

IRGENDWO IN DER
GRAUZONE
JOURNAL ZUM BUCH

ANMERKUNG:

Alles in diesem Journal ist ein Produkt meiner Fantasie und entsprang entweder meinem Kopf oder meinen Händen (bei Ausnahmen wird dies spezifisch erwähnt). Dieses Journal ist länger als mein Roman selbst, und es ist nicht mal ganz alles drin, was ich kreiert habe. Viel Spass und Ausdauer wünsche ich allen, die es Lesen. Hier noch ein wundervolles Zitat von Douglas Adams, welches meine Arbeitsmoral ziemlich gut auf den Punkt bringt:

"I love deadlines. I love the whooshing noise they make as they go by."

Douglas Adams, The Salmon Of Doubt

INHALTSVERZEICHNIS

Alles Eine Frage der Fantasie.....	5
OUTLINE UND PLOT.....	7
Outline: Version 1	8
Outline: Version 2.....	17
Outline: Version 3.....	23
PLOT IN DAYS	35
Version 1	36
Version 2	39
Version 3	42
Version 3	46
WORLDBUILDING	50
Ortschaft	51
3D Modelle	52
Glossar zum Buch	58
Der Spielraum.....	65
Die Spieler.....	66
Levanter's Lexikon	67
CHARAKTERDESIGN	68
Charakterdesign: V. Dare/Silver.....	69
Charakterdesign: Nathan Wrong	80

Charakterdesign: Luzifer	89
Interview mit den Figuren.....	99
Weitere Figuren	126
Ex-Figuren	130
Charakterbeziehungen	135
COVERDESIGN	136
PROZESS	146
Pläne	147
Logs	150
OUTTAKES	153
Buch	153
Begleittext.....	183
REFLEXION	186

ALLES EINE FRAGE DER FANTASIE

Wieso Fantasy?

Um diese Frage zu beantworten, werde ich ein wenig ausholen. Nicht nur ein wenig, sondern sehr weit. Wir beginnen in der Vergangenheit und mit einer persönlichen Anekdote. Als Kind fürchtete ich mich sehr vor der Dunkelheit. Jeder tut das - ich tue es jetzt noch - doch als Kind fürchtete ich mich so sehr, dass ich zum Teil nicht einschlafen konnte, denn war es dunkel, so hatte ich Angst, und hatte ich Angst, so verkroch ich mich unter die Decke, und war ich unter der Decke, so hatte ich heiss. (War es nicht dunkel, konnte ich auch nicht schlafen. Das ging nur, wenn kein Licht weit und breit war.)

Aber weshalb genau die Dunkelheit? Weshalb nicht Clowns oder Fische (oder Clownfische)? Weshalb nicht Schulnoten und Vorträge, weshalb nicht Kidnapper und Einbrecher?

Die Dunkelheit ist das nächste an kompletter Leere, das ich kannte. Eine Leinwand, auf welcher meine Fantasie sich austoben konnte. Ich war schon immer kreativ, doch nachts, wenn ich allein war, wurde meine Kreativität mir zum Feind. Wie lebhaft waren die Bilder, die ich mir vorstellte, wie realistisch die Geräusche, die ich mir einbildete. Und doch war nichts davon real. Ich hatte Angst davor, schlafen zu gehen, wenn als wäre die Dunkelheit vor dem Einschlafen nicht schlimm genug, so suchten mich danach erst recht die Albträume heim.

Ich denke viel, und so dachte ich darüber nach, wie dieses Problem zu bewältigen war. Und ich kam zu folgendem Schluss: Wenn die Dinge, die sich in meine Fantasie einschlichen, real wären, so wären es jene, die ich mir selbst vorstellte, auch. Ich machte mir meine Fantasie also wieder zum Freund. Ich stellte mir Beschützer vor und Hüter, Verteidigungsmechanismen und Schutzschilde. (Ich war aber, überraschenderweise, keines jener Kinder, die imaginäre Freunde hatten.) Ich schuf Welten, in die ich mich flüchtete, versetzte mich an ferne Orte in ferne Situationen.

Und auch als ich älter wurde und meine Ängste realer, blieb mir diese Methode.

Wenn alles zu viel wird, so verabschiede ich mich vor unserer Realität und ziehe mich in meine eigene zurück. Wir haben alle unsere Arten zu fliehen, und das ist meine. Eskapismus nennt man es, die Flucht vor der Realität, ein Versteckspiel mit dem Alltag. Ich las Werke von Leuten, denen es ähnlich ging, und fiel noch tiefer ins Loch der Fantasy. Wie Alice, die dem weissen Hasen verfolgt, jage ich meinen Gedanken und Theorien nach. In meinem Kopf herrscht ein wahres Wunderland. Das Eintauchen in fremde Welten brachte mir Micheal Endes *'Unendliche Geschichte'* bei, und dass Fantasy und Who's-Dunnit zwar zwei verschiedene Genres sind, sich aber dennoch gut kombinieren lassen, lernte ich durch Derek Landys Bücherreihe *'Skulduggery Pleasant'*. *'Illuminae Files'* von Amie Kaufman und Jay Kristoff zeigte mir, auf wie viele Arten man erzählen kann, und mit *'Hitchhiker's Guide To The Galaxy'* gab Douglas Adams mir ein Beispiel, wie gut man erzählen kann. Ich kann mir kaum vorstellen, ohne Fantasy zu leben.

Es fällt mir schwer, Fantasy und Fiktion zu unterscheiden. Immerhin ist alles erfunden, nicht wahr, und die Grenze zwischen "das ist zwar nicht passiert, aber möglich wäre es" und "das ist ein rein imaginäres Szenario" sind weniger klar, als man denkt. Die Welt meiner Geschichten kann ich so gestalten, wie ich will, und das ist es, was mir wichtig ist. Und wenn ich etwas schreibe und hier eine Fee reinsetze und da einen Vampir, dann kann mich niemand wirklich davon abhalten – nicht mal ich selbst.

Fantasie dient natürlich nicht zur Flucht vor der Realität, sondern auch als ein Mittel, sich mit der Realität auseinanderzusetzen. Ich sehe Fantasie, bzw. Fiktion, nämlich nicht als Gegenteil der Realität, sondern eine Erweiterung davon. Es geht darum, einen gegebenen Rahmen zu erkennen und weiter zu planen, weiterzudenken. Und manchmal schweift man in unmögliche (oder eigentlich: unwahrscheinliche) Szenarien ab und manchmal nicht. Wie unwahrscheinlich es aber sein muss, um als Fantasy zu gelten, muss jeder selbst wissen. Fantasy ist nicht bloss ein Versuch, die Realität mit anderen potenziellen Realitäten zu erweitern, sondern auch, Löcher zu stopfen und Lücken zu füllen. Kein anderes Genre nimmt die Geheimnisse und Mysterien unserer Welt so sehr zur Kenntnis wie Fantasy, doch anstatt davor zurückschrecken, bietet diese *Grauzone* den Autor*innen einen Freiraum, in welchem nichts und niemand sie zurückhalten kann.

OUTLINE UND PLOT

ANMERKUNG:

Meine Geschichte hat sich im Laufe des Schreibens selbst sehr stark verändert. Hier ist die ursprüngliche Outline: Wie man sieht, wurden Charaktere entfernt, Plot Holes gefüllt und ein Versuch, das Ganze etwas weniger komplex zu gestalten, unternommen. Das meiste, was hier steht, ist vermutlich ungültig. Hier ein Bild von Silver als Gegenpol zu der riesigen Menge an Text, die nun folgt.



OUTLINE: VERSION I

SYNOPSIS

Silver ist die zweitbeste Sensefrau der Nekropolis – oder wäre es zumindest, wenn sie nicht alle ihre Erinnerungen verloren hätte. Sie erwacht in der Stadt des Todes und muss feststellen, dass sie nichts mehr über ihre Vergangenheit weiss. Um sich ihren Platz als zweitbeste Reaperin wieder zu verdienen, soll sie nun die Seele von Alastair Wrong finden, welcher in derselben Nacht starb, in der man sie erinnerungslos auffand.

Silver erhält Hilfe von ihrem sprechenden Raben Levanter und *Nate Wrong*, dem fünfzehnjährigen Enkel des verstorbenen Alastair.

Doch schon bald stellt sich heraus, wie schwierig es sein kann, ohne jegliche Erinnerungen durch eine solch komplexe Welt voller alter Freude und Feinde zu wandern. Silver bemerkt bald, dass sie nicht die Einzige auf der Suche nach Alastairs Seele ist – ausgerechnet der chaotische, junge Gott Luzifer macht ihr Konkurrenz, und schon bald befindet sich Silver in einem Netzwerk aus Rätseln und Geheimnissen aus längst – oder weniger längst – vergessener Vergangenheit.

LEITFRAGEN/HAUPTMOTIVE

- "Das Leben ist so wertvoll, weil es endet"
- Welchen Wert hat das Leben in Anbetracht der Unsterblichkeit?
- Unterscheidung zwischen Mensch und Gottheit; Was ist "menschlich"?
- Sünde und Sühne; Welche Vergehen sind unverzeihlich?
- Rache: Fühlt man sich danach besser, oder verzeiht man lieber?
- Erinnerungen und Gedächtnisverlust; Ist es besser, alles zu vergessen, oder sich an alles erinnern?

Ferner:

- Was geschieht nach dem Tod?
- Wie ist unsere Realität aufgebaut?
- Gibt es Götter? Gibt es Magie? Bzw. Was wäre, wenn?

VORGESCHICHTE

VORGESCHICHTE I: VIRGINIA DARE

Das ganze Drama beginnt mit einer Dame namens Lilith, bekannt als die Exfrau Adams und die Königin der Unterwelt (im Doppelten Sinne) – sie ist eine prominente Göttin und zugleich Oberhaupt einer der grössten kriminellen Organisationen in der Unterwelt. Sie und ihre Geschöpfe (sprich: von Göttern geschaffene Wesen, z.B: Engel, Dämonen, Golems, und jedes andere Fabelwesen und Monster überhaupt) gehen Deals mit den Menschen ein und ergattern dabei ihre Seelen. Die meisten Geschöpfe sind entfernt humanoid, doch Lilith gelingt es, ein nahezu menschliches Wesen zu kreieren. Zu menschlich, wie es scheint, denn Liliths Engel mischt sich unter die Sterblichen und zeugt mit einer von ihnen ein Kind.

Lilith ist erschrocken – für gewöhnlich sollte den Geschöpfen die Fortpflanzung unmöglich sein – und vernichtet ihre Kreatur. Das Kind und deren Mutter nimmt sie jedoch zu sich. Da das Kind unter seinem gemischten Erbgut gewaltig leidet, verleiht Lilith ihm Heilfähigkeiten und später den Namen Luzifer, unter welchem der Junge zu einem Gott wird. Luzifer ist halb Engel, halb Mensch und ganz Gott. Luzifer ist nicht Liliths einziger Schützling – die Göttin ist eine Art von Mutter für verstossene Götter und kuriose Wesen. Darunter auch die junge Göttin Arika, mit welcher zusammen Luzifer aufwächst. Die beiden stehen sich so nahe wie Geschwister.

Lilith hat nicht vor, bald zu sterben, doch wenn sie es tut, soll eines ihrer Kinder die Führung über ihre Organisation übernehmen. Luzifer reizt dies nicht – er ist grundsätzlich gegen den Handel mit Seelen und hat kein Interesse an einer Machtposition. Er würde alles tun, um der Verantwortung zu entgehen – umso besser für seine Schwester. Während Rika nämlich ehrgeizig und fleissig ist, lässt Luzifer sich durchs Leben treiben und schaut, wo es ihn hinbringt. Beide sind jedoch neugierig und entdecken jedoch gerne die Wunder der Welt, und während Luzifer sich an den kleinen, praktischen Dingen erfreut, verfolgt Rika einen eher wissenschaftlichen Weg – mit Theorien und Versuchen erforscht sie die Möglichkeiten, die ihr die Welt innerhalb von Raum, Zeit und Realität zu bieten hat. Sie teilen Liliths Faszination für die Menschen und ihr Verhalten, was ihnen letztendlich zum Verhängnis wird.

1585. Die Roanoke-Kolonie erreicht die Küste der neuen Welt und errichtet eine der ersten britischen Siedlungen überhaupt. Zwei Jahre später wird Virginia Dare geboren, das erste britische Kind auf amerikanischem Boden. Unter den Siedlern befindet sich Jane Jones, ein Engel mit dem Auftrag, die Kolonie zu überwachen. Jane ist ein Engel der Hekate, einer Freundin von Lilith. Diese ist interessiert an der neuen Welt, und als eine Göttin, die den Menschen sehr nahesteht, hat sie überall ihre Kreaturen. Doch die Kolonie hat trotz Janes Anstrengungen Pech. So viel, dass die Siedler ihre Position auf Roanoke verlassen müssen und sich auf gut Glück allein durchschlagen müssen. Als zwei Jahre später Schiffe aus England auf Roanoke eintreffen, ist die Kolonie (fast) spurlos verschwunden.

Jane ist überfordert, doch das ist nicht das einzige Problem: Jane ist verliebt. Sie wünscht sich nichts mehr, als ein gewöhnliches, sterbliches Leben führen zu können, ohne ihre Pflichten als Engel und diese lästige Eigenschaft namens Unsterblichkeit.

Rika, welche ebenfalls ein Auge auf die Kolonie geworfen hat, erkennt ihre Chance und macht mit Jane einen Deal: Sie macht Jane und die zwölf Generationen, die ihr folgen, sterblich. Da Jane ein Engel ist, hat sie selbst keine Seele und verspricht Rika daher diejenigen ihrer Nachfahren - nach deren Tod, versteht sich. Rika hält ihr Wort und ermöglicht Jane ein sterbliches Leben, indem sie das Engelsgen der Nachkommen 12 Generationen lang unterdrückt. In der 13. Generation wird die Engelskraft jedoch zurückkehren, und das erste Kind der 13. Generation wird sowohl die vereinten Kräfte seiner Vorgänger als auch die Pflichten eines Engels erben und wieder in Hekates Dienste treten müssen. Der Deal ist

ideal für Jane – zwölf Generationen, die ein gewöhnliches, sterbliches Leben führen dürfen, von den Pflichten der Engel befreit, und für Rika – zwölf Seelen mit einem Streich. Aber natürlich haut Rika Jane übers Ohr: Sämtliche von Janes direkten Nachfahren sind Frauen, welche allesamt bei der Geburt ihres ersten Kindes – Töchter – umkommen. Die einzigen Söhne in der Familie sind jene, die als Zwillinge oder Drillinge mit den Töchtern zusammen geboren wurden. Statt lange, glückliche Leben zu führen, leben sie gerade mal lange genug, um Nachwuchs auf die Welt zu bringen.

Lilith findet die Sache gar nicht lustig; Zeitübergreifende Deals und Deals, in welchen es nicht nur um die Seelen der Verhandelten geht, sondern auch "unschuldige" Seelen mit einbezogen werden, verstossen gegen ihren Codex. Die Organisation ist zwar kriminell, doch das geht selbst ihr zu weit. Sie will Rika dafür bestrafen, doch Luzifer deckt seine Schwester und überzeugt die Königin der Unterwelt (im Doppelten Sinne), dass er derjenige war, der den Deal eingegangen ist. Lilith bestraft also ihn – einerseits wird er nie das Oberhaupt der Organisation werden (was Luzifer kaum als Strafe empfindet) und andererseits wird seine Göttlichkeit vorübergehend unterdrückt und er wird anstelle eines Engels zur Roanoke Kolonie geschickt, um Janes Platz einzunehmen. Lilith hofft, mit diesen Massnahmen Hekates Zorn zu lindern und Frieden zu bewahren.

Virginia Dare ist etwa fünfzehn, als ein Junge an den Strand ihrer Siedlung angeschwemmt wird. Sie pöppelt Luzifer auf und die beiden verlieben sich natürlich ineinander. Fast drei friedliche, kitschige Jahre verbringen sie glücklich zusammen, Sonnenuntergänge und Sternennächte und all das.

Und dann kehrt Luzifers aufgestaute Kraft plötzlich zurück und er legt in einem einzigen Tag die gesamte Siedlung in Schutt und Asche. Ob dies Teil der Strafe ist oder ein Unfall, erfährt Luzifer nie, doch er vermutet ersteres. Virginia wird vom Feuer nicht verschont, doch Luzifer ist nicht bereit, sie sterben zu lassen, und verleiht ihr Unsterblichkeit, um sie zu retten. Da er seine Strafe nun aber abgesehen hat, wird er zurück in die Unterwelt gerufen und muss Virginia verlassen. Virginia Dare ist jetzt also unsterblich. Ihr Körper heilt zwar schnell und komplett, doch Luzifers Abgang und der Tod aller Menschen, die sie je kannte und liebte, hinterlassen ganz andere Narben. Sie ist einsam und verzweifelt. Sie wünscht sich, sie wäre auch gestorben, merkt aber schnell, dass sie das nicht kann. So irrt sie allein auf der Insel herum, bis sie von Agenten der Nekropolis gefunden wird. Sie wird von der Nekropolis aufgenommen und nimmt den Namen Ash an.

VORGESCHICHTE 2: ASH

Ash ist eine erfolgreiche Sensenfrau, wird jedoch von ihrer Vergangenheit gequält. Sie schwört sich Rache. Als sie von einer Waffe hört, welche selbst Götter töten können soll, macht sie sich auf die Suche nach dem legendären Göttermörder. Die Göttermörder wurden von Hekate geschaffen. Ihr bester so weit ist Levanter, ein Schwert, welches die Form eines Raben annehmen kann. Levanter ist gewissermassen ein Phönix – er stirbt regelmässig und wird wieder zum Ei, aus welchem er dann erneut schlüpft. Wie alle Vögel prägt er sich auf das erste Wesen, welches er sieht und ist diesem entsprechend treu. Ash versucht nun, diese Waffe zu stehlen, wird jedoch gefangen und zu Lilith gebracht. Diese hat zuerst vor, Ash in einen Kerker werfen zu lassen und zu töten, sobald der Göttermörder geschlüpft ist, doch Luzifer erkennt "seine" Unsterbliche und erhebt (mit der Absicht, sie zu retten) Einspruch. Er schlägt vor, Ash am Leben zu lassen und von ihrem Seelenfänger, einem Artefakt, das es ihr erlaubt, Seelen einzufangen, Gebrauch zu machen. Lilith ist skeptisch, gibt aber nach und überlässt Ash Luzifer, unter der Bedingung, dass Rika die beiden beaufsichtigt. Luzifer glaubt, Ash gerettet zu haben, für Ash hingegen beginnt die schlimmste Zeit ihres Lebens, als sie an Luzifers und Arikas Seite Seelen sammelt. Dies sind die Seelen von Leuten, die erst gestorben sind und eigentlich in die Nekropolis gehen müssten.

Luzifer, welchem das Seelensammeln ganz und gar nicht gefällt, macht sich schon bald aus dem Staub und geht anderen Aktivitäten nach. Dabei lässt er Ash in Arikas Obhut, was Ashs Hass für Luzifer weiter ankurbelt.

Es ist nur eine Frage der Zeit, ehe sie überschnappt.

Als Levanter schlüpft, ist Ash die erste, die bei ihm ist. Sie nimmt das Schwert an sich. Luzifer hat ihre Familie getötet, also tötet sie – aus Prinzip – seine. Sie stattet Rika einen Besuch in ihrem Zimmer ab und tötet die Göttin kurzerhand.

Wenn Götter ganz vergessen werden, sterben sie. Man sagt, sie landen in der sagenumwobenen Grauzone. Levanter macht den Prozess um einiges schneller, als er Rika aus der Realität hinausschneidet. Doch da die Göttin dank des Deals noch immer eine Verbindung zur Menschenwelt hat, geht sie nicht ganz unter in diesem Ort ausserhalb von Zeit, Raum und Realität. Alle paar Jährchen erhält sie eine Seele, welche sie bei Kräften hält. Luzifer ist ausser sich vor Wut, kann jedoch nichts tun, als Ash in die Nekropolis zurückflüchtet und sich dort verschanzt. Sie nimmt den Namen Silver an und fährt mit ihrem Leben als Reaper fort – nun mit dem belastenden Ziel, die Seelen, für deren Verschwinden sie verantwortlich war, wieder wettzumachen. Es ist diese Zeit, in welcher Silver sich zum zweitbesten Reaper macht.

VORGESCHICHTE 3: SILVER

Luzifer gibt die Hoffnung nicht auf. Er weiss, dass die Seelen, die Rika versprochen waren, weiterhin verschwinden und hofft, dass sie irgendwann genug Kraft hat, sich aus der Grauzone rauszuziehen. Er verfolgt die Blutlinie des Fluches und sieht zu, dass die Seelen schön brav Rika versprochen bleiben.

Doch Alastair Wrong weiss über die ganze Welt der Reaper, Dämonen und Götter Bescheid und weiss auch, wie man sich mit ihnen rumschlägt. Er und seine Zwillingsschwester Winifred stolpern über das Geheimnis des Fluches und decken es auf, werden tiefer und tiefer in die Welt des Übernatürlichen gezogen, bis die beiden schlussendlich zu Informanten der Nekropolis werden. Winifred stirbt beim Tod ihres Kindes, während Alastair es zu sich nimmt und nach einem Weg sucht, die Seele seiner Nichte und später die seines Grossneffen aus dem Deal zu ziehen.

Nate ist ein Junge, was ihn vermuten lässt, dass er derjenige ist, welcher in die Dienste Hekates treten muss. Er wünscht sich, dass Nate das Gen ganz verlieren möge und geht einen Deal mit dem ehemaligen Reaper Cory ein. Alastair weiss, dass Cory die Seelen, die er in die Nekropolis hätte bringen müssen, für sich behielt und weiterhin den Seelenfänger benutzt, um Seelen für sich zu sammeln. Er droht Cory an, mit diesem Wissen zur Nekropolis zu gehen, wenn Cory ihm nicht hilft, den Fluch zu brechen. Cory hat eine Affinität für Schutzsilde – er ist weit und breit der beste, wenn es darum geht, sie um Gebäude oder Personen zu errichten. Er legt tatsächlich einen Schutzschild über Nate, welchen es Hekate unmöglich macht, den Jungen auch nur anzurühren, tötet danach aber Alastair aus Angst, dennoch verraten zu werden. Silver, welche von Alastair eine Meldung erhält, eilt sofort zu Alastair, während Nate Luzifer informiert, nachdem sein Grossvater nicht von seinem Abendspaziergang zurückkehrt. Hat jedoch vorgesorgt: Er legt einen undurchdringlichen Schutzschild an, in welchem Silver und Luzifer gefangen sind, sobald er aktiviert ist. Cory braucht nur zu warten, bis Silver in die Falle tappt, und als Luzifer aufkreuzt, ist das ein kleiner Bonus für den ehemaligen Sensenmann. Silver und Luzifer, zum ersten Mal seit langer Zeit gezwungen, lange Zeit auf demselben Raum zu verbringen, tauschen sich über ihre Gefühle aus – hauptsächlich eine ganze Menge Reue, die die Luft zwischen den beiden dick macht. Als Silver sagt, sie wüsche sich, sie könne alles vergessen, bietet Luzifer ihr die Wasser der Lethe an – ein Trank, welcher ihr Gedächtnis löscht. Silver nimmt fast sofort das Angebot an. Zuvor meldet sie sich aber noch bei Charlie, denn Cory hat vergessen, den Schutzschild gegen Handysignale abzuschirmen. Während sie in Ohnmacht fällt und Charlie sie abholen kommt, macht Luzifer sich aus dem Staube – entweder, indem er

den Schutzschild knackt und hinausgeht, ehe Charlie ankommt, oder indem er einfach an Charlie vorbeigeht - ganz klar wird das nie.

Als Silver in der Nekropolis erwacht, weiss sie nichts mehr und Charlie muss ihr so ziemlich alles beibringen, was sie als Reaper kennen sollte. Sie erfährt von ihrer Position als ehemalige Zweitbeste und will unbedingt wieder diese Stellung erlangen. Zudem hört sie von Alastairs Tod und möchte wissen, ob er etwas mit ihrem Gedächtnisverlust zu tun hat. Sie nervt Charlie also so lange, bis sie die Mission erhält. Es ist eine Art von Probe: wenn sie es innerhalb von drei Tagen schafft, den Fall zu lösen (das ist ihre Rekordzeit in einem Fall) so darf sie ihren Platz wieder einnehmen. Silver verbringt die erste Hälfte des ersten Tages damit, in der Nekropolis Info über Alastair und Sterlyn Island zu finden und Cartoons über Kivivögel zu schauen, dann geht es ab in die Überwelt für sie - aus den grauen Nebel der Nekropolis hinaus und in den grauen Nebel der Bay Area hinein.

PLOT

PROLOG

Im Prolog begegnen wir Silver kurz vor ihrem Gedächtnisverlust. Sie findet Alastairs Leiche und informiert Nate, wird jedoch plötzlich von einer unbekanntenen Person überfallen.

TAG I

Silver bricht in Nates Haus ein und wartet auf den Jungen. Sie erklärt, dass sie sich an nichts erinnern kann und erzählt von Charlie, dem sprechenden Skelett, welches ihr alles erzählte, was sie nun weiss. Sie erklärt, dass der Fall eine Probe ist – wenn sie Erfolg hat, darf sie nicht nur wieder beginnen, zu arbeiten, sondern verdient sich auch ihre Position als zweitbesten Reaper der Nekropolis wieder.

Silver und Nate betreten das Büro.

Nate erwähnt am Rande, dass sein Vater auf Geschäftsreise sei und dass sein Vater vor Kurzem seinen Babysitter entlassen habe. Nate bietet Silver zudem seine Hilfe an. Als sie ihn nach auffälligen Personen in der Gegend in letzter Zeit befragt, fällt Nate niemandem zwar ein, doch stellt er sich trotzdem als grosse Hilfe heraus: Als Kind verschlang er Geschichten über die Über- und Unterwelt, und nun ist er sowas wie ein wandelndes Lexikon, das Silver auf die Sprünge hilft, wenn ihr eigenes Gedächtnis hapert.

Silver geht alle ihre Papiere im Büro durch, kommt jedoch auf keine kluge Erklärung. Nate und Silver statten Alastair einen Besuch auf dem Friedhof ab, wobei Silver der Schutzschild um Nate herum auffällt. Auf dem Heimweg stossen Nate und Silver auf einen Jungen, der gerade aus einem Loch im Boden kriecht und ein brennendes Schwert mit sich trägt. Der Junge grüsst sie, ergreift dann jedoch die Flucht und rät den beiden andern, dasselbe zu tun. Der Grund dafür ist das riesige Geschöpf aus Erde, ein Golem, welcher ihn verfolgt. Silver und Nate laufen also ebenfalls weg und finden den Jungen schon bald wieder. Er lädt sie zu einem Tee ein.

Es stellt sich heraus, dass der Junge und Nate sich bereits kennen: er war Nates Babysitter, bekannt unter dem Namen Luce. Luce bestreitet, etwas mit dem Fall zu tun zu haben; er sei bloss ein Monsterjäger auf Durchreise. Ehe irgendjemand diese Aussage hinterfragen kann, holt der Golem mit ihnen auf. Luce kämpft, und währenddessen erlebt Silver ein Flashback einer ähnlichen Kampfszene. Als Luzifer in eine brenzlige Situation gerät, wirft sie ihm aus einem Impuls heraus ihr Schwert zu ruft Luce bei seinem wirklichen Namen: "Luzifer". Nach dem Kampf tauchen zwei weitere Golems auf und Luce schickt Silver und Nate weg. Silver ist verwirrt, Nate beginnt, sich Gedanken zu machen.

Um an mehr Info ranzukommen, kontaktiert Silver Charlie. An jenem Abend bricht Luzifer das erste Mal bei den Wrongs ein – durchbricht dabei den Schutzschild und plaudert ein wenig mit der überraschten Silver.

TAG 2:

Silver und Nate vertragen sich am nächsten Morgen wieder. Zusammen gehen sie eine Liste von Kontakten durch, welche Silver sich in der Nekropolis zusammengestellt hat. Sie Cory suchen auf, einen ehemaligen Reaper im Ruhestand. Cory verhält sich höchst fragwürdig, und nach dem Gespräch offenbart Nate, dass Cory gefeuert wurde, weil er es nicht schaffte, genug Seelen wiederzufinden. Silver will nicht herhören. Um Mittagszeit werden sie und Nate von einer Gruppe wild gewordener Petflasche angegriffen, welche – lächerlich wie sie ist – ziemlich lästig werden. Durch eine interessante Anwendung des Schwerts Levanter besiegt Silver die Flaschen und die beiden setzen ihre Reise fort. Gegen Abend wird Nate müde und Silver schickt ihn nach Hause – den letzten Besuch schafft sie schon allein. Silver landet bei einer alten Dame namens Katie, welche definitiv mehr als eine blosse Sterbliche ist. Information bringt Silver aus ihr jedoch keine heraus. Auf dem Heimweg von Katies Zuhause wird Silver von einem unbekanntenen Monster überfallen,

welchem sie nur knapp entkommt. Als sie versucht, mit Levanter ein Portal herzustellen und weg zu teleportieren, bleibt sie in der Grauzone stecken und begegnet einem geheimnisvollen Mädchen, welches ebenfalls in der Grauzone zu schweben scheint. Als sie nach einem verzweifelten Kampf wieder ausgespuckt wird, in Nates Garten. Silver ist natürlich geschockt und verängstigt, lässt sich aber nicht abschrecken. Doch noch ist das Chaos nicht vorbei: Silver erfährt, dass jemand ins Haus eingebrochen ist, und ist nicht überrascht, als Nate und sie Luzifer in ihrem Büro vorfinden. Er bittet für eine Nacht um Unterschlupf, will Silver und Nate dafür helfen. Etwas später erfährt Silver jedoch, dass er ebenfalls hinter Alastairs Seele her ist, und beschliesst, Luzifer gegenüber wachsam zu bleiben. Wenn er aber kein Seelendieb ist, muss sie weiter nach Alastairs Seele suchen.

TAG 3:

Am nächsten Tag erklärt Luzifer, dass er über Nacht die Information, die Nate und Silver zusammengetragen haben, sortiert hat. Silver fällt auf, dass es in Nates und Alastairs direkter Blutlinie überraschend viele Tode bei der Geburt von Kindern gab – tatsächlich starben alle Töchter der Familie bei der Geburt ihrer ersten eigenen Tochter.

Auf Luzifers Ratschlag hin machen Nate und Silver sich auf den Weg in die Nekropolis. Silver beschliesst, dass sie im allwissenden Archiv der Totenstadt mehr über Alastairs Vorfahren erfahren will. Mithilfe des Skelettes Charlie verfolgen Nate und Silver den Wrong-Stammbaum und stellen fest, dass seit zwölf Generationen mindestens eine Seele spurlos verschwand. Der "Fluch" beginnt bei Jane Jones, einem Engel, welcher Teil der Roanoke-Kolonie war. Silver und Nate recherchieren im Archiv. Silver läuft dabei Katie über den Weg und stellt fest, dass sie nun ein junges Mädchen ist. Kurz darauf stösst auch Nate wieder zu ihr und erklärt, dass er das Rätsel geknackt habe.

Alastairs Vorfahrin müsse einen Deal eingegangen sein, um ein menschliches Leben führen zu dürfen, doch da Jane Jones nicht mit ihrer eigenen Seele bezahlen konnte, bezahlten die zwölf ihr folgenden Generationen. Doch Nate ist das dreizehnte Kind in dieser Linie, und der erste Junge ohne ein weibliches Geschwister. Katie offenbart, dass dies bedeutet, dass er Janes Stellung als Schutzengel einnehmen müsse – und in die Dienste Hekates treten, welcher auch schon Jane Jones unterstand.

Katie bietet Nate und Silver an, sich mit Alastairs Geist zu treffen, welcher an den Pforten zur Unterwelt auf seine Seele wartet – er kommt nicht ins Nachleben, es sei denn, er gibt die Seele der Nekropolis ab. Alastairs Geist versucht, Silver auf eine bestimmte Nachricht aufmerksam zu machen, welche sie jedoch nie erhielt. Etwas besuchen kehren Silver und Nate letztendlich noch Silvers Wohnung, wo sie auf eine Kette stossen, welche einen grossen Hinweis zu Silvers Computerpasswort liefert.

Die beiden eilen wieder zum Anwesen der Wrongs, wo sie den Computer entsperren und eine E-Mail von Alastair finden, welcher ihnen offenbart, dass Cory der Täter ist.

Sofort macht sie sich auf den Weg zu Corys Haus. Ein Kampf ist bereits in vollem Gange. Luzifer hat sich Zutritt zu Corys Anwesen verschafft und ist nun drauf und dran, die Seele zurückzuholen. Nach einem langen Gerangel bemerkt Silver schliesslich einen Kronleuchter, an welchem gefangene Seelen hängen, getarnt als bunte Glaskugeln. Cory erklärt schlussendlich, dass er Seelen sammle, um eine eigene Generation von Göttern zu erschaffen, jedoch nichts davon wisse, wo die Seelen von Nates Vorfahren hingekommen seien. Er habe lediglich Alastairs Seele zu sich genommen und den alten Mann getötet, weil dieser ihm drohte, der Nekropolis von Corys Taten zu erzählen. Als Silver und Luzifer gleichzeitig versuchen, sich Cory, bzw. Alastairs Seele, zu schnappen, geraten sie sich in die Haare und Cory entwischt. Silver und Luzifer sind durch den vorherigen Kampf zu angeschlagen, um ihn zu verfolgen. Sie verarzten sich gegenseitig und Silver schläft letztendlich ein. Als sie wieder erwacht, ist Luzifer verschwunden und es ist nach Mitternacht. Silver hat die Deadline verpasst.

TAG 4:

Niedergeschlagen kehrt Silver in die Nekropolis zurück. Dort erfährt sie jedoch, dass Alastairs Seele doch eingetroffen ist und Silver ihre Mission erfolgreich absolvierte. Silver ist überrascht und verwirrt. Sie stösst erneut auf Katie, welche zugibt, die Seele für Silver gefunden und zurückgebracht zu haben – als Gegenleistung für einen Gefallen, den Silver ihr scheinbar getan hat.

Noch verwirrter als zuvor kehrt Silver in ihre Wohnung zurück.

Sie ruft Nate an und kriegt mit, dass Corys Leiche im Garten der Wrongs gefunden wurde. Der Junge ist aufgewühlt und verängstigt. Silver geht am Abend zu Nate, um bei ihm nach dem Rechten zu sehen. Er scheint in einer kleinen Krise zu stecken, doch er erholt sich schnell davon. Gerade rechtzeitig.

Denn kurz nach Mitternacht trifft auch Luzifer ein, fleht Nate diesmal regelrecht an, im Haus bleiben zu dürfen. Zusammen mit Luzifer löst Silver nun den Rest des Falles auf: Jane Jones ging mit einem Gott einen Deal ein, und Alastair bat Cory, den daraus resultierenden Fluch von Nate zu lösen. Cory tat dies, indem er einen Schutzschild um Nate legte, welcher dafür sorgt, dass Hekate, Janes ehemalige Meisterin, Nate nicht mehr anrühren kann. Somit kann sie ihn auch nicht dazu bringen, als Engel in ihre Dienste zu treten. Cory tötete Alastair aber nach dem Anlegen des Schutzschildes und nahm sich seine Seele – ein Fehler, denn hinter genau dieser Seele ist der Gott Luzifer her.

Luzifer hat nämlich Folgendes zu erzählen: Die Gottheit, welche mit Jane Jones den Deal schloss, war seine Schwester Arika. Arika starb jedoch wenige Jahre nach dem Schliessen des Deals. Da die Seelen aber weiterhin verschwanden, nimmt Luzifer an, dass Arika noch irgendwo zu finden ist – da Alastair der letzte war, der vom Fluch betroffen war (von Nate abgesehen). Wenn er danach nichts mehr von Rika hörte, würde er aufgeben. Doch als er beobachtet, wie Cory sich die Seele nimmt, ist klar, dass er sie zurückholen muss. Und wenn er dabei Silver über den Weg läuft und ihr das Gedächtnis löscht... nun ja. Kann ja mal passieren.

Silver erzählt Luzifer daraufhin von ihrem Zusammenstoss mit dem Mädchen in der Grauzone, und Luzifer bestätigt sofort, dass es sich bei ihr um Rika handeln muss. Er bittet sie, ihm zu helfen, Rika erneut zu finden, und verspricht ihm im Gegenzug ihr Gedächtnis zurück.

TAG 5:

Am nächsten Tag reisen Silver und Luzifer in die Unterwelt, um nach dem Wasser der Mnemosyne zu suchen – ein Gegengift für Lethes Wasser, welches der Grund für Silvers Gedächtnisverlust waren. Sie gehen zu Luzifer nach Hause – er wohnt bei seiner Mentorin, der grossen Göttin Lilith, Königin der Unterwelt (im Doppelten Sinne). Lilith erkennt in Silver jemanden, doch als Silver Luzifer danach fragt, weicht er ihr aus. Sie finden das Gegengift und stellen Silvers Gedächtnis wieder her.

Es folgt eine Welle aus Flashbacks. Die wichtigsten Erinnerungen:

- Silver ist Virginia Dare, ein Mädchen aus jener Kolonie, in welcher auch Jane Jones lebte und welche Luzifer aus Versehen auslöschte
- Als Luzifer Silvers Kolonie aus Versehen auslöschte, schaffte er es, sie zu retten, indem er sie unsterblich machte.
- Silver wollte sich dafür an ihm rächen und wurde jedoch in der Unterwelt gefangen und festgehalten. Als sie floh, rächte sie sich dennoch an Luzifer und tötete Rika.
- Als Alastair Silver seine Mitteilung schickte, stiessen Silver und Luzifer zusammen und Luzifer bot Silver nach einem langen Gespräch das Wasser Lethes an. Silver nahm den Trank freiwillig zu sich und verlor ihr Gedächtnis.

Als Silver wieder zu sich kommt, ist sie im Hause Wrong. Sie versöhnt sich mit Luzifer; Nate ist mit seinem Vater unterwegs.

TAG 6:

Silver und Luzifer holen gemeinsam Rika aus der Grauzone zurück. Dies verläuft relativ unspektakulär – Silver wartet und spricht mit Katie, während Luzifer seine Schwester zurückholt. Letztendlich stösst auch Nate zu ihnen und sie fahren zu dritt und glücklich in den Sonnenuntergang oder so.

EPILOG:

Silver und Luzifer treffen sich auf einem Hügel in der Nähe der ehemaligen Kolonie und Silver bittet Luzifer, sie endlich sterben zu lassen. Dies geschieht in ferner Zukunft, und die beiden sind sich mittlerweile wieder nahe. Silver stirbt einen friedlichen Tod.

ZUSAMMENFASSUNG:

Silver muss eine Seele suchen, weil sie ihre Position als Reaper und ihre Erinnerungen wieder will. Luzifer sucht dieselbe Seele, weil sie die letzte Chance seiner Schwester ist, den Ausweg aus der "Grauzone" zwischen Leben und Tod zu finden. Cory hat die Seele, weil Alastair mit ihm einen Deal machte und Cory den alten Mann tötete und sich die Seele nahm.

Silver und Nate suchen nach der Seele, Luzifer ebenfalls, und ihre Wege kreuzen sich. Letztendlich begegnen sich Silver und Luzifer auch wieder bei Cory, doch es ist Cory, welcher sich mit der Seele aus dem Staub macht. Trotzdem gelangt die Seele rechtzeitig in der Nekropolis an – Hekate übernimmt diesen Job und tötet auch Cory. Luzifer, Silver, Hekate und die Wrong-Familie sind alle über diesen Deal oder diese Events verbunden, die sich dazumal in und um die Roanoke Kolonie ereigneten. Silver erhält ihr Gedächtnis zurück und Luzifer seine Schwester, Nate ist geschützt, und so sind letztendlich alle bis auf Hekate glücklich und zufrieden.

OUTLINE: VERSION 2

SYNOPSIS

Silver erwacht in der *Nekropolis* - Stadt des Todes - mit einem Journal (ihrem eigenen), einem gestaltwandelnden Schwert und einem leergefegten Kopf.

Noch am selben Tag wird sie auf eine Mission geschickt - als *Grim Reaper* soll sie eine verschwundenen Seele in der Welt der Sterblichen (*Überwelt*) finden und dieser den Weg in die *Unterwelt* weisen. Dabei behilflich sind ihr ein überdramatischer Rabe namens *Levanter* und *Nate Wrong*, der sechzehnjährige Enkel ihres verstorbenen Informanten.

Doch schon bald stellt sich heraus, wie schwierig es sein kann, ohne jegliche Erinnerungen durch eine solch komplexe Welt voller alter Freude und Feinde zu wandern. Als dann auch noch der selbsternannte Prinz der Hölle (*Luzifer*) auftaucht und behauptet, ihr verschwundenes Gedächtnis zu besitzen, merkt Silver, dass es hier um mehr geht als nur ein paar Seelen.

LEITFRAGEN/HAUPTMOTIVE

- "Das Leben ist so wertvoll, weil es endet." Wie sieht das in Anbetracht der Unsterblichkeit aus? Sinn des Lebens?
- Silver hat ihre Erinnerungen verloren. Ist das Glück oder Unglück? Wäre es besser für sie, einfach neu anzufangen, oder will sie ihre Erinnerungen wirklich zurück? Oder anders: Wird sie es bereuen, ihre Erinnerungen zurückverlangt zu haben?
- Nates Mutter ist an einer unheilbaren Krankheit gestorben. Unsterblichkeit würde jede Krankheit heilen und den Körper gesund halten. Wie fühlt sich Nate, als er dies herausfindet? Wie würde Nate sich entscheiden, wenn ihm die Unsterblichkeit angeboten würde...
 - ...wenn er wüsste, dass er die Krankheit hat?
 - ... wenn er nicht wüsste, ob er die Krankheit hat?
- Was geschieht nach dem Tod?
- Religion?
- Silver verzeiht Luzifer, als er ihr ein Geständnis macht, ehe sie ihre Erinnerungen zurückerlangt. Würde sie ihm auch mit ihren Erinnerungen verzeihen? Wenn nicht, wie rechtfertigt sie dies?

PLOT

Im Prolog begegnen wir Silver kurz vor ihrem Gedächtnisverlust. Sie findet Alastairs Leiche und informiert Nate, wird jedoch plötzlich von einer unbekanntenen Person überfallen.

KAPITEL 1

Silver sitzt in Nates Bibliothek und wartet auf den Jungen. Sie blättert dabei in dem Journal, welches man ihr in der Nekropolis gegeben hat. Sie erklärt, dass sie sich an nichts erinnern kann und vergleicht die Bibliothek der Wrongs mit jener in der Nekropolis.

(Die siebzehnjährige Vierhundertjährige erinnert sich an nichts, doch laut dem Skelett Charlie (welches dem Tod assistiert und auch dessen "Körper" ist) ist sie nicht grundlegend anders als zuvor.)

Nate kommt nach Hause und Silver erzählt ihm weiter, was mit ihrem Vertrag geschah und was ihre Mission ist.

(Charlie erklärt Silver, dass sie ihren Platz als Reaperin gern wieder einnehmen darf. Silver unterschreibt einen Vertrag und Charlie erklärt ihr den Fall, an welchem sie bisher arbeitete. Ihr wird auch mitgeteilt, dass alle ihre Sachen entweder bei ihr zuhause oder in ihrem Büro in der Überwelt bei Ihrem Informanten sind. Allerdings lassen sich keinerlei Dokumente oder Hinweise zum neusten Fall finden.)

Silver und Nate betreten das Büro, in welchem sich Silvers Sachen befinden.

(Silver lernt Alice kennen, eine Heilerin der Nekropolis, welche sich auch als ihre beste Freundin und Mitbewohnerin herausstellt. Silver wird ausserdem mit ihrem Raben namens Levanter wiedervereint. Levanter kann sich in ein Schwert verwandeln, welches nicht nur ihre Hand im Kampf selbständig führt, sondern auch Schlitze in der Realität öffnen kann, durch welche Silver in die Grauzone und am andern Ende an jedem gewünschten Ort und in jeder gewünschten Realität wieder erscheinen kann. Mit Levanter an ihrer Seite reist Silver also am nächsten Tag in die Überwelt.)

Alastair, von welchem sie in ihrem Journal liest, hinterlässt ein Haus mit einer wertvollen Bibliothek und einen Enkelsohn: Nathan "Nate" Wrong (und wehe, man nennt ihn Nathaniel). Nate erwähnt am Rande, dass sein Vater auf Geschäftsreise sei und dass er Post von seinem Cousin, Cole, aus der Schweiz erhalten habe. Durch Alastairs Tod befürchtet Silver, dass Nate sie nicht länger im Haus haben möchte. Nate hat aber nichts dagegen, im Gegenteil: er bietet ihr seine Hilfe an – er tut alles, um nicht seine Hausaufgaben für die Sommerferien erledigen zu müssen – wenn Silver ihm dafür hilft, den Mordfall an seinem Grossvater aufzulösen. Als sie ihn nach auffälligen Personen in der Gegend in letzter Zeit befragt, fällt Nate niemand zwar ein, doch stellt er sich trotzdem als grosse Hilfe heraus: Als Kind verschlang er Geschichten über die Über- und Unterwelt, und nun ist er sowas wie ein wandelndes Lexikon, das Silver auf die Sprünge hilft, wenn ihr eigenes Gedächtnis hapert.

KAPITEL 2

Silver geht alle ihre Papiere im Büro durch, kommt jedoch auf keine kluge Erklärung. Sie ruft Alice an und informiert sie über Alastairs Tod. Auch wenn Silver sich nicht an den Mann erinnert, muss er ihr sehr wichtig gewesen sein. Sie bittet Alice, ihr den Fall zuzuweisen, doch Alice erwidert, dass sie keine Kontrolle darüber hat. Silver macht jedoch mit ihr aus, dass Alice sich dafür einsetzt, dass Alastairs Fall an Silver weitergeleitet wird, sobald sie mit Allens Fall fertig ist. hier findet Silver auch heraus, dass es viel weniger Reaper gibt, als sie ursprünglich vermutete. Silver bedankt sich und nimmt sich vor, sich noch mehr Mühe bei dem Fall zu geben.

Am nächsten Tag kommt Nate ins Büro und beschwert sich, dass er es nicht länger aushält, Papiere anzuschauen. Ausserdem hat er Kinotickets gebucht. Er überredet Silver also, sich mit ihm einen Film anzuschauen und das Büro zu verlassen, immerhin braucht auch sie mal eine Pause, auch wenn sie erst einen Tag arbeitete.

Natürlich klappt das mit der Pause nicht so ganz. Nate und Silver stolpern stattdessen auf einen Jungen, der gerade aus einem Loch im Boden kriecht und ein brennendes Schwert mit sich trägt. Der Junge grüsst sie, ergreift dann jedoch die Flucht und rät den beiden andern, dasselbe zu tun. Der Grund dafür ist das riesige Geschöpf aus Erde, ein Golem, welcher ihn verfolgt. Silver und Nate laufen also ebenfalls weg und finden den Jungen schon bald wieder. Er lädt sie zu einem Tee ein.

Es stellt sich heraus, dass der Junge und Nate sich bereits kennen: er war ein Dealer an Nates Schule, bekannt unter dem Namen Luce. Aus irgendeinem Grund scheint der junge Mann auch zu Silver eine besondere Verbindung zu haben. Luce bestreitet, etwas mit den Fällen zu tun zu haben; er sei bloss ein Gott auf Durchreise, und bekanntlich können Götter ja keine Seelen konsumieren. Ehe irgendjemand diese Aussage hinterfragen kann, holt der Golem mit ihnen auf. Luce und Silver bekämpfen den Lehmriesen beide, während Nate von Luce in einem Feuerkreis eingesperrt wird. (Der Feuerkreis ist ein ganz gewöhnlicher Kreis aus Feuer, und der einzige Grund, weshalb Nate nicht ausbrechen kann, ist seine Angst vor den Flammen.) Silver hat ein Flashback einer ähnlichen Kampfszene, als sie und Luce einem vertrauten Muster zu folgen scheinen. Das Highlight besteht darin, dass sie Luce ihr Schwert, Levanter, zuwirft und ihn "Luzifer" nennt. Nach dem Kampf tauchen zwei weitere Golems auf und Luce schickt Silver und Nate weg. Silver ist verwirrt, Nate beginnt, sich Gedanken zu machen.

KAPITEL 3

Um an mehr Info ranzukommen, kontaktiert Silver Cherry, eine junge Unsterbliche ohne Meister oder Job, aber mit einer Menge an Information, mit welcher sie handelt. Cherry gibt Preis, dass Silver vor ihrem Verschwinden nach Luzifer fragte, aber auch, dass Silver in Sachen Luzifer eigentlich eine Expertin gewesen sei, auch wenn sie sich nie die Mühe gemacht habe, ihre Verbindung zum jungen Gott zu erklären. Ausserdem findet sie heraus, dass Luzifer sie angelogen hat – Götter können sehr wohl Seelen verschlingen und tun es auch nicht selten. Silver und Cherry unterhalten sich über dieses und jenes, und schon bald ist es Nacht. Auf dem Heimweg von Cherrys Haus wird Silver von einem seltsamen Ungeheuer überfallen. Da Cherry in einer geschützten Zone lebt, ist es Silver nicht möglich, ein Portal zu öffnen, und das nächste Portal befindet sich erst ausserhalb der Zone. Silver ergreift die Flucht und schafft es knapp bis hinter die Grenze. Mit Levanters Hilfe überwältigt sie den Schatten und entreisst ihm einen glühenden Stein, welcher um den Hals des Biestes gebunden war. Sie stellt bald heraus, dass es eine Seele ist; ihr Seelenfänger nimmt das Lichtlein problemlos in sich auf. Als sie dann mit Levanters Hilfe versucht, durch die Grauzone zu entkommen, wird sie von einer unbekanntem Macht festgehalten. In der Grauzone stecken zu bleiben, sollte eigentlich unmöglich sein. Wie kann man sich an einem Ort aufhalten, an dem nicht existieren kann? Nach einem harten Kampf kommt sie los und landet in einem fremden Blumenbeet. Sie ist nicht zu weit von Alameda entfernt, also bestellt sie sich ein Taxi und läuft danach zurück zu Nates Haus.

KAPITEL 4

Am nächsten Tag verständigt Silver die Nekropolis und unterrichtet ihren Boss über den Zwischenfall. Man rät ihr, nicht mehr durch die Grauzone zu reisen, und Alice kommt mit einem Koffer auf Besuch. Alice lehnt den Eintritt ab, erklärt, dass sie nur hier ist, um Silvers Sachen abzuliefern. Sie machen ab, dass Silver vorübergehend bei Nate, in Alastairs altem Zimmer, wohnen darf, solange sie auf den Jungen aufpasst und ihn in Form von Essen bezahlt. Silver macht Nate kurzerhand zu ihrem Chauffeur und lässt sich von ihm nach San Francisco fahren.

Sie treffen Cory im Japanischen Teegarten, um ihn über die übernatürlichen Aktivitäten in der Umgebung auszufragen, und da stellt Silver fest, dass der Garten, welchen sie bei

ihrem Sturz verwüstet hat, Corys war. Cory wirkt nicht besonders erfreut über die Fragerei, doch er erklärt ihnen, wie man einen Dämonen fängt. Dabei gibt er ihnen einige sehr detaillierte Tipps. Danach will er aber nichts mehr von ihnen wissen. Silver und Nate machen sich also wieder auf die Jagd nach Luzifer, welchen sie zu dem Zeitpunkt sowohl für Allens als auch für Alastairs Verschwinden verantwortlich machen.

Als sie Alice über ihren Fund erzählt, reagiert diese seltsam und rät Silver, sich auch nicht mehr mit Cory abzugeben, was Silver und Nate eigentlich ohnehin nicht vorhatten.

KAPITEL 5

Als sie wieder nach Hause kommen, finden Silver und Nate Luzifer in Silvers Büro. Silver und Luzifer konfrontieren den jungen Gott und er gibt zu, Allens Seele zu haben, ist jedoch bereit, sie gegen Alastairs auszutauschen, sollten Silver und Nate sie finden. Dies verblüfft die beiden, die bisher annahmen, Luzifer hätte Alastairs Seele. Verwundert, weshalb Luzifer so dringend eine Seele aus der Blutlinie der Wrongs möchte, ruft Silver Cherry an. Cherry verspricht, einen Blick auf die Sache zu werfen. Zudem glaubt Silver, dem geheimnis ihres Verschwundenen Gedächtnisses auf der Spur zu sein: Der Schlüssel, mit dem Luzifer sich Zugang zum Wrong-Haus verschafft hat, ist nämlich ihrer. Zudem fällt ihr auf, dass sie jedes Mal, wenn sie mit Luzifer aneinandergerät, Zugriff auf Fetzen ihrer Erinnerungen erhält, was sie noch verdächtiger macht.

KAPITEL 6

Wegen ihres Problems mit der Grauzone begibt Silver sich in die Nekropolis, um mit ihren Vorgesetzten über ihr Problem zu sprechen. Sie begegnet Alice und beginnt mit ihr einen Streit, und als ihr die Nekropolen nicht glauben, dass sie steckengeblieben ist, kehrt sie frustriert zu den Wrongs zurück. Als sie und Nate jedoch ins Wrong-Haus kommen, finden sie Luzifer und Grandma Lucy beim Tee vor. Luzifer erklärt, dass er Alastairs Seele nicht länger will, und bietet Silver und Nate stattdessen an, ihnen Allens und Alastairs Seele wiederzugeben, wenn er den Dämonen, der sie hat, haben darf. Nate und Silver willigen ein. Sie kriegen Allens Seele als Vorschuss, doch als Silver auch noch ihr Gedächtnis zurückfordert, verweigert ihr Luzifer den Wunsch. Sie tauschen Informationen aus. Silver findet heraus, dass Luzifer für den Angriff nach dem Besuch bei Cherry verantwortlich war, doch er bestreitet, irgendwas mit dem Grauzonen-Unfall zu tun zu haben. Allerdings weiss er mehr darüber, als er zugibt, und er ist auch der erste, der Silver glaubt, als sie sagt, dass sie steckenblieb.

Am selben Abend noch telefoniert Alice mit Silver und die beiden vertragen sich wieder.

KAPITEL 7

Auf eine Meldung Corys hin trifft sich Silver bei ihm mit Cherry. Cherry klärt sie über den Fluch der Wrongs auf, über Luzifers Zeit auf Roanoke. Nate ist das dreizehnte Glied in der Wrong-Linie und soll daher bald in die alten Pflichten eines Engels treten. Silver und Nate erklären sich Luzifers Verhalten dadurch, dass ihm Alastairs Seele abhandengekommen sein muss, und glauben, Luzifer wolle im Gegenzug Nate zu seinem Engel machen. Es bleiben jedoch zwei Fragen offen:

- 1) Wem versprach Alastair seine Seele?
- 2) Was erhielt er im Gegenzug?

Jedoch stehen Silver und Nate nach wie vor mit leeren Händen da. Erst, als Luzifer wieder auftaucht, können sie ihn konfrontieren. Luzifer bestätigt die Sache mit dem Fluch, erklärt ihnen aber, dass es nicht er es war, der den Deal mit Jane Jones abschloss. Als Silver und Nate ihn fragen, weshalb er die Seelen für jemand anderen sammelt, bleibt Luzifer stumm. Allerdings erhalten sie auf wenigstens eine ihrer Fragen eine Antwort: Luzifer ist sich sicher, dass Cory Alastairs Seele hat. Silver und Nate sind skeptisch, doch als Silver Cory direkt

konfrontiert, bestätigt er ihren Verdacht durch auffälliges Verhalten. Silver und Nate gelingt es, Cory mittels seiner eigenen Tipps in Ketten zu legen. Sie lösen die Siegel um Corys Haus und gewähren somit Luzifer Eintritt. Doch ehe sie Luzifer mit Cory abhauen lassen, wollen sie Cory noch über seinen Deal mit Alastair ausfragen, beschliessen aber, die Sache bis zum nächsten Tag aufzuschieben. Silver telefoniert mit Alice und die zwei vertragen sich wieder. Am nächsten Morgen ist Luzifer verschwunden und Alastair tot. Silver ruft Luzifer an, welcher sich jedoch erst nach mehreren Anrufen melden und auch dann nicht besonders gesprächig ist. Er besteht darauf, nicht der Mörder zu sein, scheint es jedoch eilig zu haben und liefert ihr nicht mehr Hiwneise als "weisses Kaninchen". So kommt Silvers Fall also zu Ende. So kehrt Silver in die Nekropolis zurück und liefert die zwei Seelen ab.

KAPITEL 8

Als sie jedoch Alice bei sich zuhause trifft, fällt Silver zum ersten Mal die Dekoration an ihren Wänden auf. Sie entdeckt zwei Dinge: 1) Ein Amulett, welches auf irgendeine Weise eine Vergissmeinnicht-Blüte enthält und daneben eine weisse Maske mit Hasenohren. Silver konfrontiert Alice und tatsächlich muss sie feststellen, dass ihre vermeintlich beste Freundin Alice den Dämonen auf dem Gewissen hat. Und noch schlimmer, Alice scheint sich nicht mal dafür schlecht zu fühlen. Neben ihrem Job als Seelensorgerin für die Reaper führt sie nämlich noch ein geheimes Doppelleben als Dämonenjägerin: zusammen mit einigen anderen jagt und tötet sie die Geschöpfe, welche den Sterblichen ihre Seelen klauen. Entsetzt flieht Silver zurück zu Nate.

An jenem stürmischen Abend taucht jedoch Luzifer auf und fleht die beiden um Hilfe an. (Etwas geschieht, wobei Luzifer Kali gestehen muss, dass er keine der beiden Seelen ergattern konnte. Kali bestraft Luzifer für sein Versagen. Bei dieser Konfrontation merkt er, dass Kali nicht mehr diejenige ist, die sie einmal war, und dass Kalis und seine Pläne sich vielleicht doch mehr in die Quere geraten, als er dachte. Es endet damit, dass er sich geschwächt und verängstigt von seiner Schwester abwendet) Er steckt in Schwierigkeiten, denn Cory war Kalis letzter Dämon und jetzt ist er tot. Kali ist erzürnt, dass Luzifer Silver Alastairs Seele überlassen hat und hat ihn in ihrem Zorn so erschreckt, dass er sich gegen sie wendet. Doch Kali hat es irgendwie auch so geschafft, aus der Grauzone rauszukommen. Nach und nach erfuhr Luzifer auch von finsternen Motiven seiner Schwester, welche er Silver und Nate nun erklärt: Kali möchte den Tod ersetzen und die Nekropolis übernehmen. Luzifer bittet Silver und Nate nun, ihm dabei zu helfen, die Pläne seiner Schwester zu vereiteln. Im Gegenzug kann er nur noch etwas anbieten: Er gibt Silver ihre Erinnerungen zurück.

KAPITEL 9

Hier soll der eigentliche Bösewicht entlarvt werden. Luzifer erklärt, dass er Mist gebaut hat und dass er Silvers und Nates Hilfe braucht, um Kali zu besiegen. Im Gegenzug verspricht Luzifer Silver, ihre Erinnerungen zurückzugeben. Zudem gibt er ihnen eine weitere, entscheidende Info: Kali ist seine Schwester und wurde umgebracht, und nun versucht sie, zurück ins Leben zu kommen. Silver und Luzifer unternehmen einen kleinen einen Abstecher zum Schneewittchen, einem Vampir, welcher in einer unterirdischen Kathedrale wohnt. Das Schneewittchen wurde von seinem Göttermeister freigelassen und lebt nun eigenständig in einer unterirdischen Bibliothek oder einem Museum. Schon bald findet Silver heraus, dass das Schneewittchen Luzifers Ex ist.

Das Schneewittchen beauftragt Silver und Luzifer, durch das Unterirdische Höhlensystem zu gehen und die Flüsse Lethe und Mnemosine – die Flüsse des Vergessens und der Erinnerung – zu suchen, von welchem sie Wasser schöpfen sollen. Während sie unterwegs sind, beichtet Luzifer Silver, dass sie zusammen waren (was Silver schon ahnte), dass er

derjenige war, der sie unsterblich gemacht hat, und auch, dass er ihre Familie auf dem Gewissen hat. Silver kombiniert schnell und erfährt so, dass auch sie eine der Siedlerinnen auf Roanoke gewesen sein musste. Silver verzeiht Luzifer; immerhin hat er nichts mit Absicht gemacht und wollte ihr nichts Böses. Als sie jedoch fragt, ob Luzifer noch was zu sagen hat, verschweigt er ihr alles über die Zeit, in welcher er Silver in Knechtschaft hielt. Silver und Luzifer kehren mit dem Wasser zurück und Schneewittchen stellt Silvers volle Erinnerung wieder her.

KAPITEL 10

Silver geht daran fast kaputt. Nicht nur brodelt ihr Hass für Luzifer, welcher mittlerweile nicht nur zu einem Komplizen, sondern auch zu einem Kumpel geworden ist, wieder auf; sie wird auch von Jahren der Reue und Schuldgefühlen über Kalis Tod aufgeholt. Silver verfällt in eine kurze, depressive Phase, in welcher sie sich einschliesst und weigert, mit irgendwem ausser Nate auch nur ein Wort zu sprechen, bis Luzifer sich erneut entschuldigt und Nate sie zurechtweist und sagt, dass sie im Moment keine Zeit für Streit haben. Silver reisst sich zusammen, doch von dem Punkt an ist sie etwas bitterer, ernster, finsterer. Sie übernimmt Verantwortung für ihre Taten und entschuldigt sich auch bei Luzifer für den Mord an seiner Schwester. Das Buch soll damit enden, dass Nate von seinem Cousin zweiten Grades eine Antwort erhält: Er entschuldigt sich bei Nate für dessen Verlust und erzählt ihm, dass auch sein Grossvater – Alastairs Zwillingsbruder – zufälligerweise eben gerade verstorben ist. Silver und Luzifer spekulieren für eine Weile und kommen dann aber zum Schluss, dass Alastair sich gewünscht haben muss, seinen Enkel von den Engelspflichten zu befreien. Unbeabsichtigt veranlasste das Cory dazu, den Fluch nicht aufzulösen, sondern an Alastairs Zwilling überzugeben. Silver und Luzifer beschliessen, dass Cole also der Superengel sein muss. Da Cole älter ist als Nate, bedeutet das, dass er vermutlich kurz vor einem Ausbruch seiner Kraft steht. Das ist gut, weil Luzifer und Silver nun eine Superwaffe im Kampf gegen Kali haben, und schlecht, weil Cole vermutlich in Lebensgefahr schwebt. Denn es gibt vermutlich nicht wenige andere, die ein Auge auf die strahlende Seele geworfen haben. Und so machen sie sich auf den Weg zu Cole: In die Schweiz.

OUTLINE: VERSION 3

SYNOPSIS

Silver erwacht in der *Nekropolis* - Stadt des Todes - mit einem Journal (ihrem eigenen), einem gestaltwandelnden Schwert und einem leergefegten Kopf.

Noch am selben Tag wird sie auf eine Mission geschickt - als *Grim Reaper* soll sie einer verschwundenen Seele in der Welt der Sterblichen (*Überwelt*) finden und dieser den Weg in die *Unterwelt* weisen. Dabei behilflich sind ihr ein überdramatischer Rabe namens *Levanter* und *Nate Wrong*, der sechzehnjährige Enkel ihres verstorbenen Informanten.

Doch schon bald stellt sich heraus, wie schwierig es sein kann, ohne jegliche Erinnerungen durch eine solch komplexe Welt voller alter Freunde und Feinde zu wandern. Als dann auch noch der selbsternannte Prinz der Hölle (*Luzifer*) auftaucht und behauptet, ihr verschwundenes Gedächtnis zu besitzen, merkt Silver, dass es hier um mehr geht als nur ein paar Seelen.

LEITFRAGE

Das Leben bedeutet uns so viel, weil es endet. Aber was, wenn wir unsterblich wären? Was würde uns dann dazu bewegen, Dinge zu tun, Entscheidungen zu treffen? Wie viel kann man in einem unendlichen Leben erreichen, ehe es den Sinn verliert? Wie weit kann man gehen, ehe man seine Lebensziele erfüllt hat und zufrieden abschliessen kann?

VORGESCHICHTE

VORGESCHICHTE (I)

Das ganze Drama beginnt mit einer jungen Dame namens *Lilith* bekannt als die Exfrau Adams und das Oberhaupt einer kriminellen Organisation in der Unterwelt – ihre Dämonen und Engel (von Göttern geschaffene Wesen) gehen Deals mit den Menschen ein und ergattern dabei ihre Seelen. Götter können keine Kinder kriegen (Unsterblichkeit hat das so an sich), und bei den Engeln und Dämonen ist es selten (da ihr Zweck eigentlich nur ist, ihren Göttern zu dienen), doch einer von Liliths Engeln schafft es eine junge Menschenfrau in Japan zu schwängern (und danach abzuhaufen). Lilith ist wütend und bringt den Engel um.

Die Frau bringt ihr Kind zur Welt und versucht sogleich, es zu ertränken, doch der Junge will einfach nicht sterben. Lilith erbarmt sich ihrer und lädt die junge Mutter und ihren Sohn zu sich ein. Sie adoptiert *Luzifer* und sieht zu, dass seine Mutter ein gutes Leben führen kann. Luzifer ist also halb Engel, halb Mensch, doch um ihm die doofen Sprüche und das Stigma als uneheliches, vaterloses Kind zu ersparen, macht Lilith/Nemesis ihn kurzerhand zum Gott. Luzifer ist jetzt Mensch, Engel und Gott, was ihn zu einer... interessanten Kreatur macht.

Um Luzifer ein Geschwisterchen zu schenken, nimmt Lilith auch noch eine weitere, junge Göttin bei sich auf: *Kali*. Sie verspricht einem ihrer Kinder die spätere Führungsposition. Während Kali unbedingt zum Kopf der Organisation werden möchte, tut Luzifer alles, um der Verantwortung auszuweichen. Die beiden wachsen als Geschwister zusammen auf, während Kali ehrgeizig und fleissig ist, lässt Luzifer sich durch Leben treiben und schaut, wo es ihn hinbringt. Beide entdecken jedoch gerne die Wunder der Welt, und während Luzifer sich an den kleinen, praktischen Dingen erfreut, verfolgt Kali einen eher wissenschaftlichen Weg – mit Theorien und Versuchen erforscht sie die Möglichkeiten, die ihr die Welt innerhalb von Raum, Zeit und Realität zu bieten hat.

1887. Die Roanoke Kolonie erreicht die Küste der neuen Welt und errichtet eine der ersten britischen Siedlungen. Zwei Jahre später wird *Virginia Dare* geboren, das erste britische Kind auf amerikanischem Boden. Unter den Siedlern befindet sich *Jane Jones*, ein Engel mit dem Auftrag, die Kolonie zu Überwachen. Jane ist ein Engel der Eris, Göttin der Zwie- tracht und des Streites. Eris ist interessiert an den Konflikten zwischen den Siedlern und den Eingeborenen. Jane verursacht so viel Konflikt, dass die Kolonie letztendlich gezwungen ist, ihre ursprüngliche Siedlung zu verlassen und weiter zu migrieren. Als zwei Jahre später Schiffe aus England eintreffen, ist die Kolonie (fast) spurlos verschwunden.

Es geht jedoch nicht lange, bis Jane sich verliebt und sich wünscht, ein gewöhnliches, sterbliches Leben führen zu können, ohne ihre Pflicht und ohne, dass sie ihren Geliebten noch mehr Schaden zufügen muss. Doch da ist natürlich das Tabu zwischen Menschen und Engeln.

Kali, welche ebenfalls (aus Interesse) ein Auge auf die Kolonie geworfen hat, erkennt ihre Chance und macht mit Jane einen Deal: Sie macht Jane und die zwölf Generationen, die ihr folgen, sterblich. Da Jane ein Engel ist, hat sie selbst keine Seele und verspricht Kali daher diejenigen ihrer Nachfahren. So geht die eine Seele pro Generation nach dem Tod an Kali. Der Fluch wird durch die Erstgeborenen weitergegeben, das heisst, immer das erste Kind gibt seine Seele (nach dem Tod) ab und vererbt den Fluch an sein eigenes Erstgeborenes. In der 13. Generation wird die Engelskraft jedoch nicht länger unterdrückt, und das erste Kind der 13 Generation wird sowohl die vereinten Kräfte seiner Vorgänger als auch die Pflichten eines Engels erben. Der Deal ist ideal für Jane – zwölf Generationen,

die ein gewöhnliches, sterbliches Leben führen dürfen, von den Pflichten der Engel befreit, und für Kali – zwölf Seelen mit einem Streich.

Lilith findet die Sache gar nicht lustig. Die Organisation ist zwar kriminell, doch das geht selbst ihr zu weit. Sie will Kali dafür bestrafen, doch Luzifer deckt seine Schwester und überzeugt seine Stiefmutter, dass er derjenige war, der den Deal eingegangen hat. Lilith bestraft also ihn – einerseits wird er nie das Oberhaupt der Organisation werden (was Luzifer kaum als Strafe empfindet) und andererseits wird seine Göttlichkeit vorübergehend unterdrückt und er wird als Engel zur Roanoke Kolonie geschickt, um den Platz von Jane zu übernehmen.

Virginia Dare ist etwa fünfzehn, als ein Junge an den Strand ihrer Siedlung angeschwemmt wird. Sie pöppelt Luzifer auf und die beiden verlieben sich prompt. Zwei friedliche, kitschige Jahre verbringen sie glücklich zusammen. Sonnenuntergänge und Sternennächte und all das.

Und dann kehrt Luzifers aufgestaute Kraft plötzlich zurück und er legt in einem einzigen Tag die gesamte Siedlung in Schutt und Asche. Lilith wollte ihm zeigen, was geschieht, wenn man Kräfte (ob göttlich oder engellich) zu lange unterdrückt. Virginia wird vom Feuer nicht verschont, doch Luzifer ist nicht bereit, sie sterben zu sehen, und verleiht ihr Unsterblichkeit, um sie zu retten. Da er seine Strafe nun aber abgesehen hat, wird er zurück zu seiner Steifmutter in die Unterwelt gerufen und muss Virginia verlassen.

Virginia Dare ist jetzt also unsterblich. Ihr Körper heilt zwar schnell, doch Luzifers Abgang und der Tod aller Menschen, die sie je kannte und liebte hinterlassen ganz andere Narben. Sie ist einsam und verzweifelt. Sie wünscht sich, sie wäre auch gestorben, merkt aber schnell, dass sie das nicht kann. So irrt sie allein auf der Insel herum, bis eines Tages *Asteria Easy*, Grim Reaper der Spitzenklasse, sie findet. Easy bringt Virginia in die Nekropolis, die Stadt des Todes, wo Virginia den Namen *Ash* annimmt und selbst in die Dienste des Todes tritt, wie viele andere Unsterbliche, die sonst keinen Meister haben.

Ash ist erfolgreich, bis ein unglücklicher Fall von verschwundenen Seelen sie in die Unterwelt führt, wo sie von der Organisation festgehalten wird. Reaper haben die Aufgabe, herumirrende Seelen zu finden und an sich zu nehmen, was bedeutet, dass sie einen Seelenfänger besitzen – ein Objekt, mit deren Hilfe sie die Seelen festhalten können, bis sie sie an der Richtigen Stelle abliefern können. Lilith hat zuerst vor, Ash in einen Kerker werfen zu lassen und ihr den Seelenfänger einfach abzunehmen, doch Luzifer erkennt "seine" Unsterbliche und erhebt (mit der Absicht, sie zu retten) Anspruch auf sie. Lilith willigt ein und überlässt Ash Luzifer. Für Ash ist das der Beginn eines Jahrhunderts in Knechtschaft.

Jahre vergehen, in welchen Ash an Luzifers und Kalis Seite Seelen sammelt. Dafür bleiben sie in der Unterwelt, wo sie die Seelen, welche ohnehin schon da sind, nur noch einzusammeln brauchen. Ohne das ganze "Sterbliche-Übers-Ohr-hauen" geht das Seelensammeln viel schneller. Doch Ashs Hass für Luzifer wird stets grösser und schlussendlich schnappt sie über.

Luzifer hat ihre Familie getötet, also tötet sie – aus Prinzip – seine. Doch Kali ist nicht nur Luzifers Schwester, sondern auch eine Göttin, was bedeutet, dass sie nicht sterben kann (solange die Menschen an sie glauben). Silver versucht es mit einem Schwert – dem sagenumwobenen *Levanter*. Dadurch, dass das Schwert alles tötet aber Götter von nichts getötet werden können, entsteht ein Szenario, welches in der Realität nicht existieren kann. Deshalb wird Kali sozusagen aus der Realität rausgeschleudert und steckt im Limbo, der Grauzone, fest – ein Ort ausserhalb von Zeit, Raum und Realität. Ihre einzige Verbindung zu ihrer Welt ist der Deal, welchen sie mit Jane abgeschlossen hat. Alle paar Jährchen erhält sie eine Seele. In der Zeit, in welcher Kali im Nichts treibt, schmiedet sie Pläne, um zurück in die Realität zu gelangen. Sie stellt fest, dass die zwölf Seelen (beziehungsweise die Seelen, welche ihr noch zustehen) gerade reichen sollten, um sie zurück in die Realität zu ziehen.

Währenddessen kehrt Ash zur Nekropolis zurück und nimmt den Namen Silver an. Sie steht im Schutz der Nekropolis. Sie fährt mit ihrem Leben als Reaper fort. Erst im einundzwanzigsten Jahrhundert kommt das Ganze wieder auf.

IN KURZ:

- Kali macht einen Deal
- Luzifer sitzt Kalis Strafe ab und ruiniert beiläufig noch Virginias Leben
- Virginia wird zu Ash
- Ash findet Luzifer und Kali wieder und wird von ihnen festgehalten
- Ash bringt Kali als Rache um und flieht
- Ash wird zu Silver

VORGESCHICHTE (2)

Luzifer wird von seiner (bisher für tot gehaltenen) Schwester kontaktiert. Sie hat genug Kraft, um sich mit ihm zu unterhalten, doch sie braucht noch etwas mehr, um wieder in die Realität zurückzukehren. Luzifer freut sich vorerst – immerhin bedeutet Kalis Rückkehr, dass sie nun doch ihre Position als Oberhaupt der Organisation antreten kann. Er verfolgt die Blutslinie des Fluches und für eine Weile ist er sowas wie ein Anti-Schutzengel, er sieht zu, dass die Seelen schön brav Kali versprochen bleiben. Doch als die letzte Seele, die Kali noch braucht, plötzlich vom Radar verschwindet, Luzifer reist also nach Alameda, CA, um der Träger zu suchen und nach dem Rechten zu schauen.

Doch *Alastair Wrong* weiss über die ganze Welt der Reaper, Dämonen und Götter Bescheid und weiss auch, wie man sich mit ihnen rumschlägt. Alastair weiss von dem Fluch und sucht nach einem Weg, seine Seele aus dem Deal zu ziehen.

Was er nicht weiss ist, dass Alastair einen Zwillingbruder hat: *Elmer Wrong*, welcher den Fluch mit ihm teilt. Nach den 10 vorherigen Generationen ist die Menge an konzentrierter Kraft einfach zu viel für ein einziges Kind, und so spaltete sich der Fluch. Alastair und Elmer stehen jedoch nicht zueinander in Kontakt – Elmer möchte mit der Welt der Magie nichts am Hut haben und wandert in die Schweiz aus, während Alastair immer mehr in das Geschehen jenseits seiner Realität (der Überwelt) verwickelt wird. Um seinen Bruder zu schützen, stellt er sicher, dass dieser nirgendwo in Zusammenhang mit dem Fluch erwähnt wird, und nachdem er scheitert, seine eigene Tochter zu schützen, und der Vater sich als vollkommen unfähig herausstellt, was Erziehung angeht, nehmen Alastair und seine Frau den Enkel, *Nathan Wrong* zu sich.

Als er jedoch feststellt, dass Nate der dreizehnte Erbe des Gens ist, beginnt er, verzweifelt nach einer Gelegenheit zu suchen, um Nate vor seinem Schicksal zu bewahren. Er wünscht sich, dass Nate das Gen ganz verlieren möge und geht einen Deal mit dem Dämonen *Cory* ein. Alastair verspricht Cory seine Seele, was bedeutet, dass Kali nun Alastairs Seele fehlt.

Cory findet eine Möglichkeit, Nates Kraft abzulenken, trägt sie jedoch unwissend auf Nates Cousin zweiten Grades über – *Cole Lancaster*, Elmers Enkel und der andere erstgeborene der 13. Generation. Das bedeutet, dass Cole nun doch die gesamte unterdrückte Kraft der vorherigen Generationen besitzt und sozusagen eine tickende Zeitbombe ist. Das Einzige, was ihn davor bewahrt, in die Luft zu gehen, ist seine völlige Ahnungslosigkeit. Was niemand ahnen kann ist, dass Nate bei einem Schulprojekt über einen alten Familienstammbaum stolpert und – mehr aus Interesse als sonst was – heimlich Kontakt mit Cole Lancaster aufnimmt.

Während Luzifer sich also in Alastairs und Nates Umgebung einfügt, fällt ihm auf, wie viel Kraft Nate wirklich hat. Er möchte also nicht nur Alastairs Seele zurück, sondern will sich nebenbei auch noch Nates schnappen.

Luzifer versucht also, irgendwie an Nate ranzukommen und gibt sich als Drogendealer aus um sich unter die Schüler an der Alameda High zu mischen. Nate steht leider nicht auf Drogen, aber Luzifer gibt nicht auf. Er kriegt einige andere Schüler rum, doch als einer von ihnen unerwartet stirbt und seine Seele nicht in der Unterwelt ankommt, wird Silver, eine gute Freundin Alastairs und zuständiger Reaper in der Gegend auf den Fall angesetzt. Silver macht sich also auf die Suche nach Allen Kees Seele (der tote Junge) und läuft dabei schon bald Luzifer über den Weg, welchen sie natürlich wiedererkennt und mit dem Ganzen in Verbindung bringt. Sie nimmt Cory als Bezugsperson (da Cory der Schulpolizist und ein übernatürliches Wesen ist) und vertraut ihm das eine oder andere an. Cory fühlt sich schon bald in die Enge getrieben. Er hilft Silver in Allans Fall und lenkt jeden Verdacht auf Luzifer, doch da Silver eine Seelendetektivin und dazu auch noch eine gute Freundin Alastairs ist, kann Cory sie nicht um Hilfe bitten. Aber je öfter Silver und Luzifer sich konfrontieren, umso näher kommen beide der Wahrheit. Schlussendlich bringt Cory Alastair um, sichert sich die Seele und macht sich dünn. Er erzählt Silver von seinem Fund und schiebt die Schuld erneut auf Luzifer. Gleichzeitig erzählt er Luzifer, wo Silver ist, und so wird die Leiche zum Köder und Silver zum Opfer. Cory braucht nur zu warten, bis Silver in die Falle tappt, und als Luzifer aufkreuzt, ist es für ihn leicht, die völlig aufgelöste Silver zu überwältigen und gefangen zu nehmen. Luzifer löscht Silvers Gedächtnis und Cory macht sich dünn, doch da Alastair tot ist, kann Luzifer ihm die Seele nicht mehr nehmen.

IN KURZ:

- Kali ist doch nicht tot, und sie braucht Alastairs Seele, um aufzuerstehen
- Alastair verkauft seine Seele an Cory, was bedeutet, dass Luzifer Kali eine andere Seele besorgen muss, idealerweise Nates
- Luzifer dealt nebenbei mit Allen Kee, welcher unverhofft stirbt
- Silver wird auf Allens Fall angesetzt
- Silver kommt Luzifer mit Corys Hilfe auf die Schliche
- Cory bringt Alastair um, um sich seine Seele zu sichern
- Cory merkt, dass er Luzifer drein gefunkt hat und verrät Silver an Luzifer, um sich selbst den Arsch zu retten
- Luzifer löscht Silvers Gedächtnis

PLOT

AKT I

Akt 1 soll mit Silvers Erwachen beginnen. Die siebzehnjährige Vierhundertjährige erinnert sich an nichts, doch laut dem Skelett Charlie (welches dem Tod assistiert und auch dessen "Körper" ist) im Archiv der Nekropolis ist sie nicht grundlegend anders als zuvor. Die Erinnerungen sind noch da, nur hält etwas – jemand – sie davon ab, sich zu erinnern. Doch ihre Tests ergeben, dass sie in der Lage ist, an ihrem Fall weiterzuarbeiten, und so wird sie erneut auf Allen Kees Fall angesetzt. Luzifer hat praktisch alle ihre Unterlagen, die sie bisher hatte, zerstört, doch Silver bleibt ihr Journal – welches sie jedoch nicht regelmässig führte und welches daher nicht sehr hilfreich ist. Ausserdem sind ihre Einträge nicht mit einem Datum versehen.

Silver bekommt eine Therapeutin zugewiesen – Alice – welche sich auch als ihre beste Freundin und Mitbewohnerin herausstellt. Von Anfang an ist Silver Alice gegenüber misstrauisch, weil sie einfach überall zu sein scheint. Silver wird ausserdem mit ihrem Raben namens Levanter wiedervereint. Levanter kann sich in ein Schwert verwandeln, welches nicht nur ihre Hand im Kampf selbständig führt, sondern auch Schlitze in der Realität öffnen kann, durch welche Silver in die Grauzone (und am andern Ende an jedem gewünschten Ort und in jeder gewünschten Realität wieder erscheinen kann).

Als sie in Alameda ankommt stellt sie fest, dass der Informant, Alastair, von welchem sie in ihrem Journal liest, gestorben ist. Das Journal erwähnt nirgends Alastairs Fluch, nur die Tatsache, dass sie in Alastairs Haus ihr eigenes Büro hat. Alastair Wrong hinterlässt ein Haus mit einer wertvollen Bibliothek und einen Enkelsohn: Nathan "Nate" Wrong (und wehe, man nennt ihn Nathaniel).

Nate befindet sich gerade in einer Art Rechtsstreit mit seinem Vater, welcher den Jungen am liebsten zu sich nehmen und das Haus verkaufen würde, wogegen sich Nate jedoch wehrt: Er möchte Alastairs Haus weiterhin bewohnen. Nates Vater verwaltet es zwar theoretisch, solange Nate noch nicht achtzehn ist, doch solange er nicht zustimmt, darf Mr. Wrong nichts an dem Haus machen, und auch über Nate hat er keine wirkliche Autorität. Der Anwalt, welcher Nate dabei zur Seite steht, ist zufälligerweise derselbe Cop, welcher auch im Fall seines Grossvaters ermittelte. Cory hat sich zwar aus der Bay Area verzogen, möchte aber weiterhin in Nates Nähe bleiben; er wittert eine saftige Seele.

Nathan weiss dank seinem Grossvater gut über die verrückte Welt Bescheid, kann jedoch auch nicht sagen, was mit Silver geschah, ehe sie verschwand und sein Grossvater starb. Allerdings hat er nichts dagegen, ihr ein wenig zu helfen – er tut alles, um nicht seine Hausaufgaben für die Sommerferien erledigen zu müssen. Im Gegenzug soll Silver ihm verraten, wer seinen Grossvater auf dem Gewissen hat.

Nate glaubt, der lokale "Dealer" könnte etwas mit dem Verschwinden zu tun haben. Silver verdächtigt, dass es dabei um einen Dämon geht, welcher mit den Sterblichen um ihre Seelen verhandelt. Tatsächlich stossen die beiden schon bald auf jene berühmt-berühmte Figur, welche sich als Luzifer entpuppt. Aus irgendeinem Grund scheint der junge Mann eine besondere Verbindung zu Silver zu haben... was diese schon bald darauf zurückführt, dass Luzifer etwas mit ihrem verlorenen Gedächtnis zu tun hat. Ausserdem scheint Luzifer eine seltsame Fixation auf Nate – beziehungsweise dessen Seele – zu haben.

Silver, welche sich nicht mehr an den Verrat erinnert, spürt Cory auf und versucht erneut, ihn zu ihrem Komplizen zu machen. Für Cory, welcher nicht kapiert, dass sie sich an nichts mehr erinnert, wird's brenzlich. Er weigert sich, Silver direkt zu helfen, versucht jedoch nicht nochmal, unterzutauchen, da er befürchtet, somit noch mehr Verdacht auf sich zu lenken.

Um an mehr Info ranzukommen, kontaktiert Silver also Cherry, eine junge Unsterbliche ohne Meister oder Job, aber mit einer Menge an Information, mit welcher sie handelt. Cherry gibt Preis, dass Silver vor ihrem Verschwinden nach Luzifer fragte, aber auch, dass Silver einen besonderen Hass auf Luzifer hatte und in Sachen Luzifer eine Expertin gewesen sei – alles Dinge, die Silver sich jetzt kaum mehr vorstellen kann, auch wenn sie zugeben muss, dass sie eine scheinbar unbegründete Abneigung gegenüber dem Jungen empfindet und dennoch gleichzeitig eine Verbindung zu ihm spürt. Cherry erklärt ihr auch, dass Silver vor ihrem Verschwinden Fragen über die Unsterblichkeit stellte, und ob Götter umgebracht werden könnten, und was danach geschehen würde. Dies sind die ersten Hinweise, die Silver auf Kalis Existenz erhält, doch alles kann ihr Cherry auch nicht sagen. Silver macht bei einem Trip durch die Grauzone eine unangenehme Erfahrung, als sie tatsächlich kurz steckenbleibt – was, wie gesagt, unmöglich sein sollte – und traut sich nicht mehr, durch die Realität zu reisen, es sei denn, sie hat ein Portal. Deshalb macht sie Nate schon bald zu ihrem Komplizen und lässt sich von ihm rumkutschieren. Nate willigt ein, ihr bei Allens Fall zu helfen, wenn sie ihm hilft, den Mordfall an seinem Grossvater zu lösen, bei welchem sie anscheinend direkt involviert war. Es dauert eine Weile, bis Silver schliesslich herausfindet, dass hinter den beiden Toden nicht dieselbe Person steckt.

Alice funkelt ihr das eine oder andere Mal drein, was Silver irritiert. Laut Nate arbeitete Alice parallel zu Silver an Allens Fall, was keinen Sinn macht, da Alice nicht aktiv als Reaper im Dienst ist. Sie streitet sich mit Alice, welche darauf besteht, sich bloss Sorgen um Silver zu machen.

Silver stellt bald fest, dass Luzifer Allens Seele hat, kann den jungen Gott jedoch nicht fassen. Allerdings stellt sie fest, dass Luzifer ebenfalls nach Alastairs verschwundenen Seele sucht, und die Jagd nach Luzifer wird schnell zu einem Rennen zwischen den beiden. Nach einer Weile stellt sie fest, dass sie jedes Mal, wenn sie mit Luzifer aneinandergerät, Zugriff auf Fetzen ihrer Erinnerungen erhält, was sie noch verdächtiger macht. Letztendlich schaffen die beiden es jedoch, sich wieder zu vertragen, und Silver lässt sich von Alice helfen. Es ist ein Neustart in ihrer Freundschaft.

Schliesslich findet Silver heraus, dass es Cory war, welcher Alastairs Seele hat, doch noch als sie ihn zur Rede stellen will, kommt Luzifer ihr zuvor. Die beiden verhören Cory zusammen und finden heraus, dass Cory Alastairs Seele bereits "verbraucht/freigesetzt" hat und die Seele nicht mehr zurückgewonnen werden kann. Sie halten Cory fest, in der Hoffnung, eine Gottheit zu finden, der sie den Dämon übergeben können. Doch als sie ihn für wenige Stunden aus den Augen lassen, dringt jemand ins Gefängnis ein und bringt Cory um. Silver beschuldigt Luzifer, welcher jedoch darauf besteht, nicht der Mörder zu sein.

Silver findet heraus, wofür Alastair seine Seele verlor. Ihr Drang, Nate zu beschützen, wächst umso mehr. Frustriert kehrt sie in die Nekropolis zurück, wo sie eine weitere, unangenehme Überraschung erleben muss: Sie stellt fest, dass ihre vermeintlich beste Freundin Alice den Dämonen auf dem Gewissen hat. Und noch schlimmer, Alice scheint sich nicht mal dafür schlecht zu fühlen. Neben ihrem Job als Seelsorgerin für die Reaper führt sie nämlich noch ein geheimes Doppelleben als Dämonenjägerin: zusammen mit einigen anderen jagt und tötet sie die Geschöpfe, welche den Sterblichen ihre Seelen klauen. Entsetzt flieht Silver zurück zu Nate.

Zwischenzeitlich setzt sich Kali wieder mit Luzifer in Verbindung. Luzifer muss feststellen, dass Cory

(Etwas geschieht, wobei Luzifer Kali gestehen muss, dass er keine der beiden Seelen ergattern konnte. Womöglich liegt Elmer zufällig im Sterben und Kali kommt der Realität doch näher – und bestraft Luzifer für sein Versagen. Allerdings kann Kali noch nicht ganz wiederauftauchen. Bei dieser Konfrontation merkt er, dass Kali nicht mehr diejenige ist, die sie einmal war, und dass Kalis und seine Pläne sich vielleicht doch mehr in die Quere

geraten, als er dachte. Es endet damit, dass er sich geschwächt und verängstigt von seiner Schwester abwendet.)

Akt 1 endet damit, dass Luzifer in einem schrecklich hergerichteten Zustand vor Nates Haus erscheint und Silver um Hilfe anfleht.

IN KURZ:

- Silver erwacht ohne Erinnerung
- Silver sucht Allens Seele
- Nate hilft ihr unter der Bedingung, dass sie auch Alastairs Seele sucht
- Silver findet Luzifer, welcher hinter Nates Seele her war
- Silver beschützt Nates Seele
- Silver findet heraus, dass Luzifer Allens Seele geklaut hat
- Silver sucht Alastairs Seele
- Luzifer sucht nun ebenfalls Alastairs Seele
- Sie finden heraus, dass Cory Alastairs Seele hat
- Luzifer bringt Cory um und haut ab
- Luzifer kehrt zurück und braucht Hilfe

AKT 2

In **Akt 2** soll der eigentliche Bösewicht entlarvt werden. Luzifer erklärt, dass er Mist gebaut hat und dass er Silvers und Nates Hilfe braucht, um Kai zu besiegen. Zu diesem Zeitpunkt ist er noch immer überzeugt, dass Nate einer der mächtigsten Engel ist, die es gibt. Im Gegenzug verspricht Luzifer Silver, ihre Erinnerungen zurückzugeben, was er allerdings momentan nicht kann. Vorerst gibt er ihr eine Halskette (welche er Silver vor dem Erinnerungen-Löschen entnommen hatte), in welchem sich eine Skizze eines kleinen Bäumchens befindet. Silver ist verwirrt, hinterfragt es jedoch nicht. Zudem gibt er ihnen alle Info, die er hat: Kalis Pläne, zurückzukehren, und die Sache mit dem Fluch. Dass Silver auf Roanoke war und dass die beiden sich kennen, lässt er aus. Allerdings gibt er zu, dass sie Geschichte haben, was Silver ja auch von Cherry weiss. Im Moment besteht eine Art von Rivalität zwischen ihnen. Dass Silver diejenige war, die Kali umbrachte, verrät er etwas später.

Luzifer, Silver und Nate tun sich zu einem Trio zusammen. Vorerst erzählen sie niemandem von dem Ganzen. Sie bringen Nate in (die Unterwelt? Die Nekropolis?) und versuchen einen Weg zu finden, die in ihm schlummernden Kräfte zu aktivieren, nur, um festzustellen, dass er keine mehr hat. Schon bald wird ihnen klar, dass das vermutlich der Wunsch Alastairs war. Doch eins der Grundlegendsten Gesetze in ihrer Welt lautet, dass keine Energie verloren geht, und Nates Kräfte müssen irgendwie irgendwo hingekommen sein. Cherry teilt ihnen mit, dass es unmöglich ist, die Kräfte einfach verschwinden zu lassen. Sie überlegen lange, ob Alastair nicht vielleicht ein älteres Geschwister hatte. An diesem Punkt erwähnt Nate kleinlaut seinen Cousin, doch da Alastair und Elmer Zwillinge waren und Alastair der ältere war dachte er nicht, dass es wichtig wäre. Silver und Luzifer beschliessen, dass Cole also der Super-Engel sein muss. Da Cole jetzt doch doppelt so viel Energie besitzt, wie er haben sollte, bedeutet das, dass er vermutlich kurz vor einem Ausbruch seiner Kraft steht. Das heisst also, sie müssen sich alle beeilen. Ausserdem gibt es vermutlich nicht wenige andere, die ein Auge auf die strahlende Seele geworfen haben. Cole besucht zwar ein College in Amerika, reist über die Ferien jedoch in die Schweiz, was bedeutet, dass unser Trio sich ebenfalls ins Schweizerland begeben muss. Sie nehmen ein Flugzeug, weil Silver sich noch immer vor der Grauzone fürchtet und anscheinend niemand sich die Mühe gemacht hat, ein Portal von Alameda in die Schweiz zu errichten. Cole ist ein perfekter, grossartiger junger Mann, was, was einzig und allein daran liegt, dass ich absolut parteiisch bin und er mein Lieblings OC ist. Deshalb wird er natürlich von

allen vergöttert und macht nie was falsch. (Nur ein Scherz, es bedeutet, dass er vermutlich mehr drunter kommt als die andern und dieses Buch für ihn die reinste Tortur wird.) Cole ist vermutlich der einzige Charakter bis jetzt, der aus relativ gesunden Familienverhältnissen kommt (er hat dafür andere Probleme, keine Sorge), doch er sein perfektes Leben wird auseinandergenommen und er wird ein wenig rumgeschmissen und kommt am Ende etwas kaputt, aber stärker wieder raus (wenn ich ihn nicht für eine dramatische Szene über die Klinge springen lasse). Vor allem Luzifer ist vom neuen Teammitglied begeistert. Cole freundet sich schnell mit Nate und den andern an und willigt ein, ihnen zu helfen, nachdem sie ihm alles erzählen. Er ist allerdings noch immer etwas bedrückt über den Tod seines eigenen Grossvaters. Somit ist plötzlich klar, dass Kali nun doch eine 12. Seele bekommen hat und nicht mehr viel fehlt, bis sie wieder in der Realität auftaucht. So schnell sie können, führen sie Cole in ihre Welt ein und beschliessen, mit ihm an ihrer Seite Kali zu besiegen. Silver übergibt Nate und Cole an jemanden, der Coles Kräfte erwecken kann. Cole tritt seine Stelle als Engel an. Zu diesem Zeitpunkt sind einige Mitglieder der Nekropolis über das Geschehen informiert, doch die Sache wird vor der Allgemeinheit noch immer geheim gehalten. Eventuell müssen sich unsere Helden aber dem Tod erklären und ihn einweihen.

Während sie in der Schweiz sind, erwähnt Luzifer, dass es hier jemanden gibt, der Silver ihre Erinnerungen zurückgeben kann. Zusammen wagen sie einen Abstecher zu Schneewittchen, einem Vampir. Das Schneewittchen wurde von seinem Göttermeister freigelassen und lebt nun eigenständig in einer unterirdischen Bibliothek oder einem Museum. Das Schneewittchen beauftragt Silver und Luzifer, durch das Unterirdische Höhlensystem zu gehen und die Flüsse Lethe und Mnemosine – die Flüsse des Vergessens, und der Erinnerung – zu suchen, von welchem sie Wasser schöpfen sollen, welches es braucht, um Silvers Erinnerung wiederherzustellen. Während sie unterwegs sind, beichtet Luzifer Silver, dass sie zusammen waren (was Silver schon ahnte), dass er derjenige war, der sie unsterblich gemacht hat, und auch, dass er ihre Familie auf dem Gewissen hat. Silver verzeiht ihm, immerhin hat er nichts mit Absicht gemacht und wollte ihr nichts Böses. Ausserdem erinnert sie sich in dem Moment nicht wirklich an ihre Familie und kann die Gefühle, die mit dem Tod ihrer Kolonie kamen, ausblenden. Als sie jedoch fragt, ob Luzifer noch was zu sagen hat, verschweigt er ihr alles über die Zeit, in welcher er Silver in Knechtschaft hielt. Silver und Luzifer kehren mit dem Wasser zurück und Schneewittchen stellt Silvers volle Erinnerung wieder her.

Silver geht daran fast kaputt. Nicht nur brodelt ihr Hass für Luzifer, welcher mittlerweile nicht nur zu einem Komplizen, sondern auch zu einem Freund geworden ist, wieder auf; sie wird auch von Jahren der Reue und Schuldgefühlen über Kalis Tod aufgeholt. Silver verfällt in eine kurze, depressive Phase, in welcher sie sich einschliesst und weigert, mit irgendwem ausser Nate auch nur ein Wort zu sprechen, bis sie mit Cole ein gutes Gespräch führt, Luzifer sich erneut entschuldigt und Nate sie zurechtweist und sagt, dass sie im Moment keine Zeit für Streit haben. Silver reisst sich zusammen, doch von dem Punkt an ist sie etwas bitterer, ernster, finsterer. Sie übernimmt Verantwortung für ihre Taten und entschuldigt sich auch bei Luzifer für den Mord an seiner Schwester.

Kali taucht in Bali wieder auf. Die Göttin Kali ist nämlich eine Hinduistische Göttin, wird im Balinesischen Hinduismus jedoch nicht ganz gleich dargestellt wie im Indischen. Während die indische Kali die "grössere" Kali ist, schaffen die Unterschiede zwischen unserer Kali (der balinesischen) und der grösseren Kali (der Indischen) einen Freiraum, welchen die indische Kali nicht ganz ausfüllt und in welchem unsere Kali existieren darf, und in welchen sie schlüpfen kann, sobald sie wieder real ist. Da die meisten ihrer "Anhänger" bzw. Gläubigen in Bali sind, ist sie da am stärksten. Unsere Crew macht sich also auf den Weg in einen tropischen Urlaub, (was Cole seinen Eltern irgendwie beibringen muss) um sich dort Kali zu stellen.

Cole ist mächtig, aber unerfahren, und obwohl Silvers Kumpels Alice, (Name?) und Maverick ihnen zur Hilfe eilen, wischt Kali sie ohne viel Mühe zur Seite. Cole geht dabei fast drauf, und Kali schneidet ihm (als Demonstration ihrer Macht) die Flügel ab.

Es ist eine schwere Niederlage. Cole wird in die Nekropolis eingeliefert, wo Silvers Freunde sich um sie kümmern, während Silver, Luzifer und Nate sich mit den obersten Totengöttern treffen und ihnen nun alles erzählen.

Kali hat ihnen nämlich klargemacht, dass sie zum Schluss gekommen ist, das irdische System sei fehlerhaft und die Situation, in welche sie als "tote Unsterbliche" geraten sei, dürfe sich nicht wiederholen. Sie ist ehrgeizig und idealistisch, und anstatt mit dem Tod zu sprechen und mit ihm eine Lösung für dieses Problem zu finden, möchte sie die Sache selbst in die Hand nehmen und zum neuen Tod werden, was mehr als nur problematisch ist.

IN KURZ:

- Silver, Luzifer und Nate schliessen sich zusammen und versuchen, Nates Kraft als Engel wiederherzustellen
- Sie merken, dass Nates Kraft auf Cole übertragen wurde, und müssen sich beeilen, den Jungen zu finden
- Sie machen Cole ausfindig und überreden ihn, während seiner Sommerferien die Welt zu retten
- Während Nate und Cole von einem Kumpel in Sicherheit gebracht werden...
- ... besuchen Silver und Luzifer Schneewittchen
- Silver erhält ihre Erinnerungen wieder und fällt in ein Loch
- Alice, Nate, Cole und Luzifer schaffen es, sie wieder ein wenig aufzumuntern
- Sie reisen Kali nach und stellen sich ihr
- Cole kommt drunter und verliert seine Flügel
- Rückzug in die Nekropolis und Besprechung mit Thanatos und anderen hohen Todesgöttern und dem Tod selbst

AKT 3

Akt 3 beinhaltet eigentlich nur noch, dass die Charaktere zusammenarbeiten müssen, um Kali zu besiegen. Die Nekropolis macht die Sache öffentlich und unterschiedlichste Kräfte schliessen sich zusammen, um Kali die Stirn zu bieten. Kriege unter Göttern sind nicht selten (fragt mal die Griechen) aber Kali ist doch etwas ganz anderes. Durch ihren Aufenthalt ausserhalb der Realität hat sie einiges durchgemacht und ist entsprechend "plemplem". Sie hat auch andere Wesen gefunden, die ausserhalb der Realität existieren, und ist nun eins zu stark für unsere Helden. Asteria Easy, Silvers Idol, taucht wieder auf. Luzifer besucht seine Mütter wieder mal und bittet um ihre Hilfe, während Silver innerhalb der Nekropolis Kräfte mobilisiert. Sie tut sich mit Maverick und (?) zusammen, während Cole von Alice zusammengeflickt wird. Nate bleibt auf Silvers Seite, hat aber nicht viel zu tun und liest stattdessen in der Bibliothek der Nekropolis. Cherry wird gerufen, doch sie bleibt neutral. Der Tod selbst macht einige Abstecher in die Nekropolis und führt einige Unterhaltungen mit Silver. Sie kontaktieren Schneewittchen, welches sich jedoch ebenfalls neutral hält und seinen Missmut über das System ausdrückt. Immerhin wird es nur als ein "es" bezeichnet und als Instrument der Götter gesehen, wobei seine eigentliche Person völlig ignoriert wird.

Da Menschen durch eine Evolution entstanden, während Geschöpfe der Götter von den Göttern selbst konstruiert werden, sind sie oft weniger komplex aufgebaut und stärker von der Magie abhängig. (Durch Manipulation der Realität ersparen sich die Götter somit die Komplexität, welche es den Menschen ermöglicht, unabhängig von der Magie zu existieren). Da die Geschöpfe meist eine bestimmte Funktion haben, werden Dinge wie Geschlecht oder sogar das Ernährungs- und Verdauungssystem oft einfach weggelassen.

Das bedeutet aber nicht, dass diese Geschöpfe keine eigenen Gefühle empfinden können und keine eigene Identität aufbauen, vor allem, wenn sie Zeit mit Menschen verbringen.

Silver merkt, dass das momentane System des Todes und der Welt vielleicht nicht ganz so gerecht ist, wie sie dachte. Sie zweifelt jedoch nicht daran, dass Kali aufgehalten werden muss.

Silver und Nate streiten sich. Im Verlauf der Geschichte wurde Nate schon immer etwas vernachlässigt, auch wenn Cole, Silver und Luzifer ihn verhätscheln. Er mag es nicht, dass er, nur weil er sterblich ist, als weniger wichtig angesehen wird, dass er ständig beschützt werden muss und dass alle so tun, als verstünde er nichts von Allem. Silver merkt immer mehr, dass auch sie an ihrer Einstellung und an ihrer Weltanschauung arbeiten muss und dass sie trotz ihrer Unsterblichkeit kein bisschen erwachsener ist als Nate.

Sie und Nate machen bald wieder Frieden, doch ihr Bild von Nate ändert sich. Er ist nicht mehr ein kleiner Junge, sondern ein ihr ebenbürtiges Individuum. Das Problem: Er ist nach wie vor ein Mensch und muss um jeden Preis beschützt werden – so viel schuldet sie Alastair.

Nachdem sich also alle wieder versöhnen, sind sie endlich bereit, Kali und ihrer Bande aus surrealen Kreaturen gegenüberzutreten. Kali funkt in der Zeit herum, was es schwer macht, sie zu bekämpfen. Cole kriegt coole neue Flügel aus Metall oder so, die er auf seinem Rücken zusammensurren lassen und einklappen kann. Ausserdem kann er damit Idioten häckseln.

Epische Kampfszenen, vertraute Momente zwischen den Charakteren, herzerreissende Tode, etc. etc.

Letztendlich ist es Nate, der Kali besiegt. Der Junge hat nämlich nicht nichts gemacht. In der Bibliothek der Nekropolis hat er genug gelesen, um sein Verständnis von Leben und Tod, Über- und Unterwelt, Götter und Menschen zu vertiefen. Er kommt zu folgendem Schluss. Dadurch, dass Götter durch den Glauben der Menschen entstehen, haben Menschen einen relativ grossen Einfluss auf die Götter. Dies merkt man ja auch an der Art, wie die Götter ihre Anhänger beschützen und immer wieder dafür sorgen, dass sie den Glauben selbst in modernen Zeiten wie diesen nicht verlieren. Je stärker ein Mensch oder eine Gruppe von Menschen an eine Gottheit glaubt oder auf sonst eine Art von deren Existenz überzeugt ist, umso stärker der Einfluss dieser Menschen auf jene Gottheit. Dies bezieht sich nur auf Menschen, die von Magie unberührt bleiben (sprich; alle sterblichen Menschen). Je mehr ein Mensch von der Existenz einer Gottheit überzeugt ist, umso grösser sein Einfluss auf jene Gottheit. Nate ein sterblicher Mensch, und während ihm das in der ganzen Geschichte bisher ein Hindernis war, wird es nun zu seiner Stärke. Er glaubt nicht nur an Kalis Existenz, er weiss davon. Kali ist nicht die indische Göttin, sondern die Balinesische – das heisst, dass sie nicht besonders viele Anhänger hat und von der indischen Kali oft überschattet wird. Zudem ist sie keine besonders zentrale Gottheit, daher auch nicht wirklich bekannt. Der grösste Teil ihrer Macht gegen die Nekropolis rührt daher, dass sie so lange in der Grauzone war und sich allerlei Tricks aus dem Ärmel schütteln kann, und nicht daher, dass sie eine besonders mächtige Göttin wäre. Das bedeutet, dass Nate, welcher sich zu 100% sicher ist, dass sie existiert, ziemlich viel Kontrolle über Kali hat. Dies macht er sich zunutze. Ich weiss noch nicht genau wie, aber er kann Kali so weit schwächen, dass die andern sie überwältigen können, und er ist es, welcher sie schlussendlich besiegt.

Nach ihrem Sieg beschliessen die Reaper, Kali "auseinanderzunehmen." Ihren Körper kann man leicht beseitigen, die Sache mit ihrem Wesen ist etwas schwerer. Den Geist von der Seele zu trennen ist nicht ohne, und sie wissen nicht, was sie danach damit machen sollen. Sie wollen ja nicht, dass Kalis gefährliche (wenn auch nicht unberechtigte) Ideen und Aspirationen und vor allem ihr Wissen aus der Grauzone unter die Leute geraten. Man beschliesst, Kalis Seele zurück in den Strom des Lebens und Todes zu geben, während man

ihren Geist in den Kopf eines Säuglings setzt, welcher damit ja kaum etwas anfangen kann, und dann dieselbe Barriere einbaut, die auch Silvers Erinnerung unterdrückte, nur dass man die 10000000-mal stärker baut. Kali ist also im Hinterkopf eines Babys gefangen. Gesagt, getan.

Silver kriegt ein Autogramm von Easy und Nate kriegt Schulterklopfer von allen.

Hier endet die Geschichte so also.

Cole bietet Nate an, mit ihm in die Schweiz zu ziehen, doch Nate kann kein Deutsch und er mag sein Haus und so bleibt er in Alameda. Coles Familie heisst Nate jedoch jederzeit bei ihnen willkommen und auch Nate sagt ihnen, dass sie ihn jederzeit besuchen dürfen. Da Cole ohnehin in Santa Barbara im College ist, hängt er in den Ferien gern bei Nate rum.

Silver und die anderen Kumpels verbringen den Rest von Nate und Coles Ferien mit ihnen, und zusammen mit Cherry, Schneewittchen und einigen anderen Göttern versuchen sie, die Fehler oder Lücken in ihrem System etwas genauer anzuschauen und die Löcher zu stopfen. Gerechtigkeit für alle, Juhee! Luzifer geht währenddessen zu seinen Müttern zurück und versucht einen Weg zu finden, sich aus der Rolle als zukünftiges Oberhaupt von Liliths Organisation zu schwatzen.

Eine unbekannt Zeit später treffen sich Silver und Luzifer auf jenem Hügel, auf welchem sie sich in Silvers sterblichen Zeiten so oft trafen. Sie schauen sich zusammen einen Sonnenaufgang an, während sie über den Grund ihres Treffens diskutieren. Silver hat genug von der Unsterblichkeit und vom Leben und hat den Wunsch geäußert, wieder sterblich zu werden. Ihre Gespräche mit Nate und ihre Gedanken über die Vergänglichkeit geistern ihr im Kopf herum, und sie hat sie nie ganz erholt, nachdem sie ihre Erinnerungen zurückgewann. Ausserdem ist sie ein Mensch und sie glaubt, sie hat genug vom Leben gesehen und möchte nicht länger im Leben feststecken. Natürlich bedeutet der Entzug ihrer Unsterblichkeit, dass sie auf der Stelle sterben würde, und dies wissen Luzifer und Silver beide. Silver ist okay damit, Luzifer hat Einwände, muss aber letztendlich einsehen, dass er kein Recht hat, über Silvers Leben zu entscheiden, nicht, als er sie unterblich machte, und nicht jetzt. Sie trösten sich gegenseitig und schlussendlich lässt Luzifer Silver gehen.

Das Buch endet mit Silvers Tod.

IN KURZ:

- Alle gehen in die Nekropolis
- Die andern werden eingeweiht und man mobilisiert alle, die helfen können
- Silver, Nate und Luzifer machen die letzten Schritte ihres Character-Developments durch
- Cole kriegt coole Flügel
- Kali taucht auf und hüpfert ein wenig in der Zeit rum
- Nate kriegt schlussendlich doch noch seinen grossen auftritt
- Kali wird besiegt, und alle sind glücklich (bis auf das tote Kind)
- Probleme werden im Nachfeld gelöst
- Silver kratzt ab.

PLOT IN DAYS

ANMERKUNG:

Nachdem ich feststellte, dass meine Outlines unvernünftig lang waren, musste ich eine Methode finden, meine Handlung klarer zu strukturieren und knapper zu erklären. Ich entschied mich also, eine Aart von Checkliste aufzubauen – ich notierte mir, was alles pro Tag geschehen musste und konstruierte so die *Plot in Days* Serie, welche schon um einiges angenehmer war. Diese Serie war kurz genug, um übersichtlich zu sein, und die Einteilung in Tage erleichterte mir das Schreiben ungemein. Das Bild unter diesem Text stellt Arika dar und ist aus keinem anderen Grund hier platziert, als dass es auf diesen Seiten ansonsten viel zu viel Text und zu wenige Bilder hätte.



VERSION I

KONTEXT OHNE (VORSGESCHICHTE):

Silver ist ein Grim Reaper, eine Sensefrau. Es ist ihr Job, verlorenen Seelen den Weg in die Unterwelt zu weisen. Sie ist gut in ihrem Job, sehr gut sogar, bis sie eines Tages in der Stadt der Toten erwacht, mit einem Schwert in der einen und einem Traumfänger in der andern Hand, dafür aber ohne Gedächtnis.

Obwohl nur ihre Erinnerungen und nicht ihr Können beeinträchtigt ist, wollen ihre Vorgesetzten sie lieber noch eine Weile ruhen lassen, ehe sie sie wieder in den Einsatz darf. Silver will das nicht, und so nervt sie so lange rum, bis man ihr erlaubt, auf Probe-Mission zu gehen. Sie soll innerhalb von drei Tagen einen Fall lösen. Und zwar allein (abgesehen von Levanter. Das ist ihr Schwert. Es verwandelt sich manchmal in einen sprechenden Raben).

TAG 1:

Die Seele, nach welcher sie sucht, gehört einem alten Freund von ihr (an welchen sie sich natürlich nicht erinnern kann) namens Alastair Wrong. Dieser wurde vor Kurzem tot aufgefunden – anscheinend von Silver selbst. Von der Seele keine Spur.

Al hinterlässt ein Haus mit einer wertvollen Bibliothek und einen verwaisten Enkelsohn: Nathan "Nate" Wrong (und wehe, man nennt ihn Nathaniel). Nathan weiss dank seinem Grossvater gut über die verrückte Welt Bescheid, weiss jedoch über diesen Fall im Spezifischen genauso wenig wie Silver – Alastair hatte selbst vor seinem Enkel Geheimnisse. Trotzdem bietet Nate an, Silver zu helfen: immerhin handelt es sich um seinen Grossvater, und ausserdem sind Sommerferien – er hat nichts besseres zu tun.

Silvers Büro im Hause der Wrongs liefert allerdings weniger Hinweise, als man meinen könnte. Zudem ist der Computer, auf welchem sie stets arbeitete, mit einem Passwort gesperrt (an welches sie sich natürlich nicht erinnern kann).

Um Silver besser mit Alastair bekannt zu machen, nimmt Nate sie auf den Friedhof mit, wo die beiden Als Grab besuchen. Dort findet Silver zudem heraus, dass Nates Mutter bei seiner Geburt umgekommen ist.

Als sie den Friedhof verlassen, stossen sie auf den berühmt-berüchtigten Luzifer, selbst ernannter Prinz der Hölle, einer der mächtigsten Götter aller Zeiten und das Chaos in Person. Er wird von Golems verfolgt, welche Silver und Luzifer zusammen besiegen. Dabei erlebt Silver ein Flashback, das sie glauben lässt, Luzifer könnte etwas mit ihrem verlorenen Gedächtnis zu tun haben. Luzifer bestreitet alles.

Nach ihrem ersten Zusammenstoss mit Luzifer erfährt Silver durch ihre beste Freundin Alice einige Interessante Dinge über den jungen Gott. Als Silver in jener Nacht nicht schlafen kann, begegnet sie Luzifer im Garten der Wrongs erneut. Er warnt sie, sich von dem Fall fernzuhalten. Silver beschliesst, bei Nate zu bleiben und ist sich mittlerweile sicher, dass Luzifer in den Fall verwickelt ist. Silver bleibt natürlich nicht fern.

TAG 2:

Am nächsten Tag sucht Silver Cory auf, den Informanten, der nach Alastair übernommen hat. Sie befragt ihn über die Umstände, unter welchen sein Vorgänger verstarb, sowie über die Übernatürliche Aktivität seit Alastairs Tod. Cory bestätigt Silver, dass Luzifers

Erscheinen aussergewöhnlich ist und empfiehlt ihr, den Rückzug anzutreten und in die Nekropolis zurückzukehren. Silver will nicht herhören. Um Mittagszeit werden sie und Nate von ein paar wild gewordenen Petflaschen angegriffen, welche – lächerlich wie sie sind – ziemlich lästig werden. Im Verlaufe des Tages befragt sie weitere Bekannte des alten Mannes, darunter auch eine alte Dame namens Katie, welche sich ziemlich schräg verhält. Silver erfährt, dass Alastair einen Deal mit einem Dämonen einging, um einen bestimmten Familienfluch aufzuheben. Was dieser beinhaltet, ist allerdings unklar. Auf dem Heimweg von Katies Zuhause wird Silver von einem unbekanntem Monster überfallen, welchem sie nur knapp entkommt. Als sie versucht, mit Levanter ein Portal herzustellen und weg zu teleportieren, bleibt sie in der Grauzone stecken. Als sie nach einem verzweifelten Kampf wieder ausgespuckt wird, landet sie in Corys Garten. Der Schutzschild, welchen dieser um sein Grundstück errichtet hat, war mächtig genug, um sich mit der Grauzone zu überschneiden und Silver in die Realität zurückzuholen. Silver ist natürlich geschockt und verängstigt, lässt sich aber nicht abschrecken. Im Gegenteil: Sie weiss jetzt, dass jemand sie um jeden Preis von diesem Fall fernhalten will und verdächtigt, dass ihr verlorenes Gedächtnis etwas mit der Vorgeschichte des Falls zu tun haben könnte.

TAG 3:

Den nächsten Tag verbringt Silver im Büro, auf verzweifelter Suche nach weiteren Hinweisen. Sie stößt dabei auf ein altes Dokument, auf welchem der Familienstammbaum der Wrongs vermerkt ist. Zumindest ein Elternteil pro Generation (stets aus derselben Blutlinie) starb bei oder kurz nach der Geburt seines ersten Kindes. Nur Alastair und seine Zwillingsschwester Winifred überlebten die Geburt ihres Nachwuchses. Als Nates Mutter aber wieder betroffen war und bei der Geburt ihres Sohnes starb, beschloss Alastair, Nate zu sich zu nehmen. Silver ist verblüfft über diesen "Fluch" und beschliesst, dass sie mehr vom Stammbaum sehen muss. Sie schnappt sich Nate und die beiden reisen in die Nekropolis. Dort findet Silver heraus, dass sich der Fluch in Nates Familie sich dreizehn Generationen weit zieht, und dass der Ursprung des Fluches bei einer Dame namens Jane Jones befindet. Silver trifft Katie in der Bibliothek der Nekropolis an und erhält von ihr weitere Information.

In ihrer Wohnung in der Nekropolis findet Silver zudem den finalen Hinweis auf das Passwort ihres Computers. So findet sie dann endlich heraus, dass Cory Als Seele hat. Sofort macht sie sich auf den Weg zu Corys Haus. Ein Kampf ist bereits in vollem Gange. Silver gelingt es, Luzifer lange genug zu beschäftigen, um Cory die Flucht zu ermöglichen, doch sowohl Silver als auch Luzifer durch den Kampf zu angeschlagen, um ihn zu verfolgen. Sie verarzten sich gegenseitig und Silver schläft letztendlich ein. Als sie wieder erwacht, ist Luzifer verschwunden und es ist nach Mitternacht. Silver hat die Deadline verpasst.

Niedergeschlagen kehrt Silver in die Nekropolis zurück. Sie ruft Nate an und kriegt mit, dass Corys Leiche in seinem Garten gefunden wurde. Der Junge ist aufgewühlt und verängstigt. Als Silver Luzifer anruft, um ihm für seinen Sieg zu gratulieren und um ihn zu fragen, was ihm eigentlich einfalle, die Leiche in Nates Garten liegenzulassen, beteuert dieser, nicht der Mörder gewesen zu sein. Er hält seinen Anruf knapp – er wird gerade verfolgt. Silver kehrt daraufhin in ihre Wohnung zurück, wo sie auf Alice stößt und herausfindet, dass es sie war, die Cory umgebracht hat und soeben von ihrer Jagd auf Luzifer zurückgekehrt ist. Silver ist entsetzt, dass die Nekropolis solche Taten gutheissen würde, und kehrt zu Nate zurück.

Kurz danach trifft auch Luzifer ein. Alice hat ihm ziemlich zugesetzt, und er hatte sonst keinen Ort, hinzugehen. Silver und Nate verlangen eine Erklärung für alles.

Luzifer erzählt ihnen daraufhin von seiner Schwester Arika, einer toten Göttin, welche zu ihren Lebzeiten mit Alastairs Vorfahren einen Deal einging. Ebendieser kostete Nates und Alastairs Vorfahren ihre Leben. Wichtiger noch – alle Seelen der "Verfluchten" gingen an

Arika – wo auch immer sie im Götterjenseits ist. Die Göttin benötigt diese, um zurück ins Leben zu kommen. Alastairs Seele wäre die letzte gewesen, die Rika braucht, und zugleich auch die letzte, die in den Deal eingeschlossen ist. Doch Alice hat sie zurück in die Nekropolis gebracht und so ist Rikas letzte Hoffnung gestorben. Allerdings ist sie nahe am Leben – zu nahe, um völlig aufzugeben. Das bedeutet Ärger für unsere Freunde, insbesondere Luzifer, welcher eigentlich über Alastairs Seele hätte wachen sollen.

Da Götter normalerweise nicht umgebracht werden können, wird Silver misstrauisch, doch Luzifer erklärt ihr das Konzept von Göttermördern – Waffen wie Levanter, vor denen nichts und niemand sicher ist. Er erzählt zudem, dass er Schutz vor den Leuten der Nekropolis und vor seiner verärgerten, nicht ganz toten Schwester braucht. Im Gegenzug bietet er Silver an, ihr Gedächtnis wiederherzustellen.

TAG 5:

Einige Tage darauf reisen Silver und Luzifer zu Schneewittchen, einem Vampir, welcher in einer unterirdischen Kathedrale lebt und Artefakte aller Art sammelt. Es war hier, wo Luzifer die Wasser Lethes stahl, um sie Silver einzuflößen. Das Gegengift – die Wasser des Flusses Mnemosyne – müssen Silver und Luzifer allerdings in der Unterwelt holen. Schneewittchen hilft ihnen, ein Portal zu errichten, und dann heisst es ab in Jenseits. Silver und Luzifer reden und Luzifer legt einige Beichten ab. Er erzählt Silver das eine oder andere über ihre gemeinsame Vergangenheit und entschuldigt sich im Voraus für die Dinge, an jene sie sich erinnern wird. Ohne grössere Hindernisse schaffen sie es schliesslich zu Schneewittchen zurück. Der Vampir bereitet das Gegengift vor, und Silver trinkt es in einem Zug.

Es folgt eine Welle aus Flashbacks. Die wichtigste Erinnerung: Silver hat Rika getötet.

Als Silver wieder zu sich kommt, ist sie im Hause Wrong. Hier wappnen sich die andern bereits für die nächste Herausforderung: Winifred Wrong ist gestorben, ihre Seele ist an Arika gegangen und nun haben unsere Freunde es mit einer sehr mächtigen, sehr wütenden Gottheit zu tun.

Ende des ersten Teils.

VERSION 2

KONTEXT (OHNE VORGESCHICHTE):

Silver ist ein Grim Reaper, eine Sensefrau. Es ist ihr Job, verlorenen Seelen den Weg in die Unterwelt zu weisen. Sie ist gut in ihrem Job, sehr gut sogar, bis sie eines Tages in der Stadt der Toten erwacht, mit einem Schwert in der einen und einem Traumfänger in der andern Hand, dafür aber ohne Gedächtnis. Obwohl nur ihre Erinnerungen und nicht ihr Können beeinträchtigt ist, wollen ihre Vorgesetzten sie lieber noch eine Weile ruhen lassen, ehe sie sie wieder in den Einsatz darf. Silver will das nicht, und so nervt sie so lange rum, bis man ihr erlaubt, eine Probemission zu absolvieren. Sie soll innerhalb von einer Arbeitswoche einen Fall lösen. Alleine (abgesehen von Levanter.)

TAG 1:

Die Seele, nach welcher sie sucht, gehört einem alten Freund von ihr (an welchen sie sich jedoch nicht erinnern kann) namens Alastair Wrong. Dieser wurde vor kurzem tot aufgefunden – anscheinend von Silver selbst. Al hinterlässt ein Haus mit einer wertvollen Bibliothek und einen verwaisten Enkelsohn: Nathan "Nate" Wrong (und wehe, man nennt ihn Nathaniel). Nathan weiss dank seinem Grossvater gut über die verrückte Welt Bescheid, kann jedoch auch nicht sagen, was mit Silver geschah, ehe sie verschwand und sein Grossvater starb. Trotzdem bietet er an, Silver zu helfen: immerhin handelt es sich um seinen Grossvater, und ausserdem sind Sommerferien: er hat nichts besseres zu tun. Um Silver besser mit Alastair bekannt zu machen, nimmt Nate Silver auf den Friedhof mit, wo die beiden als Grab besuchen.

Als sie den Friedhof verlassen, stossen sie auf den berühmt-berüchtigten Luzifer, selbst ernannter Prinz der Hölle, einer der mächtigsten Götter aller Zeiten und das Chaos in Person. Nach ihrem ersten Zusammenstoss mit Luzifer erfährt Silver durch ihre beste Freundin Alice, einige interessante Dinge über den jungen Gott. Als Silver in jener Nacht nicht schlafen kann, begegnet sie Luzifer im Garten der Wrongs erneut. Er warnt sie, sich von dem Fall fernzuhalten. Silver beschliesst, bei Nate zu bleiben und ist sich mittlerweile sicher, dass Luzifer in den Fall verwickelt ist.

TAG 2:

Am nächsten Tag sucht Silver Cory auf, den Informanten, der nach Alastair übernommen hat. Sie befragt ihn über die Umstände, unter welchen sein Vorgänger verstarb, sowie über die Übernatürliche Aktivität seit Alastairs Tod. Cory bestätigt Silver, dass Luzifers Erscheinen aussergewöhnlich ist und empfiehlt ihr, den Rückzug anzutreten und in die Nekropolis zurückzukehren. Silver will nicht herhören. Um Mittagszeit werden sie und Nate von ein paar wild gewordenen Petflaschen angegriffen, welche – lächerlich wie sie sind – ziemlich lästig werden. Im Verlaufe des Tages befragt sie weitere Bekannte des alten Mannes, darunter auch eine alte Dame namens Katie, welche sich ziemlich schräg verhält. Auf dem Heimweg von Katies Zuhause wird Silver von einem unbekanntem Monster überfallen, und als sie versucht, mit Levanter ein Portal herzustellen und weg zu teleportieren, bleibt sie in der Grauzone stecken. Als sie nach einem verzweifelten Kampf wieder ausgespuckt wird, landet sie in Corys Garten. Der Schutzschild, welchen dieser um sein Grundstück errichtet hat, war mächtig genug, um sich mit der Grauzone zu überschneiden.

TAG 3:

Nachdem Silver Nate alles geschildert hat, beschliesst sie, mehr Zeit in ihrem Büro zu

verbringen. Sie stößt dabei auf ein altes Dokument, auf welchem der Familienstammbaum der Wrongs vermerkt ist. Nach einigem Nachforschen stellt Silver fest, dass keines der Mitglieder jener Familie besonders alt wurde und sämtliche ihrer Seelen verschwanden, als ihre Kinder zur Welt kamen. Alastair und seine Zwillingsschwester, Winifred, bilden hier eine Ausnahme; beide überlebten die Geburt ihrer Kinder. Sie sind auch die einzigen, die nicht als Einzelkinder zur Welt kamen. Nate erzählt, dass Al und Winnie nach dem Tod ihrer Mutter von ihrem Vater über die Welt der Magie unterrichtet wurden. Während Al sich weiterhin mit dem Übernatürlichen beschäftigte, kehrte Winnie jener Welt den Rücken und wanderte in die Schweiz aus. Nate erklärt weiter, dass es fast schon ein Familienfluch sei, dass zumindest ein Elternteil (stets aus derselben Blutslinie) bei der Geburt seines Kindes sterbe. Der einzige Grund, weshalb Al noch am Leben sei, sei die Tatsache, seine Tochter Lucy aus einer vorherigen Ehe stamme. Als Lucy ebenfalls bei der Geburt ihres Sohnes starb, beschloss Alastair, Nate zu sich zu nehmen. Silver ist verblüfft über jenen Fluch und beschliesst, dass sie mehr vom Stammbaum sehen muss. Sie schnappt sich Nate und die beiden reisen in die Nekropolis. Dort findet Silver heraus, dass sich der Fluch in Nates Familie sich dreizehn Generationen weit zieht, und dass der Ursprung des Fluches bei einer Dame namens Jane Jones befindet. Silver fragt ein junges Mädchen in der Bibliothek der Nekropolis nach Jane, und dieses erzählt ihr, dass Jane ein Engel gewesen sei, welcher seinen Beruf aufgab, um ein Mensch zu werden. Dafür versprach sie, zwölf Seelen der ihr folgenden Generationen, von welchen Alastairs die letzte ist. Das dreizehnte Kind soll wieder in die Dienste jener Gottheit treten, welcher Jane diente. In ihrer Wohnung in der Nekropolis findet Silver zudem den finalen Hinweis auf das Passwort ihres Computers. So findet sie dann endlich heraus, dass Cory Als Seele hat. Nach noch mehr Zeit im Büro knackt Silver endlich den Code ihres Computers. Sie merkt, dass sie mit dem Verdacht, dass Nates Familienfluch im Fall eine Rolle spielte, richtig lag. Allerdings fällt ihr auf, dass es für Luzifer keinen Weg gibt, die Seele zurückzuerlangen, es sei denn, der Dämon, der sie nun besitzt, steht unter Luzifers Kontrolle. Soweit sie jedoch weiss, hat Luzifer keinen einzigen Dämonen. Dies macht sie stutzig. Sie beschliesst, dass die einzige Möglichkeit, die bleibt, ein Seelenfänger ist – sie ist sich jedoch sicher, dass Luzifer keinen besitzt und kennt allgemein nur eine einzige Person in der Gegend, die einen hat: Cory. Sofort macht sie sich auf den Weg zu Corys Haus. Ein Kampf ist bereits in vollem Gange, und wie es aussieht, hat Luzifer vor, Cory zu töten. Silver gelingt es, Luzifer lange genug zu beschäftigen, um Cory die Flucht zu ermöglichen, doch als sie ihm beide nachjagen wollen, kommen sie sich in die Quere. Silver und Luzifer verletzen sich gegenseitig dabei schwer genug, dass beide letztendlich kampfunfähig sind. Sie verarzten sich gegenseitig und Silver schläft letztendlich ein. Als sie wieder erwacht, ist Luzifer verschwunden und es ist nach Mitternacht. Silver hat die Deadline verpasst. Niedergeschlagen kehrt Silver in die Nekropolis zurück. Sie ruft Nate an und kriegt mit, dass Corys Leiche in seinem Garten gefunden wurde. Der Junge ist aufgewühlt und verängstigt. Als Silver Luzifer anruft, um ihm für seinen Sieg zu gratulieren und um ihn zu fragen, was ihm eigentlich einfalle, die Leiche in Nates Garten liegenzulassen, beteuert dieser, nicht der Mörder gewesen zu sein. Er hält seinen Anruf knapp. Silver kehrt daraufhin in ihre Wohnung zurück, wo sie auf Alice stößt und herausfindet, dass es Alice war, die Cory umgebracht hat und soeben von ihrer Jagd auf Luzifer zurückgekehrt ist. Silver ist entsetzt, dass die Nekropolis solche Taten begehen würde, und kehrt zu Nate zurück. Kurz nachdem sie bei Nate angekommen ist und ihm ihr Leid geschildert hat, trifft auch Luzifer ein. Alice hat ihm ziemlich zugesetzt, und er hatte sonst keinen Ort, hinzugehen. Silver und Nate verlangen eine Erklärung für alles.

Luzifer erzählt ihnen daraufhin von seiner Schwester Arika, welche eigentlich die Deals einging und die Seelen braucht, um aufzuerstehen. Da Götter normalerweise nicht umgebracht werden können, wird Silver misstrauisch, doch Luzifer zeigt ihr die Schnitte, die Levanter gemacht hat, und erklärt ihr das Konzept von Göttermörder-Waffen. Er erzählt zudem, dass er Schutz vor den Leuten der Nekropolis braucht. Im Gegenzug bietet er Silver an, ihr Gedächtnis wieder herzustellen.

TAG X

Einige Tage darauf reisen Silver und Luzifer zu Schneewittchen, einem Vampir, welcher in einer unterirdischen Kathedrale lebt und Artefakte aller Art sammelt. Snow und Luzifer arbeiteten einst zusammen, doch nachdem Luzifer das Schneewittchen bestahl und mit einer Menge von wertvollen Artefakten abhaute, gibt es Spannungen zwischen ihnen. Es war hier, wo Luzifer die Wasser Lethes stahl, um sie Silver einzufloßen. Mit Schneewittchens Hilfe gelangen sie in die Unterwelt und holen Silvers Erinnerungen wieder. Dann was?

TAG Y

Flashbacks ??????

VERSION 3

KONTEXT OHNE (VORGESCHICHTE):

Silver ist ein Grim Reaper, eine Sensefrau. Es ist ihr Job, verlorenen Seelen den Weg in die Unterwelt zu weisen. Sie ist gut in ihrem Job, sehr gut sogar, bis sie eines Tages in der Stadt der Toten erwacht, mit einem Schwert in der einen und einem Traumfänger in der anderen Hand, dafür aber ohne Gedächtnis.

Obwohl nur ihre Erinnerungen und nicht ihr Können beeinträchtigt ist, wollen ihre Vorgesetzten sie lieber noch eine Weile ruhen lassen, ehe sie sie wieder in den Einsatz darf. Silver will das nicht, und so nervt sie so lange rum, bis man ihr erlaubt, auf Probe-Mission zu gehen. Sie soll innerhalb von drei Tagen einen Fall lösen. Und zwar allein (abgesehen von Levanter. Das ist ihr Schwert. Es verwandelt sich manchmal in einen sprechenden Raben).

SCHAUPLATZ:

Bay Area, USA

(ich war da im Austauschjahr und die Häuser dort haben es mir angetan. Ausserdem hatte ich ursprünglich noch eine Reise in die Schweiz und auf Indonesien geplant, und Amerika wäre nur der Anfang gewesen, aber diese Teile habe ich jetzt rausgeschnitten. Und ist es die einzige Möglichkeit, wie Nate einigermaßen ungeschoren Autofahren darf.) Nekropolis (eine Stadt in der Grauzone zwischen Leben und Tod).

TAG I:

Die Seele, nach welcher sie sucht, gehört einem alten Freund von ihr (an welchen sie sich natürlich nicht erinnern kann) namens Alastair Wrong. Dieser wurde vor Kurzem tot aufgefunden – anscheinend von Silver selbst. Von der Seele keine Spur.

Al hinterlässt ein Haus mit einer wertvollen Bibliothek und einen verwaisten Enkelsohn: Nathan "Nate" Wrong (und wehe, man nennt ihn Nathaniel). Nathan weiss dank seinem Grossvater gut über die verrückte Welt Bescheid, weiss jedoch über diesen Fall im Spezifischen genauso wenig wie Silver – Alastair hatte selbst vor seinem Enkel Geheimnisse. Trotzdem bietet Nate an, Silver zu helfen: immerhin handelt es sich um seinen Grossvater, und ausserdem sind Sommerferien – er hat nichts Besseres zu tun.

Silvers Büro im Hause der Wrongs liefert allerdings weniger Hinweise, als man meinen könnte. Zudem ist der Computer, auf welchem sie stets arbeitete, mit einem Passwort gesperrt (an welches sie sich natürlich nicht erinnern kann).

Um Silver besser mit Alastair bekannt zu machen, nimmt Nate sie auf den Friedhof mit, wo die beiden Als Grab besuchen. Dort findet Silver zudem heraus, dass Nates Mutter bei seiner Geburt umgekommen ist.

Als sie den Friedhof verlassen, stossen sie auf den berühmt-berüchtigten Luzifer, selbst ernannter Prinz der Hölle, einer der mächtigsten Götter aller Zeiten und das Chaos in Person. Er wird von Golems verfolgt, welche Silver und Luzifer zusammen besiegen. Dabei erlebt Silver ein Flashback, das sie glauben lässt, Luzifer könnte etwas mit ihrem verlorenen Gedächtnis zu tun haben. Luzifer bestreitet alles.

Nach ihrem ersten Zusammenstoss mit Luzifer erfährt Silver durch die Nekropolis einige Interessante Dinge über den jungen Gott.

Sie isst mit Nate zu Abend. Nate wirft ihr vor nur an dem Fall interessiert zu sein, weil sie heimlich hofft, ihr Gedächtnis zurückzukriegen. Silver kann dies nicht verleugnen. Als Nate ihr aber sagt, dass sie dankbar sein solle, ihr Gedächtnis nicht mehr zu haben, wird sie stutzig.

Als Silver in jener Nacht nicht schlafen kann, begegnet sie Luzifer im Garten der Wrongs

erneut. Er warnt sie, sich von dem Fall fernzuhalten. Silver beschliesst, bei Nate zu bleiben und ist sich mittlerweile sicher, dass Luzifer in den Fall verwickelt ist. Silver bleibt natürlich nicht fern.

TAG 2:

Am nächsten Tag sucht Silver Cory auf einen ehemaligen Reaper im Ruhestand. Cory bestätigt Silver, dass Luzifers Erscheinen aussergewöhnlich ist und empfiehlt ihr, den Rückzug anzutreten und in die Nekropolis zurückzukehren. Silver will nicht herhören. Um Mittagszeit werden sie und Nate von einer wild gewordenen Petflasche angegriffen, welche – lächerlich wie sie ist – ziemlich lästig wird. Sie verbeisst sich in Nates Arm und er beschliesst, nach Hause zurückzukehren. Silver ist nun allein (von Levanter mal abgesehen). Im Verlaufe des Tages befragt sie weitere Bekannte des alten Mannes, darunter auch eine alte Dame namens Katie, welche definitiv mehr als eine blosse Sterbliche ist. Silver erfährt, dass Alastairs Vorfahrin einen Deal mit einem Gott einging. Es ist nicht klar, was genau auf dem Spiel stand, doch der Preis, den die Vorfahrin bezahlte, waren 12 Seelen ihrer Nachfahren – eine pro Generation. Bei solchen Deals wird man natürlich immer übers Ohr gehauen; so auch hier. Der einzige Nachfahr jener feinen Dame, die den Deal einging, starb zum Zeitpunkt der Geburt seines ersten Kindes, welches dann wiederum bei der Geburt seines Kindes starb, und so weiter, und so fort. Alastair glaubte, den Fluch überlistet zu haben, da er nie leibliche Kinder hatte. Aber seine Adoptivtochter, Nates Mutter, starb jedoch trotzdem bei der Geburt ihres Sohnes. Der Fluch ist also doch nicht behoben. Katie glaubt, dass Alastairs Seele bei seinem Tod an die Gottheit ging. Silver, die in dem Moment nur eine Gottheit kennt, verdächtigt natürlich augenblicklich Luzifer. Dies macht aber keinen Sinn, da Luzifer längst über alle Berge wäre, wenn er die Seele hätte. Was ist also los? Auf dem Heimweg von Katies Zuhause wird Silver von einem unbekanntem Monster überfallen, welchem sie nur knapp entkommt. Als sie versucht, mit Levanter ein Portal herzustellen und weg zu teleportieren, bleibt sie in der Grauzone stecken. Als sie nach einem verzweifelten Kampf wieder ausgespuckt wird, landet sie in Corys Garten. (Der Schutzschild, welchen dieser um sein Grundstück errichtet hat, war mächtig genug, um sich mit der Grauzone zu überschneiden und Silver in die Realität zurückzuholen.) Silver ist natürlich geschockt und verängstigt, lässt sich aber nicht abschrecken. Im Gegenteil: Sie weiss jetzt, dass jemand sie um jeden Preis von diesem Fall fernhalten will und verdächtigt, dass ihr verlorenes Gedächtnis etwas mit der Vorgeschichte des Falls zu tun haben könnte. Erneut begegnet Silver Luzifer, diesmal im Büro. Sie quetscht ihn aus, bis sie sicher ist, dass Alastairs Seele tatsächlich an ihn hätte gehen müssen. Da er aber ebenfalls auf der Suche nach der Seele zu sein scheint, muss irgendwas schiefgelaufen sein. Wer hat also die Seele?

TAG 3:

Am nächsten Tag machen Nate und Silver sich auf den Weg in die Nekropolis. Silver beschliesst, dass sie in der allwissenden Bibliothek der Totenstadt mehr über Alastairs Vorfahren erfahren will.

Sie schnappt sich Nate und die beiden reisen in die Nekropolis. Dort findet Silver heraus, dass Nate Kind 13 ist, was bedeutet, dass der Fluch bei ihm endet. Nate ist erleichtert. Silver verfolgt die Blutlinie zurück und erfährt, dass die Ahnin eine Dame mit dem Namen Jane Jones war. Jane war kein Mensch, sondern ein Schutzengel mit dem Auftrag, auf eine Kolonie in Amerika aufzupassen. Das begann ihr zu stinken und sie ging den Deal mit Luzifer ein. Da sie als Schutzengel keine eigene Seele hatte, versprach sie Luzifer die Seele ihrer Nachfahren. Silver geht mittlerweile davon aus, dass Alastair selbst einen Deal einging, um den Fluch aufzuheben, und seine Seele dabei einer anderen Gottheit versprach. Ausserdem trifft Silver in der Nekropolis auf Katie, welche ihr sie und Nate zu den Pforten der Unterwelt bringt, um sich mit Alastairs Geist zu treffen. Er verweilt da, weil er ohne seine

Seele nicht in die Unterwelt eintreten kann. Silver muss jedoch feststellen, dass Alastair nicht mehr das ist, was er einst war. Sein Geist besteht aus nichts mehr ausser den Erinnerungen der Sterblichen an ihn und einem winzigen Fragment seiner eigenen Persönlichkeit, welche jedoch verschwinden wird, sobald er die Unterwelt betritt.

Silver erfährt, dass sie mit ihrer Vermutung richtig lag - Alastair ging einen Deal ein – weiss jedoch immer noch nicht, wer die Seele hat. Nate ist nach der Begegnung mit seinem Grossvater am Boden zerstört. Auch Katie wirkt bitter und traurig und schwört sich Rache für ihren "Engel" Alastair.

In ihrer Wohnung in der Nekropolis findet Silver endlich einen Hinweis auf das Passwort ihres Computers. Sie erfährt so, dass sie ein Teil jener Kolonie war, in welcher Jane Jones lebte und deren Existenz dank Luzifer vollkommen ausgelöscht wurde. Ausserdem enthüllt der Laptop den Täter. Silver sieht nämlich ihre letzte Unterhaltung mit Alastair auf einem Backup ihres alten Telefons. Vor seinem Tod erzählte er ihr, er habe "das Problem gelöst" und fühle sich aber unsicher, weil er sich demnächst mit Cory treffen wolle.

Sofort macht sie sich auf den Weg zu Corys Haus. Ein Kampf ist bereits in vollem Gange. Luzifer hat sich Zutritt zu Corys Anwesen verschafft – dabei hat er den Schutzschild überwunden, was ihm gelang, indem er am Schutzschild des Wrong-Hauses übte – und ist nun drauf und dran, die Seele zurückzuholen. Als Silver und Luzifer sich jedoch gegenseitig in die Haare geraten, entwischt Cory. Silver und Luzifer sind durch den Kampf zu angeschlagen, um ihn zu verfolgen. Sie verarzten sich gegenseitig und Silver schläft letztendlich ein. Als sie wieder erwacht, ist Luzifer verschwunden und es ist nach Mitternacht. Silver hat die Deadline verpasst.

TAG 4:

Niedergeschlagen kehrt Silver in die Nekropolis zurück. Sie ruft Nate an und kriegt mit, dass Corys Leiche in seinem Garten gefunden wurde. Der Junge ist aufgewühlt und verängstigt. Als Silver Luzifer anruft, um ihm für seinen Sieg zu gratulieren und um ihn zu fragen, was ihm eigentlich einfalle, die Leiche in Nates Garten liegenzulassen, beteuert dieser, nicht der Mörder gewesen zu sein. Als Silver ihre Niederlage zugeben will, stellt sich heraus, dass sie gar nicht gescheitert ist. Alastairs Seele ist wieder in der Unterwelt und alles ist gut.

Silver kehrt daraufhin in ihre Wohnung zurück, wo sie auf Katie stösst und herausfindet, dass es sie war, die Cory umbrachte und für Ordnung sorgte.

Und erst dann versteht Silver, dass Katie kein Reaper ist, sondern eine Göttin. Katie – Hekate – ist zudem die Schöpferin der sogenannten Göttermörder, einer Reihe von Waffen (Levanter ist eine davon), welche alles und jeden töten können. Jane Jones war einer von Katies Schutzengeln. Nach den 12 Generationen wäre das Erstgeborene der 13. Generation wieder in Katies Dienste gelangt. Alastair verhinderte also nicht den Fluch, sondern Nates Schicksal als Schutzengel. Katie verlor ihren "Engel" und rächte sich dafür an Cory. Jetzt ist sie hinter dem Gott her, der ihr den ersten Engel nahm – Luzifer.

Silver kehrt zu Nate zurück, um bei ihm nach dem Rechten zu sehen. Kurz danach trifft auch Luzifer ein. Er bittet Silver und Nate um Unterschlupf. Silver will ihm diesen nicht gewähren – immerhin bereitete er der Familie Wrong so viel Schmerz und Kummer, doch Luzifer beteuert, auch hier nicht schuldig zu sein.

Er erzählt Silver Folgendes:

Luzifer suchte die Seele nicht für sich, sondern für eine Göttin namens Arika, seiner Schwester. Sie war es, die den Deal mit Jane einging. Luzifer nahm die Schuld auf sich, um Rika zu beschützen. Doch dann geschieht das Unerwartete: Rika, eine Göttin, stirbt. Ein Ereignis, das bisher für unmöglich gehalten wurde. Doch die 12 Seelen, die Rika versprochen waren, verschwanden nach wie vor irgendwohin, was Luzifer hoffen liess, sein Schwesterherz sei noch am Leben. 12 Seele wird Rika entweder ins Leben zurückholen, oder er sich damit abfinden, dass sie wirklich tot ist. Als er erfuhr, dass Alastair den Fluch

überwunden hatte, machte Luzifer sich sofort auf die Suche nach der Seele. Auch Silver, welche Alastair von Alastair selbst erfuhr, dass er den Fluch losgeworden war, war in der Gegend. Cory fürchtete sich sowohl vor Silver als auch vor Luzifer, tat sich aber mit beiden zusammen und "half" ihnen jeweils dabei, die Seele zu finden. Dabei stachelte er sie auch gegeneinander an. Cory verspürt Druck und tötet Alastair. In der Nacht, in der Alastair stirbt, findet Silver seine Leiche und versteht, dass Cory hinter allem steckt. Luzifer, welcher jedoch wenig später eintraf, weiss dies nicht und besiegt Silver in einem Kampf. Er nimmt ihr ihr Handy und ihre Schlüssel ab, löscht ihr Gedächtnis (mittels des Wassers der Lethe) und stellt erst später fest, dass Silver die Seele gar nicht hat.

Bis er kapiert, dass Cory der Täter ist, hat Cory sich bereits hinter seinem Schutzschild verschanzt.

Silver glaubt Luzifer nicht ganz. Er fleht sie aber an, ihm Unterschlupf zu gewähren, und so gibt sie letztendlich nach – unter einer Bedingung: Er muss ihr ihr Gedächtnis zurückgeben.

TAG 5:

Einige Tage darauf reisen Silver und Luzifer in die Unterwelt, um nach dem Wasser der Mnemosyne zu suchen – ein Gegengift für Lethes Wasser. Sie finden es, reisen zurück und stellen Silvers Gedächtnis wieder her.

Es folgt eine Welle aus Flashbacks. Die wichtigsten Erinnerungen:

- Als Luzifer Silvers Kolonie aus Versehen auslöschte, machte er sie unterblich, um sie zu retten.
- Silver wollte sich dafür an ihm rächen und tötete Rika im Gegenzug.

Als Silver wieder zu sich kommt, ist sie im Hause Wrong. Sie versöhnt sich mit Luzifer, trifft sich mit Katie und erzählt ihr, dass Luzifer nicht schuld am Verlust des Engels ist. Luzifer hat sich mittlerweile mit der Tatsache abgefunden, dass seine Schwester nie wieder zurückkommt. Nate ist beruhigt, dass sein Grossvater sicher im Jenseits angekommen ist und sein Mörder "unschädlich" gemacht wurde. Silver ist wieder im Dienst der Nekropolis. Ende gut, alles gut.

VERSION 3

KONTEXT OHNE (VORGESCHICHTE):

Silver ist ein Grim Reaper, eine Sensefrau. Es ist ihr Job, verlorenen Seelen den Weg in die Unterwelt zu weisen. Sie ist gut in ihrem Job, sehr gut sogar, bis sie eines Tages in der Stadt der Toten erwacht, mit einem Schwert in der einen und einem Traumfänger in der anderen Hand, dafür aber ohne Gedächtnis.

Obwohl nur ihre Erinnerungen und nicht ihr Können beeinträchtigt ist, wollen ihre Vorgesetzten sie lieber noch eine Weile ruhen lassen, ehe sie sie wieder in den Einsatz darf. Silver will das nicht, und so nervt sie so lange rum, bis man ihr erlaubt, auf Probe-Mission zu gehen. Sie soll innerhalb von drei Tagen einen Fall lösen. Und zwar allein (abgesehen von Levanter. Das ist ihr Schwert. Es verwandelt sich manchmal in einen sprechenden Raben). Auf dem Spiel steht Silvers Ruf als zweitbeste Sensefrau der Nekropolis. Zudem hofft sie, ihr Gedächtnis wiederzuerlangen.

SCHAUPLATZ:

Bay Area, USA

Nekropolis (eine Stadt in der Grauzone zwischen Leben und Tod) Unterwelt, Singapur (der Fluss), parallel zu Alcatraz Island

PROLOG:

Silver erhält eine Nachricht von Alastair und teleportiert auf das Dach eines nahen und ihr einziger Ausweg wird von einem myteriösen Gegner versperrt...

TAG I:

Die Seele, nach welcher Silver sucht, gehört einem alten Freund von ihr (an welchen sie sich natürlich nicht erinnern kann) namens Alastair Wrong. Dieser wurde vor Kurzem tot aufgefunden – anscheinend von Silver selbst. In derselben Nacht fand man auch Silver ohne Erinnerungen auf.

Al hinterlässt ein Haus mit einer wertvollen Bibliothek und einen Grossneffen: Nathan "Nate" Wrong (und wehe, man nennt ihn Nathaniel). Nate weiss dank seinem Grossonkel gut über die verrückte Welt Bescheid, was aber bisher nie an einer Mission beteiligt. Trotzdem bietet Nate an, Silver zu helfen: immerhin handelt es sich um seinen Grossonkel. Silvers Büro im Hause der Wrongs liefert allerdings weniger Hinweise, als man meinen könnte. Zudem ist der Computer, auf welchem sie stets arbeitete, mit einem Passwort gesperrt (an welches sie sich natürlich nicht erinnern kann).

Um Silver besser mit Alastair bekannt zu machen, nimmt Nate sie auf den Friedhof mit, wo die beiden Als Grab besuchen. Dort findet Silver zudem heraus, dass Nates Mutter bei seiner Geburt starb.

Als sie den Friedhof verlassen, stossen sie auf einen Jungen namens Luce, Nates ehemaligen Babysitter. Er wird von Golems verfolgt, welche er jedoch mit Silvers und Levanters Hilfe besiegt. Während dem Kampf durchlebt Silver ein plötzliches Déjà-Vu und erinnert sich an seinen wahren Namen. Bei Luce handelt es sich um niemand geringeren als den berühmt-berüchtigten Luzifer, einen der mächtigsten Götter aller Zeiten und das Chaos in Person.

Nach ihrem ersten Zusammenstoss mit Luzifer erfährt Silver durch die Nekropolis einige interessante Dinge über den jungen Gott, welche ihn ihr äusserst suspekt machen.

Sie isst mit Nate zu Abend, doch es bricht Streit zwischen ihnen aus. Als Silver in jener Nacht nicht schlafen kann, begegnet sie Luzifer im Garten der Wrongs erneut. Er warnt sie,

sich von dem Fall fernzuhalten. Silver beschliesst, genau das Gegenteil zu tun, und ist sich mittlerweile sicher, dass Luzifer in den Fall verwickelt ist.

TAG 2:

Silver und Nate vertragen sich am nächsten Morgen wieder. Zusammen gehen sie eine Liste von Kontakten durch, welche Silver sich in der Nekropolis zusammengestellt hat. Sie Cory auf, einen ehemaligen Reaper im Ruhestand. Cory verhält sich höchst fragwürdig, und nach dem Gespräch offenbart Nate, dass Cory gefeuert wurde, weil er es nicht schaffte, genug Seelen wiederzufinden. Silver will nicht herhören. Um Mittagszeit werden sie und Nate von einer Gruppe wild gewordener Petflaschen angegriffen, welche – lächerlich wie sie ist – ziemlich lästig werden. Durch eine interessante Anwendung des Schwerts Levanter besiegt Silver die Flaschen und die beiden setzen ihre Reise fort. Gegen Abend wird Nate müde und Silver schickt ihn nach Hause – den letzten Besuch schafft sie schon allein. Silver landet bei einer alten Dame namens Katie, welche definitiv mehr als eine blosse Sterbliche ist. Information bringt Silver aus ihr jedoch keine heraus. Auf dem Heimweg von Katies Zuhause wird Silver von einem unbekanntem Monster überfallen, welchem sie nur knapp entkommt. Als

sie versucht, mit Levanter ein Portal herzustellen und weg zu teleportieren, bleibt sie in der Grauzone stecken und begegnet einem geheimnisvollen Mädchen, welches ebenfalls in der Grauzone zu schweben scheint. Als sie nach einem verzweifelten Kampf wieder ausgespuckt wird, in Nates Garten. Silver ist natürlich geschockt und verängstigt, lässt sich aber nicht abschrecken. Doch noch ist das Chaos nicht vorbei: Silver erfährt, dass jemand ins Haus eingebrochen ist, und ist nicht überrascht, als Nate und sie Luzifer in ihrem Büro vorfinden. Er bittet für eine Nacht um Unterschlupf, will Silver und Nate dafür helfen. Etwas später erfährt Silver jedoch, dass er ebenfalls hinter Alastairs Seele her ist, und beschliesst, Luzifer gegenüber wachsam zu bleiben. Wenn er aber kein Seelendieb ist, muss sie weiter nach Alastairs Seele suchen.

TAG 3:

Am nächsten Tag erklärt Luzifer, dass er über Nacht die Information, die Nate und Silver zusammengetragen haben, sortiert hat. Silver fällt auf, dass es in Nates und Alastairs direkter Blutlinie überraschend viele Tode bei der Geburt von Kindern gab – tatsächlich starben alle Töchter der Familie bei der Geburt ihrer ersten eigenen Tochter.

Auf Luzifers Ratschlag hin machen Nate und Silver sich auf den Weg in die Nekropolis. Silver beschliesst, dass sie im allwissenden Archiv der Totenstadt mehr über Alastairs Vorfahren erfahren will. Mithilfe des Skelettes Charlie verfolgen Nate und Silver den Wrong-Stammbaum und stellen fest, dass seit zwölf Generationen mindestens eine Seele spurlos verschwand. Der "Fluch" beginnt bei Jane Jones, einem Engel, welcher Teil der Roanoke-Kolonie war. Silver und Nate recherchieren im Archiv. Silver läuft dabei Katie über den Weg und stellt fest, dass sie nun ein junges Mädchen ist. Kurz darauf stösst auch Nate wieder zu ihr und erklärt, dass er das Rätsel geknackt habe.

Alastairs Vorfahrin müsse einen Deal eingegangen sein, um ein menschliches Leben führen zu dürfen, doch da Jane Jones nicht mit ihrer eigenen Seele bezahlen konnte, bezahlten die zwölf ihr folgenden Generationen. Doch Nate ist das dreizehnte Kind in dieser Linie, und der erste Junge ohne ein weibliches Geschwister. Katie offenbart, dass dies bedeutet, dass er Janes Stellung als Schutzengel einnehmen müsse – und in die Dienste Hekates treten, welcher auch schon Jane Jones unterstand.

Katie bietet Nate und Silver an, sich mit Alastairs Geist zu treffen, welcher an den Pforten zur Unterwelt auf seine Seele wartet – er kommt nicht ins Nachleben, es sei denn, er gibt die Seele der Nekropolis ab. Alastairs Geist versucht, Silver auf eine bestimmte Nachricht aufmerksam zu machen, welche sie jedoch nie erhielt. Etwas besuchen kehren Silver und

Nate letztendlich noch Silvers Wohnung, wo sie auf eine Kette stossen, welche einen grossen Hinweis zu Silvers Computerpasswort liefert.

Die beiden eilen wieder zum Anwesen der Wrongs, wo sie den Computer entsperren und eine E-Mail von Alastair finden, welcher ihnen offenbart, dass Cory der Täter ist.

Sofort macht sie sich auf den Weg zu Corys Haus. Ein Kampf ist bereits in vollem Gange. Luzifer hat sich Zutritt zu Corys Anwesen verschafft und ist nun drauf und dran, die Seele zurückzuholen. Nach einem langen Gerangel bemerkt Silver schliesslich einen Kronleuchter, an welchem gefangene Seelen hängen, getarnt als bunte Glaskugeln. Cory erklärt schlussendlich, dass er Seelen sammle, um eine eigene Generation von Göttern zu erschaffen, jedoch nichts davon wisse, wo die Seelen von Nates Vorfahren hingekommen seien. Er habe lediglich Alastairs Seele zu sich genommen und den alten Mann getötet, weil dieser ihm drohte, der Nekropolis von Corys Taten zu erzählen. Als Silver und Luzifer gleichzeitig versuchen, sich Cory, bzw. Alastairs Seele, zu schnappen, geraten sie sich in die Haare und Cory entwischt. Silver und Luzifer sind durch den vorherigen Kampf zu angeschlagen, um ihn zu verfolgen. Sie verarzten sich gegenseitig und Silver schläft letztendlich ein. Als sie wieder erwacht, ist Luzifer verschwunden und es ist nach Mitternacht. Silver hat die Deadline verpasst.

TAG 4:

Niedergeschlagen kehrt Silver in die Nekropolis zurück. Dort erfährt sie jedoch, dass Alastairs Seele doch eingetroffen ist und Silver ihre Mission erfolgreich absolvierte. Silver ist überrascht und verwirrt. Sie stösst erneut auf Katie, welche zugibt, die Seele für Silver gefunden und zurückgebracht zu haben – als Gegenleistung für einen Gefallen, den Silver ihr scheinbar getan hat.

Noch verwirrter als zuvor kehrt Silver in ihre Wohnung zurück.

Sie ruft Nate an und kriegt mit, dass Corys Leiche im Garten der Wrongs gefunden wurde. Der Junge ist aufgewühlt und verängstigt. Silver geht am Abend zu Nate, um bei ihm nach dem Rechten zu sehen. Er scheint in einer kleinen Krise zu stecken, doch er erholt sich schnell davon. Gerade rechtzeitig.

Denn kurz nach Mitternacht trifft auch Luzifer ein, fleht Nate diesmal regelrecht an, im Haus bleiben zu dürfen. Zusammen mit Luzifer löst Silver nun den Rest des Falles auf: Jane Jones ging mit einem Gott einen Deal ein, und Alastair bat Cory, den daraus resultierenden Fluch von Nate zu lösen. Cory tat dies, indem er einen Schutzschild um Nate legte, welcher dafür sorgt, dass Hekate, Janes ehemalige Meisterin, Nate nicht mehr anrühren kann. Somit kann sie ihn auch nicht dazu bringen, als Engel in ihre Dienste zu treten. Cory tötete Alastair aber nach dem Anlegen des Schutzschildes und nahm sich seine Seele – ein Fehler, denn hinter genau dieser Seele ist der Gott Luzifer her.

Luzifer hat nämlich Folgendes zu erzählen: Die Gottheit, welche mit Jane Jones den Deal schloss, war seine Schwester Arika. Arika starb jedoch wenige Jahre nach dem Schliessen des Deals. Da die Seelen aber weiterhin verschwanden, nimmt Luzifer an, dass Arika noch irgendwo zu finden ist – da Alastair der letzte war, der vom Fluch betroffen war (von Nate abgesehen). Wenn er danach nichts mehr von Rika hörte, würde er aufgeben. Doch als er beobachtet, wie Cory sich die Seele nimmt, ist klar, dass er sie zurückholen muss. Und wenn er dabei Silver über den Weg läuft und ihr das Gedächtnis löscht... nun ja. Kann ja mal passieren.

Silver erzählt Luzifer daraufhin von ihrem Zusammenstoss mit dem Mädchen in der Grauzone, und Luzifer bestätigt sofort, dass es sich bei ihr um Rika handeln muss. Er bittet sie, ihm zu helfen, Rika erneut zu finden, und verspricht ihm im Gegenzug ihr Gedächtnis zurück.

TAG 5:

Am nächsten Tag reisen Silver und Luzifer in die Unterwelt, um nach dem Wasser der Mnemosyne zu suchen – ein Gegengift für Lethes Wasser, welches der Grund für Silvers Gedächtnisverlust waren. Sie gehen zu Luzifer nach Hause – er wohnt bei seiner Mentorin, der grossen Göttin Lilith, Königin der Unterwelt (im Doppelten Sinne). Lilith erkennt in Silver jemanden, doch als Silver Luzifer danach fragt, weicht er ihr aus. Sie finden das Gegengift und stellen Silvers Gedächtnis wieder her.

Es folgt eine Welle aus Flashbacks. Die wichtigsten Erinnerungen:

- Silver ist Virginia Dare, ein Mädchen aus jener Kolonie, in welcher auch Jane Jones lebte und welche

Luzifer aus Versehen auslöschte

- Als Luzifer Silvers Kolonie aus Versehen auslöschte, schaffte er es, sie zu retten, indem er sie

unsterblich machte.

- Silver wollte sich dafür an ihm rächen und wurde jedoch in der Unterwelt gefangen und festgehalten.

Als sie floh, rächte sie sich dennoch an Luzifer und tötete Rika.

- Als Alastair Silver seine Mitteilung schickte, stiessen Silver und Luzifer zusammen und Luzifer bot

Silver nach einem langen Gespräch das Wasser Lethes an. Silver nahm den Trank freiwillig zu sich und

verlor ihr Gedächtnis.

Als Silver wieder zu sich kommt, ist sie im Hause Wrong. Sie versöhnt sich mit Luzifer; Nate ist mit seinem Vater unterwegs.

TAG 6:

Silver und Luzifer holen gemeinsam Rika aus der Grauzone zurück. Dies verläuft relativ unspektakulär – Silver wartet und spricht mit Katie, während Luzifer seine Schwester zurückholt. Letztendlich stösst auch Nate zu ihnen und sie fahren zu dritt und glücklich in den Sonnenuntergang oder so.

EPILOG

Silver und Luzifer treffen sich auf einem Hügel in der Nähe der ehemaligen Kolonie und Silver bittet Luzifer, sie endlich sterben zu lassen. Dies geschieht in ferner Zukunft, und die beiden sind sich mittlerweile wieder nahe. Silver stirbt einen friedlichen Tod.

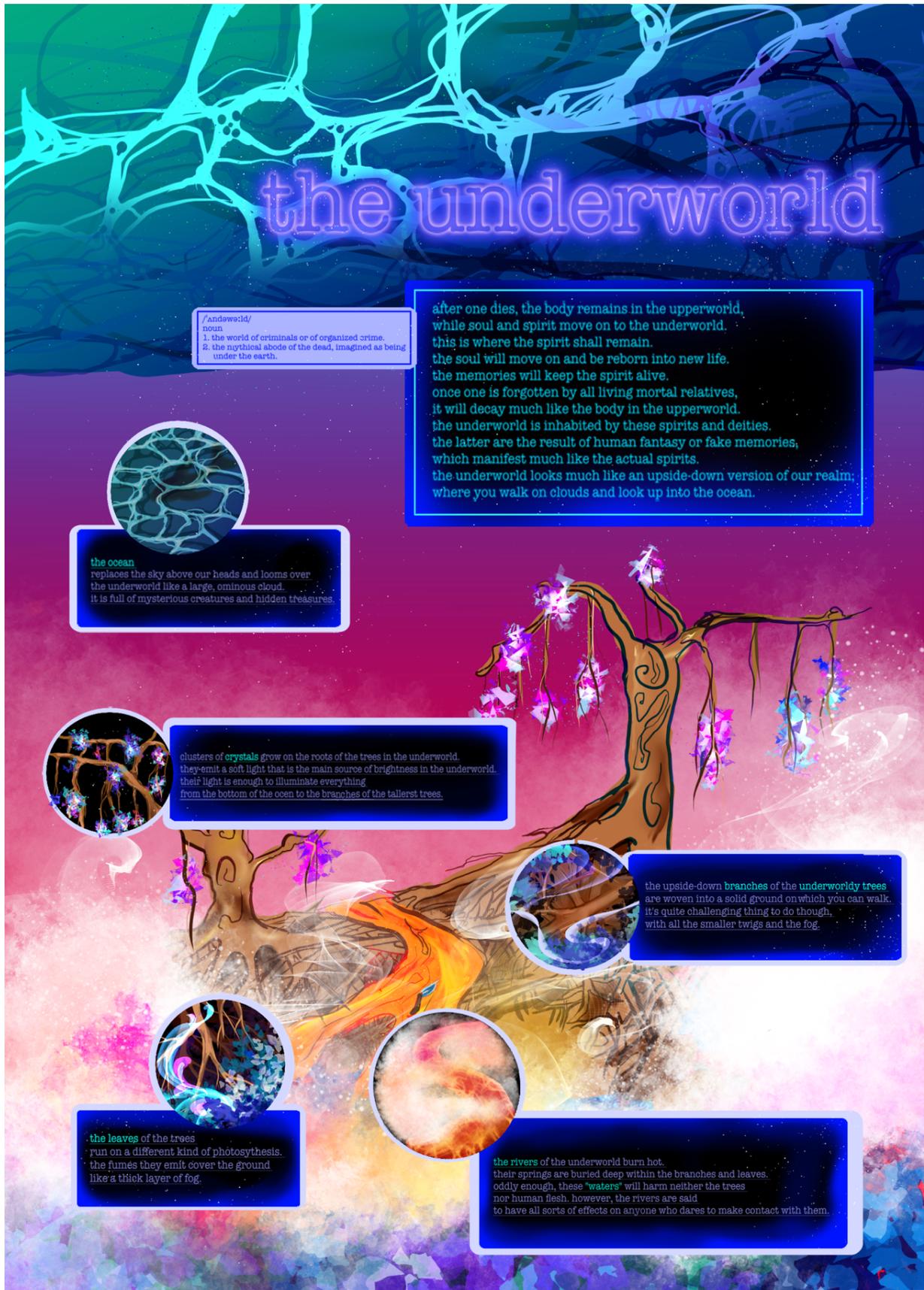
ZUSAMMENFASSUNG:

Silver muss eine Seele suchen, weil sie ihre Position als Reaper und ihre Erinnerungen wieder will. Luzifer sucht dieselbe Seele, weil sie die letzte Chance seiner Schwester ist, den Ausweg aus der "Grauzone" zwischen Leben und Tod zu finden. Cory hat die Seele, weil Alastair mit ihm einen Deal machte und Cory den alten Mann tötete und sich die Seele nahm.

Silver und Nate suchen nach der Seele, Luzifer ebenfalls, und ihre Wege kreuzen sich.

Letztendlich begegnen sich Silver und Luzifer auch wieder bei Cory, doch es ist Cory, welcher sich mit der Seele aus dem Staub macht. Trotzdem gelangt die Seele rechtzeitig in der Nekropolis an – Hekate übernimmt diesen Job und tötet auch Cory. Luzifer, Silver, Hekate und die Wrong-Familie sind alle über diesen Deal oder diese Events verbunden, die sich dazumal in und um die Roanoke Kolonie ereigneten. Silver erhält ihr Gedächtnis zurück und Luzifer seine Schwester, Nate ist geschützt, und so sind letztendlich alle bis auf Hekate glücklich und zufrieden.

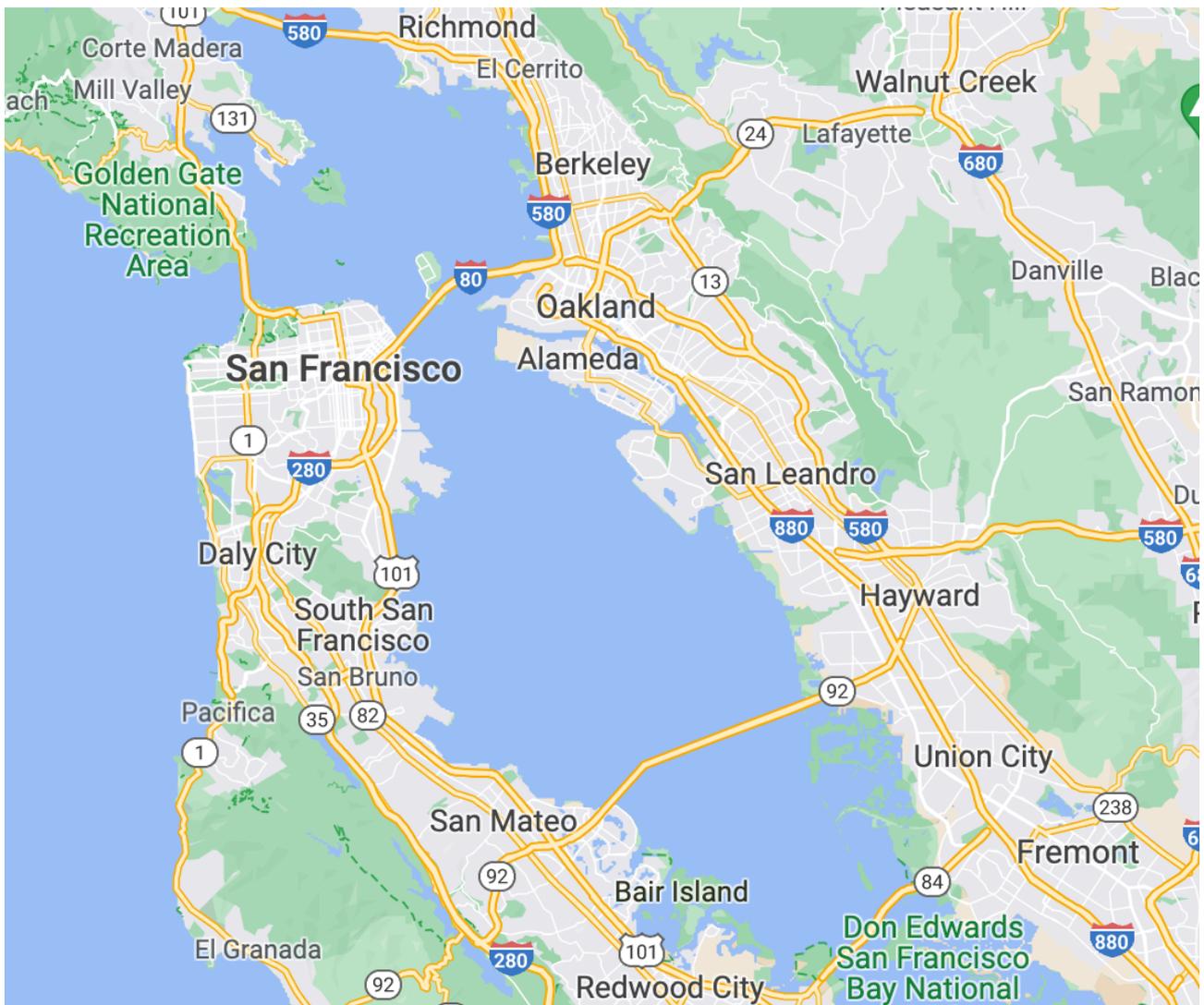
WORLDBUILDING



ORTSCHAFT

ZU STERLYN ISLAND

Sterlyn Island ist rein fiktional, basiert jedoch auf Alameda, der Insel, auf welcher ich mein Austauschjahr verbrachte. Vielleicht muss man noch anmerken, dass die Geschichte deshalb in Amerika spielt, weil ich 1) aus irgendeinem Grund englische Namen wählte, 2) weil mir der viktorianische Baustil der Gegend so gefällt und 3) Nate ansonsten auf keinen Fall Autofahren dürfte. Sterlyn ist deshalb fiktional, weil ich sonst vermutlich stundenlang mit Google Maps durch Alameda gereist wäre, um möglichst akkurat zu sein. Wer sich Sterlyn sehen will, genauer vorstellen können will, soll genau das tun. Hier ist ein aber Bild (von Google Maps) von der Bay Area.



3D MODELLE

Mithilfe der App "Home Design" konnte ich 3D-Modelle der wichtigen Schauplätze zu machen. Aufgrund der Beschränkungen innerhalb der App entsprechen die Modelle nicht zu 100% meiner Vorstellung, aber ich habe mein Bestes getan. Hier sind einige Bilder.

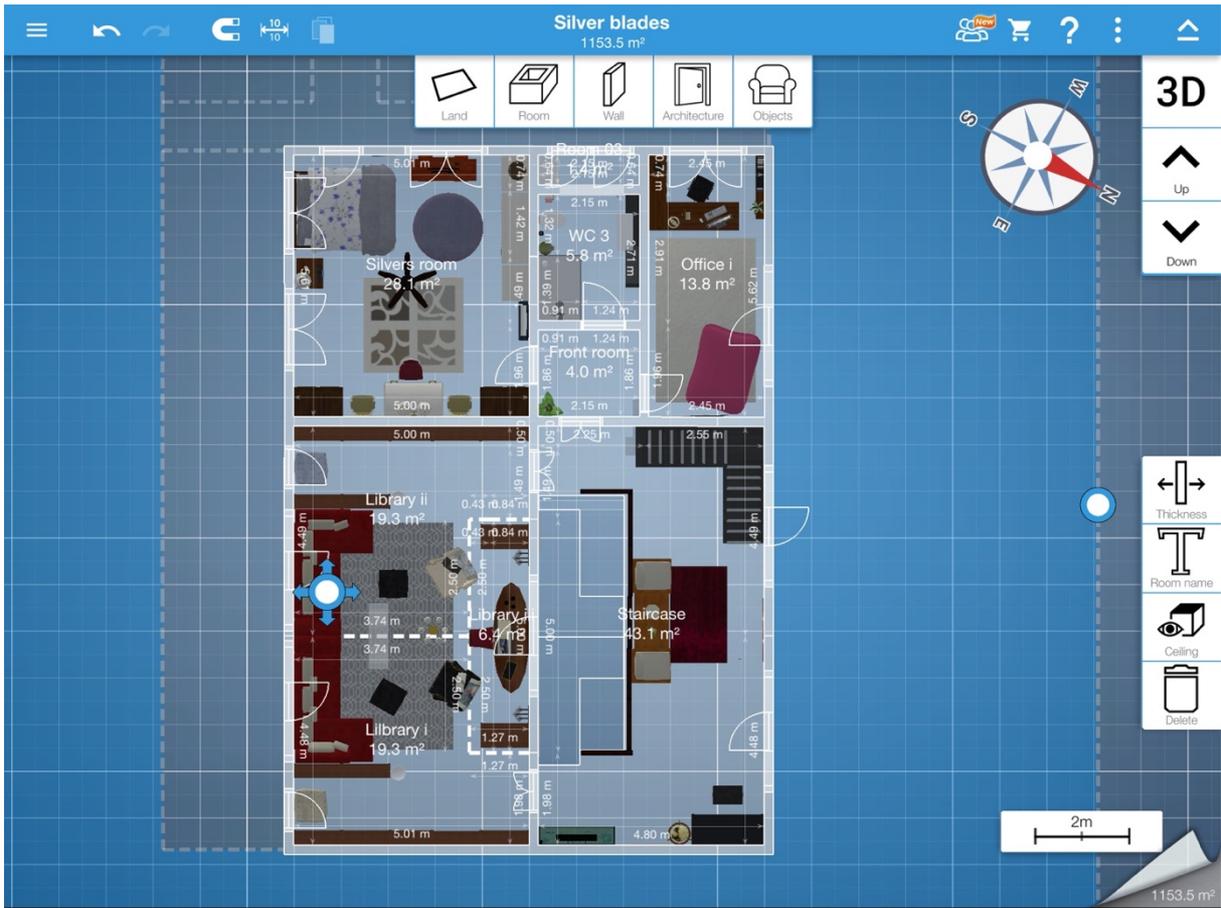
DAS WRONG-ANWESEN



ERSTES STOCKWERK



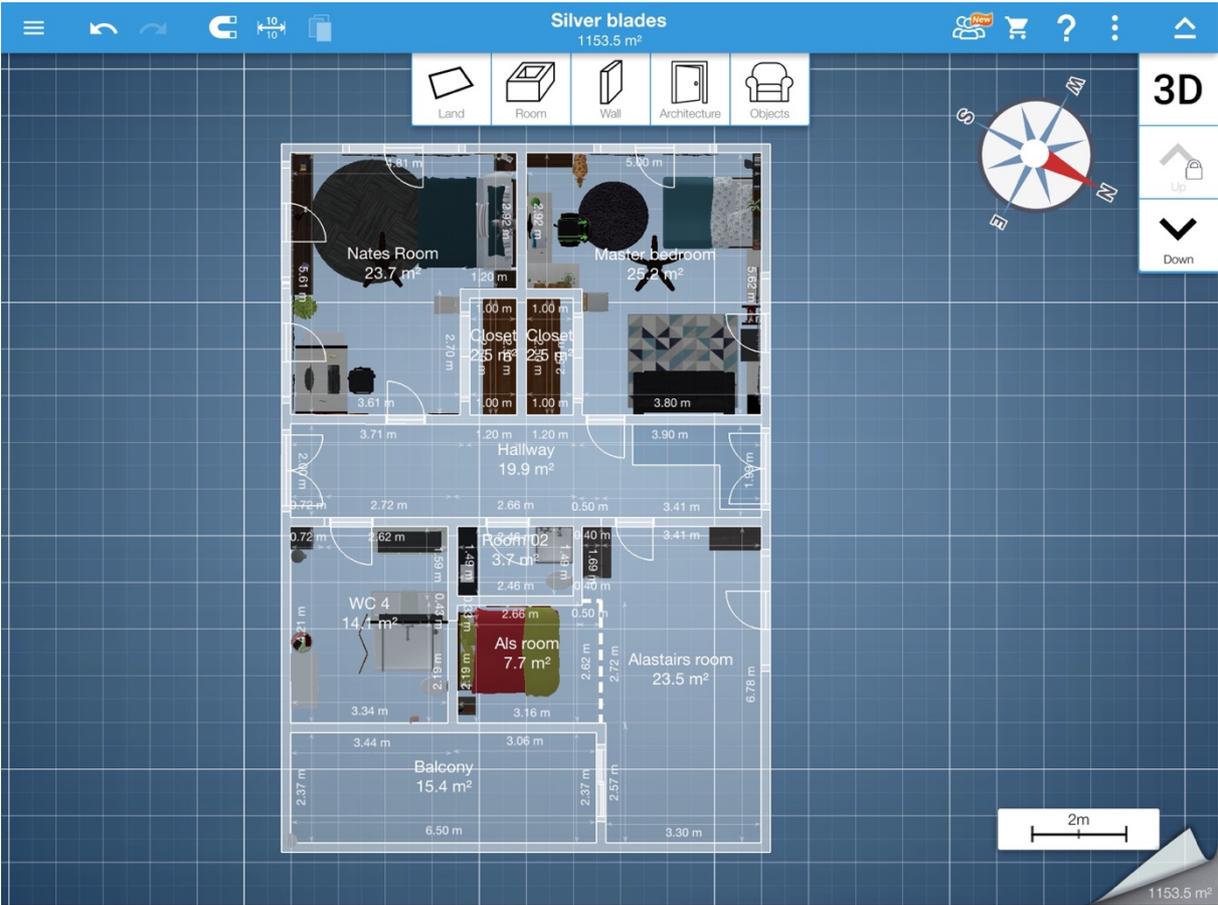
ZWEITES STOCKWERK



SILVERS RÄUMLICHKEITEN



DRITTES STOCKWERK



GLOSSAR ZUM BUCH

ANKER

Einfach gesagt: eine künstliche Seele (s. Seele). Der Anker ist allerdings keine echte Seele, also nicht Bestandteil des ewigen Kreislaufes des Lebens, sondern bloss ein Artefakt oder Gadget mit der Fähigkeit, jene Energie zu kanalisieren, umzuleiten. Die Lebensenergie wird aus der Umgebung aufgenommen und umgelenkt, um dem Wesen, das sie trägt, Leben einzuhauchen. Wie auch bei Seelen fließt diese Energie jedoch weiter, weshalb Wesen, die mit einem Anker funktionieren, immer neue Anschlüsse brauchen. Ein Anker kann auch gebraucht werden, um übernatürliche Prozesse in die Wege zu leiten oder, gewissermassen, zu zaubern, zum Magier zu werden. Wenn die Seelen den Anker erst mal passiert haben, fließen sie zurück in den Hauptstrom und können also nicht wieder zurückgeleitet werden. Solange die Lebensenergie einer Seele jedoch noch nicht "verbraucht" wurde, ist sie noch zurückzugewinnen. Je nach Energiebedarf des Benutzers und Beschaffenheit des Ankers kann dieser Prozess zwischen wenigen Sekunden bis hin zu mehreren Jahren dauern.

GEFÄSS (VESSEL)

Die in der Unterwelt vorhandenen Wesen und Geister bewohnen Körper, so erscheinen, wie die Person selbst es wünscht oder wie sie von den Wesen der Überwelt in Erinnerung gehalten wird. Diese Nicht-Wirklich-Körper werden als Gefässe bezeichnet, und sind in der Unterwelt zwar real, können aber nicht in die Überwelt transportiert werden, genauso, wie man irdische Körper nicht in die Unterwelt bringen kann. Gottheiten haben etwas mehr Freiheit, wenn es um ihr Erscheinungsbild geht, als Geister. Gottheiten und Geister können in Ausnahmefällen jedoch auch Gefässe in der Überwelt bewohnen, diese sind dann besessen. Die Körper der Geschöpfe der Götter sind eine Mischung aus Körper und Gefäss, da die Materialien sowohl aus der Unterwelt als auch der Überwelt stammen und sie sich somit zwischen beiden Welten bewegen können.

GEIST

Der Geist beinhaltet einen Grossteil unserer Persönlichkeit und des Charakters. Er wird über die Spanne eines Lebens hinweg gebildet und kann als Summe aller Erlebnisse und Erfahrungen einer Person bezeichnet. Physische bzw. biologische Faktoren wie die genetische Disposition sind zwar nicht Teil des Geistes, haben aber einen Einfluss darauf, wie sich dieser formt. Der Geist reist nach dem Tod in die Unterwelt, und wird - da der eigene Körper tot ist - von den Erinnerungen der Lebenden an eine Person erhalten. Die Überlegung dahinter ist folgende:

Ich denke, also bin ich, ich nehme wahr, also existiere ich. Was ich wahrnehme und was andere wahrnehmen, überlappt sich auf einer Ebene, die wir Realität nennen. Solange ich wahrnehme und wahrgenommen werde, bin ich also real.

Nach dem Tod nimmt man nicht mehr wahr und wird - als Person - nicht mehr wahrgenommen ("Erlebnis"), was bedeutet, dass der Geist nicht mehr in der Realität der Überwelt existieren kann. Da man sich allerdings noch immer an ihn erinnert und der Geist einen realen Einfluss auf die Überwelt haben kann ("Erinnerung"), existiert er in einer anderen Ebene der Realität - der Unterwelt. Der Geist wird also von dem, was man über ihn weiss und denkt, am "Leben" gehalten.

Wenn man sich einen lebenden Organismus als Schiff vorstellt, so macht der Geist die Besatzung des Schiffs aus.

GESCHÖPFE (DER GÖTTER)

Auch Kreaturen (von kreieren) oder (meist) Monster genannt. Die Geschöpfe der Götter sind von den Göttern geschaffene Wesen. Man kann sie sich nicht wie Lebewesen vorstellen, da sie über keine Seele verfügen. Sie sind sowas wie Roboter - der Geist ist sowas wie ein Programm oder eine künstliche Intelligenz, der Körper eine Art Maschine, und die Seele wird durch den Anker ersetzt. Die Geschöpfe verfügen also dennoch über Lebensenergie, müssen diese aber durch Deals erwerben oder bei Gelegenheit einfangen. Aus diesem Grund sind sie oft an Todesstätten (auf Schlachtfeldern, Friedhöfen oder bei Opferritualen) zu finden. Die Geschöpfe können aussehen und sein, wie sie wollen, und werden mit unterschiedlichen Graden von Komplexität kreiert. Von einfachen Kreaturen wie Golems über Fabelwesen wie Drachen bis hin zu fast schon menschenähnlichen Wesen wie Engeln, Dämonen, Vampiren oder sonstigen Humanoiden befindet sich so ziemlich jede Wesenheit, die weder Gottheit noch Mensch oder Tier oder Pflanze ist, in dieser Kategorie. Diese Wesenheiten werden meist geschaffen, um einen bestimmten Zweck zu erfüllen, nicht selten, um für ihre Schöpfer Seelen einzusammeln. Die effektivste Art, ein Geschöpf der Götter auszuschalten, ist, ihm den Anker zu nehmen.

GOTTHEIT

Sowas wie ein verkehrter Geist. Je mehr sich jemand im Gedächtnis einer Person aufhält, umso länger besteht der Geist. Werden diese Erinnerungen jedoch verfälscht oder manipuliert, so verändert sich letztendlich auch der Geist, bzw. die Art, wie dieser wahrgenommen wird. Wird eine Persönlichkeit nicht vergessen, sondern bleibt über längere Zeit erhalten, so verfälschen sich die "Erinnerungen" an diese je nach Popularität immer mehr. Die Erinnerungen werden zum Glauben. Anders als ein Geist, welcher ein Überbleibsel aus Erinnerungen an eine einstige Person ist, bildet sich die Gottheit also um eine Kernidee herum und wächst mit dem Glauben. Eine Gottheit entsteht, wenn genügend Menschen von denselben Erinnerungen an eine Persönlichkeit überzeugt sind, dass diese zur Realität werden. Manchmal geschieht dies auch, ohne dass ein Geist vorhanden ist, von welchem man ausgehen kann. Gottheiten halten sich in der Unterwelt mit den Geistern zusammen auf und können diese (wie auch die Geister) grundsätzlich nicht verlassen, es sei denn, sie übernehmen oder beleben einen Körper. Je nachdem, wie sie in der Fantasie der Menschen existieren, haben sie unterschiedliche Erscheinungsformen und Fähigkeiten. Es ist im Interesse der meisten Gottheiten, unter den Sterblichen Menschen beliebt zu sein oder gar verehrt zu werden, da der Glaube an eine Gottheit die jeweilige Gottheit direkt stärkt. Gottheiten entspringen und entsprechen also eigentlich der menschlichen Fantasie und Vorstellungskraft.

GRAUZONE

Schwer zu verstehen und noch schwerer zu beschreiben. Siehe *Realität*. Das ist es *nicht*. Der Überbegriff für alles, was sich nicht mittels moderner Wissenschaft und Technologie erklären lässt, die Antwort auf alle "schwarzen Löcher" in der Realität. Die Antworten auf alle Fragen, die keine oder noch Antworten haben, liegen in der Grauzone. Die Grauzone unterteilt unsere Realität von anderen, ist jedoch so gesehen kein physischer Raum. Dennoch kann man durch sie hindurchgehen oder gar darin gefangen sein, allerdings nur, wenn man innerhalb der Grauzone eine eigene Realität kreiert. Eine Existenz in der Grauzone ist so unmöglich wie die Existenz der Grauzone selbst. Die Grauzone ist alles und nichts zugleich, eine Verkörperung des Abstrakten und Unbekannten, des Paradoxen. Eine Summe aus Unmöglichkeiten und Unwahrscheinlichkeiten, das Gegenteil der Realität.

KÖRPER (IRDISCHE)

Der am einfachsten zu erklärende Teil. Der physische (=körperliche) Teil eines Lebewesens, den wir mit unseren Sinnen (sehen, hören, riechen, schmecken, fühlen) wahrnehmen

können. Ein Körper ist im Normalfall vonnöten, um in der Überwelt zu existieren. Wäre ein Lebewesen ein Schiff auf dem grossen, weiten Ozean, so wäre der Körper das Fahrzeug selbst.

MAGIE

Veralteter Ausdruck Manipulation der Realität. Siehe Manipulation der Realität.

MANIPULATION DER REALITÄT

Die Fähigkeit, das, was von einem oder mehreren Lebewesen als "real" angesehen wird, zu beeinflussen. Als Manipulation der Realität gelten folgende Dinge:

- Die Wahrscheinlichkeit des Auftretens eines Ereignisses oder einer Begebenheit wird verändert. *Beispiel:* Was ist die Wahrscheinlichkeit, dass sich mein Laptop beim Lesen dieses Dokumentes in einen winzigen, silbernen Elefanten verwandelt? Niedrig, aber niemals null. Wenn ich diese Wahrscheinlichkeit jetzt erhöhe, kann es also sein, dass sich mein Laptop ab einem bestimmten Grad tatsächlich in einen Elefanten verwandelt. Sprich: Ich kann die Wahrscheinlichkeit einer Möglichkeit so lange manipulieren, bis das gewünschte Ereignis eintritt.
- Die Wahrnehmung eines oder mehrerer Individuen wird so verändert, dass es ein bestimmtes Ereignis oder eine Begebenheit für die Realität hält. *Beispiel:* Ich bündle und biege die Lichtstrahlen, die von meinem Laptop ins Auge des Betrachters gehen und arrangiere sie so, dass sie beim Betrachter das Bild eines silbernen Elefanten erzeugen, auch wenn der Laptop nicht wirklich einer ist. Alternativ projiziere ich das Bild eines Elefanten auf den Laptop, welches den Laptop wie einen Elefanten erscheinen lässt.
- Die Interpretation der Wahrnehmung so verändern, dass der Beobachter die tatsächliche Begebenheit als gewünschte Begebenheit sieht. *Beispiel:* Der Beobachter sieht zwar einen Laptop, doch ich rede ihm ein, dass es sich um einen Elefanten handelt. Die Logik und das Gefühl für Realität des Betrachters wird zu dem Belieben des Manipulators verdreht und geformt. Dies grenzt fast schon an Hypnose oder auch Brainwashing. In der heutigen Zeit wird dies auch Gaslighting genannt und diese Art der Manipulation ist eine Fähigkeit, die auch gewöhnliche Menschen besitzen, wenn sie genügend überzeugend sind. Ab einem gewissen Grad lässt sich bestreiten, ob die Manipulation der Realität tatsächlich eine solche ist oder bloss stinknormale, alltägliche Manipulation.

MÖGLICHKEIT

Siehe *Realität*. Die Möglichkeit, dass etwas, was wahrgenommen wird, tatsächlich der Wahrheit oder Wirklichkeit entspricht. (**Ist es möglich?** Wenn ja: *Wie wahrscheinlich ist es?*)

NEKROPOLIS

Die Stadt des Todes. Eine Realität innerhalb der Grauzone, der Mittelpunkt zwischen dem Diesseits und dem Jenseits, durch welche Geister auf ihrem Weg in die Unterwelt reisen. Die Nekropolis zieht die Seelen der Toten im Gegenzug für Zutritt in die Unterwelt ein und schickt diese Seelen zurück in die Überwelt, wo sie in einen neuen Körper hineingeboren werden. Die Nekropolis ist zudem das Zuhause und die Zentrale der Reaper und der Hauptsitz des Todes.

PORTAL

Eine Art Wurmloch, welche sich entweder von einer (Schicht der) Realität in eine andere strecken kann oder von einem Punkt im Raum an einen anderen. Man tritt auf der einen Seite ein und kommt am gewünschten Ort wieder raus. Während das Portal scheint, als würde man durch einen Türrahmen hindurchtreten, passiert man in Realität (haha. Realität.) die Grauzone anstelle des Raumes, durch welchen man bei natürlichen Bedingungen reisen würde. Beim Sprung von einer Realität durch die andere durchreist man

ebenfalls die Schichten, die zwischen der aktuellen und der gewünschten Realität liegen, oder aber die Grauzone, die ja grössere Abschnitte zwischen den Realitäten (beispielsweise Überwelt und Unterwelt) trennt. Silver (bzw. Levanter) zum Beispiel besitzt die Fähigkeit, innerhalb des Raumes Portale zu öffnen und sozusagen zu teleportieren. Luzifer hingegen kann sich zwischen den Realitäten hin- und her bewegen, kann dabei seinen räumlichen Standort aber nicht wechseln.

RAUM

Der physische/körperliche Raum, in welchem wir uns bewegen und aufhalten. Dreidimensional: wird durch Höhe, Breite und Länge/Tiefe gemessen und definiert.

REALITÄT (ABSTRAKT)

Das, was von einem oder mehreren Individuen wahrgenommen ("als wahr-genommen") wird. Wenn mehr als eine Person ein Ereignis oder eine Begebenheit beobachtet, so gilt die Ansicht der Mehrheit oder der Bereich, in welchem sich die Wahrnehmungen sämtlicher Betrachter überlappen (also übereinstimmen) als Realität. Dies setzt allerdings voraus, dass etwas nur real sein kann, wenn es wahrgenommen, also beobachtet wird. ("If a tree falls in the forest and nobody is there to hear it, does it make any sound?")

Zudem ist die Wahrnehmung, und demnach auch die Realität einer jeden Person anders (Stichwort Qualia), es gibt also keine einzige, absolute, objektive Realität, sondern bloss eine Möglichkeit dass das, was wir wahrnehmen, der tatsächlichen Realität entspricht (und was ist denn überhaupt eine Tatsache?) und eine Wahrscheinlichkeit, mit welcher diese Möglichkeit der tatsächlichen Realität entspricht (und was ist denn überhaupt eine Tatsache??).

Da wir die tatsächliche Realität nicht kennen und keine Möglichkeit kennen, diese zu erkennen, müssen wir uns einerseits auf unsere Wahrnehmung, andererseits auf die daraus resultierende Wahrscheinlichkeit und Möglichkeit verlassen. Zudem wissen wir nicht, ob oder wie sich etwas verändert dadurch, dass es wahrgenommen oder beobachtet wird. Letztendlich lässt sich die Realität aus diesen Gründen nicht genau definieren.

REALITÄT (ETWAS WENIGER ABSTRAKT)

Eine Ebene oder ein Bereich, in welcher oder welchem Lebewesen sich bewegen (im praktischen sowie im übertragenen Sinne) und welcher von ihnen als real oder wirklich wahrgenommen wird. Für die meisten Menschen, zum Beispiel, ist die Überwelt real. Die Unterwelt ist ebenfalls real, aber nicht auf derselben Ebene, sowie auch Traumwelten nicht als Realität gelten, jedoch auf einer anderen trotzdem Ebene real sind. Die unterschiedlichen Ebenen oder Schichten, die miteinander interagieren, bilden eine Realität. Zur Realität eines einer normalsterblichen Person beispielsweise zählt also die Überwelt, in welcher diese Person sich vermutlich gerade befindet, aber auch die Unterwelt und die Nekropolis, welche zu dritt ein geschlossenes System bilden. Dazu kommen noch alle kleinen, persönlichen und individuellen Realitäten, die irgendwo zwischen diesen grossen schweben und sich auch mit diesen überlappen. Alternativ kann man sich die Realität bzw. Schichten der Realität auch einfach wie eine Dimension vorstellen, zwischen welchen man sich durch Wurmlöcher bewegen kann. Andere Realitäten wären dementsprechend alternative Universen oder Paralleluniversen. Der Übergang zwischen den einen Schichten der Realität ist jedoch fließend, während andere Realitäten klare Abgrenzungen haben, bzw. gar nicht in der Lage sind, aneinander zu grenzen, weil sie in völlig anderen Situationen existieren.

REAPER

Die Angestellten des Todes. Reaper sind zuständig dafür, die Seelen, die nicht in der Nekropolis eintreffen, suchen zu gehen. Oft handelt es sich hier um Deals mit Monstern oder Gottheiten, welche die Reaper aufdecken und

Sie sind meist Unsterbliche ohne Meister und werden oft von anderen Reapern rekrutiert. Die meisten Unsterblichen sind Menschen ohne jegliche "magische" Fähigkeiten - von ihrer Unsterblichkeit abgesehen - und machen Gebrauch von Gadgets Seelenfängern, um ihre Missionen zu erledigen. Sie leben in der Nekropolis und werden von dieser versorgt, solange sie im Dienst des Todes gehen. Es gibt für gewöhnlich zwischen fünfzig und hundert Reapern, zur Zeit, in welcher das Buch spielt, sind es zweiundvierzig. Alle anderen und ehemaligen Reaper befinden sich im Ruhestand oder werden durch den Tod letztendlich von ihrer Unsterblichkeit erlöst.

SEELE

Der Funken, der uns von leblosen ("unbeseelten") Dingen wie Maschinen, künstlicher Intelligenz oder ganz einfach einem Stein unterscheidet. Auch Lebensenergie oder Lebenskraft genannt, besteht die Seele hauptsächlich aus Energie. Wird diese Energie gewonnen, kann man damit übernatürliche Prozesse verursachen und manipulieren. Jede Seele ist Teil eines grossen Energiestromes, der von der Überwelt in die Nekropolis und wieder zurückfliesst. Die eigene Seele kann man sich also als Teil eines Netzwerks vorstellen, an welches alle Lebewesen angeschlossen sind. Seine Seele bei einem Deal abzugeben bedeutet, sich vom Netzwerk abzuspalten und den Strom umzuleiten. Wenn man stirbt, wird die Seele in den nächsten Körper hineingeboren bzw. Wiedergeboren (es sei denn, man hat einen Deal gemacht). Deshalb "gehört" einem die Seele nicht wirklich - man hat sie sozusagen ausgeliehen und wird sie auch wieder weitergeben. Mit dem Seelenfänger werden Seelen wahrnehmbar - man sieht sie als Farben und Formen, manchmal werden sie auch als Geruch, Geschmack oder sogar Textur wahrgenommen. Diese wahrnehmbare Seele wird auch als Aura bezeichnet.

Wenn die Überwelt das Meer ist und das Jenseits das Festland, so ist die Seele der Wind, der das Schiff treibt, der Anker, der es hält, das Ruder, das es voranbringt. Die Seele ist eine Verbindung zwischen dem Lebewesen und seiner Umgebung und zugleich die Kraft, die es überhaupt zum Lebewesen macht.

SELENFÄNGER

Nicht unähnlich einem Anker. Ein beliebiges Objekt, welches die Fähigkeit besitzt, Seelen zu absorbieren und (im Gegensatz zum Anker) zu speichern, festzuhalten. Seelenfänger dienen dem Zweck, die Schäden, die durch die Anker verursacht werden, rückgängig zu machen. Der "Strom", der seinem ursprünglichen Fluss entwendet wurde, wird wieder eingesammelt und in der Nekropolis dem Kreislauf wieder beigefügt. Seelenfänger befinden sich ausschliesslich im Besitz von Reapern. Ein Seelenfänger kann nur von seinem Besitzer bedient werden, allen anderen Personen gegenüber ist er nutzlos. Ob und wie ein Objekt zum Seelenfänger wird, entscheidet der Tod selbst.

SENSEFRAU/SENSENMANN

Siehe Reaper.

TOD ODER GEVATTER TOD

Die Verkörperung des eigentlich eher abstrakten Konzepts des Sterbens. Der Tod ist *kein* Gevatter, sondern eine Wesenheit, die Weder Gottheit noch Lebewesen oder Geschöpf ist. Es gibt einige Totengötter - oft handelt es sich bei diesen jedoch um ehemalige Reaper, die irgendwie zu Göttern wurden - doch auch diese stehen bloss im Dienste des eigentlichen Todes. Der Tod ist der Boss in der Nekropolis und der Vorgesetzte aller Reaper. Er selbst behält natürlich den Platz als erstbesten Reaper der Welt.

ÜBERWELT

Das Diesseits, unsere Realität oder Schicht der Realität, die irdische Welt, unser Universum mit allem drum und dran. Um in der Überwelt existieren zu können, ist meist ein Körper vonnöten. Während man lebt, befindet man sich in der Überwelt.

In der Analogie mit dem Schiff stellt die Überwelt den Ozean dar, den es zu überqueren gilt.

UNSTERBLICHE

Menschen oder andere Lebewesen, denen die Unsterblichkeit verliehen wurde.

UNSTERBLICHKEIT

Die Eigenschaft, der Unsterblichkeit ist ein Zustand, in welchem man nicht in der Lage ist, zu sterben. Die Unsterblichkeit wird einem von einer Gottheit verliehen und ist meist eine Erweiterung derer Existenz - solange an eine Gottheit geglaubt wird, kann auch diese im Normalfall nicht sterben. Meist, aber nicht immer, beinhaltet die Unsterblichkeit eine mehr oder weniger extreme Verlangsamung des Alterungsprozesses (komplett lässt sich der Lauf der Zeit allerdings nicht stoppen). Nicht selten haben Unsterbliche eine Achillesferse, eine Art Ausweg, falls sie doch einmal sterben wollen.

Es gibt unterschiedliche Grade von Unsterblichkeit (je nach Definition des jeweiligen Gottes). Die folgenden Faktoren entscheiden, wie "unsterblich" eine Person ist:

- Beharrlichkeit: Eine Person kann nicht von äusseren Einflüssen (Gift, Waffen, Verletzungen) getötet werden und überlebt alles, was ihr zustösst. Manche Unsterbliche verfügen über diese Eigenschaft, können jedoch verletzt und krank werden, egal, wie stark die Verletzung resp. die Krankheit ausfällt.
- Regeneration: Die Fähigkeit, sich nach einer Verletzung oder einer Krankheit zu erholen. Manche Unsterbliche mit dieser Eigenschaft sind in der Lage, ganze Körperteile nachwachsen zu lassen und komplett zu verheilen, nachdem sie krank oder verletzt sind.
- Resistenz: Beinhaltet eine Resistenz gegen Krankheiten und/oder Verletzungen. Dies ist eine Art von Achilles-und-Superman Eigenschaft, da es bedeutet, dass zum Beispiel Kugeln oder Klingen an gewissen Unsterblichen dieser Art einfach abprallen, ohne auch nur einen Kratzer zu hinterlassen.
- Beispiele: Silver altert nicht und kann zwar sowohl verletzt als auch krank werden, erholt sich aber vollständig. Aus diesem Grund trägt sie keine Narben an ihrem Körper, muss aber dennoch aufpassen, dass sie sich nicht übermässig verletzt. Luzifer hingegen ist resistent gegen Krankheiten und Gifte, selbst gegen Rauschgifte wie Nikotin und Alkohol, kann aber verletzt werden. Er besitzt jedoch die Fähigkeit, sich fast augenblicklich wieder zu heilen. Auch er altert nicht. Cory kann zwar nicht sterben, altert jedoch schneller als die andern beiden und kann ebenfalls schwer verletzt werden.

UNTERWELT

Das Jenseits, die über- bzw. unterirdische Realität oder Schicht der Realität, eine andere Welt. Um in der Unterwelt existieren zu können, ist kein irdischer Körper vonnöten, sondern bloss ein Gefäss. Hier "leben" die Götter und die Geister.

WAHRSCHEINLICHKEIT

Siehe *Realität*. Die Wahrscheinlichkeit, dass etwas, was wahrgenommen wird, tatsächlich der Wahrheit oder Wirklichkeit entspricht. (*Ist es möglich? Wenn ja: **Wie wahrscheinlich ist es?***)

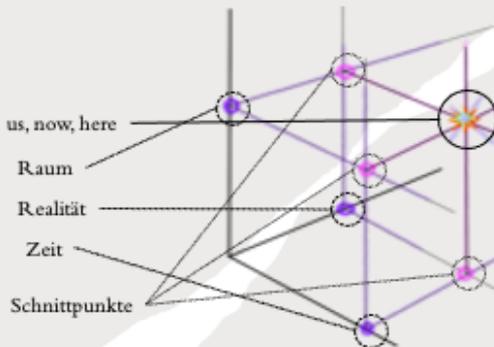
ZEIT

Hmmmmmmmmmmn. Zeitspanne oder Zeitraum. Aufeinanderfolgende Augenblicke. Die vierte Dimension. Der (metaphorische) Raum, den ein Ereignis braucht, um sich abzuspielen oder zu geschehen. Zweidimensional: gegeben durch *Vorher und Nachher*, man kann sie sich wie einen Strahl vorstellen. Vorher und Nachher sind immer relativ zum *Jetzt*, dem Zeitpunkt, an welchem man sich gerade befindet, bzw. dem Punkt auf dem Strahl, an welchem man sich gerade befindet. Der Punkt bewegt sich immer vom Vorher ins Nachher.

DER SPIELRAUM

ZEIT, RAUM UND REALITÄT

ZEIT, RAUM & REALITÄT



Wenn Zeit und Ort stimmen, sollte man sich am "Schnittpunkt" jener Werte begegnen
Wenn man der Grafik aber eine dritte Ebene zufügt, kann man zwar zur selben Zeit am selben Ort sein, doch man muss sich auch noch in der richtigen Realität befinden.

Raum: 3D

Alles innerhalb unserer 3-dimensionalen, materiellen Welt, Atome und so

Zeit: 2D

"Umschliesst" Raum, ein Strahl, auf welchem wir uns (vorwärts) bewegen

Realität: 1D

"Umschliesst" Raum und Zeit, alternative Universen/Multiversum

- Raum kann einfach umgeformt werden
- Manipulation der Zeit, aka Zeitreisen, ist tabu
- Durch Eingriffe in den "Stoff" der Realität kann diese temporär manipuliert werden
- Nischenwelten sind kleine künstliche Realitäten

ÜBERWELT, UNTERWELT UND GRAUZONE



Überwelt

Nekropolis

Unterwelt

Nekropolis:

Eine Nischenwelt, Stadt des Todes und Reaper

Überwelt:

"Diesseits", unsere Realität, Lebewesen

Unterwelt:

"Jenseits", die andere Realität, Geschöpfe

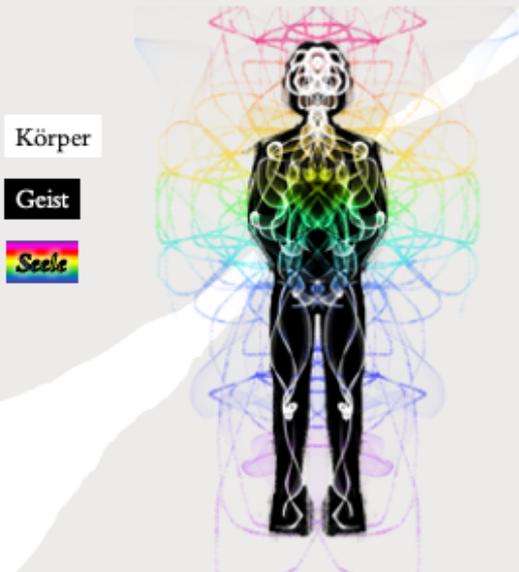
Grauzone:

Alles ausserhalb der Realität, das Unehnte, Unmögliche

- Da die Grauzone nicht ausserhalb des Echten ist, ist sie eigentlich gar nicht.
- Man kann sich also nicht örtlich darin befinden oder Zeit da verbringen → Wurmlöcher, Antimaterie, alles Unerklärliche kann und werde ich auf die Grauzone schieben

DIE SPIELER

KÖRPER, GEIST UND SEELE



Körper

Geist

Seele

Körper: das Physische

- Fleischhülle, aus Zellen, unser Baumaterial
- verrottet nach dem Tod in der Überwelt

Geist: das Psychische

- Identität, Persönlichkeit, Erinnerungen und Erlebnisse
- Verpufft nach Tod in der Unterwelt

Seele: Öh

- Lebensfunke, Energie
- Wird wiedergeboren

- Körper kann man leicht verändern (wie Raum)
- Manipulation des Geistes ist tabu
- Die Seele kann abgezapft bzw. als Energie aufgenommen werden → Dämonen und Götter, Seele als Preis

MENSCH, GOTT UND GESCHÖPF



Menschen/Lebewesen:

Alles irdische Leben, von Natur aus entstanden, bestehen aus Geist, Seele und Körper

Gottheiten:

Aus starken Erinnerungen, Idealen oder Vorstellungen der Menschen geboren, oft extrem mächtig (je nach Glaube), oft abstrakt, manchmal nur Geister, manchmal mit Körper, aber keine *eigene* Seele

Geschöpfe:

Von den Gottheiten geschaffen, oft Menschen nachempfunden, stark vereinfacht, vielfältig (je nach Gottheit), viele Fabelwesen

Der Tod:

Eine Personifikation einer Idee von Leben/Tod, das Ein und Alles unseres Universums, ein Absolut, Gegensatz zur Grauzone,

- Lebewesen sind v.a. "intelligentes" Leben (Algenseelen?)
- Auch Idole haben potential zum Gott (Ideale)
- Beispiele für Geschöpfe sind Vampire, Nixen, oder Engel/Dämonen, das Gefolge eines jeweiligen Gottes
- Der Tod ist das nächste an einem allwissenden, allmächtigen Gott, zudem das einzige wirklich unsterbliche Wesen (weil es gar nicht lebt).

LEVANTERS LEXIKON

A	Arschloch Atom Auf, aufmachen, (mach auf)	N	Notar Nein Nö Nie und Nimmer
B	Bohnensuppe Boom, Bam	O	Orthodox
C	Coca-Cola	P	Philosophie Portal
D	Donnerstag Draussen Drinnen Ding Dong Dieb	Q	Quokoriko Qual
E	Ei Ewig	R	Revolver
F	Fensterbogen	S	Säbelgriff Schande Sterben
G	Grossonkel	T	Tod tot Ta-da!
H	Hühnerauge Hallo He! Hi	U	Uniform Unendlich
I	Igel Idiot/Idioten	V	Ventilator Verbrechen/Verbre- cher
J	Jagdmotorboot Ja	W	Windmotor Warten, Warte!
K	Kommando Kaputt	X	Xottes mit Brot
L	Limonade Levanter Leid, leiden Leider Lügner	Y	Yoshimoto
M	Motor	Z	Zoologiebuch

CHARAKTERDESIGN



CHARAKTERDESIGN: V. DARE/SILVER



STECKBRIEF

Rolle: Protagonistin, "Heldin"
Inspiration: Phillip Maloney hören an einem regnerischen Tag auf dem Campingplatz, spiegelt Seiten von mir, die ich nicht mag
Ziel: Alastairs Seele finden, nebenbei verlorenes Gedächtnis zurückerlangen

GRUNDLEGENDE ANGABEN

Name(n): Silver, (Ash (veraltet), Virginia Dare (ursprünglich))
Bedeutung: V. Dare: erstes britisches Kind geboren auf amerikanischem Boden

Ash: Asche. Weil Feuer.

Silver: Silbernes Mondlicht an Arikas Todesbett

Spezies: Menschlich (Unsterblich)

Geschlecht: Weiblich

Herkunft: USA, britische Eltern // Nekropolis

Ethnizität: White as Cheese - Kaukasisch

DOB: 18. August 1587

Alter: 17 Jahre (wurde ganz kurz vor ihrem 18. unsterblich)

MBTI: INTP-T

Sexualität: Hetero

Religion: -

ÄUSSERLICHES

Gesicht: Augen grau, gross und rund, kleiner, grimmiger Mund, kleine Nase,

volle Wangen, hohe Stirn; eine Kreuzung aus Babyface und RBF, sieht jünger aus, als sie ist (jünger als 17. Als 400+ natürlich auch)

Haut: Normale, eher helle Haut, keine bes. Merkmale, kriegt schnell Sonnenbrände

Haar: Hellbraun, (meist silbern oder bläulich/violett gefärbt), fast immer zu

einem hohen Pferdeschwanz zusammengebunden, irgendwo zwischen losen Locken und grossen Wellen, mittellang (Brusthöhe)

Hände: Starke Handgelenke, schwierig und etwas rau vom Schwertkampf, ansonsten normal gross/breit

Stimme: eher laut, aber nicht unangenehm, locker und lebendig, spricht mit

amerikanischem Akzent

Körperbau: Ca. 1,65 m gross, eher "flach" gebaut, schlank, aber nicht dürr, Arme vom Schwertkampf trainiert, Beine vom Wegrennen trainiert, relativ kräftig, durchschnittlich beweglich, durch ihre Zeit im Krankenhaus etwas geschwächt

Haltung: Aufrecht, aber eher locker, eigentlich ideale Körperhaltung, gute Körperspannung, guter Schwerpunkt

Bewegung: Zielstrebig und direkt, energetisch, eher schnell

Kleidung: Fast nur unbedruckte, graue/schwarze Kleider, ihr heissgeliebter Mantel, einzige Farbtupfer sind Jeansjacken und Jeans, trägt stets

All Stars: Converse High, viel Rollkragenpullover; hält den Hals immer bedeckt

Accessoires: Viele Ohringe (zwei Pro Ohr, ein Helix), Halskette mit Vergissmeinnicht-Anhänger (von Luzifer), ansonsten trägt sie keinen Schmuck, dafür aber manchmal einen Raben auf ihrer Schulter

Waffen: Seelenfänger in Form eines Traumfängers mit schwarzen Federn (Levanter), Schwert mit schwarzer Klinge (Levanter)

Besonderes: Gefärbtes Haar, das Schwert/der Rabe, trägt meistens schwarz, grimmige Miene, eine Narbe/ein Mal rund um den Hals herum, welches sie sich beim Kampf mit Rika zuzog. Wenn sie nervös oder ängstlich wird, hat sie das Gefühl, das Mal schnürt ihr die Kehle zu.

INNERLICHES

Charakter: Ehrlich und direkt, selbstsicher, aufmerksam, praktisch veranlagt, selbstständig bei Arbeiten, unselbstständig im Leben, schroff, einzelgängerisch, eher pessimistisch, misstrauisch, starker Gerechtigkeitsinn, stur, schwer zu beeindrucken, leicht zu enttäuschen, fleissig, konfrontativ, ein bisschen depressiv, nachtragend, unruhig, energisch, schuldbewusst, nostalgisch

Intellekt: Intelligent, gutes analytisches und kritisches Denken, eher sachlich/unkreativ, logisch und rational, clever, "Problem-Solver" (und Verursacherin), "learning by doing"

Humor: Trocken und morbid, aber unerwartet lustig, auch wenn sie eine eher ernste Persönlichkeit hat

Interessen: Literatur (Krimis, (Science-)Fiction, Fantasy), Geheimnisse und Rätsel,

die Grauzone

NICHT: Politik und komplexe historische Events, Zahlen und Namen, alles, was man auswendig lernen muss, (alles, wofür ich Recherche betreiben müsste, um historisch akkurat zu sein)

Kenntnisse: Schwertkampf, Survival, Selbstverteidigung, Rätsellösen,

Talente: Schwertkampf, Lesen, Fluchtwege aushecken (Grossmeisterin im Wegrennen und Entkommen)

Gabe: Keine, bzw. nur durch Levanter: Teleportation (Kann Portale/Wurmlöcher innerhalb einer Welt öffnen)

Tendenzen: Sind ihr selbst unbekannt, da sie alles vergessen hat. Mag Listen und klare Strukturen, hat jedoch Schwierigkeiten, diesen zu folgen, hat eine Tendenz zu Hausfriedensbruch, Redet viel und ohne Filter, kommt oft als unsensibel/schroff rüber, weil sie ehrlich und ein wenig rücksichtslos ist

Hürden: Hält sich für logisch und vernünftig, merkt aber nicht, wie sehr ihre Emotionen sie steuern, Arroganz und Ignoranz

Sonstiges: Silvers Charakter macht eine grosse Veränderung durch, als sie ihr Gedächtnis verliert. Im Buch ist sie unbeschwert und fast schon fröhlich, doch als sie sich wieder erinnert, leidet sie unter der Last ihrer Erfahrungen und Taten

UMFELD

Familie: Keine (die ist tot)
Crush: -
Freunde: Nate, (Alastair), (Luzifer)
Bekannte: Katie, Charlie, Cory
Idole: -
Feinde: Arika, (Luzifer)

Zuhause: Wohnung in der Nekropolis, Wrong Haus
Arbeitsplatz: Büro in der Nekropolis, Büro bei den Wrongs, der Rest der Welt

PRÄFERENZEN

Farbe: SCHWARZ
Essen: alles, was man mit Kartoffeln anrichten kann
Getränke: Wasser (sie ist langweilig)
Musik: undefiniert, aber eher ruhig; Klassisch, Pop, Rock, Ballad, Indie...
Filme: Cartoon über Kiwis, Filme, die so schlecht sind, dass sie darüber motzen kann, oder aber Meisterwerke (no in-between)
Bücher: Silver liebt die meisten Bücher, liest sogar Schrott, bevorzugt aber Fiktion und Fantasy (Eskapismus)
Tier: Raben (hat natürlich überhaupt nichts mit Levanter zu tun)
Hobbies: Schwertkampf, Lesen

EMOTIONEN UND REAKTIONEN

Freude: Freude kommt in kleinen Portionen, taucht mal auf und verblasst wieder. Oft ist ihre Freude gespielt, doch durch ihren Eifer wirkt sie enthusiastisch und fröhlich
Wut: Sie wird schnell wütend und lässt sich ganz von der Wut voll und ganz einnehmen. Wut verleitet sie, irrationale Dinge zu tun, und Silver ist sehr nachtragend und rachesüchtig.
Trauer: Still und zurückgezogen, lässt sie sich entweder gar nicht anmerken oder verfällt in Depressionen und schottet sich ab.
Angst: Angst lässt sie sich nicht anmerken, rennt aber weg, sobald sie glaubt, in Gefahr zu sein. Silver bekommt nicht schnell Angst, aber wenn, dann lässt sie ihr Ego fallen und flieht. Sehr viel "emotionale Angst".
Abneigung: Zeigt es offen, kein Filter und keine Gnade.
Zuneigung: Eher versteckt, aber deutlich, wenn es sein muss. Tendiert dazu, Leuten fälschlicherweise zu vertrauen. Hält wenig von Romantik, was man ihr aber nicht übelnehmen kann.

CHARAKTERSHEETS

... auf der nächsten Seite.

Silver

jewelry & accessories



antique laptop

Soul catcher



outfit #1: everyday



color palette:



cold, matte colors

outfit #2: breaking in



outfit #3: memory



outfit #4: alternative



levanter



levanter best boi

Name: Silves (Virginia Dare)
 Age: 17 Height: 1,65m
 Gender: f (♀) Weight: 50kg

It's hard to understand
 & even harder to explain

-  Afraid - The Neighbourhood
-  Choke - IDK How But They Found Me
-  Levantes - Stray Kids <3



basic info ↗



portrait ↗

facts



- an immortal grim reaper
- lost her memory
- killed a goddess once 
- can basically teleport
- her ravens name is 'levanter'
- Strengths:
 - solving cases
 - sword fighting
 - trespassing
- Weaknesses:
 - feelings & forgiving
 - magic (w/o lev)
 - cooking
- ↳ fun facts:
 - ugly ass handwriting
 - her laptop is thuss close to being a typewriter (old)
 - hates chewing and snoring noise

self portrait ↗



CHARAKTERANALYSE

HINTERGRUND

Silver, dazumal noch Virginia Dare, lebt mit ihrer Familie in einer kleinen Siedlerstadt, der Roanoke Kolonie. Als Luzifer eines Tages auf der Insel strandet, pflegt Virginia den geheimnisvollen Unbekannten gesund und freundet sich mit ihm an. Es ist absehbar: Virginia und Luzifer verlieben sich ineinander und werden ein Paar.

Doch Luzifer hält sich von der Kolonie fern, bleibt auf Distanz. Er verbringt die meiste Zeit auf einem Hügel etwas abseits und wartet auf Virginias regelmäßige Besuche. Sie ist als einzige in seine wahre Identität eingeweiht, er erzählt ihr von der Unterwelt und seinem Leben als Gott. Virginia hört zu, auch wenn sie die Wahrhaftigkeit seiner Geschichten anzweifelt. Obwohl er sie vor der Gefahr warnt, die von ihm ausgeht, bittet sie ihn vermehrt, mit ihr ins Dorf zurückzukehren und bei ihr und ihrer Familie zu leben. Luzifer gibt letztendlich nach, doch kurz vor Virginias achtzehntem Geburtstag geschieht, was er befürchtet: durch ein Missgeschick verliert er die Kontrolle über seine Kräfte und tötet die gesamte Kolonie – bis auf Virginia, welche er aus den Flammen rettet und vor dem Tod bewahrt, indem er sie unsterblich macht. Kurz darauf wird er zurück in die Unterwelt gerufen. Virginia Dare, jetzt einsam und unsterblich, bleibt zurück. Sie wird von den Reapern aufgegebelt und in die Nekropolis gebracht, wo sie unter dem Namen Ash eine Stelle als Reaper antritt. Sie leistet gute Arbeit, doch ihre Vergangenheit lässt sie nicht los und so nimmt sie sich vor, sich an Luzifer zu rächen. Während ihrer Missionen lernt sie viel, und als sie vom Göttermörder hört, weiss sie, dass sie ihn haben muss. Das sagenumwobene Schwert befindet sich in Liliths Besitz und Ash bricht in ihren Palast ein, um die Waffe zu stehlen. Doch sie wird erwischt, von Lilith gefangen genommen und festgehalten. Und Ash macht eine schreckliche Entdeckung: Luzifer ist ein Teil von Liliths Hofstaat. Und die Waffe, die sie an sich reißen wollte, ist im Moment ein Ei. Erneut rettet Luzifer ihr das Leben – um Lilith davon abzubringen, Ash zu töten, schlägt er vor, vom Seelenfänger Gebrauch zu machen. Fast ein Jahrhundert lang sammelt Ash Seelen für Lilith und lebt den Albtraum eines jeden Reapers. Sie freundet sich mit Arika an, verweigert aber jeglichen Kontakt mit Luzifer. Als das Schwert ihr endlich in die Hände fällt schleicht sich Ash in Arikas Zimmer und tötet die junge Göttin. Luzifer nahm ihr ihre Familie, jetzt verliert er seine. Ash flieht zur Nekropolis zurück und nimmt dort den Namen Silver an. Sie steht unter dem Schutz des Todes, niemand ausser Luzifer weiss, dass sie hinter Arikas "Verschwinden" steckt. Silvers ehrgeizigste Phase als Reaper bricht nun an. Mit dem Ziel, ihre Vergehen an all jenen Seelen wiedergutzumachen, welche sie in ihrer Zeit unter Liliths Macht stahl, arbeitet sie wie besessen. Schon bald erhält sie den Rang des zweitbesten Reaper der Nekropolis, einen Titel, auf welchen sie zwar stolz ist, welcher aber auch die Last ihrer Vergangenheit mit sich bringt. Bei einem ihrer Fälle lernt Silver Alastair Wrong kennen, einen sterblichen Informanten der Nekropolis. Sie freundet sich zudem mit Alastairs Grossneffen, Nate, an.

Als Silver vom Fluch erfährt und von Alastair eine beunruhigende Nachricht erhält, reist sie sofort nach Sterlyn Island – nur, um ihren besten Freund tot aufzufinden und mit Luzifer zusammen in einer Falle festzustecken. Silver und Luzifer sind sich zwar während ihrer Zeit als Reaper immer wieder über den Weg gelaufen, doch sie verabscheut ihn noch immer. Als er ihr allerdings einen Trank anbietet, welcher ihr Gedächtnis löschen soll, nimmt sie sein Angebot an.

REFLEXION

Silver ist ein Charakter, welcher entstand, als ich auf einem Campingtrip mit meiner besten Freundin im Regen unter dem Vordach ihres Campingwagens sass und Philip Maloney hörte. Sie hätte zuerst eine Detektivin sein sollen, aber mit einem Touch des Übernatürlichen. Irgendwie bin ich dann aber ganz ins Fantasy-Loch gefallen. Silver hätte auch eine klischeehafte Detektiven-Persönlichkeit haben sollen – grimmig, schlagfertig, clever und eigenbrötlerisch, aber charmant. Doch irgendwie hat sich dies so entwickelt, dass sie zu einem arroganten und ignoranten Charakter wurde – zwei der Eigenschaften, die ich in Menschen am meisten verachte. Je länger ich an ihr schrieb, umso unsympathischer wurde sie mir, und umso weniger mochte ich sie. Ich habe mich mittlerweile wieder mit ihr angefreundet – ihre Arroganz wird zu verzweifelten Versuchen, ihre eigene Unsicherheit zu überspielen (immerhin ist sie ohne Erinnerungen erwacht) und ihre Ignoranz wird zu einer unschuldigen Naivität.

Im Verlauf der Geschichte startet sie als energetische, vorlaute Detektivin mit Gedächtnisverlust. Sie ist immer stur, etwas aufbrausend, doch sie hat Humor und Ehrgeiz. Sie trägt auch kindliche Eigenschaften, wie ihre Neugier und Sorglosigkeit; eine gewisse Naivität, welche Nebeneffekte ihres Gedächtnisverlustes sind. Sie hat einen Schwung und Elan, der zuvor von ihren Erinnerungen, Erfahrungen und Erkenntnissen unterdrückt wurde. Sie ist frei von ihrer Vergangenheit und daher frei von ihrer Reue und ihrem schlechten Gewissen. Man schreckt erst vor Feuer zurück, wenn man sich erst mal daran verbrannt hat, und diese Silver springt in die Flammen, einfach um zu erfahren, wie es ist. Sie redet viel, fragt viel und versucht, sich mit der Tatsache abzufinden, dass ihr ein riesiger Teil ihrer Identität fehlt. Natürlich trägt sie eine Menge von Unsicherheit in sich, doch sie hat es sich in den Kopf gesetzt, ihre Erinnerung wiederzukriegen, und das wird sie auch tun.

Als sie dann aber ihre Erinnerungen zurückbekommt, kehrt auch ihre verbitterte Haltung zurück, das Gewissen, die Angst, das Trauma. Der plötzliche Wechsel bringt Silver ganz aus dem Konzept. Doch jetzt ist alles anders. Silver hat sowohl ihre alten Erinnerungen als auch neue Eindrücke, welche sie in Betracht ziehen kann. Sie hat neue Sichtweisen und Gedanken, welche sie nun mit den alten kombinieren muss, doch auch wenn die Vergangenheit wieder auf ihr lastet, so hat sie doch plötzlich eine Aussicht auf eine gute Zukunft. Es dauert eine Weile, ehe sich die ahnungslose, relativ fröhliche Silver und ihre alte, gequälte Persönlichkeit miteinander abfinden und sie eine Kombination daraus bilden kann. Sie ist trauriger, aber nicht ganz so pessimistisch zuvor, denn vielleicht ist die Welt nicht ganz so schlimm, wie sie immer dachte, und in diesem Abfallsack von einem Universum steckt doch der eine oder andere Diamant. Sie ist wieder vorsichtiger, doch jetzt weiss sie, dass man mit ein

wenig Mut und Dreistigkeit auch sehr weit kommen kann. Die sture, durchsetzungsfähige und ehrgeizige Natur ihres alten Ichs und das energische, unverblümte, neue Ich tragen weiterhin zu ihrer zielstrebigem Haltung bei. Sie lernt, endlich loszulassen und sich selbst zu vergeben; zweifellos ihr grösster Fortschritt.

Am Ende der Geschichte ist Silver tot. Davor hat sie sich aber weit entwickelt. Sie hat eine Gruppe von Leuten gefunden, bei welchen sie sich wohl fühlt (ironischerweise ist Luzifer Teil davon).

Silvers Tod am Ende des Buches bedeutet nicht etwa, dass sie sich umbringen wollte, sondern, dass sie endlich schönes Ende finden kann.

Wenigstens in diesem einen Aspekt, nach einem Leben, in welchem sie immer von fremden Einflüssen getrieben wurde, will Silver über etwas Kontrolle haben. Es geht also nicht um einen Tod als letzten Ausweg, sondern als eine bewusste Entscheidung nach einem langen und letztendlich erfüllten Leben. Es ist eine Entscheidung, die nur in einer Welt möglich ist, in welcher Unsterblichkeit existiert, in welcher man sein eigenes Ende herbeiführen muss, weil es sonst gar nie kommt. Ich habe mich zu Beginn gefragt, was ein unsterbliches Leben beinhaltet und was alles dazugehört, und ich bin zum Schluss gekommen, dass ein Leben, das nicht endet, undenkbar für mich ist. Silvers Tod ist kein Akt der Verzweiflung oder ein Erliegen gegen die Depression, sondern eine Bestätigung, dass auch sie endlich gelernt hat, loszulassen und weiterzugehen, wohin auch immer.

FUN FACTS

- Silver hasst Kau- und Schnarch-Geräusche mit Leidenschaft.
- Silver liebt ihren Raben, Levanter, von ganzem Herzen. Ohne Levanter ist Silver so gut wie geschlagen.
- Silver trennt sich nicht gern von Dingen, deshalb hat sie auch noch ihren alten Laptop (einen weissen MacBook). Als sie ihr Gedächtnis verliert, wirft sie viel "Unnötiges" weg und bereut es danach bitter
- Silver schaute in der Nekropolis einen Cartoon über Kiwis, anstatt sich über die Gesetzmässigkeiten unserer Welten zu informieren. Oft macht sie daher Vergleiche mit Kiwivögeln oder zieht unlogische Schlüsse.
- Silver kann gut Fälle lösen, mit dem Schwert kämpfen und sich Eyeliner aufmalen. Ansonsten ist sie komplett inkompetent. Sie kann weder kochen noch Auto fahren oder zur richtigen Zeit schlafen gehen. Auch Spaghettessen ist für sie eine grosse Herausforderung.

SILVERS PLAYLIST



[silver's playlist]
bite your tongue and choke yourself to sleep

[silver's playlist]

1. Hello Stranger - Stray Kids
2. Araid - The Neighborhood
3. MIA - Stray Kids
4. Choke - I Don't Know How But They Found Me
5. I Knew You Were Trouble - Taylor Swift
6. Immortals - Fall Out Boy
7. Another Life - Motionless In White
8. Why - CNF
9. Red - Taylor Swift
10. Sweater Weather - The Neighborhood
11. Levanter - Stray Kids
12. Side Effects - Stray Kids
13. Apologize - Timbaland feat. One Republic
14. Sate & Sound - Taylor Swift
15. Lucid Dream - Monogram
16. Young Forever - BTS



CHARAKTERDESIGN: NATHAN WRONG



STECKBRIEF

Rolle: Lead, Sidekick
Inspiration: Cyberpunk AU Art, Tonstatue auf meinem Pult
Ziel: Silver helfen, die Wahrheit über seine Familie herauszufinden

GRUNDLEGENDE ANGABEN

Name(n): Nathan "Nate" Wrong (nicht Nathaniel!)
Bedeutung: -
Spezies: Menschlich
Geschlecht: Männlich
Herkunft: USA (Bay Area)
Ethnizität: Europäisch/Amerikanisch
DOB: 15. November, 2003
Alter: 15 Jahre
MBTI: ISFJ -A
Sexualität: Unbekannt und irrelevant
Religion: -

ÄUSSERLICHES

Gesicht: Kaukasisch, moosgrüne Augen, schmale Augenbrauen, dunkle Wimpern, sehr spitze und definierte Nase, schmale Lippen, scharfe und klare Gesichtszüge, längliches Gesicht, Sommersprossen auf Nase und Wangen, sieht oft ein wenig verschlafen aus
Haut: Wie die eines gewöhnlichen 16-Jährigen, blass bis hell, Sommersprossen
Haar: rostbraun/dunkelbraun/rötlich, mittelkurz und etwas zottelig, meist ungestylt, Mittelscheitel (wenn überhaupt), wuschelig, gerade
Hände: Gross, lange Finger
Stimme: normal, ruhig und gefasst, eher zurückhaltend, amerikanischer Akzent
Körperbau: eher gross (1,76), schlaksig (lauchig?), aber unvermutet stark und schnell, nicht obersportlich, aber gut in Form
Kleidung: Trainerhosen und Pullis, Jeans wenn nötig
Legt Wert auf praktische Kleidung und Bequemlichkeit, kann sich aber auch "anständig" anziehen, was in den Sommerferien nicht nötig sein wird
Haltung: Wie ein Shrimp
Bewegung: Dem Körperbau entsprechend, erscheint etwas un gelenk, ist aber ziemlich geschickt (besonders die Hände, vom Gamen und so)
Accessoires: Brille, (schwarzer Rahmen)
Waffen: Laptop und Handy (?)

Besonderes: Grüne Augen, viele Muttermale/Sommersprossen

INNERLICHES

- Charakter: Ruhig und gefasst, selbstständig, freundlich, tolerant, vernünftig, höflich, nachgiebig, frühreif, etwas kühl, introvertiert, mutig, minimalistisch, zuverlässig, selbstlos, mitfühlend, manchmal faul, schüchtern, still, umgänglich, treu, naiv, zurückhaltend, manchmal werden, etwas bitter, schlagfertig, sarkastisch, nachdenklich, oft verträumt/abwesend, neugierig, ordentlich, organisiert
- Intellekt: Nerd mit sehr spezifischen Interessen, schlau wenn nötig, knobelt gern, strategisch und logisch denkend, praktisch veranlagt
- Humor: Cleverer Humor, manchmal etwas finster trocken, nimmt eigentlich nichts wirklich ernst, Sarkasmus und schlagfertige Kommentare. Er ist ziemlich witzig, hat aber eine Tendenz, seine wahren Gefühle mit Humor zu kaschieren
- Interessen: Hyperspezifische Bereiche (Fabelwesen und Mythologie, geschichtliche Anekdoten, True Crime), Memes, die Dunklen tiefen des Internets, Filme/Anime, Videogames
- Kenntnisse: Versteht moderne Technologie, kann kochen, Autofahren, haushalten und telefonieren
NICHT: Bürokratie und Papierarbeit
- Talente: Vernunft, Autofahren, Rat geben, guter Zuhörer
- Gabe: -
- Tendenzen: Nervöse Ticks, überlegt, bevor er spricht, sitzt nie ganz still, geht immer ans Handy, greift sich gern an die Stirn oder den Nasenrücken, Wird oft überhört/übersehen,
- Hürden: Konzentrationsprobleme (bei uninteressanten Dingen), denkt zu viel, ist sehr nervös in Menschenmengen
- Sonstiges: Nate ist eher unauffällig, ist aber nicht weniger wichtig. Er ergänzt Silver in ihrem Wissen und hilft ihr dann weiter, wenn sie nicht weiterkommt

UMFELD

- Familie: Alastair Wrong (tot), Lucy Wrong (tot), Vater (auf Geschäftsreise)
- Crush: -
- Freunde: Silver, Schulfreunde (unbekannt), Luzifer
- Bekannte: Cory, Katie
- Idole: Silver als gutes und schlechtes Vorbild
- Feinde: -

Zuhause: Das Haus Wrong

PRÄFERENZEN

- Farben: grün, violett, pink
- Essen: Snacks, Instant-Ramen, Rührei
- Getränke: Tee, Milch, NICHTS Kohlesäurehaltiges
- Musik: Pop, Rock, Alternative, Indie, EDM, Metal, Anime-OPs
- Filme: Anime, Superheldenfilme, ältere Filme, Schwarzweiss-Filme, hauptsächlich Fantasy/Mystery/Crime

Bücher: Mangas, Comics, Bücher über Fabelwesen, 'Hitchhiker's Guide to the Galaxy'
Fach: Sport, Englisch, Physiologie ("Die Lehrer sind cool")
Tier: Schildkröten, Schlangen
Hobbies: Gamen, Serien schauen, spazieren gehen, irrelevante Dinge lernen

EMOTIONEN UND REAKTIONEN

Freude: Freut sich meist im Stillen, wird aber richtig enthusiastisch, wenn er seine Freude teilen kann. Er erfreut sich auch an Dingen, die man sonst als selbstverständlich ansehen würde.

Wut: "Angsty Teen", boxt Wände und so, um aufgestaute Energie abzulassen. Seine Wut hat oft mit Trauer und Selbstmitleid zu tun, was er sonst nie zeigt. Nate ist selten wütend.

Trauer: Trauert allein und zurückgezogen, möchte niemandem zur Last fallen. Mit Trauer ist er mehr als vertraut und wirkt deshalb oft überraschend unberührt, wenn etwas Trauriges geschieht.

Angst: Nate hat viele Sorgen und Ängste, welche er hauptsächlich durch Rationalität abschreibt. Er stellt sich seinen Ängsten freiwillig und löst Probleme meist schnell. Auch hier lässt er sich seine Gefühle nicht gern anmerken.

Abneigung: Vermeidet ihm unsympathische Leute unauffällig, beschränkt Kontakt und Konfrontation auf ein Minimum

Zuneigung: Stets höflich, wird erst bei nahestehenden Personen frech und vorlaut. Wenn er sich bei jemandem wohlfühlt, lässt er sein inneres Kind raus und nervt auch gern mal rum, kümmert sich aber (mehr oder weniger) unauffällig und heimlich um jene Personen, wenn er kann.

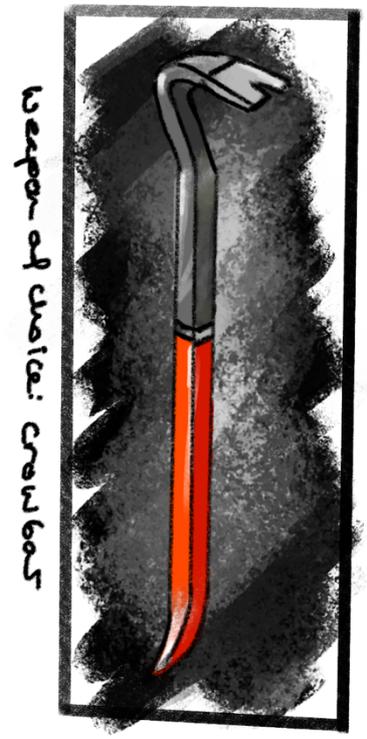
CHARAKTERSHEETS

... auf der nächsten Seite.

NATE



color palette:
flashing and dark colors



outfit #1: everyday



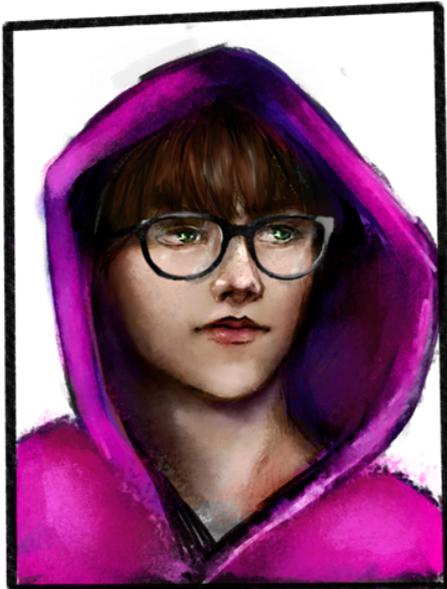
dead inside

Name: NATHAN (NATE) WRONG
 Age: 15+ Height: 1,72M (5'8")
 Gender: M (♂) Weight: 56 KG

"LIFE IS UNFAIR,
 GET USED TO IT."

- JUST ANOTHER FACE - MODERN BASEBALL
- MIDDLE FINGER - BOHNES
- TALK TO ME - CAVETOWN

basic info ↗



↑ portrait

facts



- & lives informant, driver & helper
- alastair's great nephew
- owner of the Wrong-house
- your typical teenager

- strengths: can sleep any- & everywhere
 - understands modern tech.
 - knows the monsters by heart
- weaknesses:
 - *anxiety*
 - bad eyesight
 - no powers

- = fun facts:
 - 24/7 on his phone
 - proud owner of a fully functional brain
 - doesn't drink soda bc silver once told him the bubbles would dissolve his brain when he was a kid
 - lives inside a pair of sweat pants

self portrait:



CHARAKTERANALYSE

HINTERGRUND

Nate lebt schon sein ganzes Leben bei seinem Grossonkel mütterlicherseits. Seine Mutter starb bei seiner Geburt, sein Vater arbeitet viel im Ausland. Auch wenn er Nate selten sieht, ruft sein Vater täglich an und versucht auch sonst, ein Teil von Nates Leben zu sein, scheitert aber. Wenn er da ist, verbringt Nate gern Zeit mit ihm, nimmt es ihm aber dennoch übel, dass er kaum da ist.

Um Nates Geburt herum tritt Silver in sein und Alastairs Leben - Nate wuchs mit ihr auf, für ihn war sie schon immer sowas wie eine ältere Schwester. Anfangs will er bei jedem Fall den Watson spielen, doch schon bald merkt er, dass weder Alastair noch Silver ihn teilhaben lassen werden. Aber auch wenn sie nicht zulässt, dass er an ihren Fällen mitarbeitet, erzählt Silver ihm gern darüber.

Nate verbringt viel Zeit in ihrem Büro und lernt alles Mögliche über die Welt hinter der Grauzone. Besonders interessieren ihn die Geschöpfe der Götter, die Monster und Fabelwesen.

In seinem trivialen Alltag tröstet ihn das Wissen, dass es mehr gibt als seine "Realität". Er unterscheidet zwischen dem Normalsterblichen Alltag und der Welt voller Wunder und Magie, die ihm ebenfalls offensteht.

Für ihn wird die "zweite Welt"; also jene der Grauzone, jene, in welcher Silver und Luzifer und jetzt auch sein Grossvater sich bewegen; zur idealen Traumwelt, zur Flucht aus der Realität. Er geht unterbewusst davon aus, eines Tages die Stelle seines Grossvaters einzunehmen und Teil jener grösseren Realität zu werden. Dass er diese Stelle jedoch so früh antreten muss, hätte er sich niemals zu träumen gewagt.

Nate befindet sich zur Zeit der Geschichte im Übergang vom Sophomore zum Junior Year der High School. Nate mag die Schule nicht besonders (aber wer tut das schon?). Er hat einige gute Freunde, macht die Hausaufgaben, wenn ihm danach ist und beschwert sich übers Schulsystem. Klug ist er schon, nur leider überschneiden sich seine Interessen kaum mit dem, was er in der Schule lernt. Als sein Grossonkel gegen Ende seines zweiten Schuljahrs unerwartet stirbt, geht für Nate eine halbe Welt unter, und auch noch Silver verschwindet, bricht andere Hälfte der Welt zusammen. Nate ist selbstständig und kann sich auch um den Haushalt kümmern, einsam ist er trotzdem. Nun ringt er damit, sich mit der Realität abzufinden, auf welche er früher hinabschaute, und findet den Anschluss zur Über-Realität nicht. Er ist ein verlorenes Kind.

Als Silver endlich wieder auftaucht, ist Nate aber nicht so glücklich, wie er erwartet hätte. Silver konnte weder seinen Grossonkel noch sich selbst beschützen, und jetzt erinnert sie sich nicht mal mehr an ihn. Plötzlich ist es sie, die auf Nate angewiesen ist, und es gefällt ihm dann doch, plötzlich der Experte zu sein. Dass sie jetzt die Hilfebedürftige ist, bedeutet, dass Nate und Silver ihre Rollen getauscht haben. Nates ursprüngliches Interesse an den Detektivarbeiten gemischt mit der Leidenschaft für den Fall seines Grossonkels bewegt ihn dazu, Silver beim Fall zu helfen. Zudem ist er es sich gewohnt, die Rolle des Helfers, der Krücke, anzunehmen, und sieht es gewissermassen als selbstverständlich, Silver zur Seite zu stehen, besonders jetzt, wo sie sich nicht mehr auf

Alastairs Hilfe verlassen kann. So kommen ihm seine Kenntnisse zugunsten, er kann sich und Silver verpflegen, rumfahren und er hat erst noch was zu tun in seinen Ferien. Silver stellt aber schnell fest, dass sie mehr auf ihn angewiesen ist, als sie zunächst dachten, und er wird von der Krücke zu einem ebenbürtigen Partner.

Als sie dann auf seinen ehemaligen Babysitter stossen, fühlt Nate sich wieder mal hintergangen und verraten. Doch Luzifer scheint ihn ehrlich zu schätzen, und auch wenn Nate sich ihm gegenüber so abweisend wie möglich verhält, so muss er doch zugeben, dass auch er Luzifer eigentlich ganz gut leiden mag. Auch wenn er sich bewusst ist, dass die Verbindung zwischen Luzifer und Silver tiefer ist als seine zu ihnen beiden, fühlt er sich nicht wirklich ausgeschlossen. Im Gegenteil, Silver und Luzifer beschäftigen sich gegenseitig, was bedeutet, dass auch er mal seine Ruhe haben kann – wenn er nicht gerade im Auto mit ihnen feststeckt.

REFLEXION

Nate ist ein kleiner Pessimist – einer von der Sorte, die sich als Realisten bezeichnen würden. Das bedeutet aber nicht, dass er die Welt hasst. Er macht sich bloss nichts vor: Er ist sich bewusst, dass seine Welt nicht perfekt ist, und projiziert nicht seine Ideale auf die brennenden Ruinen, sondern macht sich ein Foto davon und schreibt einen lustigen Kommentar darunter. Humor ist ja bekanntlich ein grossartiger Bewältigungsmechanismus. Er nimmt die grausame, unbarmherzige Umgebung zwar Kenntnis, aber nicht ernst. In die "Realität" hat er kein Vertrauen und keine Hoffnung mehr, also versucht er es gar nicht erst. Doch Nate ist auch ein Teenager, und Teenager sind nun mal alle irgendwie so.

Ich habe Nate als Charakter eher weniger Aufmerksamkeit geschenkt, doch noch während ich schreibe, merke ich immer mehr, wie sehr er mir gefällt. Besonders wenn ich mir überlegen muss, wie er in welcher Situation handelt und was seinen Charakter ausmacht, bemerke ich immer mehr interessante und liebenswürdige Facetten seines Wesens. Nate hat gerade die richtige Menge an Sarkasmus und Ernst, er ist derjenige, welcher in eine völlig neue Welt geschmissen wird, aber gleichzeitig der Fels in der Brandung.

Er kennt die Welt von Silver und Luzifer zwar, war aber noch nie wirklich drin. Er ist eine Brücke zwischen der Realität und der Fantasie, ein Bindeglied zwischen dem Alltag und der Magie, doch er ist nicht der Protagonist, nicht der Antagonist, weder Held noch Bösewicht. Ohne ihn wäre Silver aufgeschmissen, ohne ihn wäre das ganze Buch bloss ewiges Geplänkel zwischen Silver und Luce. Nate ist in vielen Situationen das Ass im Ärmel, wird stets unterschätzt und beweist sich dann doch wieder. Er ist klug und stark und gut – ein besserer Mensch als Silver und Luzifer zusammen. Sein grösster Makel ist womöglich sein Selbstmitleid, welches jedoch kaum als solcher gesehen werden kann – Nate hat allen Grund, sich selbst zu bemitleiden. Für einen Jungen seines Alters hat er schon zu viel durchgemacht, doch er schlägt sich wacker, was man fast schon bewundern muss. Auch die Situation, in welcher er sich während dem Buch befindet, ist überfordernd für ihn – man kann kaum von ihm erwarten, dass er alles einfach so hinnimmt, und doch begegnet er jeder neuen Wendung mit einer Gelassenheit, die selbst Luzifer nicht auf die Reihe bringt. Er ist nervös – immer und überall – und doch die Ruhe in Person, verwirrt

aber doch derjenige, der den Überblick hat, verloren und weist trotzdem den Weg. Nate hätte ein Schutzengel sein sollen, und ich glaube, auch wenn er nicht in die Dienste Hekates tritt, ist er es irgendwie.

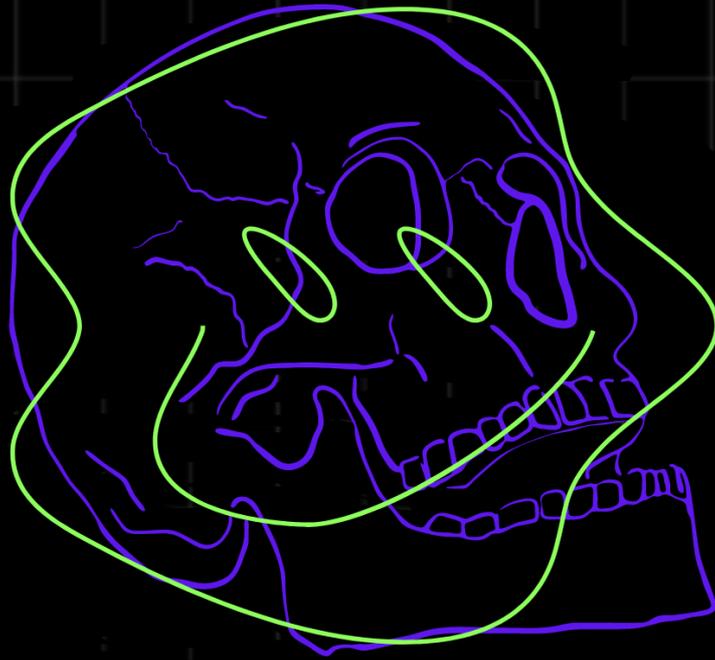
FUN FACTS

- Als er jünger war, besuchte Silver ihn und Alastair oft. Nate sass oft stundenlang in Silvers Büro und las Bücher oder Akten über Fabelwesen und Gottheiten, welche er mittlerweile alle auswendig kennt
- Selbst wenn er mit Abstand der Jüngste der Drei ist, ist Nate erwachsener als Silver und Luzifer zusammen
- Nate ist ein absoluter Schatz und muss um jeden Preis beschützt werden. Silver sieht ihn als einen jüngeren Bruder, wenn nicht schon fast als Sohn, auch wenn er sich mittlerweile mehr um sie kümmert als sie um ihn.
- Nate stammt direkt von Jane Jones, einem Engel, ab. Dank dieser Abstammung kann er Geschöpfe wie Golems, die für Normalsterbliche eigentlich unsichtbar sind, sehen
- Nate ist trotz Allem ziemlich naiv. Als er etwa fünf war, erzählte Silver ihm, dass die Luftbläschen in Coca-Cola in sein Gehirn aufsteigen und seine Synapsen schmelzen würden. Seither trinkt Nate keine Kohlensäurehaltigen Getränke mehr, auch wenn er mittlerweile weiss, dass es nicht stimmt.

NATES PLAYLIST

DON'T NEED TO BE A HERO

TO SAVE THE WORLD



NATE'S PLAYLIST

NATE'S PLAYLIST

1. WELCOME TO THE INTERNET - BO BURNHAM
2. MR. BRIGHTSIDE - THE KILLERS
3. JUST ANOTHER FACE - MODERN BASEBALL
4. SCRAWNY - WALLAWS
5. AMERICAN IDIOT - GREEN DAY
6. HEATHENS - TWENTY ONE PILOTS
7. HOT GIRL BUMMER - BLACKBEAR
8. ZOMBIE - DAY6
9. DADDY ISSUES - THE NEIGHBORHOOD
10. BOYS WILL BE BUGS - CAVETOWN
11. GROW UP - STRAY KIDS
12. TALK TO ME - CAVETOWN
13. I NEED SOMEBODY - DAY6
14. STREETLIGHT - CHANGBIN (OF STRAY KIDS)
15. MIDDLE FINGER - BOHNES
16. HEY LOOK MA, I MADE IT - PANIC! AT THE DISCO



CHARAKTERDESIGN: LUZIFER



STECKBRIEF

Rolle: Lead, Konkurrenz
Inspiration: Luzifer in der Rolle des Feuerbringers und als "Aufpasser" über die Menschen, Howl aus 'das wandelnde Schloss'
Ziel: Die Wahrheit über Rika herausfinden, Alastairs Seele finden, über die Menschheit wachen

GRUNDLEGENDE ANGABEN

Name(n): Luzifer (aka Luce)
Bedeutung: Lichtbringer
Spezies: Halb Mensch, halb Engel, ganz Gott
Geschlecht: Männlich
Herkunft: Unterwelt // irgendwo zwischen Asien und Europa
Ethnizität: Gemischt (???)
DOB: Unbekannt
Alter: 19 Jahre (ungefähr)
MBTI: ENFP-A
Sexualität: Pansexuell
Religion: -

ÄUSSERLICHES

Gesicht: Sehr dunkle Augen, Katzenhaft – leicht schrägstehend, spitz zulau-
fend, aber manchmal auch gross und rund, gepflegte Augen-
brauen, gerade, elegante Nase, gebogene Oberlippe, volle Lip-
pen, hohe Wangenknochen, scharfe Konturen und fast schon un-
natürliche Symmetrie
Haut: Gut gebräunt, makellos bis auf die Augenringe
Haar: Schwarz, doch er färbt es gerne, Seitenscheitel, reicht ihm vorn
bis zur Nase, hinten kurz, dick und glatt und weich, stets gestylt
Hände: Elegant, lange Finger, sehr weich; keine Zeichen von körperlicher
Arbeit oder Schwertkampf
Stimme: Angenehm; samtig, süß und geschmeidig, aber manchmal auch
etwas heiser. Beruhigend und überzeugend. Kein erkennbarer Ak-
zent.
Körperbau: Knapp 1,70 m gross, fit. Eher schmal gebaut; man unterschätzt
seine Kraft eher, er wirkt kleiner, als er ist
Haltung: Selbstbewusst, stets entspannt, lehnt sich meist irgendwo an oder
wirft sich in Pose
Bewegung: Kontrolliert, geschmeidig, leise. Selbstbewusster Schritt, elegant
Kleidung: Grafische T-Shirts oder Hemden, oft in den Hosenbund gesteckt,
gutsitzende Jeans oder Stoffhosen, Leder- und Bomberjacken,
trägt fast immer klobige Springerstiefel mit wahnsinnig dicken Soh-
len, sehr stilbewusst
Accessoires: Ohrringe (zwei und drei, zwei Helix, ein Earcuff), ein langer Ohr-
ring in Form eines Kreuzes, hat an allem Kettchen dran und trägt

- meist mehrere Fingerringe, ein Siegelring mit einer Lilie (🌸 // fleur d'ails) darauf, Kette mit Vergissmeintanhänger
- Waffen: Schwertgriff mit drei "Erscheinungsformen benannt nach den drei Moiren: *Clotho* (ein mit Stacheln gespickter Baseballschläger // die Spindel), *Lachesis* (eine lange Peitsche // der Faden), und *Atropos* (ein Katana // die Schere)
- Besonderes: Luzifer kann nicht (oder selten) schlafen und zeigt daher Anzeichen von Schlafmangel, wie Augenringe oder geschwollene Augenlider. Aufgrund seiner Umstände ist Luzifers Körpertemperatur stets 4-5° über dem menschlichen Durchschnitt
 Wenn er aufgeregt ist, glühen in seinen Augen orangerote Funken (wütend, nervös, oder einfach im Schuss). Wenn Luzifer sehr aufgeregt ist oder sich selbst heilt, beginnen auch seine Adern unter der Haut an, zu leuchten.

INNERLICHES

- Charakter: Im Grunde genommen ein Labrador; Loyal, selbstbewusst, übermütig, anhänglich, charmant, sozial, impulsiv, brutal, geschwätzig, leichtsinnig, optimistisch, verspielt, überheblich, offen, emotional stabil, provokativ, spontan, unverantwortlich, vergibt schnell, aufmerksam, enthusiastisch, hinterhältig, übermütig, kindisch, risikofreudig, emotional, flexibel, spontan, furchtlos, lebensfreudig, manipulativ, chaotisch
- Intellekt: Etwa durchschnittlich klug, dafür aber erfahren, gerissen/clever, kann schnell und viel denken, kreativ, aber unglaublich vergesslich
- Humor: Reist ständig Witze und hat allgemein gern Spass, lustiger Typ
- Interessen: Moralische Fragen, Menschheit, Gerüchte und Geheimnisse
 NICHT: Zu viele Details und formaler Schnickschnack, Pläne
- Kenntnisse: Ziemlich alles, hat immer wieder andere Interessen und lernt/vergisst Dinge schnell, weiss viel über Götter und Menschen, kämpft gut, redet noch besser
- Talente: Rhetorik, Kampf und Tanz, Manipulation und Lügen, gut in Glücks- und Strategiespielen
- Gaben: Selbstheilung/Unsterblichkeit, Feuer- und Lichtfokussierte Kräfte, kann zwischen der Unter- und Überwelt hin und her springen
- Tendenzen: Redet viel und ohne Filter, sammelt Feuerzeuge, vergisst schnell
- Hürden: Sehr vergesslich, unverantwortlich, unzuverlässig, impulsiv
- Sonstiges: Luzifer hat eine interessante, dominierende Persönlichkeit und steht gern im Mittelpunkt. Seine Vergesslichkeit könnte ein Nebeneffekt des Schlafmangels sein.

UMFELD

- Familie: Rika, Lilith
- Crush(es): -
- Freunde: Alle und doch niemand wirklich // Silver, Nate
- Bekannte: ALLE

Idole: Er selbst(?), Lilith
Feinde: Katie, (Silver)

Zuhause: Palast in der Unterwelt
Arbeit: - (selbsternannter Monsterjäger)

PRÄFERENZEN

Farben: warme Farben (rot, orange, gelb, violett)
Essen: Alles mit Schokolade-/Erdbeergeschmack, Süßes, viel teures Essen
Getränke: Süßgetränke, Kondensmilch, Bubble Tea
Musik: Bubblegum-Pop, Rock, K- und J-Pop, OSTs, Indie, Rap, Klassik und mehr (hat Hatsune Miku und Bach auf derselben Playlist)
Filme: Alles ausser Horror
Bücher: ... fangen in seinen Händen manchmal an zu brennen
Tier: Drachen, Wiesel, Haie, Delfine // "Alle Tiere sind gute Tiere"
Hobbies: Reisen, Tanzen, Kämpfen, Tratschen, Entdecken, Abenteuer

EMOTIONEN UND REAKTIONEN

Freude: Wie ein Kind an Weihnachten, alle erfahren, wenn Luce in guter Stimmung ist, laut und strahlend
Wut: Passiv-aggressiv, bedrohlich ruhig oder aber ein Wutausbruch, verpufft schnell, wieder: alle erfahren, wenn Luce in schlechter Stimmung ist
Trauer: Heult wie ein Baby und schämt sich nicht dafür, schmolzt viel. Erklärt danach, wieso er sich so fühlt, und sucht Lösungswege
Angst: Nicht ängstlich, aber schreckhaft: schreit, klammert sich an andere, erschrickt schnell bei kleinen Dingen, ansonsten praktisch furchtlos
Abneigung: Gemein gegenüber unsympathischen Personen
Zuneigung: Sehr offen und auch offensichtlich. Flirtet mit jedem und jeder, wird aber zum niedrigsten Idioten, wenn er jemanden *wirklich* mag, verliebt sich schnell, doch es hält nie besonders lange. Auf platonischer Ebene ebenfalls sehr offen und anhänglich, treuherzig und er gibt sich sehr viel Mühe. Die meisten seiner Freundschaften enden aber mit dem Tod der anderen Partie, mit Unsterblichen, Dämonen und Göttern hängt er eher selten rum.

CHARAKTERSHEETS

... auf der nächsten Seite.

Lucifer

color palette:



warm, vibrant colors



outfit #2: breaking in



outfit #3: alternative



outfit #4: garden



lots of jewelry



ghost chili phonecase



docs (stuck soles)



outfit #1: fountain



Atropos

Clotho

Lachesis



on the run

Name: *Lucifer* ~ ♡
 Age: 19 (ish) Height: 1,67m
 Gender: male ♂ Weight: 60 kg

"Life is what you make of it."

★	Glitter & Gold - Bored Conway
🔥	Fire - BTS
🌹	Sorey - The Rose

basic info



portrait

facts



- 50% human, 50% angel, 100% god
- fire + healing powers
- likes adventuring & exploring
- calls himself 'prince of hell'
- son of lilith, bro of ariha
- strengths:
 - good at talking
 - a gambling man
 - good at arts & crafts
- weaknesses:
 - sucks at creating monsters
 - very bad memory
 - cannot sleep
- fun facts:
 - short
 - pyromaniac & compulsive liar
 - hates the words 'humane'/'inhumane'
 - owns a weasel called "soori"

self portrait



CHARAKTERANALYSE

HINTERGRUND

Luzifer ist der Sohn eines Engels, bzw. Geschöpfes der Lilith und einer menschlichen Frau. Sein Körper ist grundsätzlich menschlich, trägt aber viele engels-hafte Eigenschaften, wie sein etwas zu symmetrisches Aussehen und über-menschliche Stärke und Geschwindigkeit. Er hat zudem eine absolute Resis-tenz gegen Gifte und Rauschmittel, selbst Alkohol. Allerdings ist er körperlich nicht in der Lage, zu schlafen, es sei denn, er liegt in einem Koma oder wird ohnmächtig. Der Engel-Teil von ihm braucht keinen Schlaf, doch sein noch immer menschlicher Körper reagiert mit körperlichen Symptomen von Schlaf-entzug. Er wird nie krank, doch seine Erbgüter streiten sich in ihm er leidet un-ter konstanten Schmerzen. Als Lilith ihn aufnimmt, ist er an der Schwelle des To-des. Sie gibt ihr Bestes, Luzifers Leiden zu beenden – sie schenkt ihm die Gabe zur Selbstheilung und gibt ihm Namen Luzifer – den Namen eines verblichenen Gottes, welcher mit ihm wieder zum Leben erwacht. Als er neunzehn ist, wird Luzifer schliesslich unsterblich. Luzifer hat eine glückliche Kindheit, bis Rika ihm eines Tages von ihrem Deal beichtet. Luzifer schützt seine Schwester und de-ren Ruf, indem er die Schuld auf sich nimmt. Lilith schickt ihn zur Strafe auf die Insel, auf welcher der Deal stattfand, verbietet ihm, seine Kräfte zu benutzen und unterdrückt sie vorübergehend.

Luzifer findet sich damit hervorragend ab. Er hat eine Insel voller amüsanter Siedler und ein nettes Mädchen – Virginia Dare. Doch vielleicht merkte Lilith, dass er etwas zu glücklich ist, oder vielleicht meint es das Schicksal auch ein-fach nicht gut mit ihm, denn all die Energie, die so lange in ihm unterdrückt wurde, bricht eines Tages hervor und tötet alle Siedler in einem tosenden Feuer. In seiner Verzweiflung über dieses Geschehen trifft Luzifer eine panikge-steuerte Entscheidung: Er macht Virginia, die tödlich verletzt ist, unsterblich. Es ist das erste und einzige Mal, dass Luzifer einen Menschen zu seinem Unsterbli-chen macht.

Luzifer verdrängt den Zwischenfall, so gut es geht. Es geht nicht gut. Beson-ders, als eines Tages das Mädchen im Thronsaal seiner Mutter steht, diesmal unter dem Namen Ash. Luzifer sieht eine finstere Zukunft für sie und schlägt vor, die Reaperin mitsamt Seelenfänger auf Seelensuche zu schicken. Was er damals für eine noble Tat, eine Rettungsaktion hält, erkennt er erst später als puren Egoismus. Es vergeht fast ein Jahrhundert, ehe Ash Levanter findet und in einer grausamen Nacht Luzifers Schwester umbringt. Luzifer ist am Boden zerstört und jagt die Unterbliche, schafft es aber nicht über die Mauern der Nekropolis.

Ein weiteres Jahrhundert später hat er sich mit dem Tod abgefunden, und Ash taucht nur noch hin und wieder in seinen Gedanken auf. Als Silver zum ersten Mal wieder auf seinem Radar erscheint, verändert sich ihr Verhältnis. Silver ist anders als Ash es war – ihre kalte Wut und der pure Hass sind zu etwas tiefe-rem, finsternen geworden. Silver ist auf ihre Art gefährlich, aber sehr viel unter-haltlicher als Ash. Wenn sie sich über den Weg laufen, so zanken oder igno-rieren Silver und Luzifer sich, doch sie können das Band zwischen ihnen (dem Gott und "seiner" Unterbliche) nicht kappen. Es bleibt der bittere

Nachgeschmack – sie haben beide ihre Familien verloren, und schuld daran ist jeweils der oder die andere.

Doch Luzifer weiss, für ihn besteht noch Hoffnung. Die Seelen, die Rika sich damals versprechen liess, verschwanden allesamt, was bedeutet, dass sie *irgendwohin* gingen. Er hofft, dass seine Schwester die Seelen irgendwie empfängt und nutzen kann, um zurück in die Realität zu gelangen.

Lilith verkauft das Wasser der Lethe und Mnemosyne als Soft-Drinks, welche Luzifer sehr geniesst – als er Silver jedoch sagen hört, sie wolle alles vergessen, kommt ihm eine Idee. Er bietet Silver den Trank an; ein Versuch, alles wieder gutzumachen. Und während Silver ihre Vergangenheit vergisst, kann er sich in aller Ruhe auf die Suche nach der Seele begeben. Umso Überraschter ist er, als sie erneut auftaucht. Doch diesmal freunden sich die beiden an, sind nicht mehr Erzfeinde, sondern höchstens noch Rivalen. Letztendlich kann aber nur einer von ihnen die Seele haben, und Luzifer weiss, dass er sie für nichts und niemanden aufgeben wird.

Als Cory von Hekate getötet wird und sie sich an Luzifers Fersen heftet, sind Silver und Nate jedoch die einzigen, bei denen er unterschlüpfen kann. Als er Silver anbietet, ihre Erinnerungen zurückzugeben, weiss er, dass er damit das Risiko eingeht, ihre Freundschaft wieder zu zerstören. Doch er war bereit, Silvers Gedächtnis zu löschen, um Rika zurückzukriegen, und ist auch bereit, es für seine Schwester wiederherzustellen.

REFLEXION:

Luzifer ist selbst mir etwas rätselhaft. Es fällt mir schwer, seinen Charakter zu beschreiben – in meinen Augen ist er ein guter fast-Mensch, der schlechte Dinge tut. Doch es lässt sich nicht bestreiten, dass auch er einige sehr negative Charaktereigenschaften hat. Er scheut Verantwortung - als er Virginia unsterblich macht und danach Ash dazu verdonnert, mit ihrem eigenen Seelenfänger Seelen für Lilith zu fangen, macht er sich beide Male dünn. Zudem ist er ein Egoist; auch wenn er es nicht merkt, ist er alles andere als selbstlos. Doch seine positiven Eigenschaften machen die negativen wieder wett - trotz seiner Impulsivität und dem leichtsinnigen Verhalten ist er relativ entspannt und behält meist einen kühlen Kopf. Er ist vergesslich und handelt unüberlegt, doch er lebt im Moment und macht sich deshalb nicht unnötig Sorgen. Sein einziges Ziel ist es, ein Leben ohne Reue zu führen. Er ist aber nicht ganz so sorglos, wie er scheint – nur fast. Immerhin hat er genügend schlaflose Nächte hinter sich, um allerlei philosophischen und existenziellen Gedanken nachgegangen zu sein. Doch selbst wenn es Dinge gibt, die auf ihm Lasten, will er sich durch sie nicht ablenken lassen und übertönt sie mit seiner dramatischen, vorlauten Art. Er hat eine sehr dominierende Persönlichkeit, zeigt seine Gefühle offen, und doch ist es schwer sie zu lesen – meist weiss er selbst nicht so genau, was in ihm gerade vorgeht, und es ist ihm auch herzlich egal.

Als jemand, der in der Zeit und in seinem Körper feststeckt, bewundert und verehrt er den Wandel und die menschliche Fähigkeit, sich anzupassen und zu lernen.

Für den Rest aller Ewigkeit behält er seine kindliche Neugier und Faszination. Er hält sich oft und gern unter Menschen auf, beobachtet und bewundert sie, auch wenn er sich dabei den Makeln der Menschen immer bewusster wird. Und doch – er ist nicht sonderlich gut, was die Kreation von Monstern angeht,

hat aber ziemlich jedes menschliche Handwerk gemeistert und hält sich auch gern unter ihnen auf. Er ist sich seiner Position als "Mischling" bewusst, befindet sich immer irgendwo zwischen den Welten, doch wenn er wählen könnte, würde er vermutlich ein Mensch sein wollen. Er bewundert die menschliche Anpassungsfähigkeit, die Fluidität ihres Wesens.

Wenn man glaubt, dass jeder erfundene Charakter einer Person einen Teil deren Persönlichkeit widerspiegelt, so ist Luzifer meine kindische, kreative Seite. Er ist verspielt und sorglos auf eine Art, die ich sehr bewundere – sein Selbstbewusstsein und sein purer Idiotismus hindern ihn daran, sich von Scham oder Angst einschränken zu lassen. Er ist frei, in seinem Verhalten und Luzifer hat die Neugier, Ehrlichkeit und Selbstkontrolle eines Kleinkindes, ist aber trotzdem nicht oberflächlich oder kindisch.

Im Verlauf der Geschichte macht er kaum Veränderungen durch – dazu existiert er schon zu lange – doch er versucht dennoch, immer Neues zu lernen und Altes wieder aufzufrischen. Das ist es, was Luzifer für mich ist: ein erfrischender Charakter, auch wenn er mit einer Menge von Nostalgie verbunden ist.

Dass er schlussendlich zulässt, dass Silver stirbt, ist für ihn fast so befreiend wie für sie. Das Ganze zwischen den zweien war ohnehin etwas kompliziert, und nun kann Luzifer auch lernen, loszulassen, und, wichtiger noch, auf andere zu hören.

FUN FACTS

- Luzifer mag die Begriffe "menschlich/unmenschlich" nicht, denn ihre Bedeutungen widersprechen seiner Meinung nach der Natur der Menschen genau
- Luzifer sammelt Feuerzeuge. Sie sind überall. Dabei könnte er alles mit seinen Fingern anzünden. Selbst seine Waffe nimmt die Form eines Feuerzeuges an, wenn er sie gerade nicht braucht
- Luzifer ist so vergesslich, dass er innerhalb von wenigen Wochen vergisst, was er davor gemacht hat. Er kann Filme wieder und wieder schauen, ohne dass der Überraschungseffekt bei Plot Twists verloren geht
- Luzifer liebt alles Leben, seines und das anderer. Er weigert sich deshalb auch, Seelen einzufangen oder gar zu konsumieren.
- Luzifer geht gern in Casinos, wo er meist gewinnt. Da er keinen Alkohol trinkt, ist er nach erfolgreichen Spielrunden oft mit einem Glas Kondensmilch oder Traubensaft an der Bar zu finden

LUZIFERS PLAYLIST

Luzifer's Playlist



Are you calling me a sinner?

Luzifer's Playlist

1. TA - STRAY KIDS
2. FIRE - BTS
3. PLAY WITH FIRE - SAM TINNESZ FEAT. YACHT MONEY
4. GLITTER & GOLD - BATINS COURTNEY
5. MY SONGS KNOW WHAT YOU DID IN THE DARK - FALL OUT BOY
6. BLOOD SWEAT & TEARS - BTS
7. THE FEELS - TWICE
8. SCAREDY CAT - DPR IAN
9. ROSES/YOUTH - THE CHAINSMOKERS//TROYE SIVAN
10. HEATHENS - TWENTY ONE PILOTS
11. RED MOON - KIM WOOSEOK
12. STIGMA - V OF BTS
13. TAKE ME TO CHURCH - HAZIER
14. SORRY - THE ROSE
15. CENTURIES - FALL OUT BOY
16. SUNSHINE - STRAY KIDS



INTERVIEW MIT DEN FIGUREN

ANMERKUNG:

Dieses Interview habe ich zu Beginn der Arbeit durchgeführt, um meine Charakter besser kennenzulernen. Ein Grossteil der erwähnten Handlungspunkte und Charakter aus dem Interview existieren im Buch nicht mehr. Auch die Fragen, die ich im Interview tatsächlich verwendet habe, weichen teils von denen in der Vorlage ab.

THE QUESTIONS FOR CHARACTER INTERVIEWS

BASICS

- What is your full name? Do you have a nickname (if so, who calls you this)?
- Where and when were you born?
- Who are/were your parents? (Their names, birthplaces, occupations, personalities, etc.)
- Do you have any siblings? If you do, what are/were they like?
- Where do you live now, and with whom? Describe the place (home and location) and the person/people you live with.
- What is your occupation?
- To which social class do you belong?
- Are you right- or left handed?
- What does your voice sound like?
- On what occasions do you lie?
- Do you have a motto? If so, what is it?
- Do you have any annoying habits, quirks, strange mannerisms, or other defining characteristics?
- What is your hair color and eye color?
- What kind of distinguishing facial features do you have?
- Do you have any physical traits that stand out (such as scars, birthmarks, tattoos, etc.)? If you have scars, how did you get them? If you have tattoos, why did you get them and what meaning do they have to you?
- Which words or phrases do you most overuse?

PAST

- How would you describe your childhood?
- How much schooling have you had?
- Did you enjoy school? If not, why did you struggle?
- Where did you learn most of your skills and other abilities?

- Did you have any role models? If so, describe them and why they were your role models.
- How did you get along with the other members of your family?
- What did you want to be when you grew up?
- What were your favorite activities?
- When and where were you the happiest?
- Who were your friends, and what were they like?
- When did you have your first kiss, and who with?
- Are you a virgin? If not, when and with whom did you lose your virginity?
- Describe any influences in your past that led you to do the things you do today.
- What do you consider the most important event of your life so far?
- Who has had the most influence on you?
- What do you consider your greatest achievement so far, why?
- What is your greatest regret so far, why? Has this regret formed you into the person you are today? If so, why?
- What is the most evil thing you have ever done so far?
- Do you have a criminal record?
- What is the most embarrassing thing that has happened to you so far?
- If you could change one thing from your past, what would it be, and why?
- What is your best memory so far? Why is it so powerful and lasting?
- What is your worst memory so far? Why is it so powerful and lasting?
- What is your biggest secret? Does anyone else know about this? Which person do you least want to know about this secret, why?

BELIEFS AND OPINIONS

Are you optimistic or pessimistic?

- What is your greatest fear? Which other person knows about this fear of yours?
- Who do you not want to know about this fear of yours, why?
- What is your greatest extravagance?
- What are your religious views?
- What are your political views?
- What are your views on sex?
- Do you believe in the existence of soul mates and/or true love?
- In your opinion, what is the most evil thing any human being could do?
- Are you able to kill? Under what circumstances do you find killing to be acceptable or unacceptable?
- What do you measure success in? (Money, career, husband/wife, children, happiness, etc.)
- How honest are you about your thoughts and feelings in the company of others?
- Do you have any prejudices? If so, what are they and why do you have those
 - specific prejudices?
 - Who or what would you die for, or otherwise go to extremes for?

RELATIONSHIPS WITH OTHERS

- In general, how do you treat others (politely, as they treat you, by keeping them at a distance, with sarcasm, etc.)? Does your treatment of them change depending on how well you know them, and if so, how?
- How close are you to your family?
- Which person do you wish you were closest to?
- Do you have a spouse or significant other? If so, describe this person in some rough strokes.
- Have you started your own family? If so, describe them in rough strokes. If not, do you want to start a family? Why or why not?
- Who is the most important person in your life, why?
- Who is the person you respect the most, why?
- Who are your friends? Do you have a best friend? What do you most value in your friends? Describe them with some basics like their personalities, how you met them, what you have in common, etc.
- Have you ever been in love? If so, describe in some rough strokes what happened (love at first sight, unrequited love, ended up marrying him/her, ended with heartbreak, etc.).
- What do you look for in a potential lover?
- Who would you turn to if you were in desperate need of help?
- Do you trust anyone to protect you? Who, and why?
- If you died or went missing, who would miss you?
- Who is the person you despise the most, why?
- Do you tend to argue with people, or avoid conflict?
- Do you tend to take on leadership roles in social situations?
- Do you like interacting with large groups of people? Why or why not?
- Do you care what others think of you? Why or why not?

LIKES AND DISLIKES

- What is/are your favorite hobbies and pastimes?
- What is your favorite color?
- What is your favorite food?
- What is your most treasured possession?
- Do you like to read? If so, what do you like to read?
- What do you believe is good entertainment (music, movies, dance, art, etc.)?
- Do you smoke, drink, or use drugs? If so, why? How do you get the money for it? Do you want to quit?
- How do you spend a typical Saturday night?
- What makes you laugh?
- What shocks or offends you?
- What makes you happy?
- What makes you sad?
- What makes you angry?
- If you usually walk away from a situation that makes you angry, where do you go to calm yourself?
- How do you deal with stress?
- How do you deal with pain (physical and emotional)?
- Are you spontaneous, or do you always need to have a plan?

- What are your pet peeves?
- Which living person do you most despise? Why?
- What is the quality you most like in a man?
- What is the quality you most like in a woman?
- Where would you like to live? Why?

PERSONAL

- Describe the routine of a normal day for you. How do you feel when this routine is disrupted?
- What is your greatest strength?
- What is your greatest weakness?
- Which talent would you most like to have? Why?
- If you could change one thing about yourself, what would it be?
- Are you generally introverted or extroverted?
- Are you generally organized or messy?
- Name three things you consider yourself to be good at, and three things you consider yourself to be bad at.
- What three words best describe your personality?
- What three words would others probably use to describe you?
- What goal do you most want to accomplish in your life?
- Where do you see yourself in 5 years?
- If you could choose, how would you want to die?
- If you knew you were going to die in 24 hours, name three things you would do in the time you had left.
- If you were to die and come back as a person, animal, or thing, what do you think it would be, and why?
- What is the one thing for which you would most like to be remembered after your death?

QUIRKY DETAILS

- What do you have in your pockets or purse?
- What in on your nightstand?
- What is in your refrigerator?
- What do you most wear on your feet (dress shoes, boots, gym shoes, socks with holes in them, slippers, etc.)?
- What smells do you associate with your childhood, and why (the cookies your grandmother used to bake, the oatmeal you ate every day, the perfume your mother used to wear, etc.)?
- If you are cleaning among your things, what is easy for you to throw out? What do you have difficulty parting with? Why?

INTERVIEW

*Hello everyone and welcome to our exclusive interview with my three main characters from 'A Sliver of Silver'; Silver, Nate and Lucifer!
Today I will be asking our long-awaited guests random questions so we can figure out their personalities and get to know them better!*

Introduce yourselves real quick. Name, age, occupation, traits, some backstory...

S: Hi, I'm Silver. I became immortal when I was 17, and that happened a bit over 400 years ago. I'm a Grim Reaper, I like to read and I'm good at breaking into houses. What else? Hmm... I killed a goddess once. Got into a lot of trouble because of that.

L: Greetings lovely readers, I'm Lucifer, brother of said goddess. I feel like I'm around eighteen or nineteen most of the time... I've been told I act like I'm five. I was born the child of a human and an angel, but I was adopted by a mob-boss in the underworld, and she made me a god, so there's that. I like to follow the four-f-rule: fire, fun and food.

(N: That's only three-)

(L: I'll leave the fourth "F" up to your imagination.)

(N: Of course you would.)

N: Anyway: Hi, this is Nate. My full name is Nathan Wrong.

S: His *full* full name is *Nathaniel* Bernhard Steven Aristotle Wrong!

N: That's... that's just not true. I don't even have a middle name. Anyway, I just turned sixteen, I'm still in high school and I like to think I live a rather usual life... You know, when Silver's not around

What do have in your pockets right now?

L: Let's see. A lighter, money, a lighter, my phone, a receipt, a lighter, another receipt, a pebble Moira once brought me, oh, the ring I thought I lost last week, a lighter, more receipts, candy, another lighter... and a disgruntled weasel.

(N: Jesus Christ!)

(L: Please don't say that dude's name in my presence.)

(N: What's with all the lighters?)

(L: What? I just think they're neat.)

N: Welp, all I've got are my phone and my wallet and some random snippets of paper.

S: Same. Plus my soulcatcher.

What is in your backpacks?

L: tissues, sunglasses, some snacks...

N: Let me guess, a lighter?

L: Nah, those stay in my pockets at all times. Oh look, a cursed amulet! Haha, I thought I gave that to Maverick.

(S. Don't you dare give Maverick *another* cursed amulet!)

N: Well, uh, I got my laptop and charger, a flashlight, bottle of water, tissues, an army knife... headphones... some spare clothes and... the key to my house.

S: I've got my journal and a notebook, but apart from that, most of my other stuff is at the Necropolis. Why carry stuff around with you if you can just rip up the fabric of reality at any time?

Describe what you're wearing right now.

L: Oooh, let's make it fun describe each oth-

S: Alright, so Nate's wearing sweatpants and a t-shirt, and I don't think I've ever seen him in anything else!

N: Hey, I wear jeans sometimes!

S: Oh yeah, he does. It's BuzzFeed Unsolved Merch, by the way. His t-shirt.

N: Gotta love a good show. Does this mean I have to describe Lucifer?

L: Please do.

N: You know, you guys give me so much shit for wearing plain old jeans and t-shirts when Luce does the same thing!

L: It's because mine are not "plain old" jeans and t-shirts.

N: So, Luce, he's wearing his *pretty, badass* leather jacket and his *pretty, tight, ripped* jeans and a plain old black t-shirt, but he's got a fancy belt over it, so I guess that makes it fashionable. Oh, and not to forget, those *pretty, pretty* boots of his. Soles as thick as Silver's journal.

L: I don't wear them to look taller.

N: Who said you were?

L: You would've if I hadn't stopped you right there.

N: I don't know what you're talking about.

L: Shut up, Nate.

N: Well, you heard it hear first, folks! He definitely doesn't wear these shoes to look taller!

L: I'll just ignore you and describe Silver's outfit. Let's see. Today she's sporting her beloved jean jacket, *also* a plain old t-shirt (but it's fashionable 'cause it's tucked in), some nice-looking jeans and the signature All-Stars, and lo and behold! A very deadly expression. Did I do something?

S: A lot of things, but I'm not mad. Just a bit tired.

Alright, then let's dive into the actual interview, shall we?

L: Go for it.

Do you have a nickname, and who calls you this?

S: Lucifer used to call me 'V' or 'Vee' when I went by Virginia, but nowadays it's just Silver. I guess you could say both Ash and Silver are Nicknames, but I really hope nobody calls me Ash.

L: Hmm... Sometimes use pseudonyms, but I guess those don't count... but Nate likes to call me Luce, and I do get called Idiot so often it's starting to feel like a nickname.

N: And that is entirely your own fault.

L: Zip it, *Nathaniel*.

N: You did *not*.

Where and when were you born?

S: August 18th, 1857, Roanoke Island. First English child born on American soil. Kind of a big deal, not to brag or anything.

N: 2003, November 15th. Unfortunately.

(L: What do you mean, unfortunately?)

L: I don't remember my birthday at all, so let's move on!

Do you have family? How close are you to your family?

L: I adore mom, and I was really close with my sister until she tried to take over the world, I guess. We're talking like, "official" family, right? Yeah? Okay, then that's it.

S: My family is all dead, but I used to be close to them, I think. Then again, I was close to everyone in our town, since all we really had was each other. It was a community kind of thing. T'was nice.

N: Yeah, uhm. My Dad and I don't really talk much (but I do think he's pretty cool), my mom and I can't, and my great uncle has passed by now too, but we were really close since he raised me...

That's all?

N: Look, man, I guess I kind of... I don't know, family is a... a *weird* thing. I've learned to live with what I got. I don't really... I don't have much to say about it.

Where do you live now, and with whom?

L: I stay here and there, yaknow, it's really a question of convenience. Officially, I live in the underworld with Mom, but there's not really a place for me to call home... not in a lonesome cowboy kind of way, though. It's more like... well, I guess it *is* somewhat of a lonesome cowboy kind of way.

N: See, we're on opposite ends here! I don't really have a solid family, but man, do I have a home! I still live in my great uncle's house, always have, always will, even if I have to do all the housekeeping alone.

S: I live in the Necropolis. I also stay at the Wrong house a lot.

(N: Sometimes without me knowing.)

(S: I'm sorry, okay? I didn't mean to break in...)

(N: Just kidding. I kind of don't care as long as you try to don't burn the house down. Which you haven't yet, unlike a *certain* someone-)

(L: It was an accident, okay?!)

How would you describe your childhood?

N: ...

L: ...

S: ...

N: Traumatic?

S: ...

S: Yeah... uhm.

L: Look, I'm sure mine was better than either of theirs...

S: Your mom literally tried to drown you the day you were born.

L: And can you blame her?

L: Anyway, uh, I can't remember, so... Next... next question.

What did you want to be growing up?

S: Y'all are gonna judge me so hard for this, but I wanted to be a colonist. I mean, I was, but I wanted to be the type that travels around exploring the seas and finding new land for Britain to seize. Like, a traveler. An explorer! Everyone wanted that, I guess. I see how problematic colonialization is now, but back then, it was all I knew. It was only after killing Rika that I actually met up with some of the Native American immortals and got to learn about their side of it all... it was rather awakening.

S: Ever since I've become immortal, I have always enjoyed my job as a reaper. Couldn't complain. I mean, I guess nowadays I kinda just wanna be dead.

(N: I mean, same, but can you please stop reminding us?)

(L: Yeah, shut up, Silver.)

(S: I was just answering the question! Why don't you try doing that instead of bullying me? Huh? I bet you wanted to be something stupid like... like a knight or something.)

(N: Oh, shut up!)

(L: Pffff.)

L: Anyways... I guess Silver and I never *really* got to grow up. So for me, it keeps changing. I've pursued many of my dream careers, but I have yet to find one that feels like "the one". I did enjoy being an idol though, might give that another shot. Also, I want to try to be a zookeeper once. It looks like so much fun.

(S: I sure hope you get your head bitten off by a lion.)

N: Uh... I wanted to be an astronaut or a hacker, I guess. Nowadays I'm thinking about studying history and stuff like that. Theology, maybe, considering my knowledge.

(S: He wanted to be a knight.)

(N: It was just a phase, okay?)

Did you have any role models? If so, describe them and why they were your role models.

(N: Silver, you better keep it short...)

S: Okay, alright, I do have a role model right now. Her name is Asteria Easy. Agent Easy is *amazing*. I know this just sounds like fangirling, but she's literally, like, superwoman. She's smart, kind, strong, pretty... She's saved my life so many times – figuratively speaking – and I'll forever be grateful to her. I just admire her so much for... literally everything. She's handles all kinds of situations so well and her logic and philosophy are *flawless*. Man, I wish I had her brain! I mean, like, her mind. Not literal-whatever. The things she comes up with sometimes... It's like she randomly thinks about stuff that I wouldn't even *consider* thinking about! I could listen to her talk for ages, or better, have conversations with her... She's just so genuine and good at literally everything, and I don't see anything I can't admire in her.

(N: That was the literal definition of fangirling.)

(L: It's kinda cute seeing you go all starry-eyed like that.)

(S: What?)

(L: What?)

L: Uh, anyway... Now that we've witnessed this, let's move on to the next question, because neither Nate nor I have enough respect for anyone to even attempt to match Silver's waxing of poetry here.

How much and what kind of schooling have you had? Where did you learn your skills and other abilities?

N: Too much schooling. I don't wanna talk about it. Just entirely too much. I hate this society and its stupid school system.

S: We had a little school in town, with a class of three kids. I don't think I learned anything there!

S: However... I studied a lot of stuff in the Necropolis later, but I'm not exactly an academic. I mean, I'm smart, but don't ask me how to calculate a first derivative or whatever. I guess I never learned basic school stuff... can't say I've ever needed it, though

(N: This is exactly what I'm talking about!)

S: And... as much as I hate to admit it, I did discover a lot about the world and magic when I was with Lucifer and Rika. Not because of them, but just... being out there and doing stuff kind of makes you figure out things you could never be taught. Learning by doing, as Baden-Powell liked to say.

L: I'm kind of similar to Silver... I mean, I have studied a bunch of random things for fun, but I've rarely finished any. I picked my skills and knowledge up here and there, and, you know, there's stuff I never learned, but if you don't need it once within a millennium, you'll probably be fine without it. And whenever I lack anything, I can still just go and, you know, learn. It's not that hard.

(N: Why would you go study stuff voluntarily?)

(L: Oh, you foolish, foolish boy, trust me, once high school is over and you're free to explore your own interests, you'll find things you'll study voluntarily too.)

(N: In this economy? Unlikely.)

(L: You just wait and see till you get older.)

What are your favorite hobbies and pastimes?

S: Gosh, you'd think I'd have more free time in an immortal life. I like to train with Levanter and watch some movies every now and then. I do enjoy my own company. I also looove reading! I will read whatever I get my hands on, even if it's total trash. You could say I have no taste, but you know, even a bad book is something someone... at least put a bit of effort into, and I can't help but admire that. I like any kind of fiction, but I find fantasy and sci-fi particularly interesting. It's fun to see how humans create things outside of the reality they're given, and I like to explore those possibilities while simultaneously escaping the actual realities.

(L: Ah, the good old escapism.)

N: The last time I read outside of school was probably in middle school. I usually just rest, play games or meet up with friends sometimes. Look at the internet. Help my neighbors with their groceries. You know. The usual. Gosh, I'm so *boring*.

L: Well, *I* usually go on adventures. You know, slay dragons, collect bounties, scare my fans, take revenge on my enemies and save lives... Do whatever I can to make my existence matter.

What are your pet peeves?

S: Incorrect spelling, especially in books. Like, come on, you decided to publish a novel, how much work would it be to make sure it's grammatically accurate? I usually have to refrain from writing into those books with red ink... That's another pet peeve of mine - people who massacre books. Why would you? Is it that hard to *not* ruin a book by scribbling inside with a ballpoint pen or a fineliner? I also can't stand chewing noises, or snoring... even breathing is pushing it. Anything that's repetitive and intrusive, really. Hate it. It drives me up the walls. Argh! Just thinking about it gets on my nerves!

L: She does get pretty aggressive about these things.

N: Mine are teachers who assign homework over the holidays. Or the weekends. Or at all, I suppose.

L: I can't tie my shoelaces well, which is kind of a bummer. Even after all these years, it just annoys me so much. It's not even that I don't know how, they just get undone so easily, it's like they're cursed!

Do you have any annoying habits, quirks, strange mannerisms, or other defining characteristics?

L: Does pyromania count as a quirk? What about insomnia? Or-

N: Just- just skip this one, please.

Which words or phrases do you most overuse?

L: I don't know if it's overusing it, but I find myself saying "Calm down" and "We can sort this out" and "Look, I know what happened but I'm completely different now and I think we should *talk* about it and could you *please* just put the flamethrower down?" more than you'd think.

That sound oddly specific.

L: Huh? What makes you think that?

S: I somehow got into a habit of threatening to defenestrate people, but it's always in appropriate situations, so it's not really overusing it...

N: I myself am quite fond of *yeet* and *yolk*

Now for some this or that questions... Let's start easy: Are you right- or lefthanded?

N: Right

S: Right

L: I'm ambidextrous, suckers!

S: Well technically, I did train to write with my left over the years. It doesn't come naturally to me though...

Are you generally organized or messy?

S: I like to keep my stuff in order. However, somehow I always end up in the biggest messes, so.

L: That's why I stopped trying to keep order.

S: I guess that's why we have Nate.

N: I like order! Nothing's wrong with order!

L: I guess not owning a lot of stuff also does the job.

(S: You say this as if your room in the underworld doesn't hold enough material for an exhibit on your life.)

Are you optimistic or pessimistic?

S: I'm realistic.

N: That's bullshit. She's a pessimist.

L: You're both pessimists. I'm the only positive person here.

N: I'm not pessimistic!

L: I don't know man, for a kid your age, you seem pretty gloomy.

(N: I'm not a baby!)

(L: Oh, but you are. C'mere, give Uncle Luce a kith- Ouch!)

(S: Stay away from my son, creep!)

Do you like interacting with large groups of people or would you rather keep to yourself?

N: Oh my. No, I hate large groups of people. The term "large groups of people" alone is enough of a reason why, I think.

S: What he said.

L: Oh, come on! People are interesting! I love it! Being alone sucks! You start thinking and stuff!

(S: Seems very like you to not like thinking, doesn't it?)

(L: I've probably done more thinking than the both of you combined, mind you.)

(N: You underestimate the power of anxiety and paranoia.)

(L: Child, I've seen stars die and planets be formed, mountains grow and islands drown, and life wax and wane as empires rise out of the ground and crumble into dust before my very eyes. These things get you spiraling, yo.)

Do you tend to argue with people or avoid conflict?

L: I don't think argue is the right word, but I like to talk things out. However, as soon as I sense that the argument will go into a more... hostile direction, I kind of chicken out and put the confrontation off. I try not to, because sooner or later I'll have to face my problems, but I generally don't like fighting, like on a verbal level, though I do enjoy discussions and debates. When people start getting physical though... that's a whole different story.

N: I'm similar - meaning I like to talk things out - but I like to think it's hard to get into fights with me. I'm usually the type to deescalate conflicts rather than adding to it, unlike my two friends here.

S: Oh, I'm confrontation all the way. Not like I like it, but I can't stop myself from confronting people when something bugs me. It's not a good thing and I'm working on it, but I fear there isn't much I can do. I also have a tendency to hold grudges.

Do you care what others think of you? Why or why not?

L: Depends on who it is. Generally, I feed off of people's belief in me; I guess I go more by the motto of "any kind of publicity is good publicity". So... I don't care as much what others think of me as long as they do think of me. But as I said, it really depends on who we're talking. Especially as someone who has a lot of lore and rumors around them, I find it important that the right people don't get the wrong image of me.

S: I honestly stopped caring when I hit like, 100. It doesn't matter whether others like me, the question is, do I like them?

N: I never really minded other's thoughts, but sometimes it hurts when people seem to dislike me for no reason at all. I think the people who really matter know me well enough though, and it's not like I can really control other people's opinions, so I just do my best for myself, and others can make whatever they want out of it. I guess I am a bit too insecure to say I don't give a shit, but at least I'm trying not to.

What three words best describe your personality?

L: Ok, I'll try to be serious this time. I think I'm loyal, playful and... energetic.

(N: You just quite literally described a puppy.)

(S: What's new?)

(L: Fine, then maybe we should replace playful through pretty.)

(S: Being pretty is not a personality trait.)

(L: It is if you're as pretty as me.)

N: For me, I think... lazy, friendly, and fun should do.

(L: That's so boring.)

(N: Boring is the fourth word I'd choose for myself.)

L: Stop that. I think you're: cute, intelligent and thoughtful. There.

S: Don't forget brave!

L: Laid back.

S: Stable.

L: Polite.

S: Reliable.

L: Responsible.

S: Awesome.

L: Amazing!

S: Brilliant!

N: Shut up, both of you, and find words for Silver.

S: A bit blunt, assertive, and...

L: Secretly a very caring, lovely human being.

S: ...

S: Secretly.

What is your greatest strength?

L: My stunning looks, great voice and rhetorical skills, my charming personality...

N: You have to pick one.

L: My existence? I don't know, man, everything about me is pretty strong.

S: I think my sense of logic for me. Not necessarily healthy, but it has come in handy often.

N: I'm a smart boi, I guess. Also, staying calm in difficult situation. People like that about me. That, and my ability to keep order, apparently.

S: Yeah, but what do you like about yourself?

N: Huh? Well... I'm good at playing games. I mean, like, video games, but I also beat Lucifer at chess recently.

L: Ah, yes. I'm better at games that involve more bluffing and luck, but I'm naturally good at chess too. I must say, Mr. Wrong over here did a great job. You beat a two-thousand-year-old-deity, man. Respect.

What is your greatest weakness?

L: I love too much.

S: Love yourself, you mean.

N: No, I can see that. For someone who has such high self-esteem as he has, he lets others treat him surprisingly badly.

L: Yeah, well, as great as I am, sometimes I do feel like I don't really deserve much better. That was... kind of sweet though. Thanks, Nate

N: No prob, man. Now you guys have to explain my weakness for me, though, because I'm not sure which one to pick.

S: Pshh, what weakness. You're perfect!

N: That's a lie and we all know it.

L: I think it's similar to mine. You don't really care about what others think of you, but somehow you still want to be validated. You like when people like you, and when they don't, you can't help but wonder what's wrong with you. You've gotten used to being humble and unnoticed, and somehow that translated into you thinking that maybe, you're not worth as much as others. You know it's stupid, but you still wonder.

N: Oh. Oh.

S: He's right. Your worries are unreasonable, though. We all love you unconditionally.

N: Yeah. Yeah, right. Uhm.

N: I guess we'll figure out Silver's then? Hm... I think you bottle up too much. Your thoughts and emotions eat you up from the inside, and while you try so hard to keep them in there, you don't notice how they still seep through. It hurts you more than others, but I can't say I enjoy seeing you in that state.

L: You struggle with a lot, but you're afraid of asking for help because you have a hard time confiding in others, and once you're close enough to trust them, you don't want to be a burden to them. So you keep it all to yourself and act like your problems will go away if you ignore them

long enough, or you sit on them and enjoy the comfort of being mad or sad about things you could change with a little bit of effort and trust.

S: I... can't really argue with that.

If you could change one thing about yourself, what would it be?

S: My past.

L: What do you mean, "could?" I can. Whenever I find something, I do my best to change it. It's a constant progress, and I think anyone can change if they really put their mind to it.

(N: Just say your height and move on, geez.)

(L: I despise you.)

Name three things you consider yourself to be good at, and three things you consider yourself to be bad at.

L: Good at: Talking, dancing, being bad.

L: Bad at: uh, finding things I'm bad at... and... tying my shoelaces, I guess.

(N: And counting, make that three things.)

(L: Shut up!)

L: I also suck at remembering things. Like, I suck. It's horrible.

S: I'm good at reading, sword fighting and solving my cases. Not so good at the whole emotion business and shooting guns and admitting to my mistakes.

N: I'm good at Sciences. I can remember facts pretty well, but only if they interest me. And also at staying calm I guess, seeing the big picture kind of thing. I suck at math, English and French.

What makes you happy?

L: Humans. Y'all are horrible, but some of you manage to restore my faith in humanity every now and then, which brings me great joy.

N: Yeah, I don't even know. Small successes, being told I did well, stuff like that. Getting to do what I want without having to worry about anything. It's not that hard to make me happy.

S: Cheesy as it sounds, the people around me. It's funny, since I really like to spend time alone, but at the end of the day, others are what keeps me happy. Except for Lucifer, of course. Whenever he appears, he makes sure I don't have too much of a good time.

What makes you sad?

L: For me, it's the same as before: Humans. I don't think I need to explain this one.

(L: Oh, and Silver.)

(S: I was just joking!)

(L: Don't talk to me anymore, if it makes you so unhappy.)

(S: Oh, come on, are you sulking now?)

(L: Yes.)

N: I think I usually make myself sad. Remembering that there are things I will never achieve and people I will lose... it can be depressing. But you

know, existential crises are a part of life, and so is sadness, so it's whatever.

S: I agree, a lot of things can make me sad.

But you can't always be happy, right?

N: Right. It makes the happy moments sweeter somehow.

(L: Bet she could be if I wasn't here.)

(S: Oh my god, stop pouting like that. I didn't mean it!)

What makes you angry?

N: Those two. Can they just get their shit together and battle to death already? We all know they want to.

S: I'd lose on purpose.

N: Stop saying these things. Please.

How honest are you about your thoughts and feelings in the company of others?

S: Honestly... not very. It's not like I try to hide my emotions-

L: Oh, but it *is* like that.

S: ...

S: I don't know. I'm not very outspoken about the ways I feel. I don't try to "fake it" per se, but I don't like being vulnerable and I don't want to be a burden to anyone... which doesn't mean people can't trust me with their emotions, I just don't like to have mine on display.

N: It's similar to me. I guess this society has taught us to keep it down with the feels... I don't try to hide my feelings either, often I express them and then play them down... you know, wrapping it up in a joke or something. It's a good way to tell others how you feel without making a big deal out of it. If they want to catch on, they will, and if they don't, we can just laugh it off.

(L: I don't think that's healthy.)

(N: But it works for me and many others.)

L: Well, what works for me is just saying stuff out loud. Talking things out that bother me, expressing my likes and dislikes at any given moment... I guess if anything, I tend to overdo it, just so it's harder for people to guess the real value behind my words and actions. It adds to that overdramatic flair. But other than that, I'd say I'm very open and honest about my feelings... depending on the topic, that is. It's harder with thoughts. I comment a lot, but when it comes to bigger thoughts, I don't share those as often. I think it's simply because like to work on them for a while, polish my philosophies before I share them, but eventually I'll have to let people know what a genius I am.

S: Oh yeah, I don't have a problem sharing direct thoughts. I've been told that's my problem. I do make sure to separate my thoughts from my feelings, though. You'll get my opinion easily, but from a very matter-of-fact kind of perspective. *"That song is nice because the melody is pleasant and the lyrics are well-written. Did I make me feel something? You'll never know."*

N: It really depends on who you're with, too.

Who are your friends? Do you have a best friend? What do you most value in your friends?

S: Okay, let's start with all people present. I met Lucifer earliest, we used to date, then hate, you know the drill. I value his openness and the fact that he's... reliable, in his own way. Not a word I'd usually describe him with, but he is insanely loyal. I appreciate that. We don't share many similarities, but I guess that's what makes us a good team.

(N: You do share many similarities, though.)

(S: Really? I don't see it.)

(L: Me neither.)

S: As for Nate, I met him when he was a Baby. Alastair used to be one of my best friends, I really loved that old man. He's taught me so much despite being younger than me, and I see a lot of him in Nate. Nate is very easy-going and kind, and that's a good thing to have when the world around you is crumbling. He's also, admittedly, a genius in many ways and spending time around him is very refreshing.

N: My friends haven't really appeared much, have they? Of course, I also have to mention my fish and Oreo. I love them.

S: ...

L: ...

N: Yeah, and those two idiots, I like them a lot too. Though, what is it with me and always being a third wheel?

L: You're not a third wheel. Silver and I are just friends, after all. As she already said, we met while I was sent down to earth as a punishment. I don't even know why I like her, to be honest, but she's looking at me really angrily right now, so I'll say some things off the top of my head: Firstly, she always took care of me when I needed it, which isn't often, but you know. There are few people who tolerate me like she does... It's nice to have someone who isn't scared of you. She's easy to talk to and she's straightforward and responsible, which is a good thing to have around when you yourself suck at responsibility. And of course, it's always fun to annoy her. She doesn't admit it, but she's very fond of me, and I enjoy that.

L: I also absolutely adore Nate. How could you not? Look at him, he's an adorable little genius.

Which person do you wish you were closest to?

S: Easy. The person, I mean. If she was, like, my older sister, I'd be the happiest person alive.

N: I don't particularly wish to be close with anyone, I'm just grateful for the people I'm close with already, and if I do happen to grow close with others, I'll appreciate them just as much. Take things as they come, you know?

L: Wow, I admire that. I usually pursue the people I want to grow closer with. Like, I have a long list of names for this. I kind of blindly chase whoever interests me at the moment. I guess that's why I often find myself close with people I really shouldn't be close with.

Then, is there anyone you wish you weren't as close with?

S: Lucifer. Sorry, man, you're cool and all, but I do wish I could have this more casual, light kind of friendship with him. You know, not constantly be reminded that he's the reason for everything that... everything that... just everything.

L: I'll pretend not to be hurt.

S: It's not a bad way, there's just so much connected to you... I wish things between us could be less complicated.

(L: She's still not over me.)

(S: That is not true!)

(L: Sure, whatever you sa- hey, stop kicking me! I'm kidding, I'm kidding!)

L: I kind of agree. I wish things were easier too, but I think we have a sort of... unique kind of... bond. It's an interesting friendship, to say the least.

L: But what I was talking about earlier were toxic relationships and such. Most people I reach out to are good choices, but not all of them, and I do tend to be so blinded by my admiration that I don't realize until it's too late. When you got those rose-colored glasses on, all the red flags really just look like... flags. I fall into that trap a lot.

(N: Love that quote.)

(S: You? Doesn't seem like your style.)

(N: It's from a show I really like.)

Who is the person you despise the most, why?

S, N: Myself.

S: Hey, you don't get to say that!

N: I was kidding! I don't despise anyone. Some of my teachers, I don't know. I have a feeling Silver wasn't joking though.

S: I did a lot of dumb stuff, but I maybe despise is the wrong word. It's especially my past state of mind I look down on a lot. If we're talking who I've despised the most in my entire life, ever, it'd be Lucifer.

L: Well, thanks for that. I myself am gonna team with Nate. I don't hate anyone, though there are people I prefer to avoid.

Who is the person you respect the most, why?

N: Respect? Never heard of her.

Who would you turn to if you were in desperate need of help?

S: Lucifer, stop looking at me.

L: Sorry.

S: Well, I used to turn to Alastair.

N. Same. Alastair, I mean. Otherwise, it depends on the situation, but mostly any of my friends are fine. Usually Em or Ryan.

Who has had the most influence on you?

S: Technically, as in influencing my life, this guy right here, by making me immortal. As for my favorite role model: Agent Easy. I love her.

L: Silver has influenced a lot of my decisions, but most of her influences were small things that blew up after they happened. I think my sister has affected me in many ways, and my mom, of course, but apart from that, I like to think I don't generally let people influence me.

N: Same as Lucifer here. I just be doing my own thing, and if I decide to tag along with someone, it's still my decision. Silver did kind of affect my life drastically, but she didn't influence me as a person, and that's what the question says, so.

Who is the most important person in your life, why?

L: ...

S: ...

N: Me. I'm the main character.

N: You can use this answer for Lucifer and Silver too.

L: Yeah, we're all the most important persons of our own lives, aren't we?

N: No, I meant me, as in I, Nate, am the most important person in your lives too.

(S: Sure, little one.)

(N: I'm taller than you. Both of you.)

(L: I didn't say anything, why are you attacking me again?)

(N: Just needed to remind you.)

Do you believe in the existence of soul mates and/or true love?

L: Look, I'm not saying I believe it, but part of the hopeless romantic inside of me wants true love and soulmates to be a thing so, so bad.

N: So you want soulmates to be like, assigned to you at birth and all?

L: Nah, I like to think of it as someone who's just... on the same frequency as you. You know, like how with walkie talkies you had to tune into a specific channel to-

L: Wait, you do know what walkie talkies are, right?

N: Yeah, don't worry grandpa, I know. You think you've found anyone on your frequency yet?

L: I think anyone can tune in or out on our frequency, you know? People chance and relationships change, and in the end, it all comes down to being on the same wavelength at the same time.

S: You're dodging the question.

L: You didn't even bother answering it, so.

S: I'll answer the next one.

Have you ever been in love? How did that go for you?

(L: Go ahead, Silver, answer it.)

S: ...

S: Yeah, uh, about that... I tried it once, didn't end well.

L: Hey, in the very end, everything turned out fine, didn't it?

S: Hmpfh.

S: Apart from that, I've been... interested in people, but it never really lasts. It's too painful to watch others grow old around you, and if my

crush is immortal too, it's too delicate to start anything, because no relationship really ever lasts, but your ex' life does.

N: Huh. I don't know. I don't think I've been IN LOVE, but I've had crushes. Up to now, I've always been too busy with other stuff for something serious, but I think it's possible.

(L: Awwwww, imagine Nate in love!)

(N: Do *not*.)

L: I myself fall in love very easily. Like, there's hardly a time where I'm not in love... actually, no that's a lie. I haven't been in love for a while because we had to focus on killing my sister again. But generally, I think falling in love is easy. Falling out of love... now that's hard. Once I do really love someone, I tend to have a hard time letting go. So yeah, I am easily attached to people, which is sort of ironic, because nobody actually *really* likes me and you know, I'm immortal and others aren't.

(S: That's not true. People do *really* like you.)

(L: You think so?)

(S: I *know*.)

What do you look for in a potential lover?

S: It changes from person to person. Basic decency, good conversations, understanding and respect... that doesn't just go for lovers. I do like people who are good talkers, but I do a lot of talking myself, so they also have to be good at listening. I don't like guys who treat you like you don't know anything. More superficially, I tend to focus on people's eyes a lot. Don't know why, but if you can't really believe their mouths, eyes are the way to go, so I find myself attracted to people with... pretty eyes, I guess. Not Nate though, he's like my son, although he has very pretty eyes. I also like the sight of noses, for some reason. Not... not in a weird way, but it *is* the center of your face, and people seem to forget how much of a difference a nose can make.

N: Hahah, thanks. For me, I like people who are nice. Like, when someone makes a genuine compliment or offers you a cookie or something? That's enough. I also find people with... unexpected twists very intriguing. Like, you'll have the sweetest, most innocent girl, but then she's goes kickboxing or something in her free time, now that's fun. I also dislike people who are too superficial or shallow... there needs to be a certain depth to someone to catch my eye.

L: Oh man. I don't even know where to start. I don't really look for anything, usually I just catch a glimpse of a cool person and if I like them, I just do. I feel more attracted to people who have a somewhat calming and reassuring effect on me, I guess. They don't have to be calm themselves, but sometimes I just need someone to keep me in check and rely on. Intelligence is attractive, any kind of intelligence. And you know, obviously, I like pretty people. I can't really describe what I find pretty though... nice smile, good attitude, openness, a sense of humor, whatever. I know it's cliché, but I think anyone can be attractive, and I could like anyone. *Anyone*. (Within a certain range, of course.)

When did you have your first kiss, and who with?

L: Sounds crappy, but I can't actually remember. Not like I've kissed sooooo many people, but I usually just remember... favorite kisses. Not first ones. I mean sometimes that can be the same kiss, but... you get me. Plus, I live a long life, you know? Things get a little mixed up chronologically. So yeah, I don't remember.

S: ... I do. It was on the hill, watching the sunset...

L: Wait, that was your FIRST KISS?

(S: What the hell did you expect? I lived in a town with like, two kids my age!)

(L: That's two very close friends you could've kissed.)

(S: Well, I didn't, what are ya gonna do about it?)

(L: Nothing, I just... I didn't know!)

(S: Well, at least you remember that one.)

(L: I mean... yeah... I-)

L: Can we move on? What about you, Nate?

N: Me? Oh, I have yet to experience a first kiss.

L: An innocent baby :')

Are you a virgin? If not-

L: Next question!

Who or what would you die for, or otherwise go to extremes for?

S: That's better. I'd die for anyone as long as I get to die.

(N: Shut up. I'm begging you.)

(L: Yeah, Silver, stop saying these things. Even as a joke.)

S: I'm kidding. I suppose I'd die for myself, as in I'd go to extremes on my own behalf, but then again, almost everything people do they do for themselves, in one way or another. Practically speaking, I can and WILL come for anyone who hurts Nate. He's old enough to fend for himself, but still. Touch him, I dare you, but don't expect to get away with it.

L: Count me in. I don't think I'd die for anyone, because there's more I can do for others when I'm alive.

S: So you're saying your existence causes more good than bad? I beg to differ.

L: Then beg. I won't die just so people don't have to deal with me anymore. If you want me gone, you'll have to do it yourself.

S: ...

L: Actually, please don't.

L: I will, however, go to extreme lengths for anyone who I consider my friend or close family. Keep in mind that I basically grew up with the mafia of the underworld. You mess with my people, I mess with you.

N: Uhm, yeah, you guys are scary. I like to keep things calm. However, I think when I ever do get into a situation where giving my life can save the lives someone – or preferably multiple people – more important than me, I'd give mine. Of course, it also depends on how much pain there is.

S: Damn. First of all, I like to keep things calm too. Secondly, how do you measure the importance of a life?

L: Yeah, it's not like you can see the quality of their souls.

N: I mean like... I wouldn't give my life for five mass murderers who commit hate crimes, but maybe for one really popular and successful teacher who helps others. If their lives are more... beneficial than mine and death causes more damage than mine, I'd die for them.

(L: How noble.)

(N: It's more connected to logic, if I'm being honest.)

(L: Your mind scares me.)

(N: Oh, me too, me too.)

When and where were you the happiest?

N: Oh damn, that's... deep. Give me a moment.

S: This may sound sad, but it's either my mortal days or the time I spent without my memories. I just think the memories linked to my immortality were sort of like a lingering shadow over me... I forgive Lucifer, but I enjoyed life more when he, or rather, his world, wasn't a big part of it.

L: Except for the mortal days.

S: Right. But thinking back of those now, I feel sort of bitter too. The memories with Nate though? All fond and beautiful memories.

N: Aww, you're being too kind. I was gonna say the day Uncle Al bought me Oreo, but now I kind of feel bad. I mean, I enjoy my time with Silver and the others a lot too, but I think I was generally happier as a child.

S: You know, I helped him pick out Oreo.

N: Great, so I can officially say that was my happiest time!

What about you, Lucifer?

L: I like to think my happiest times are still ahead of me. I've had many great moments in my life – and yes, Silver's mortal days are definitely in there somewhere – but I just can't believe the happiest moment in my life has already passed.

What do you consider your greatest achievement so far, and why?

L: Dunno. You get to do a lot of cool stuff when you're immortal.

S: Very true.

N: I broke Alastair's record in Tetris recently. That guy was insane when it came to Tetris. He didn't know crap about shit when it came to computers otherwise, but his Tetris game was strong. He had his records printed out on a wall, so I printed out mine and hung it next to his. I feel bad for beating him, but I hope he's up there somewhere, being proud of me.

What is your greatest regret so far, and why?

S: Ha. Ha. Ha. Just... just read the book.

L: Yeah man, just read it.

N: I shoved a magnet up my nose once because I thought it's roll down my body and come out my toe. Uncle Al wasn't home, so I sat in my room and cried for three hours until he arrived and got it out.

L: Just out of pure curiosity, how the heck did he get it out?

N: Just took another magnet and waited for it to attract the first one. Anyway, you might be interested in knowing that there is, in fact, no path that leads from your nose down into your big toe.

Do you have a criminal record?

L: Had. Multiple, actually. They no longer exist. Disappeared under mysterious circumstances.

S: We might find them in the library.

L: I don't think you want to waste your time on that.

N: Oh, I actually saw it. It was mostly arson, a few fights and, uh. Stealing a penguin at a zoo.

S: Really?

L: It was a cute penguin, okay? My weasel really wanted a friend.

What do you consider the most important event of your life so far?

N: I think it was meeting all of y'all. Not to be cheesy or anything, but Silver was, like, my older sister back in the day, and she's been there a lot for me. Helping her out for once, going on a quest like this... it's not something I'll ever experience like this again.

S: I don't really know what to make of "important". I mean, a bunch of events have had a heavy influence on my life... I think that's kind of how life works? Meeting Lucifer is up there, but I don't want to honor him by giving that event significance.

S: *This hasn't canonically happened yet*, but I'd say the moment I decided to call him up on that hill by sunrise. I think it's the first time I've ever done something just because I myself truly wanted it, without any influence from others... I don't know if selfishness is something to praise, but... it's the most important decision I've ever made.

L: You guys should stop looking at me, I literally have no idea.

What is the most embarrassing thing that has happened to you so far?

N: Probably the magnet thing. I mean, I was five, but still.

L: Since this is being written down, I will refrain from sharing this story in order to avoid having people find my embarrassing moments in the library and just claim I don't remember a thing.

S: I don't think I have such a moment.

(N: Lies!)

(S: Not at all! I simply do not ever embarrass myself.)

(N: It's because she chooses to embarrass us instead.)

(S: Shut up, magnet boy.)

If you could change one thing from your past, what would it be, and why?

L: I'd love to say I'd have been kinder or something, but Vee is looking at me real angry right now so I guess that saving her life thing... yeah that. I should've simply let her die.

S: I think the same answer as for the "regret" question applies here in my case.

N: For me too.

Describe any influences in your past that led you to do the things you do today.

S: I'd explain, but I recommend you just read the book instead, because that's pretty much what it's about.

What is your greatest fear?

N: Something that comes with knowing about the underworld is the knowledge that there is no God to look after me, that I could literally just go out and make the worst mistake in my entire life and the universe would just let me. You know, people like to tell you that you have infinite chances to pick yourself up and try, try again, but you also have infinite chances of fucking up irreversibly and nobody's there to gently grab your hand and shake their head as they smile at your foolishness before giving you a small peck on your hair as they guide you in the right direction. Life is like walking a tightrope that is stretched out over the expanse of the entire universe.

L: I was gonna say clowns, but now I feel kind of stupid.

S: At least we now have evidence that Nate's an even bigger pessimist than I am.

In your opinion, what is the most evil thing any human being could do?

S: Right, so. If we're talking a human being, it's probably consciously and purposely or harming or inflicting pain onto others. I know that's kind of vague, but I don't condone any kind of hurting people around you on purpose.

N: I think unconsciously hurting others can be just as bad, because it means that it's sort of your natural behaviors that hurts others. Obviously, it depends what you do, but say you "accidentally" invalidate someone's feelings by laughing at them when they share they're depressed or something, you didn't do it on purpose, you just genuinely thought that was an okay thing to do. Of course, doing it on purpose is just rotten, but at least then, you have the potential to be a good person... thinking about it, that might make it even worse... but you get me, right?

L: Right, but those people can still be taught better. I think it's worse when they know that they shouldn't be doing things and still do them, but it's probably worst when they know they are harming others and refuse to believe that they are in the wrong, genuinely convinced what they're doing is okay while being aware of the suffering they cause... if that makes sense.

What about non-human beings?

L: Oh, the options are infinite. We have yet to find out. I must say, however, I have not encountered a single being more evil than human thus far.

Do you have a motto? If so, what is it?

L: It's cliché, but something along the lines of "Live every day as if it's your last." Which is a bit ironic, I know, but it basically means I do whatever the hell I want at any given moment, as if there was no tomorrow.

N: Don't you get bored though?

L: You'd be surprised how much there is to discover. The world is full of wonders and adventures that I must experience, and new things are created every single day! There are a few more long-term projects I support as well, so I like to keep an eye on those.

N: I see. I guess my motto is something like "Why not?". I never really thought about it, but it seems to summarize my life pretty well. If I find enough reason to "why not?", I don't do stuff, but if not, I just do whatever and see what happens.

S: I don't know if I'd call it a motto, but I guess my main motivation for the greatest part of my life has been to redeem myself for the harm I have caused in the past. I only started to pay attention to my own needs recently and realizing that it's okay to be... you know, selfish sometimes, and it's okay to let go of the past... and everything... and start over. I want to live a life without regrets.

If you were to die and come back as a person, animal, or thing, what do you think it would be, and why?

L: I'd want to be something like a jellyfish. Just float in the ocean, no brain, no worries, just me and the vast expanse of the blue. But if someone bothers me, I can still burn them.

N: That's nice. I think I'd be a houseplant. It's the chilliest thing I can think of other than a rock, but those don't technically live, so.

S: I'd want to be reincarnated as a human again. Live a mortal life, grow up, find happiness... you know, I still want to do stuff rather than just float in the ocean or stand on a shelf, but I, too, would want something more calm.

What is the one thing for which you would most like to be remembered after your death?

N: I just want to be remembered as that cool kid who saved the world once.

S: Same. Me saving the world, hopefully. Anything, as long as it's not me being the reason the world had to be saved in the first place.

L: I want every person to remember me differently. I want to have been someone to the people who remember me, but as I said earlier, it doesn't matter what, but rather that they remember me. But since I'm immortal and all, I guess that means that people won't remember me when I die. Huh. That's... kind of sad.

Well, on that lovely note, I guess we can conclude our interview. I hope you enjoyed it, and we shall be back with new questions in no time!



interview



WEITERE FIGUREN

ALASTAIR

Name(n): Alastair "Al" Wrong, "Onkel Al"

Spezies: Mensch

Geschlecht: Männlich

Herkunft: Sterlyn Island, Bay Area

Alter: um die 70-80, tot

Auftreten: älterer Mann mit einer Tweedjacke und einem schwarzen Hut und eleganten Gehstock, grauer Backenbart, eher stämmig, sehr andächtig. Später ein Geist

Charakter: Ruhig und geduldig, sehr belesen. Selbstlos und beschützerisch
Alastair Wrong ist Nates Grossonkel, welcher sein Leben gibt, um Nate vor seinem Schicksal zu bewahren. Alastair war zudem Silvers bester Freund und ein Informant der Nekropolis. Er war allgemein als etwas grimmiger, aber geduldiger Mann bekannt, welcher ein Talent fürs Gärtnern und Schachspielen hatte.

CHARLIE

Name(n): Charlie

Bedeutung: Keine, wollte einfach einen geschlechtsneutralen Namen

Spezies: Sprechendes Skelett

Geschlecht:-

Herkunft: Nekropolis

Alter: unendlich

Auftreten: Ein Skelett in einem Anzug mit unzähligen summenden Stimmen

Charakter: Fröhlich und freundlich, aber auf eine sehr aufgesetzte Art, neutral

Ein sprechendes Skelett, welches aus den Knochen verschiedener Menschen zusammengesetzt ist und sozusagen ein "Hivemind" hat und ist. Charlie vertritt die Nekropolis und macht so ziemlich jeden Job, den man sich vorstellen kann, und war zugleich. Charlie führt Silver wieder in die Welt ein, nachdem sie ihr Gedächtnis verliert, und gibt ihr auch ihren Auftrag bzw. nimmt die Seelen entgegen. Es ist schwer, aus diesem Skelett schlau zu werden, da es eine sehr neutrale, fast schon gleichgültige Stellung einnimmt. Charlie scheint Silver allerdings zu mögen.

CORY

Name(n): Coriander "Cory" Random (wirklicher Name unbekannt)
Bedeutung: Keine, ein wahrlich willkürlicher Name
Spezies: Mensch, Unsterblicher
Geschlecht:Männlich
Herkunft: Europa oder Amerika
Alter: Späte 40er, tatsächliches Alter unbekannt
Auftreten: Stark und stämmig, sieht aus wie ein Pirat. Auffällige Narbe im Gesicht und eine sehr tiefe, selbstsichere Stimme
Charakter: Feige, selbstmitleidig; Anfangs aufgestellt und offen, danach zunehmend verwirrter und letztendlich beinahe wahnsinnig.
Cory ist ein ehemaliger Reaper der Nekropolis, wurde jedoch gefeuert, weil er nie Seelen zurückbrachte. Cory wurde von den Göttern, die ihn unsterblich machten, im Stich gelassen, und hat sich deshalb vorgenommen, eigene Götter zu machen. Er ist zudem ein Experte, was magische Schutzschilde betrifft.

KATIE

Name(n): Katie alias Hekate
Bedeutung: Göttin der Magie und finsternen Mächte, aber auch Entscheidungen und eine Art von Magna Mater
Spezies: Göttin
Geschlecht:Fluid, je nach Körper, in der Regel weiblich
Herkunft: Unterwelt // antikes Griechenland und mehr
Alter: paar Tausend Jahre (existierte schon noch vor der Antike)
Auftreten: 3 Körper; alte Frau und junges Mädchen, Körper 3 unbekannt. Hat stets dunkle Kleidung und knallig violette Haar, helle Augen
Charakter: Verwirrend, geheimnisvoll, dennoch offen und unverblümt
Hekate ist eine griechische Gottheit. Sie ist mal eine senile alte Dame, mal eine übermäßig enthusiastische Zwölfjährige. Sie ist sehr wütend über Alastairs Tod und rächt ihn, indem sie Cory umbringt.

LILITH

Name(n): Lilith
Bedeutung: Lilith aus der (biblischen?) Geschichte/Mythologie
Spezies: Göttin
Geschlecht:Weiblich
Herkunft: Unterwelt
Alter: Jahrtausende
Auftreten: Rötliches Haar und blasse Haut, eine volle Figur, sehr hübsch, mit gelben Augen und scharfen Zähnen, gespaltener Zunge. Trägt lange Kleider und ein Zepter, hat eine laute, befehlsgewohnte Stimme
Charakter: Mächtig und autoritär, streng, aber warmherzig ihren "Kindern" gegenüber, ansonsten skrupellos, manchmal aber auch duseelig und mütterlich
Lilith ist Luzifers Mentorin. Sie ist ein Star in der Unterwelt (niemand weiss wirklich, wieso) und auch als Königin der Unterwelt (im Doppelten Sinne) bekannt,

da sie neben ihrem Promi-Status auch einen Ruf als grösste Seelenhändlerin genießt, was sie fast schon zu einer Mafia-Chefin macht (deshalb die Doppeldeutigkeit der Unterwelt).

ARIKA

Name(n): Arika, aka. Rika

Bedeutung: Alleinige Herrscherin

Spezies: Göttin

Geschlecht: Weiblich

Herkunft: Unbekannt

Alter: unbekannt, sieht aus wie etwa fünfzehn-siebzehn

Auftreten: Klein und zerbrechlich, schmalen, mit dunklem Haar und einem weissen Kleid. Eisblaue Augen und ein puppenhaft hübsches Gesicht, nach ihrer Zeit in der Grauzone aber ausgemergelt und eingefallen. Später kurzes, glattes Haar und eine sehr selbstbewusste Haltung.

Charakter: Sehr ehrgeizig und intelligent, stark fasziniert von den Möglichkeiten, welche sich einem mit dem Besitz einer Seele öffnen. Schwer zu lesen. Später wäre sie böse gewesen – anders lässt sich ihr Charakter nicht beschreiben.

Arika ist Luzifers Schwester, welche über ihn und Silver wacht während jener Zeit, in welcher Silver Liliths Gefangene ist. Sie freundet sich gewissermassen mit Silver an, wird jedoch von dieser getötet und kann sich nur dank dem verhängnisvollen Deal, welchen sie einging, am Leben halten. Arika kommt nur am Rande vor, spielt jedoch eine wichtige Rolle, da sie alle Charaktere miteinander verbindet. Ursprünglich hatte Arika den Namen Kali und war meine Antagonistin – mit dem Ziel, den Weltuntergang herbeizuführen – und einer meiner Lieblingscharaktere – was natürlich nichts mit dem vorhin Gesagten zu tun hat – weshalb ich es schade finde, dass sie so selten auftritt. Die Skizzen sind alles Charakterdesigns von Rika bzw. Kali.

LUCY WRONG UND NATES VATER

Name(n): Lucy Wrong // Vaters Name unbekannt

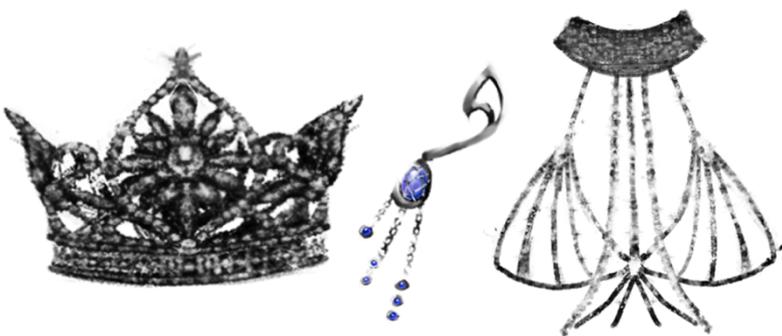
Spezies: Menschen

Geschlecht: Weiblich // Männlich

Herkunft: USA (?)

Alter: starb in ihren späten 20ern // unbekannt; um die 40-50

Lucy war Nates Mutter, welche jedoch bei der Geburt ihres Sohnes starb. Ihre Seele kam nie in der Unterwelt an. Silver wurde auf diesen Fall angesetzt; sie lernte Alastair und Nate an Lucys Beerdigung kennen. Da Nate keinerlei Erinnerung an seine Mutter hat, vermisst er sie kaum, wünscht sich aber, sein Vater wäre anwesender. Nates Vater reist aus geschäftlichen Gründen viel. Er ruft ihn einmal täglich an und heuert allerlei Hausarbeitskräfte an, welche sich an seiner Stelle um den Sohn kümmern sollen. Wenn er ein schlechtes Gewissen bekommt, schickt er Nate Geld oder Geschenke. Er und Nate verstehen sich nicht schlecht, auch wenn Nate über sein Verhalten leicht verbittert ist.



EX-FIGUREN

Es gibt eine Vielzahl von Charaktere, welche ich entfernt oder modifiziert habe. Hier die ursprünglichen Charaktere:

COLE

Status: Entfernt

Name(n): Cole Lancaster

Spezies: Mensch, Schutzengel

Geschlecht: Männlich

Herkunft: USA// Schweiz

Alter: 21 Jahre

Auftreten: Gross und fit, braunes Haar und grüne Augen, lebendige, etwas raue Stimme, gutaussehend und attraktiv. Trägt später braune Flügel und noch später Flügel aus Metall, welche er als Waffen einsetzen kann

Charakter: Sehr verschlossen und misstrauisch, danach aber fürsorglich und die Nettigkeit in Person, ein wahrer Goldschatz mit einem starken Pflichtbewusstsein und Sinn für Gerechtigkeit, ein Sunnyboy. Sehr stur und entschlossen, selbstbewusst und manchmal ein rechter Idiot

Cole wäre Nates Cousin gewesen, ehe ich entschied, dass dies unter den Umständen von Nates Familie gar nicht möglich ist. Ursprünglich übertrug sich Nates Fluch von Nate auf Cole, nachdem Alastair Cory bat, den Fluch aufzuheben. Cole wäre in die Dienste Hekates getreten und hätte als Schutzengel für sie gearbeitet und später an Silver, Nate und Luzifers Seite gegen Arika gekämpft, wobei er seine Flügel verloren hätte.

CHERRY

Status: Mit Eris (und Alice) zusammen zu Hekate geworden

Name(n): Cherry (wirklicher Name unbekannt)

Bedeutung: Cherry wegen ihrem rotgefärbten Haar

Spezies: Mensch, Unsterbliche

Geschlecht: Weiblich

Alter: 10 Jahre (eigentlich um die 80)

Auftreten: Klein, kindliches Aussehen. Schulterlanges, kirschrotes Haar, grosse, dunkle Augen, helle Haut

Charakter: Sehr erwachsen für ihr Alter, weise und informiert, sachlich, kühl
Cherry hatte einst Katies Platz in der Geschichte. Sie war, nach Silver, Nate und Luzifer, einer der ersten Charaktere, die ich für diese Geschichte entwarf. Cherry ist ein junges Genie und schaffte es, sich selbst unsterblich zu machen, bereut es aber, weil sie merkte, dass sie nicht Kontrolle über den Tod gewann, sondern verlor. Rückgängig macht sie es jedoch nicht – sollte ihr je danach sein, kann sie ja jederzeit ein Gegengift entwickeln. Sie lehnte jegliche Angebote der Nekropolis ab und lebt in einer Waldhütte in einem Nationalpark, wo sie mit Informationen und Büchern handelt.

ALICE

Status: Entfernt, Ihre Rollen wurden von Hekate übernommen
Name(n): Alice (wirklicher Name unbekannt)
Bedeutung: Inspiriert von Alice im Wunderland
Spezies: Mensch, Unsterbliche
Geschlecht: Weiblich
Alter: 22 Jahre (wirkliches Alter unbekannt)
Auftreten: gross und muskulös, weisses Haar und helle Augen; Alice hat Albinismus. Ein schmales, hübsches Gesicht und eine dicke Brille. Spricht mit hoher, sanfter Stimme
Charakter: Organisiert und ordentlich, perfektionistisch und stark an Prinzipien orientiert. Sehr intelligent. Gehorsam und loyal, sozial und offen
Alice war ursprünglich Silvers beste Freundin und Arbeitskollegin. Sie war es zu Beginn, die Cory umbrachte, um Gefahren zu eliminieren, ohne ihn überhaupt als Mensch zu betrachten, was in Silver grosse Zweifel an ihrem Job auslöst. Alice war jedoch auch eine sehr gute Freundin und kümmerte sich stets um Silver. Die Skizze am Ende dieses Teils stellt Alice dar.

MAVERICK

Status: Entfernt
Name(n): Maverick (wirklicher Name unbekannt)
Bedeutung: Einzelgänger, auch Draufgänger
Spezies: Mensch, unsterblicher
Geschlecht: Männlich
Alter: ca. 18 (wirkliches Alter unbekannt)
Auftreten 1: Gross und eher schlaksig, rote Locken und gelbe Augen, blasse Haut mit Sommersprossen und einer spitzen Nase, trägt elegante Mäntel und ein breites Lächeln
Auftreten 2: Gross und breit, kurz geschorenes Haar und dunkle Haut, ebenfalls elegant gekleidet, volle Lippen und gelbe Augen
Charakter: Fröhlich und draufgängerisch, klug wie ein Fuchs und sehr sozial und freundlich, fürsorglich und offen
Maverick war Silvers anderer bester Freund, welcher anfangs zwischen Silver und der Nekropolis vermittelte und ihr ihre Aufträge nach Sterlyn Island brachte. Er war ein wahrer Sonnenschein in Silvers und Alice' Leben und erzählte Silver sehr viel über ihre Vergessene Vergangenheit. Er tröstete sie, wenn sie jemanden brauchte, und war eine Art grosser Bruder für sie.

SCHNEEWITTCHEN

Status: Entfernt
Name(n): Schneewittchen
Spezies: Geschöpf der Götter; Vampir
Geschlecht:- (es)
Alter: unbekannt, einige hundert Jahre
Auftreten: Gross und sehr dünn, Haare so rot wie Blut, Augen schwarz wie Ebenholz und Reisszähne weiss wie Schnee. Hat ein statuenhaftes Gesicht und eine beinahe hypnotische Aura; zieht alles und jeden in seinen Bann.
Charakter: Hochnäsig und selbstbewusst, aber introvertiert, erhaben und höflich, aber distanziert, elegant und stolz, etwas dramatisch
Schneewittchens unterirdische Kathedrale war als Zwischenstopp auf der Reise in die Unterwelt gedacht. Schneewittchen hat ein ganzes Museum voller Artefakte und ist ein Profi, was alles Übernatürliche betrifft. Es wurde angedeutet, dass Luzifer und Schneewittchen einst ein enges Verhältnis hatten – geschäftlich, platonisch oder gar romantisch – Luzifer das Schneewittchen aber betrog, indem er die Artefakte stahl und verhökerte. Schneewittchen war auch der ursprüngliche Besitzer der beiden Flaschen mit dem Wasser Lethes bzw. Mnemosynes. Der Vampir war sehr unzufrieden damit, wie er behandelt wurde, da das Schneewittchen zwar ein Geschöpf ist, sich jedoch als ganze Person und nicht als Instrument fühlt und gerne als solche anerkannt werden würde.

AGENT ASTERIA EASY

Status: Entfernt, winzige Rolle
Name(n): Asteria Easy, richtiger Name unbekannt
Spezies: Mensch, Unterbliche
Geschlecht:Weiblich
Alter: 25 Jahre (richtiges Alter unbekannt)
Auftreten: Mein "self-insert", also ziemlich genau wie ich als Erwachsene, schwarzer Mantel, toller Hut, Stiefel und eine Knarre als Seelenfänger
Charakter: Mein "self-insert", also ziemlich genau wie ich als Erwachsene bzw. das, was ich dann sein will
Asteria Easy ist eine Reaperin und Silvers grösstes Idol. Ehe ich entschied, dass der Tod selbst Nummer 1 sei, war sie es. Sie ist diejenige, die Silver in Schutt und Asche auffindet, ihr alles über die Nekropolis und das Reapersein beibringt, was sie weiss und ihr den Seelenfänger schenkt. Agent Easy ist ein Pseudonym, welches ich hin und wieder benutze und mir sehr ans Herz gewachsen ist, vor einigen Jahren formte sich eine Geschichte um sie – sie selbst wurde vom Tod als kleines Kind aufgenommen und unterrichtet, man sagt, sie sei der erste Reaper. Vielleicht kriegt sie mal ihr eigenes Buch.

ERIS

Status: Mit Cherry (und Alice) zusammen zu Hekate geworden
Name(n): Eris
Spezies: Göttin (der Zwietracht)
Geschlecht: Weiblich
Herkunft: Unterwelt//antikes Griechenland
Alter: ein paar tausend Jahre
Auftreten: Dunkelbraunes Haar, Locken, helle Augen, stark gebräunt, gross, kräftig, muskulös, trägt eine Lederjacke, starke, robuste Kleidung
Charakter: Streitsüchtig, überschwänglich, enthusiastisch, hitzeköpfig, impulsiv, laut, dominierend, imponierend.

Eris war einst das, was Hekate jetzt ist. Eris hätte der Truppe auch in der alten Version geholfen, Rika bzw. Kali zu besiegen. Als eine Göttin, die bei den Menschen noch relativ präsent ist (im Sinne von; das, was sie vertritt, ist präsent) wäre sie natürlich mehr an der Menschheit und deren Wohl interessiert und daher auch bereit, etwas für ihre Schützlinge zu tun. Zudem war sie eine Göttin, welche sich auch nicht scheute, sich auf das Niveau der Sterblichen hinunterzulassen. Da ich den letzten Teil der Geschichte aber wegschnitt, ist Eris so gut wie nutzlos und nach einigem Überlegen kam ich zum Schluss, dass Hekate eine besser geeignete Göttin ist. Sie trägt jedoch noch immer Eris' rache-süchtige Züge.

ALLEN KEE

Status: Reduziert auf eine winzige Szene
Name(n): Allen Kee
Herkunft: Chinesisch-Amerikanisch
Alter: Anfangs ein Teenager, in der Geschichte jetzt wohl über 40
Allen hätte ursprünglich die verschwundene Seele sein sollen, welcher Silver nachgeht. Im Original war er ein Junge, welcher Selbstmord beging und seine Seele wenige Tage zuvor an Luzifer verkauft hatte. Dieses Ereignis führte erst dazu, dass Silver nach Sterlyn kam und erst da bemerkte, dass Alastair tot war und seine Seele fehlte. Ihn zu entfernen nahm der Geschichte einen Twist und vermutlich etwa fünfzig Seiten – der Verlust ist es wert.
Jetzt ist er bloss als alter Sandwichhändler gegenüber der Schule, welche Nate besucht, und verlor seine Seele unter ungeklärten Umständen; was wir wissen, ist, dass Cory sie fand und einfing.



COVERDESIGN











PROZESS

Die atemberaubenden Bilder auf den vorhergehenden Seiten stammen alle aus der Feder meiner sehr guten Freundin Ariana – als erstes zu sehen ist das komplette Cover, welches sie für mich entwarf, es folgt eine Version, welche aus welcher ich einige Elemente entfernt habe und dann ein Bild, welches ich weiterbearbeitet und in welches ich einige neue Elemente eingefügt habe. Die unteren Bilder zeigen weitere Entwicklungen meinerseits, bis hin zum Endprodukt. Der Arbeitsaufwand ist nicht zu unterschätzen: Zählt man alles zusammen, verbrachte ich vermutlich mehr als 20 Stunden – wenn nicht noch mehr – an diesem einen Bild, und wenn man das Formatieren und Entwickeln des Textes dazuzählt, kommt man vermutlich auf einen ganzen Tag. Den Zeitaufwand von Arianas Seite schätze ich ähnlich ein.

An dieser Stelle würde ich gerne anmerken, dass ich an Arianas Version zwar einiges auszusetzen hatte, sie mir aber doch sehr gefällt – bloss entspricht sie nicht ganz dem, was ich mir vorgestellt hatte, und konnte sie auch gar nicht, da meine Vorstellung sich fortwährend veränderte. Und so wunderschön ich diese Version auch finde – mir war sie zu komplex.

Ich bin von Arianas Bild ausgegangen und habe daran gemacht, was ich konnte, um es an meine eigene Vision anzupassen. Den Turm habe ich verändert, eine Mischung aus meinem und ihrem ist letztendlich auf dem Cover zu sehen. Die Berge habe ich entfernt, die Stadt nähergebracht, die Farbe des Wassers etwas natürlicher gestaltet – auch wenn ich es war, die ursprünglich violette Wasser wollte. Zudem habe ich eine Nachtversion für die Rückseite angefügt. Ursprünglich hatte ich die Idee, den Turm auf den Buchrücken zu

zeichnen, in der Mitte des Covers macht er sich fast besser. Ein weiterer Grund dafür, dass ich das Cover so sehr anpassen musste, war das Format, welches mit den Dimensionen des Buches nicht ganz übereinstimmte und die Auflösung gewisser Elemente zu tief war.

Zur Gestaltung dienten mir vorallem zwei Webseiten: Einerseits *Canva*, eine Seite, auf welcher ich das Cover (und auch die Playlists) gestaltete, und andererseits *Lulu*, wo ich das Buch designen und drucken lassen konnte.

PRODUKT

Ursprünglich war es gedacht, dass oben die Überwelt abgebildet sein würde und unten die Unterwelt, der Turm symbolisiert die Nekropolis dazwischen. Irgendwie hat es sich aber anders ereignet – in der Nachtversion ist zwar der Palast der Lilith weit im Hintergrund zu sehen, doch ansonsten ist die Unterwelt nicht wirklich vertreten – meine Idee war es, das Cover des zweiten Bandes – sollte ich je einen Folgeband rausbringen – so zu gestalten, dass man es mit dem ersten zu einem grossen Bild zusammensetzen kann. Zu sehen ist nun die Stadt, welche nicht ganz San Francisco entspricht, aber meine Erinnerungen an die Bay Area vermittelt. Der Turm der Nekropolis bleibt, doch ich habe mir auch Mühe gegeben, den Nebel etwas spürbarer zu machen. In einer Version befand sich Levanter auf dem Einband (im Geäst, welches auf einer der Darstellungen zu sehen ist) doch ich habe ihn auf den Buchrücken versetzt. Wer allerdings aufmerksam ist, wird seine Schwertform in der unteren rechten Ecke des Einbandes bemerken.









IRGENDWO IN DER

GRAUZONE

AMANDA W. MOSER



"Es ist schwer zu verstehen und noch schwerer zu beschreiben."

- Shin Jitsu

"Oh, ein Buch."

- P. Anda

Wenn ich es gelesen hätte, hätte es mir bestimmt gefallen."

- I Manquee Wayan

Silver ist die zweitbeste Sensefrau im Dienste des Todes - oder war es zumindest, bis ihr sämtliche Erinnerungen an ihr jahrhundertlanges Leben gestohlen wurden. Um wieder als Sensefrau anerkannt zu werden, soll sie nun innerhalb von drei Tagen die Seele eines gewissen Alastair Wrong finden und dessen mysteriösen Tod aufklären. Mit ihrem Raben Levanter an einer Seite und Nate, Alastairs Neffen, an der andern, sollte dies kein Problem sein.

Doch Silver merkt schon bald, dass sie nicht die einzige auf der Suche nach Alastairs Seele ist, und dass der Fall um einiges komplexer ist als erwartet.

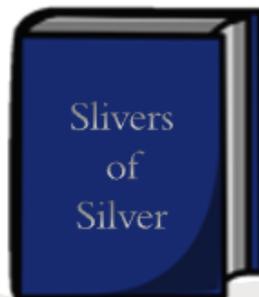
Und das, das ist sehr wohl ein Problem.

PROZESS

Maturatbeit Amanda Moser

ZIEL

Endprodukt: Ein gedrucktes, gebundenes Buch mit meiner Geschichte drin und meinem Namen drauf
Kann ich ein Buch schreiben?



PLÄNE

EINE CHECKLISTE, WELCHE ICH NIE RICHTIG AUSGEFÜLLT HABE

TO DO	drafted	edited	polished	
<input type="checkbox"/> Outline <input type="checkbox"/> Draft <input type="checkbox"/> Edit <input type="checkbox"/> Beta <input type="checkbox"/> Polish <input type="checkbox"/> Design <input type="checkbox"/> Print <input type="checkbox"/> Arbeit <input type="checkbox"/> Vortrag	<input type="checkbox"/> Vorwort <input checked="" type="checkbox"/> Prolog <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Einbruch <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Friedhof mit Nate <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Luce aus der Kanalisation <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Secretary Charlie <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Luce im Garten <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Gespräche mit Nate <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Corys Befragung <input type="checkbox"/> Tag 2 - Katie (I) <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Der Zwischenfall <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Luce im Büro <input checked="" type="checkbox"/> Tag 3 - Bibliothek der Wrongs <input checked="" type="checkbox"/> Tag 3 - Bibliothek der Nekropolis <input checked="" type="checkbox"/> Tag 3 - Katie (II) <input checked="" type="checkbox"/> Tag 3 - Alastairs letzte Worte <input checked="" type="checkbox"/> Tag 4 - Final fight <input checked="" type="checkbox"/> Tag 4 - Post Fight <input checked="" type="checkbox"/> Tag 4 - Katie (III) <input checked="" type="checkbox"/> Tag 4 - Nates Krise <input checked="" type="checkbox"/> Tag 4 - Change of sides <input checked="" type="checkbox"/> Tag 5 - Reise in die Unterwelt <input checked="" type="checkbox"/> Tag 5 - Aufenthalt in der Unterwelt <input checked="" type="checkbox"/> Tag 5 - Maze of Memories <input checked="" type="checkbox"/> Tag 6 - Finsternis <input checked="" type="checkbox"/> Tag 7 - Freunde? <input type="checkbox"/> Tag 7 - Returning Rika <input checked="" type="checkbox"/> Epilog <input type="checkbox"/> Danksagung	<input type="checkbox"/> Vorwort <input checked="" type="checkbox"/> Prolog <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Einbruch <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Friedhof mit Nate <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Luce aus der Kanalisation <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Secretary Charlie <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Luce im Garten <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Gespräche mit Nate <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Corys Befragung <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Katie (I) <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Der Zwischenfall <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Luce im Büro <input checked="" type="checkbox"/> Tag 3 - Bibliothek der Wrongs <input type="checkbox"/> Tag 3 - Bibliothek der Nekropolis <input type="checkbox"/> Tag 3 - Katie (II) <input type="checkbox"/> Tag 3 - Alastairs letzte Worte <input checked="" type="checkbox"/> Tag 4 - Final fight <input checked="" type="checkbox"/> Tag 4 - Post Fight <input type="checkbox"/> Tag 4 - Katie (III) <input checked="" type="checkbox"/> Tag 4 - Nates Krise <input type="checkbox"/> Tag 4 - Change of sides <input type="checkbox"/> Tag 5 - Reise in die Unterwelt <input type="checkbox"/> Tag 5 - Aufenthalt in der Unterwelt <input type="checkbox"/> Tag 5 - Maze of Memories <input type="checkbox"/> Tag 6 - Finsternis <input type="checkbox"/> Tag 7 - Freunde? <input type="checkbox"/> Tag 7 - Returning Rika <input type="checkbox"/> Epilog <input type="checkbox"/> Danksagung	<input type="checkbox"/> Vorwort <input checked="" type="checkbox"/> Prolog <input type="checkbox"/> Tag 1 - Einbruch <input type="checkbox"/> Tag 1 - Friedhof mit Nate <input type="checkbox"/> Tag 1 - Luce aus der Kanalisation <input type="checkbox"/> Tag 1 - Secretary Charlie <input type="checkbox"/> Tag 1 - Luce im Garten <input type="checkbox"/> Tag 2 - Gespräche mit Nate <input type="checkbox"/> Tag 2 - Corys Befragung <input type="checkbox"/> Tag 2 - Katie (I) <input type="checkbox"/> Tag 2 - Der Zwischenfall <input type="checkbox"/> Tag 2 - Luce im Büro <input type="checkbox"/> Tag 3 - Bibliothek der Wrongs <input type="checkbox"/> Tag 3 - Bibliothek der Nekropolis <input type="checkbox"/> Tag 3 - Katie (II) <input type="checkbox"/> Tag 3 - Alastairs letzte Worte <input type="checkbox"/> Tag 4 - Final fight <input type="checkbox"/> Tag 4 - Post Fight <input type="checkbox"/> Tag 4 - Katie (III) <input type="checkbox"/> Tag 4 - Nates Krise <input type="checkbox"/> Tag 4 - Change of sides <input type="checkbox"/> Tag 5 - Reise in die Unterwelt <input type="checkbox"/> Tag 5 - Aufenthalt in der Unterwelt <input type="checkbox"/> Tag 5 - Maze of Memories <input type="checkbox"/> Tag 6 - Finsternis <input type="checkbox"/> Tag 7 - Freunde? <input type="checkbox"/> Tag 7 - Returning Rika <input type="checkbox"/> Epilog <input type="checkbox"/> Danksagung	
Betaleser long: <ul style="list-style-type: none"> lama (1) fibsi (1) Wvi (7) longer: <ul style="list-style-type: none"> zoe (2, 3) maude (2, 3) vivi e (4, 5) daria (4, 5) ari (6.1, 6.2) ana (6.1, 6.2) longest: <ul style="list-style-type: none"> Sybillie (alles) 	Research & Ressources Info to find <input checked="" type="checkbox"/> - Schreibtheorie <input checked="" type="checkbox"/> - Wie man ein cooles Cover entwirft <input checked="" type="checkbox"/> - Klappentexte schreiben <input checked="" type="checkbox"/> - Theologie und Religion <input checked="" type="checkbox"/> - Detektivarbeit und Polizeiarbeit in Kriminalfällen <input checked="" type="checkbox"/> - Diverse psychische Erkrankungen <input checked="" type="checkbox"/> - Mord und Tod <input checked="" type="checkbox"/> - Tod, das Nachleben <input checked="" type="checkbox"/> - Theorien über Geist, Körper und Seele <input checked="" type="checkbox"/> - Unsterblichkeit <input checked="" type="checkbox"/> - Sinn des Lebens <input checked="" type="checkbox"/> - Moral <input checked="" type="checkbox"/> - Zeit, Raum und Realität <input checked="" type="checkbox"/> - Die Roanoke-Kolonie	33% <input type="checkbox"/> Vorwort <input checked="" type="checkbox"/> Prolog <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Einbruch <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Friedhof mit Nate <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Luce aus der Kanalisation <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Secretary Charlie <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Luce im Garten <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Gespräche mit Nate <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Corys Befragung <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Katie (I) <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Der Zwischenfall <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Luce im Büro <input checked="" type="checkbox"/> Tag 3 - Bibliothek der Wrongs <input checked="" type="checkbox"/> Tag 3 - Bibliothek der Nekropolis <input checked="" type="checkbox"/> Tag 3 - Katie (II) <input checked="" type="checkbox"/> Tag 3 - Alastairs letzte Worte <input checked="" type="checkbox"/> Tag 4 - Final fight <input checked="" type="checkbox"/> Tag 4 - Post Fight <input checked="" type="checkbox"/> Tag 4 - Katie (III) <input checked="" type="checkbox"/> Tag 4 - Nates Krise <input checked="" type="checkbox"/> Tag 4 - Change of sides <input type="checkbox"/> Tag 5 - Reise in die Unterwelt <input type="checkbox"/> Tag 5 - Aufenthalt in der Unterwelt <input type="checkbox"/> Tag 5 - Maze of Memories <input type="checkbox"/> Tag 6 - Finsternis <input type="checkbox"/> Tag 7 - Freunde? <input type="checkbox"/> Tag 7 - Returning Rika <input type="checkbox"/> Epilog <input type="checkbox"/> Danksagung	66% <input type="checkbox"/> Vorwort <input checked="" type="checkbox"/> Prolog <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Einbruch <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Friedhof mit Nate <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Luce aus der Kanalisation <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Secretary Charlie <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Luce im Garten <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Gespräche mit Nate <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Corys Befragung <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Katie (I) <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Der Zwischenfall <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Luce im Büro <input type="checkbox"/> Tag 3 - Bibliothek der Wrongs <input type="checkbox"/> Tag 3 - Bibliothek der Nekropolis <input type="checkbox"/> Tag 3 - Katie (II) <input type="checkbox"/> Tag 3 - Alastairs letzte Worte <input type="checkbox"/> Tag 4 - Final fight <input type="checkbox"/> Tag 4 - Post Fight <input type="checkbox"/> Tag 4 - Katie (III) <input type="checkbox"/> Tag 4 - Nates Krise <input type="checkbox"/> Tag 4 - Change of sides <input type="checkbox"/> Tag 5 - Reise in die Unterwelt <input type="checkbox"/> Tag 5 - Aufenthalt in der Unterwelt <input type="checkbox"/> Tag 5 - Maze of Memories <input type="checkbox"/> Tag 6 - Finsternis <input type="checkbox"/> Tag 7 - Freunde? <input type="checkbox"/> Tag 7 - Returning Rika <input type="checkbox"/> Epilog <input type="checkbox"/> Danksagung	99% <input type="checkbox"/> Vorwort <input checked="" type="checkbox"/> Prolog <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Einbruch <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Friedhof mit Nate <input type="checkbox"/> Tag 1 - Luce aus der Kanalisation <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Secretary Charlie <input checked="" type="checkbox"/> Tag 1 - Luce im Garten <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Gespräche mit Nate <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Corys Befragung <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Katie (I) <input checked="" type="checkbox"/> Tag 2 - Der Zwischenfall <input type="checkbox"/> Tag 2 - Luce im Büro <input type="checkbox"/> Tag 3 - Bibliothek der Wrongs <input type="checkbox"/> Tag 3 - Bibliothek der Nekropolis <input type="checkbox"/> Tag 3 - Katie (II) <input type="checkbox"/> Tag 3 - Alastairs letzte Worte <input type="checkbox"/> Tag 4 - Final fight <input type="checkbox"/> Tag 4 - Post Fight <input type="checkbox"/> Tag 4 - Katie (III) <input type="checkbox"/> Tag 4 - Nates Krise <input type="checkbox"/> Tag 4 - Change of sides <input type="checkbox"/> Tag 5 - Reise in die Unterwelt <input type="checkbox"/> Tag 5 - Aufenthalt in der Unterwelt <input type="checkbox"/> Tag 5 - Maze of Memories <input type="checkbox"/> Tag 6 - Finsternis <input type="checkbox"/> Tag 7 - Freunde? <input type="checkbox"/> Tag 7 - Returning Rika <input type="checkbox"/> Epilog <input type="checkbox"/> Danksagung
Informationsquellen und andere Tools Schreib-Accounts auf Instagram, Wikipedia Theorie über die Welt, deren Aufbau und den Platz der Magie darin Microsoft Word Google Docs verfassen Milanote Lulu Canva Story Planner Infoblätter Skizzen Playlists				

AUSSCHNITTE EINER PRÄSENTATION

AUSSCHNITTE EINER PRÄSENTATION, WELCHE ICH ÜBER MEINE ARBEIT ANFERTIGTE (ALS ÜBUNG).

KONZEPT



Titel:	Slivers of Silver (provisorisch)
Genre(s):	Fiktion, (Low) Fantasy, Young Adult
Aufbau:	300 – 400 Seiten, ca 30 Kapitel, 3 Akte
Struktur:	1. Person, Präsens,
Setting:	ca. heutige Zeit (Sommer 2020) (Flashbacks) USA, CH, Bali, Nekropolis (Parallelwelten)
Themen:	Leben/Tod, Unsterblichkeit, Rache, Vergänglichkeit,
Unterthemen:	Menschen und Gottheiten, Magie und Realität, Gesellschaftliches, Mental Health
Antithemen:	Romantik, Religiöses, Spirituelles
Referenzen:	Mythologie, Historisches, eigene Theorien

Allgemein:

- Ich wollte schon immer mal ein Buch schreiben (Autorin)
- Ich möchte meine Erlebnisse und Erkenntnisse auf eine spannende Art verpacken und erzählen
- Ich möchte meine Theorien und Thesen an einer Fantasiewelt "testen"
- Ich möchte mehr über Themen, die mich interessieren, lernen und anderen auch beibringen
- Ich möchte meine Interessen vertreten und repräsentieren
- Ich brauche eine Ausrede, meine Schreibkünste vorzuführen, weil ich mir beweisen muss, dass ich so gut bin, wie ich glaube und es nicht bloss Hybris ist

Word count

Pages	156
Words	84675
Characters	519892
Characters excluding spaces	438141

KONZEPT, KURZE INFO ÜBER MEINER MOTIVATIONEN, PROVISORISCHER ZEITPLAN (HABE ICH NATÜRLICH NICHT EINGEHALTEN) UND ÜBERLEGUNGEN



Monat	Was ich machen werde
Vorher	Grobkonzept, Planung, Recherche
April	First Draft, (Akt 1) <small>(kingdom)</small>
Mai	First Draft, (Akt 2), Krise (Teil 1)
Juni	First Draft, (Akt 3) Design <small>(W.E.P ep 13)</small>
Juli	First Draft, Beta-Leser, Editing
August	Editing, Zwischenbesprechung, <small>read</small>
September	Editing, Polishing, Krise (Teil 2)
Oktober	Polishing, Design
November	Polishing, Druck
Dezember	Druck, Begleittext, Sterben
Jan	Abgabe, Auferstehung
Feb	Vorbereitung Präsentation
März	Präsentation, Beurteilung

Min:

- 300 Seiten in 10 Wochen
- 30 S/w – 5 S/d
- 60 Tage (+ 10 Ruhetage)

Estimated:

- 420 Seiten in 12 Wochen
- 35 S/w – 6 S/d
- 70 Tage (+ 14 Ruhetage)

Reduced Goal:

- 120 Seiten in 12 Wochen
- 10 S/w – 1.5 S/d

- Mehr S/d in ☺-Zeit (Frei)
- Weniger S/d in ☹-Zeit (Block)
- Pfadi, Genshin und Schule!!!
- Fixe Schreibzeiten, ca. 2h/d
- Editing/lesen nicht unterschätzen
- Auszeiten sind wichtig

REFLEXION

Bedenken:

- ZEIT!!
- Aufwand
- Komplexität
- Blasphemie
- Repräsentation
- Inaccuracies
- Morbidität
- Zu phantastisch
- Zu philosophisch
- Zu viel Projektion
- Ist es überhaupt spannend?
- Wer würde sowas lesen?
- Ist es besonders genug?
- Formalitäten???

Lösungsansätze:

- 6 Seiten pro Tag???
- MOTIVATION
- Versuche an Personen?
- Vorsicht, Distanz
- Feel free to correct me
- Offen für Feedback
- Morbidität???
- Ist halt so
- Suck it up
- Ist persönlich it's ok
- Wer lists scho?
- D' Lehrer münd also isches nöd mis Problem
- Für mich schon
- Formalitäten???

Varia:

LOGS

AO3 TITLES

I'm tired – beyond tired, entirely too tired to write something good. Heck, I'm even too tired to type this up without making typos in every other word, but hopefully I'm just awake just enough to put into words the EMOTION that I'm feeling right now.

Look, I know it sounds dumb, but HEAR ME OUT.

Archive Of Our Own, also known as AO3, is uh. It's a site for fanfiction. Well, any type of fiction, actually. But it's known for fanfiction. That's besides the point though. The point is that there are a lot of good, short stories on there, written extremely well, by people who just love writing, but aren't authors or anything. Sometimes, these stories are better than actual, real books. You don't come across stories of Gordon Ramsay teaching the potions class at Hogwarts every day, do you now?

It's inspiring, somehow, to know that there are still outlets for writing even when you don't intend on doing it seriously, that there are still people who read and enjoy your art, and ways that you get to show and do what you love.

This inspiration is *not* what led me to writing this. It's the other reason I spend way too much time on rather questionable parts of the internet – memes.

Just now, I have found pure ENLIGHTENMENT, a perfect combination of meme and inspo, just... just the spark of ambition I needed. I will now elaborate.

There's this video, on YouTube, this video that's just Hozier's 'Take Me To Church', but (bear with me) in AO3 titles. Meaning that it just showed screenshots of AO3 works that were each titled after a line of Hozier's song. And it's funny, somehow, that this sparked such a reaction within me. I don't even like 'Take Me to Church' that much. But think about it. Think about it, *think about it!*

A song with lyrics so good that. Every. Single. Line. Without fail. Can be used as a title for a work. A story that could be about love and loss and friendship and feelings and anything a human being might choose to put into words. A song with lyrics powerful enough for each and every line to be able to stand by itself, to hold the sentiment of such a story. It's almost magical, in a way.

And inspiring. Encouraging me to push further, to try harder. To achieve a level of writing where each and every one of my works is worthy of being represented by a line of a wonderful song, and where each and every one of my lines is strong enough to serve as the title of a story.

I want to write like that.

I think I'd like that very much.

Then again, there's another video - same concept, different song - that uses Smash Mouth's 'All Star.'

This does not at all change in my attitude. All I get from this is that 'All Star' appears to be an unexpectedly inspiring song.

There are many other videos with different songs though, but often the editors struggle to find works for certain titles. Not all songs are as poetic as Hozier's.

Still.

I'm on fire.

Now, if only I wasn't so damn tired, I'd go and write a book filled with perfection.

THE SHOW MUST GO ON

Ohne zu viel Persönliches zu teilen, muss ich doch kurz erwähnen, dass ich sehr, sehr glücklich bin. Die Wochen nach den Herbstferien (und während) waren vermutlich einige der glücklichsten meines Lebens. Ein Grund dafür ist, dass ich gemerkt habe, wie viele meiner Freunde mich unterstützen bei diesem Projekt, und wie viele Leute, die ich nicht zwingend als Freunde sah, sich als Freunde entpuppten. Ich habe Leute, die geradezu erpicht sind, mein Werk zu lesen, und es erinnert mich an einen Ratschlag, den ich einst irgendwo sah. Man solle nicht für sich selbst schreiben, sondern für das Publikum. Was klingt, als würde man seine eigene Inspiration aufopfern, um anderen zu gefallen, ist eigentlich das ziemlich Gegenteil: Man soll Inspiration aus anderen schöpfen. Natürlich schreibe ich für mich selbst, doch wenn ich für mich selbst schreibe, höre ich in der Hälfte auf, oder zerreiße meine Geschichten in klitzekleine Fetzen, bis sie keinen Sinn mehr ergeben. Das hier ist anders. Ich schreibe, weil die Leute mich dazu inspirieren und motivieren. Das Glück zu haben, dass so viele Menschen hinter mir stehen, mir einen Schulterklopper geben, das Projekt auch nur erwähnen, wissen, wie wichtig es mir ist, ist eines, welches ich zuvor nie wirklich wahrhaben wollte. Ich bin berührt und inspiriert und motiviert. Und es ist nicht so, als hätte ich jetzt erst einen Grund, meine Arbeit zu schreiben - ich realisiere einfach erst jetzt, was dieser Grund ist. Man schreibt für sich selbst, aber auch, um mit anderen zu teilen. Und das ist genug für den Endspurt meines Buches.

PROKRASTINATION

Ich bin, wie man vielleicht weiss, wenn man mich einigermaßen gut kennt, eine der gekonntesten Prokrastinations-Profis, die ich kenne. Niemand sonst schafft es, so viel Zeit zu vergeuden, nur um etwas *nicht* machen zu müssen. Wenn ich Hausaufgaben machen müsste, schreibe ich Vorträge, wenn ich Vorträge schreiben müsste, schneide ich Videos, wenn ich Videos schneiden müsste, zeichne ich Skizzen, und wenn ich Skizzen zeichnen müsste, schreibe ich an meinem Buch. Wenn ich am Buch schreiben müsste, so mache ich irgendwelche willkürlichen Einträge fürs Journal. Oder Skizzen. Oder ich vergeude meine Zeit am Handy und starre auf Formen und Farben, bis mir der Kopf schwirrt. Lese, schaue, höre Dinge, Hauptsache, ich muss nicht schreiben. Ich weiss nicht, wieso ich den Drang habe, dies zu dokumentieren, aber es macht einen grossen Teil meines Schreibverhaltens aus. Irgendwie nicht ganz optimal, weil ich dann konstant Stress habe und viel zu wenig schlafe, beides Dinge, die die Qualität meines Schreibens mächtig beeinträchtigen. Aber ich habe gerade eine gute Phase, und ich war zwar gerade am Handy, aber ich habe eine funktionierende Methode gefunden: Wegschmeissen. Mein Gehirn funktioniert auf eine Art und Weise, so dass ich mich selbst fast schon überrumpeln kann. Wenn ich mitten in einem Video oder einem Artikel

das Handy abschalte und auf mein Bett schmeisse, dann bin ich bereits wieder am Computer und schreibe, ehe ich mir wirklich Gedanken darüber machen kann.

Daher eine Notiz ans Selbst: Schlaf, mach manchmal Pausen und schmeiss das Handy, so weit du kannst.

HITCHHIKER'S GUIDE

After reading the Hitchhiker's Guide to the Galaxy, I am more than impressed with Douglas Adam's writing skills. "Wow", I think to myself as I go to look up his quotes once more, "this man was a genius. Completely unhinged and yet absolutely right about literally everything, it seems." He has truly given me insight in what you can do with words.

Will I ever be as good as him? No, probably not.

Am I inspired to at least try? Heckyeah.

GENIUS WRITING

"The ships hung in the sky in much the same way that bricks don't."

"For a moment, nothing happened. Then, after a second or so, nothing continued to happen."

GENIUS PHILOSOPHY

"Reality is frequently inaccurate."

"The argument goes something like this: 'I refuse to prove that I exist,' says God, 'for proof denies faith, and without faith I am nothing.'"

"In the beginning the Universe was created. This has made a lot of people very angry and has been widely regarded as a bad move."

"(O)n the planet Earth, man had always assumed that he was more intelligent than dolphins because he had achieved so much - the wheel, New York, wars and so on - whilst all the dolphins had ever done was muck about in the water having a good time. But conversely, the dolphins had always believed that they were far more intelligent than man - for precisely the same reasons."

"Human beings, who are almost unique in having the ability to learn from the experience of others, are also remarkable for their apparent disinclination to do so."

MORE COOL STUFF

"I refuse to answer that question on the grounds that I don't know the answer"

"I love deadlines. I like the whooshing sound they make as they fly by."

"If there's anything more important than my ego around, I want it caught and shot now."

OUTTAKES

BUCH

ANMERKUNG:

Diese Szenen schafften es zwar nicht in den Text, doch ich sparte sie mir trotzdem auf. Vielleicht werde ich sie in anderen Werken wiederverwenden, vielleicht nicht. Wer weiss?

ALTERNATIVER PROLOG

“Seine Seele fehlt. Ich hab die Umgebung abgesucht. Nichts.”

“Dann weisst du, was du zu tun hast.”

Er macht sich nicht die Mühe für eine Verabschiedung.

Die Strassen auf Sterlyn Island sind dunkel und kalt. Es ist März, die Tage sind kühl und die Nächte sind kat, doch wenigstens hat der eisige Wind die Wolken und den Nebel weggefegt und die Sterne glitzern mir vom Himmel her entgegen.

Die magischen Eigenschaften meines Mantels halten einen Grossteil der Kälte ab, doch meine Schuhe fühlen sich an wie nasse Lappen an meinen Füssen. Ich hoffe inständig, dass meine neuen Stiefel bald fertig sind. Das Motorrad steht da, wo ich es gelassen habe. Ich greife nach meinem Helm, halte aber inne, als das Geräusch von schlagenden Flügeln mich aufblicken lässt. Levanter flattert von einem Baum in der Nähe rüber und landet auf dem Boden vor mir.

“Nicht noch einer.”

Der Kräherich krächzt nur dann schwingt er sich wieder in die Lüfte, und ich setzte seufzend den Helm auf und fahre ihm hinterher.

Die Fahrt dauert nicht lange, und je näher wir dem Ziel kommen, umso deutlicher spüre auch ich die Anwesenheit des Todes. Nicht persönlich, der Tod selbst kümmert sich wahrscheinlich anderswo um seine Angelegenheiten, doch als ich in die Strasse einbiege weiss ich sofort, dass jemand hier sein Leben gelassen hat. Das grosse, weisse Haus steht am Ende der Strasse und überblickt die Häuser rechts und links von sich wie ein König seine Untertanen. Die Fenster sind dunkel, die Bäume rauschen leise im Wind, der Schatten einer Katze huscht über die dicke Mauer, die das Grundstück umgibt. Und als wäre das nicht schon unheimlich genug, ist da noch diese Kälte. Mein Mantel hält mich bei jedem Wetter warm, doch gegen dieses Gefühl kann er nicht viel ausrichten. Nein, diese Kälte kommt von innen. Ich ziehe mein Handy aus der Tasche und wähle. Es klingelt einmal, zweimal, dreimal. Nichts. Ich versuche es noch dreimal, doch niemand geht ran. Levanter sieht mich aus klaren, dunklen Augen an und krächzt, wie um meinen Verdacht zu bestätigen. Ich

schlucke leer. Dieses Mal muss ich weder klettern noch die Polizei verständigen. Alastair Wrong liegt in seinem Bett, ruhig, friedlich und mausetot.

EINFÜHRUNG

Schwarz und Weiss, Gut und Böse, sind sehr viel schwerer zu unterscheiden, als man denkt. In jeder Lüge steckt ein Körnchen Wahrheit, und das mit der Wahrheit ist eine heikle Sache, denn letztendlich nimmt doch jeder was anderes wahr. Wenn es etwas im Leben gibt, worauf man sich verlassen kann, dann ist es die Tatsache, dass man sich auf nichts verlassen kann. Darauf, und auf den Tod.

Der ist... ziemlich absolut. Wer lebt, der lebt, wer tot ist, ist tot, es sei denn, man ist Schrödingers Katze aber das sind die meisten von uns mit ziemlicher Sicherheit nicht.

Der Tod ist absolut, weil er weder gut noch böse, weder schwarz noch weiss ist. Er ist von einem neutralen, ausgeglichenen Grau. Wie das Zwielflicht zwischen Tag und Nacht, der Schatten zwischen Licht und Finsternis. Wie die Grauzone zwischen der Über- und der Unterwelt, welche die die Stadt des Todes beherbergt, und in welcher sich die Sensefrauen und -männer der Nekropolis bewegen.

Im übertragenen Sinne, natürlich. In der Grauzone kann man sich nämlich nicht bewegen; sie ist kein Ort, an dem man sich aufhalten kann. Es gibt eine gewisse Spannbreite in der Über- und der Unterwelt, in welcher wir existieren, und dazwischen eine Menge von Nichts. Und auch wenn wir sagen, dass wir durch die Grauzone reisen, wenn wir irgendwo ein Portal betreten und am andern Ende der Realität wieder ausgespuckt werden, befinden wir uns nie wirklich *darin*. Es ist eine komplizierte Sache, und wenn ich es nicht besser wüsste, würde ich behaupten, die Grauzone sei eine Erfindung der Nekropolen. Nichts weiter als eine Ausrede, eine einfache Methode, alles zu erklären, was unsere moderne Wissenschaft nicht erklären kann. Immerhin leben wir nicht mehr in der Vergangenheit, wo man an an Magie und Gespenster glaubte, und so braucht man was Neues, auf das man die unlösbaren Rätsel und die unerklärlichen Phänomene der Gegenwart schieben kann, bis die Zukunft eine Lösung dazu hervorbringt.

Die Antwort auf die Frage, wo sich der Schlüssel zum Anwesen der Familie Wrong befindet, ist eines jener unlösbaren Rätsel.

SILVER STELLT LEVANTER VOR

Erschöpft lehne ich mich in meinem Bürostuhl zurück und schliesse die Augen. [Ich döse ein wenig vor mich hin], draussen wird es langsam dunkel. Als vom Fenster her ist ein Schaben und Kratzen ertönt, stehe ich auf und öffne die Vorhänge. Auf dem Sims sitzt ein grosser, kräftiger Vogel. Im Licht, das aus dem Zimmer auf ihn fällt, schillern die schwarzen Federn in unterschiedlichsten Rot- und Goldtönen. Ich schiebe das Fenster auf und der Rabe hüpfte hinein. „Levanter.“ Er legt den Kopf schief und sieht mich aus klaren, dunklen Knopfaugen an. „Komm her.“

Scharfe Krallen bohren sich in meinen Unterarm. Ich lasse nachdenklich meine Finger durch seine Federn gleiten, während ich im Zimmer auf und ab schreite.

„Alastair ist tot“, erzähle ich ihm. Levanter sieht mich ruhig an. „Und seine Seele ist weg. Überrascht dich das?“

Er pickt nach meiner Armbanduhr. Der silberglänzende Schnabel klirrt gegen das Glas, hinterlässt jedoch nicht die geringste Spur. „Natürlich nicht. Was glaubst du, wer seine Seele jetzt hat?“ Der Rabe krächzt, dann hackt er weiter an meiner Uhr rum. „Da hast du Recht“, pflichte ich ihm bei. „Wir werden sie finden. Und dann...“

Ich lasse mich aufs Bett fallen. „Gute Nacht.“ Schwungvoll werfe ich den Vogel in die Luft und er fliegt zum Kleiderständer in der Ecke hinüber. Als ich wieder aufschau, hängen mein Hut, Mantel und Gürtel schön an ihren Haken, die Stiefel stehen ordentlich darunter. Am Gürtel hängt mein Dolch, dessen Klinge silbern glänzt.

SILVERS VERHÄLTNIS ZUR NEKROPOLIS)

Im Grunde genommen gehöre ich der Nekropolis. Das bedeutet, dass ich auf ihre Kosten lebe, in ihrem Namen handle und unter ihrem Schutz stehe. Wenn ich Mist baue, bin ich raus, wenn ich meine Sache gut mache, krieg ich Schulterklopfer. Der oberste Boss ist das personifizierte Konzept des Todes höchstpersönlich, doch ich habe mich bei einer Dame namens Hel zu melden - eine nordische Gottheit des Todes, wenn ich mich nicht täusche. Ich kann jederzeit aussteigen, und arbeits- sowie obdachlos werden, wann auch immer mir danach ist. Mehr Information kriege ich nicht, und mehr brauche ich auch nicht. Zu komplizierte Angelegenheiten machen mich misstrauisch.

ÜBER SILVERS JOB

„Es ist nicht... es ist anders, als du denkst. Es ist nicht cool.“

„Würdest du lieber mein normales, sterbliches Leben führen?“

„Nein, aber das ist nur, weil... weil...“

„Also ist es doch cool.“

NATE HAT FRAGEN ZUR UNSTERBLICHKEIT

„Ist das so?“, fragt Nate, plötzlich ernst. „Du bleibst für immer ein Teenager? Trotz Lebenserfahrung und allem?“

„Nun ja...“ Ich denke nach. „Ich fühle mich am wohlsten unter Leuten in meinem Alter. Also um die Siebzehn, meine ich. Und ich fühle mich auch nicht älter...“

„Und was machst du mit der ganzen Lebenserfahrung, die du hast? Wird dir nicht mal langweilig?“ Er trommelt mit den Fingern auf dem Steuerrad rum.

„Mir ist nämlich schon nach sechzehn Jahren langweilig. Vierhundert...“ Er stösst gedehnt Luft aus.

„Nicht wirklich... ich weiss nicht. Ich lebe. Lerne. Mache Fehler. Lerne noch mehr. Die Zeiten ändern sich, und man hat nie ausgelernt. Ich habe mehr Lebenserfahrung, ja, aber ich fühle mich nicht älter dadurch. Ich habe im Grunde noch das Gehirn einer Siebzehnjährigen, also bin ich auch wie jede andere Siebzehnjährige, nicht?“

„Aber du hast nicht dieselben Probleme und Sorgen. Die hast du längst hinter dir, oder? Irgendwann ist man darüber hinweg, und dann ist man doch erwachsener. Und irgendwann ist man dann erwachsen, oder etwa nicht?“

Ich weiss, dass er nur mit mir redet, um mich abzulenken, doch das Gespräch ist ziemlich interessant. Ich denke gut nach, bevor ich antworte.

„Hmm. Ich fühle mich nicht erwachsen. Ich bin mir nicht mal sicher, was Erwachsensein überhaupt ist. Und du musst bedenken, dass ich in einer Welt voller Monster und Götter und Seelen lebe. Da hat man ganz andere Sorgen und Probleme.“

„Fairer Punkt“, brummt Nate. „Also fühlst du dich gar nicht älter?“

„Nö.“

„Und was machst du mit all den vielen Erinnerungen? Platzt dir nicht irgendwann mal der Kopf? Wie können Unsterbliche sich an ihr ganzes Leben erinnern?“

Ich zögere. „Eigentlich habe ich ein besseres Gedächtnis als die meisten Sterblichen. Bis jetzt bin ich noch nicht wahnsinnig geworden, aber... Mein Leben ist wie in Abschnitte geteilt. Ich denke, das Gehirn sortiert Erinnerungen automatisch. Meins jedenfalls. Keine Ahnung, wie das bei anderen Unsterblichen so ist. Das gilt nicht für uns alle.“

„Es gibt also verschiedene Arten von Unsterblichkeit?“

Jetzt komme ich erst richtig in Schuss. Noch nie zuvor musste ich jemandem das Konzept meiner Unsterblichkeit erklären. „Aber ja! Es kommt drauf an, wie du deine Unsterblichkeit erlangst. Meistens wird sie einem Sterblichen von einem Gott oder so verliehen. Selten erlangt man sie auch selbst. Nicholas Flamel zum Beispiel, von dem hast du sicher schon gehört. Und je nachdem ändert sich dann die... Sterblichkeit. Manche Leute sterben einfach keine natürlichen Tode, aber man kann sie umbringen. Manchmal ist es andersrum. Andere kann man töten, aber sie stehen immer wieder auf, sobald die Umstände es erlauben. Mein Körper, zum Beispiel, heilt immer. Ein Mal hab ich drei Jahre lang tot in einer Badewanne gelegen, aber sobald ich wieder aufgetaucht bin, bin ich aufgewacht.“

„Wie kommt man überhaupt in so eine Situation...?“

„Lange Geschichte. Aber weiter. Ich kannte einen Reaper, der ist einfach immer weitergealtert, bis er zu Staub zerfallen ist. Wir bewahren ihn in einer Blumenvase auf, weil er ja theoretisch noch lebt.“

„Bitte, was?“

„Wer auch immer den Unsterblich gemacht hat, hat sich nicht viel überlegt.“
„Okay, aber du heilst immer.“
„Jap.“
„Und ich dir einen Finger abhacke...“
„Lässt sich wieder zusammenflicken.“
„Den Kopf?“
„Noch nie probiert, und ich will es ehrlich gesagt auch nicht rausfinden.“
„Na gut. Aber Krankheiten...“
„Das ist das Tolle daran. Ich glaube, das letzte Mal, als ich krank war, war 15-irgendwas.“
„Dann bist du ja unsterblich deluxe“; staunt Nate.
„Ich kann unter gewissen Umständen getötet werden, aber ja. Ich hab's ziemlich gut erwischt.“
„Wie bist du unsterblich geworden?“
Auf die Frage bin ich nicht vorbereitet, auch wenn sie vorhersehbar gewesen wäre. Ich blinzele überrascht, als mir doch tatsächlich Tränen in die Augen steigen. Der Schock von vorhin sitzt mir wohl noch in den Knochen.
„Nate?“
„Hm?“
„Ich bin ziemlich müde. Ich denke, ich sollte mal schlafen.“
Er schnallt's sofort. „Tut mir leid.“
„Schon okay.“

GEDANKEN ZUR UNSTERBLICHKEIT

Ich frage mich oft, ob mein Leben als Unsterbliche wohl aufregend war. Dass man als Grim Reaper so das Eine oder Andere Abenteuer erlebt, lässt sich kaum vermeiden, und auch die Grauzone bietet Spielraum für eine ganz neue Art von Chaos, doch weder die Grauzone noch die Nekropolis ist den Unsterblichen vorbehalten. Jeder Sterbliche könnte, wenn er die Chance erhielte, mit einem sprechenden Raben durch die Schichten der Realität hüpfen, und das Bewusstsein, dass das Leben irgendwann vorüber ist, verleiht dem Ganzen noch einen Kick.

AUF DEM FRIEDHOF

Es ist ein tröstender Gedanke, die Tatsache, dass der Geist so lange erhalten bleibt, bis er vergessen wird, und zugleich ein deprimierender. Ich hatte in der Nekropolis mehr als genug Zeit, um mich Schauernmärchen reinzuziehen, über Geister, die so berühmt waren, dass sie jahrtausendlang durch die Unterwelt irrten, Persönlichkeiten, über die man sich Geschichten und Gerüchte erzählten, bis sie mit ihrem Leben nichts mehr gemein hatten. Über Götter. Ich schaudere.

LUZIFER UND SILVER BEGEGNEN SICH

„Mist“, flüstere ich.

„Was'n los?“, fragt eine neue Stimme neben mir. Ich spüre, wie jemand sich auf meiner Schulter abstützt, ein teurer Duft steigt mir in die Nase. Das ist *nicht* Nate.

Ehe ich die Situation verarbeitet habe, setzen meine Reflexe auch schon ein. Mein Arm saust hoch, mein Ellbogen trifft ein Gesicht, jemand prallt an der Wand hinter uns ab.

„Ach du...“ ich drehe mich um, Entschuldigungen stammelnd. „Ich... ich bin erschrocken, es tut mir leid, ich...“

Ich breche mitten im Satz ab. Mein Blick wandert an schwarzen Springerstiefeln empor, an zerfetzten schwarzen jeans, in denen ein schwarzes T Shirt steckt, an einer abgewetzten, schwarzen Jeansjacke. Beim Gesicht halte ich inne. Ein freches Grinsen liegt auf seinen weichen Lippen, ein schelmisches Funkeln in seinen dunklen Augen. Seine Haut ist gebräunt und makellos, bis auf die dunklen Augenringe, die sich von der goldenen Haut abheben. Ehe er zu Wort kommt, habe ich ihm meine Faust in die Brust gedonnert. Auf der Wand erscheinen Risse. Ich hole aus, knisternde Energie erfüllt mich, als ich erneut zuschlage.

In mir brodelt der Hass.

Diesmal packt der Typ meine Hand, ich hole, ohne eine Sekunde zu zögern, mit der andern aus. Auch diese fängt er mühelos ein.

Und so stehen wir da, der Idiot am Boden sitzend, ich über ihm stehend, während er beide meine Handgelenke hält und noch immer grinst, als gäbe es nichts schöneres in der Welt. Die Spannung bringt die Luft zum knistern. Wortwörtlich. Von meinen Fingerspitzen gehen Funken aus.

„Lass los“, zische ich.

„Aber dann schlägst du mich doch.“ Die Stimme ist voll und samtig weich und gefährlich.

„Lass. Los.“

Er steht auf, hält meine Handgelenke noch immer. Meinem Knie weicht er geschickt aus, als ich versuche, ihm zwischen die Beine zu treten.

„Na na, jetzt beruhig dich mal. Grüsst man so einen alten Freund?“

„Silver“, meint Nate nun, während er - endlich - sein Handy in die Tasche steckt, „willst du mir deinen Kumpel nicht vorstellen, bevor du ihn in die Luft jagst?“

„Der lässt sich nicht in die Luft jagen.“ Ich verziehe das Gesicht, entspanne mich aber. Meine Handgelenke sind frei. „Das ist Luzifer.“

Nate nickt, doch irgendwie schafft er es, noch immer gleichgültig zu wirken.

„Schön dich kennenzulernen. Du siehst besser aus ohne Lederhosen. Könntest du bitte aufhören, Seelen zu klauen?“

„Bitte? Ich sehe *immer* gut aus“, erwidert Lucifer knapp. „Und es ist auch schön, dich endlich kennenzulernen, Nathaniel.“ Er dreht sich zu mir, macht einen Knicks, tippt sich an einen unsichtbaren Hut. „Und es ist auch schön, dich wiederzusehen, Vee.“

Diesmal treffe ich. Der Schall der Ohrfeige ist im ganzen Tierheim zu hören, und für eine Sekunde verstummt alles.

Luzifer greift sich an die Wange. "Autsch. Das... hab ich verdient." Er lächelt mich strahlend an. "Willst du mich nochmal schlagen?" Ich hebe erneut die Hand, doch Nate drückt mir sanft auf die Schulter und erinnert mich an die Umgebung, in der wir uns befinden.

SILVER UND LUZIFER BESPRECHEN GÖTTER UND SEELEN

"Jetzt mal im Ernst", sage ich. "Was bist du? Auch Götter haben keine Seelen, soweit ich weiss."

"Du *weisst* aber nicht besonders *weit*", gibt Luce zurück. Er wirft das Feuerzeug hoch, fängt es wieder. "Es gibt unterschiedliche Arten von Göttern. Gottsein hängt mehr davon ab, wie viele Leute an einen glauben, und weniger, was man hat und was nicht. Jeder kann zum Gott werden, wenn genügend Leute an ihn oder sie glauben. Selbst ein Golem könnte es." Er zieht die Nase kraus.

"Nun ja, ein Golem mit sehr viel Persönlichkeit."

"Warst du das?", frage ich. "Ein Golem mit viel Persönlichkeit?"

"Sieht dieses Gesicht etwa aus wie der seelenfressende Schleimklumpen von eben?" Er hält mir drohend das Feuerzeug unter die Nase. Wenn Blicke töten könnten... Ich zucke nichtssagend mit den Schultern und genieße den Anblick der roten Flecken, die auf Luce' Wangen erscheinen.

SILVER UND CHARLIE BESPRECHEN LUZIFER

"Um Luzifer zu verstehen, musst du die Grundlagen unserer Welt verstehen. Wenn du möchtest, kann ich dir einige Dokumente ausdrucken, aber das Wesentliche werde ich dir schnell erklären müssen. Es gibt drei Arten von Lebewesen auf dieser Welt."

"Die Natürlichen, die Übernatürlichen und die Geschöpfe."

"Genau. Die natürlichen, das sind wir Menschen, Tiere und Pilze, Bakterien und Pflanzen und was sich sonst noch alles in der Überwelt rumtreibt."

"Und die Übernatürlichen befinden sich in der *Unterwelt*?"

"Genau. Du *weisst*, wie das mit den Geistern funktioniert, oder?"

"Yup. Der Geist ist die Summe aller Erinnerungen und Erlebnisse einer Person."

"Genau. Die Erinnerungen anderer Personen spielen jedoch ebenfalls eine Rolle. Wenn der Geist den Körper verlässt, verlässt er somit auch das Gehirn, welches seine Erinnerungen trägt. Somit ist man sozusagen auf die Gehirne anderer angewiesen... solange diese sich an einen erinnern, bleibt der Geist selbst nach dem Tod in der Unterwelt bestehen; wenn man erst mal vergessen ist, verschwindet auch der Geist. Doch dieser Prozess funktioniert auch umgekehrt: Wenn genügend Leute genügend stark an eine Person glauben, kann es sein, dass diese tatsächlich echt wird - in der Unterwelt. Früher geschah es oft, dass man sich gewisse Phänomene nicht erklären konnte, irgendeinem Gott die Schuld in die Schuhe schob und jetzt..."

"... haben wir es mit Volltrotteln wie Luzifer zu tun."

"In der Tat. Wie auch Geister können die meisten Götter die Überwelt nicht betreten... dies geht nur, wenn man einen Körper hat. Deshalb erschufen nicht wenige von ihnen ihre eigenen Kreaturen, sie den Körper hatten, mit welchem sie die Überwelt betreten konnten, und den Geist, welcher ihnen

Zutritt zur Unterwelt verschaffte. Sie sind wie Roboter: Der Körper ist die Maschine, der Geist das Programm."

"Und die Seele ist der Brennstoff", ergänzte ich. "Nur, dass man Seelen nicht einfach herstellen kann. Es ist Energie, und Energie lässt sich weder erschaffen noch zerstören. Doch wenn man die Geschöpfe mit einem der Katalysatoren versetzt, wie der Golem einen hatte, so können diese die Seelen in sich aufnehmen."

Charlie summt zustimmend. "Unsere Seelenfänger basieren auf einem ähnlichen Prinzip, sie sind bloss... besser. Weil wir nicht nur Seelen aufnehmen können, die gerade einem toten Körper entsteigen oder uns versprochen wurden, sondern auch solche, die sich noch in lebenden Körpern befinden. Da die meisten dieser Geschöpfe bloss eine lahme Nachahmung von Menschen sind, besitzen sie keinen Stoffwechsel und ernähren sich ausschliesslich durch die Lebensenergie anderer. Zudem entdeckten die Götter schnell, dass die Energie einer Seele auch sie stärker macht. Der Glaube der Menschen lässt sie real werden, doch es sind die Seelen, die dieser Existenz Leben einhauchen. Was natürlich ziemlich süchtig macht und letztendlich dazu führt, dass nicht wenige jener Gottheiten und deren Geschöpfe hinter unseren Seelen her sind."

Silver und Nate besprechen Götter

"Das wären dann die Götter. Die Götter wurden nicht von der Evolution erschaffen, sondern sind... nun ja, unserer Fantasie entsprungen. Die Sache mit der Realität ist die: Sie ist für jeden anders. So unwahrscheinlich etwas auch ist, es gibt noch immer die Wahrscheinlichkeit, dass es dennoch real ist. Man könnte sagen, unsere Welt ist die Summe aller darin bestehenden Realitäten... jene Dinge, bei denen wir uns einig sind, entsprechen dabei eher der Wahrheit als jene, die umstritten sind. Wenn also genügend Menschen sich einer Sache sicher sind, wird es wohl so sein. Doch es wird immer Dinge geben, bei denen sich niemand wirklich sicher ist. Dinge, die man sich nicht erklären konnte, und für die man sich dennoch Erklärungen überlegte. Oft machte man für unerklärliche Phänomene das Übernatürliche verantwortlich, und als genügend Leute daran glaubten, wurden es zur Realität. Die Götter sind nicht mehr als Manifestationen unserer Fantasie, und die Unterwelt ist die Ebene, auf welcher sich jene Fantasien überlappen."

"Ich komm nicht mehr nach."

"Nicht so schlimm. Merk dir einfach: Die Überwelt ist unsere Realität. Die Unterwelt ist ebenfalls unsere Realität, aber ein wenig nach links versetzt und nicht von uns, sondern von unseren Hirngespinnsten bevölkert."

SILVER BLEIBT IN DER GRAUZONE STECKEN

Ich konzentriere mich auf die Grauzone. Es ist wie bei optischen Täuschungen. Zuerst sieht man nichts Aussergewöhnliches, und dann macht es plötzlich *klick* und sie ist hier, direkt unter der Oberfläche der Realität.

Ich spüre, wie Nates Haus um mich herum verblasst und mein Körper in eine andere Realität eintaucht. Im Notfall geht das ganz schnell, doch wenn man richtig und genau reisen will, dauert es ein wenig länger.

Obwohl ich das Zimmer noch sehe, nehme ich es nur am Rande wahr. Ein neuer Anblick überlappt sich mit meinem Blickfeld.

Zuerst sieht man die Seelen. Wie winzig kleine Feuer brennen sie in jedem Lebewesen, leuchten und strahlen in Farben und Schattierungen, die sich ein gewöhnlicher Mensch gar nicht vorstellen kann. Mehr, als dass man die Seelen bloss *sieht*, fühlt man sie.

Nates Seele scheint am stärksten in diesem Raum. Sie ist fast mintgrün, mit einem Stich vor einer anderen, namenlosen Farbe. Und sie ist klar und rein und mächtig, extrem mächtig für eine Menschenseele. Als ich noch tiefer abtauche, erkenne ich auch seine Gemütslage, erst die Gleichgültigkeit, die er immer an den Tag legt, dann, tiefer unten, so etwas wie Sorge, und dann...

Ich wende mich ab. Nates Gefühle gehen mich nichts an. Um mich herum erscheinen immer mehr winzige Punkte, während die reale Welt immer weniger klar zu sehen ist. Die Spinne an der Decke, die Topfpflanzen, die Vögel vor dem Fenster, sie alle haben Seelen, kleiner, matter, aber sie sind genauso lebendig wie Nate.

Die zweite Schicht ist wie ein Fenster zwischen zwei Welten. Während die erste Schicht die "echte Welt" darstellt, steht die zweite Schicht für den eher abstrakteren Energieaustausch zwischen den Welten. Zwischen allen Welten, um genau zu sein. Und dahinter liegt die Grauzone.

Ich schwebe irgendwo in der Leere, Stränge aus Energie schießen an mir vorbei. Ich sehe nicht nur Seelen, jetzt sehe ich *alles*.

Direkt neben Nates Haus fließt ein besonders starker Strom in die Richtung, in die ich will. Ich schnappe mir einen schmaleren Strang, um in den Garten zu springen, und lasse mich mitreißen.

Das Licht umfließt mein Handgelenk, es fühlt sich fast an, als würde man die Hand in einen Fluss halten. Nur ist es ein komischer Fluss, der kribbelt und zischt und wehtut, wenn man sich zu fest und lange daran hält. Man muss eben springen. Ich finde Halt und klammere mich fest, dann spüre ich auch schon, wie ich von den Füßen gerissen und weggezogen werde, und dann...

...pralle ich gegen eine unsichtbare Wand. Der Fluss entwischt mir, ich presse meine schmerzende Hand an meinen Körper. Das ist kein einfacher Widerstand. Die Wand könnte genausogut drei Meter dick und aus solidem Metall sein. Ich mache einen Schritt zurück. Und versuche es wieder. Und wieder. Und wieder. Und scheitere Mal ums Mal. Die Wand ist vor mir, mitten im Weg, doch sie ist auch zu meinen Seiten und hinter mir. Bald schon gebe ich es auf, rauszugelangen, doch es ist zu spät. Der Weg zurück ist abgeschnitten. Jemand hält mich bewusst zurück.

Selbst als ich versuche, wieder in die erste Schicht zu gelangen, komme ich nicht weiter. Ich breche in Panik aus. *So müssen sich Taucher fühlen, wenn sie unter Eis gefangen sind und nicht aus dem Wasser kommen können*, schießt es mir durch den Kopf. *Wenigstens kann ich hier atmen*. Allerdings scheinen die Wände immer näher zu rücken, und je mehr ich dagegen ankämpfe, umso härter und stärker wird mein unsichtbares Gefängnis. Eine Dunkle Wolke umfängt mich, es wird zunehmend schwerer, sich zu bewegen. Wie wenn man versucht, durch Tiefschnee zu rennen. Sich in einem Alptraum fortzubewegen. Es ist unmöglich.

Ich stecke fest, ich kann nicht weiter. Der Nebel um mich ist dick und schwer und... seltsam vertraut. Ich kämpfe dagegen an, werde jedoch nur noch müder. Bald schon werden meine Flüche und Verwünschungen zu Hilfeschreien, doch nicht mal die kommen durch, und es dauert nicht lange, bis diese zu einem jämmerlichen Flehen werden. „Lass mich los! Lass mich frei!“

Ich kämpfe weiter, doch der Druck nimmt zu.

„Ich kann nicht mehr, lass mich raus!“

Meine Energie lässt nach, mein Blickfeld verschwimmt, ob vor Tränen oder Schwäche, weiss ich nicht.

„Ich muss raus hier.“ Ich hole zitternd Luft. „Bitte.“

Einer der vielen Vorteilen an Unsterblichkeit ist, - wer hätt's gedacht? - dass man nicht stirbt. Ob man von einem Lastwagen überfahren wird oder von einer Klippe springt, weh es auch tut, man überlebt. Einer der wenigen Orte, in denen ein Unsterblicher sterben kann, ist die zweite Schicht. Sie ist nicht für Lebewesen geschaffen, sie zehrt und zerrt an mir, laugt mich aus. Sich hier aufzuhalten, ist anstrengend und ermüdend, und früher oder später geht einem das Feuer aus, egal, wie stark es ist. Einer der Nachteile an der Unsterblichkeit ist, dass man sich schnell daran gewöhnt. Knochenbrüche? *Ach, die heilen in ein paar Tagen.* Ein Sturz von einer Klippe? *Schmerzhaft, aber das passiert halt.* Ein Schuss durch den Kopf? *Dumm gelaufen, ich pass beim nächsten Mal besser auf.* Es gibt immer ein nächstes Mal. Nicht hier. Nicht zwischen den Welten.

Ich wusste schon immer, dass ich eines Tages sterben würde, und obwohl ich nie wirklich einen Gedanken daran verschwendet habe, habe ich mir meinen Tod nicht so vorgestellt.

Mein Körper wird schlaff, die pulsierenden Lichter um mich herum verblassen. Die unsichtbaren Wände rücken immer näher. Etwas schnürt mir den Hals zu, ich schnappe panisch nach Luft, während mein Körper langsam zerquetscht wird.

„Lass mich gehen!“

„Lass uns in Ruhe.“

„Verstanden“, japse ich. „Ich hab's kapiert!“

„Gut.“

Und dann lässt der Druck plötzlich nach und ich falle zurück in die Realität, nach Luft ringend und am ganzen Körper zitternd, aber ansonsten unversehrt. Für einen Moment bleibe ich liegen, lasse mir ein paar Sekunden Zeit, dann reisse ich mich zusammen und stehe auf. Ich bin noch immer in der Küche, doch sie ist leer. Für einen Moment befürchte ich, dass ich in der Zeit gesprungen bin, - die Zeit verläuft anders in der zweiten Schicht - doch dann öffnet sich die Tür und Nate steht da. Er verschränkt die Arme und grinst zufrieden.

„Schon zurück? Alles gut? Ich hab dich gewarnt.“

„Ich weiss.“

„Weinst du etwa?“

„Nein.“ Ich wische mir die Tränen aus den Augen und trete zurück. „Wie lang war ich da drin?“ Meine Stimme klingt glücklicherweise stabiler, als ich mich fühle.

Er wirft einen Blick auf seine Uhr. „Gute fünfzehn Minuten. Ist was passiert?“

LUCE BRICHT BEI NATE EIN

Als ich nämlich die Haustüre hinter mir schliesse und auf die Treppe zugehe, kommt mir Nate mit einem Brecheisen in der Hand entgegen. Ich hebe müde mein Schwert zum Gruss. Er tut es mit gleich, legt einen Finger an die Lippen. *Still.*

Was ist los?

Eisbecher.

Ich runzle die Stirn. Es ist zwar etwas früh für einen Mitternachtssnack, aber das Brecheisen scheint ein wenig dramatisch. Neben ihm bin ich die einzige Person im Haus, und ich habe nicht vor, ihm den Eisbecher streitig zu machen. Ein Poltern ertönt über uns, dann das Geräusch von Schritten. Aha. Dann bin ich also nicht die einzige andere Person im Haus. Nate stellt sich hinter mich. "Einbrecher", wiederholt er, langsam, leise.

SILVERS KRISE ZU IHRER STERBLICHKEIT

Was wird aus Nate? Ich kann es mir vorstellen. Ein Schwert, das in der Bibliothek an der Wand hängt.

"Was hat es damit auf sich?", wird man fragen, "Was ist das für eine Klinge?"

Und Nate wird erklären, was es für eine Klinge ist. "Eine, die Löcher in die Realität reißt", wird er sagen.

"Wem gehört sie?"

"Sie gehörte einer alten Freundin."

"Was ist mit ihr geschehen?"

"Ein tragisches Schicksal. Es war diese Klinge, ihre eigene Klinge, die sie tötete." Und er wird zögern, und in seinen moosgrünen Augen werden Tränen glitzern wie frischer Morgentau. "Sie war noch nicht mal achtzehn", wird er sagen. Und er wird sich mit der Hand durch den Bart streicheln, denn er selbst ist alt geworden, und er wird einen Bart haben sie sein Grossvater dazumals einen hatte, und selbst nachdem alle die Bibliothek verlassen haben, wird er noch vor der Wand stehen und das Schwert betrachten, welches Löcher in die Realität reißt, doch er wird der Einzige sein, der das Loch sehen kann, das ich hinterliess, als Levanter mich aus dem Leben riss.

WENN SILVER GESCHEITERT WÄRE

"Wäre es irgendein anderer Fall gewesen, hättest du es vermutlich geschafft. Es ist kaum fair, doch wir konnten genauso wenig wissen, dass einer unserer eigenen dahintersteckt. Und doch... Die Silver vor dir hätte es trotz allem geschafft. Du bist nicht mehr diejenige, die du einst warst. Und bis wir diese Silver zurückhaben, wist du wohl oder übel noch eine Weile ruhen und lernen müssen."

Es sind harte Worte, selbst in diesem weichen Tonfall. *Die andere Silver. Die alte Silver.* So oft ich den Ausdruck auch gehört, sogar selbst benutzt habe; die Worte tun weh. Als wären wir nicht dieselbe Person, als wäre ich nicht mehr als ein Platzhalter, ein temporärer Ersatz. Und vermutlich haben sie recht, vermutlich bin ich trotz allem nicht mehr dieselbe Silver. Ich bin nicht so stark, so schnell, so gut. Ich bin nichts weiter als die leere Hülle des besten Reapers unserer Welt.

Ich schlucke das Gefühl herunter, dass sich in meiner Kehle anbahnt. Was auch immer es ist.

“Das meinte ich nicht. Cory ist noch immer da draussen.”

“Das will ich doch sehr hoffen.” Das Skelett rückt die Krawatte zurecht. Heute ist sie schwarz, genauso wie der Rest der Anzugs. “Machen dir um ihn keine Sorgen, ja? Unsere besten Leute sind hinter ihm her.” *Zu welchen ich nicht mehr gehöre.*

SILVER UND LUZIFER BESPRECHEN IHR VERSAGEN

“Was machst du hier?”

“Sieht man’s denn nicht? Ich trauere verpassten Gelegenheiten nach und ertränke meinen Sorgen in Kondensmilch.”

“Das kann nicht gesund sein.”

“Und ich kann nicht krank werden, also. Das hab ich übrigens dir zu verdanken. Du hast meine Pläne vermiest.”

“Und du hast meine Mission ruiniert.”

“Prost.”

“Wieso bist du abgehauen?”

Er lässt die Schultern sacken. “Ich wollte Cory nach.”

“Also doch. Du bist ein mieser Verräter, weißt du das?”

“Oh ja. Wenn ich nicht ohnehin schon an Schlaflosigkeit leiden würde, würde mich das vermutlich nachts wachhalten.”

“Du hast den Deal gebrochen! Du hast mich angelogen!”

“Höchstens ein bisschen geflunkert.”

“Und gestern... du hast dich absichtlich nicht vollständig geheilt, oder? Weil du wusstest, dass ich nur friedlich schlafen würde, solange ich dachte, du könntest dich nicht vom Fleck bewegen.”

SILVER UND LUZIFER ZANKEN SICH

“Nimm mir das nicht übel, aber wenn ich die Wahl zwischen dir und einem Golem gehabt hätte, hätte ich den Golem gewählt.”

“Das nehm ich dir sehr wohl übel!”

SILVER UND LUZIFER, IM STREIT ODER BEIM PHILOSOPHIEREN

“Das ist der Unterschied zwischen uns zweien”, sagt Luzifer. “Ich jage dem Leben nach, und du folgst dem Tod.”

LUZIFER TEILT SEINE VERGANGENHEIT

“Du bist kitschig”, stelle ich fest.

“Unsinn.” Ich hebe die Hand und er zuckt zurück. “Okay, ein bisschen. Lass... lass es bitte.”

“Erzähl mir deine tragische Hintergrundgeschichte.”

“Okay, okay.” Er setzt sich wieder gerade hin und räuspert sich. “Mein Vater war ein Engel. Weißt du, wer Lilith ist?”

“Eine Göttin, nicht wahr? Sie kommt im Christentum vor, denke ich.”

“Unter anderem. Ihr Name ist etwas älter...”

“Deiner auch, nicht wahr?”

Er zuckt mit den Schultern. “Ich bin mir nicht sicher, wie lange es Luzifer schon gibt. Mich gibt es erst etwa fünfhundert Jahre, so, wie ich bin. Den Namen hab ich erst angenommen, als ich bei Lilith war, aber...”

“Wie hast du vorher geheissen?”

Luzifer lacht nervös. “Ich weiss es nicht mehr.”

“Wie bitte? Du hast deinen eigenen Namen vergessen?”

“Yep. Kann ich weitererzählen?”

“Ich fass es nicht.”

“Silver!”

“Okay, okay.”

“Also, wo war ich?”

“Ich denke, wir sind noch nicht mal bei deiner Geburt angelangt.”

“Richtig. Also, ich wurde sehr jung geboren...”

“Wie eigenartig.”

“Hör auf!”

Ich verbeisse mir einen weiteren Kommentar, während Luzifer wieder in Fahrt kommt.

LUZIFER TEILT SEINE VERGANGENHEIT, TEIL 2

Die Sache ist die: auch wenn ich mich einigermaßen normal fühle, sind ein paar Dinge geblieben.”

“Schlaflosigkeit?”

“Zum Beispiel.” Er gähnt. “Wenn ich wütend oder aufgeregt bin, gehe ich in Flammen auf. Mittlerweile kann ich das zu meinem Vorteil einsetzen, aber früher konnte es ganz schön lästig werden. Ich kann höher springen und schneller rennen als die meisten von euch, aber ich kann nicht weiter als zwei Meter schwimmen und wenn man mich in den Schnee stellt, höre ich auf, zu funktionieren. Meine Körpertemperatur ist weit über dem Durchschnitt und meine Aufmerksamkeitsspanne weit darunter. Es ist schön und gut, ein Gott zu sein, aber wenn ich die Wahl hätte, meine Kräfte und Schwächen aufzugeben und einfach... normal zu sein, würde ich keine Sekunde zögern.”

SCHNEEWITTCHEN I

Der Raum, der sich vor uns auftut, riesengross und absolut leer, aber so prunkvoll, so elegant geschaffen, dass man es fast nicht merkt. Er erinnert entfernt ans Innere einer gotischen Kathedrale; Auf Hochglanz polierte Marmorplatten bilden ein kompliziertes Mosaik auf dem Boden, in die Wände sind Säulen und Nischen geschlagen, in welche wiederum fast schon filigrane Verzierungen eingemeisselt sind. Der Raum ist dreigeteilt; zwei etwas schmalere Gänge verlaufen neben dem einen, grossen Gang in der Mitte. Während über den Seitengängen auf halber Höhe zur Decke hin noch eine Galerie verläuft, treffen sich die Wände des Hauptraumes mehr als zehn Meter über unseren Köpfen. Darauf prangen in satten Farben allerlei Gemälde - von Engeln in pastellfarbenen Tuchwindeln über fauchende Drachen und tapfere Ritter bis hin zu Sternen und Planeten, welche auf silbernen Spuren ihre Kreise ziehen, ist alles zu sehen. Die Lichtquelle des goldenen Schimmers sind die Kronleuchter, welche in den unzähligen Torbogen angebracht sind; tausende von hell brennenden Kerzen, eng umschlungen von kühlem Metall.

Ein leises „Wow“, folgt meinem „Huch“.

„Schneewittchen was schon immer überdramatisch“, meint Luziger grimmig.

„Das ist erst der Anfang.“ Er deutet auf eine reich verzierte Tür am anderen Ende des Raumes. Seine Finger wandern von meinem Ärmel zu meinem Handgelenk, und er zieht mich weiter. „Lass dich nicht ablenken. Dieser Ort... je schneller wir weg sind, umso besser.“

So gern ich auch stehengeblieben wäre, um die Inneneinrichtung zu bewundern, widerspreche ich ihm nicht. Als Meister der Illusion ist er gut darin, versteckte Gefahren zu erkennen, und so beschliesse ich, ihm zu trauen, auch wenn ich selbst keine Bedrohung wahrnehme. Im Gegenteil; Ich fühle mich warm und willkommen, was aber auch daran liegen könnte, dass Luzifers Finger sich mittlerweile mit meinen verflochten haben. Ich drücke Luzifers Hand und er runzelt die Stirn, starrt unsere Hände an, als wäre er sich gar nicht bewusst gewesen, dass sie sich halten.

„Schau mal.“ Luzifer stupst mich mit der Schulter an und deutet mit dem Kinn zur Wand hin. Ich war so damit beschäftigt, auf den Boden zu starren, dass das auffälligste Detail des ganzen Raumes mir fast entgangen wäre: Anstelle von den üblichen Bogenfenstern zieren Spiegel die Wände, hohe, blitzblanke Spiegel, jeder aus unzähligen kleineren Spiegeln gefertigt, die sich zu einem komplexen Mosaik zusammenfügen und das Licht der Kerzen so geschickt einfangen, dass jeder Spiltter aussieht, als trüge er einen Stern in sich.

„Wow“, wiederhole ich.

Luzifer schüttelt den Kopf. „Man sieht sich nicht.“

„Wie meinst du?“

Er nickt zu einem Spiegel in unserer Nähe hinüber. „Man sieht sich nicht“, wiederholt er. „Überzeug dich selbst.“

Ich lasse ihn los und betrachte die Spiegel eingehender. Erstaunt stelle ich fest, dass er Recht hat. Selbst als wir näher herantreten, erscheinen unsere Spiegelbilder nicht. Egal, von welchem Winkel aus ich in die Scheibe hineinblicke, ich erkenne nur Bruchstücke des Bodens oder der Decke oder der Wand. Wieso ist mir das nicht gleich aufgefallen?

„Was für eine Hexerei ist das denn?“

„Physik“, brummt Luzifer, während er ans Glas klopft. Erst, als sein Finger die flache Scheibe berührt, ist sein Spiegelbild darin zu sehen. „Es ist so geschliffen und platziert, dass es einen nie direkt reflektiert.“

Ich stehe etwas von dem falschen Fenster weg und schaue zu, Reflexionen verschiedenster Ausschnitte des Raumes durchs Spiegelbild flitzen.

„Das ist unheimlich.“ Mittlerweile ist auch mir nicht mehr ganz wohl.

„Nicht wirklich.“ Er sieht sich besorgt um. „Normalerweise taucht Schneewittchen sofort auf, wenn Leute hier sind.“

„Vielleicht ist Schneewittchen einfach nicht zuhause?“

„Das wäre natürlich praktisch, aber es wäre töricht, sich an diese Hoffnung festzuklammern.“ Luzifer stockt. „Dumm, meine ich. Dumm, das zu glauben.“

„Es gibt Leute, die heutzutage noch töricht sagen, keine Sorge.“

Anstelle einer Antwort kommt von Luzifer nur ein Schulterzucken. Schweigend laufen wir weiter, und mir fallen immer mehr seltsame Details im Raum auf. Die Tatsache, dass keine der Kerzen auch nur das kleinste Bisschen flackert, oder unsere Schritte trotz der Leere kaum hallen. Oder der Duft, der in der Luft liegt, stärker wird, je näher wir dem Ende des Mittelschiffes kommen. Auch Luzifer schnüffelt, sagt jedoch nichts. Wir bleiben auf der Hut.

Ich starre den Rücken seiner Jacke an, als wir weitergehen. Ein goldener Drache schlängelt sich zwischen aufgekritzten Sprüchen und eingestanzten Motiven hindurch, eine schwere Silberringe zieren die Nähte, verbunden von feine Kettchen mit winzigen Anhängern. An einigen Stellen ist das Rot des Leders dunkel, fast schwarz, and anderen hell wie frisches Blut. Ich umklammere mein Tagebuch etwas fester und frage mich, ob die Jacke für Luzifer wohl einen ähnlichen Wert hat wie das Journal. Ein Manifest unserer Erinnerungen, eine Erinnerung an die Momente, die wir nie vergessen wollen. Eine einzige, weisse Träne tropft dem Drachen aus dem Augenwinkel, verfließt mit den aufgepinselten Blättern einer roten Rose. Luzifer dreht sich um und legt den Kopf schief. Erst jetzt merke ich, dass meine Schritte sich verlangsamt haben. Wieso ist die Strecke vom Eingang bis zur Tür so lang?

„Kommst du? Ich will nicht länger hier sein als nötig.“ Luzifer rümpft die Nase. „Es stinkt.“

Es stinkt nicht, doch der Geruch, welcher in der Luft liegt, wird immer stärker, je weiter wir gehen. Wie eine schwere, etwas kratzige Decke hüllt er mich ein, füllt mein Gehirn mit Watte und vernebelt meine Sinne. Die Härchen an meinen Armen stellen sich auf, und es fühlt sich an, als würde die Luft sich elektrisch aufladen.

Höchst Verdächtig, murmeln meine Gedanken.

„Hörst du's auch?“

Ich runzle die Stirn. „Was denn?“

Er zögert. „Nichts. Ich dachte... egal. Hör nicht hin.“

Natürlich höre ich danach umso mehr hin. Tatsächlich höre ich etwas. Eine leise Melodie, kaum mehr als ein Surren in der Luft. Genau wie beim Geruch von eben ist es, als würde das Geräusch mein Gehirn leerfegen, alle Gedanken löschen. Und doch fühle ich mich, als wäre die leere Stelle in meinem Gedächtnis plötzlich gefüllt.

„Luzifer...“

Er dreht sich erneut zu mir um, schüttelt heftig den Kopf. *Sag's nicht. Sag's bite nicht.*

"... Ich kenne diese Musik."

"Ich weiss."

"Es riecht nach Lagerfeuer", füge ich hinzu.

"Silver..." Er kneift sich in den Nasenrücken. "Ignorier es einfach. Bitte."

"Okay." Ich lege den Kopf in den Nacken und starre zur Decke hoch...

...Hoch in den Himmel stechen die Flammen, leuchten den Sternen, dem runden Mond entgegen. Das warme Licht färbt alles orange und gelb und rot, die Hauswände und Bäume und die Gesichter der anderen. Sie sitzen in einem engen Kreis ums Feuer herum, tuscheln und lachen und singen, genießen die Wärme und die Musik. Luzifer und ich sitzen etwas abseits. Er hat sich an einen Baumstamm gelehnt und ich mich an ihn, und wenn ich es nicht besser wüsste, würde ich behaupten, der Körper hinter mir sei wärmer als jeder Feuer. Es ist einer jener Momente, in welchen der ganze Tumult und das Chaos um einen herum verblasst, und der Knoten aus Gefühlen und Gedanken, die die meisten in sich tragen, von purem Glück und Wohlbehagen verschlungen wird. Einer jener Momente, in welchen man sich gelobt, niemals zu vergessen, und zugleich alles andere vergisst. Einer jener Momente, von denen man sich wünscht, sie würden nie aufhören...

"Aufhören", knurrt Luzifer. "Es soll aufhören." Er sieht sich besorgt um...

...Um uns herum ist es still, mal von dem Zirpen der Grillen und dem Knistern des Lagerfeuers abgesehen. Die andern schicken sich an, zu gehen; ihnen ist die Nacht zu kalt geworden. Ich habe angenehm warm. Luzifers ganzer Körper vibriert mit, wenn er spricht, ich spüre sein Lachen mehr, als ich es höre. Ich erinnere mich nicht mehr an die Geschichte, nur an den Klang weicher Worte, voller Leben und Leidenschaft. Er erzählt oft von der Welt ausserhalb der Kolonie, von epischen Abenteuern und atemberaubenden Erlebnissen. Ich glaube ihm kein Wort, und doch ist meine unerschöpfliche Neugier vorübergehend gestillt. Die Welt mag zwar voller Fragezeichen sein, doch solange ich jetzt und hier sein kann, habe ich alle Antworten, die ich brauche. Und auch wenn ich weiss, dass nichts für immer hält, wünsche ich mir, es könnte ewig bleiben, so...

...So fest ich kann, kneife ich mir in den Arm. Ich bin nicht am Lagerfeuer, sondern in der verfluchten Kathedrale. Da ist kein Rauch und keine keine Musik. Nur ich und... Und Luzifer. Der ist da. Ich zwingen mich, ihn anzusehen, ignoriere die plötzliche Vertrautheit in seinen Gesichtszügen, konzentriere mich auf meine Worte.

"He", sage ich, während ich an seinen Schultern rüttle. Allein dieses fast-Wort kostet mich ungeheure Anstrengung. Luzifer sieht mich lange an, ehe er mich *sieht*. In seinen Augen irren einzelne Funken umher. Er blinzelt sie weg...

...Weg sind die Leute, weg die Flammen. Nachdem das Feuer erlischt, bleibt niemand mehr allzu lange - Finsternis und Kälte pirschen sich an, mir scharfen Krallen und spitzen Zähnen und Augen wie glühende Kohlen.

Luzifer stochert mit einem langen Stock in der Kohle rum. Seine Stimme ist rau geworden, und so hat er aufgehört, zu reden. Jetzt ist es still. Doch es ist jene Stille, jene Ruhe, die mich dazu veranlasst, noch zu bleiben.

Im spärlichen Licht sieht er noch schöner aus als sonst. Das die Schatten lassen das Schwarz seiner Haare, seiner Augenbrauen und Wimpern noch schwärzer erscheinen, die Glut malt seine Haut golden aus, bringt sie zum Leuchten. Er sieht unecht aus, und vielleicht fällt es mir doch nicht ganz so schwer zu glauben, dass er kein menschliches Wesen ist. Als er aufblickt, den Kopf mit fragender Miene schief legt, tanzen in seinen Pupillen Funken, welche verschwinden, als er lächelt und seine Augen schmal werden. Es tut fast weh, wie sehr ich...

...Ich zucke zusammen, als ein rasender Schmerz in meiner Wange aufblüht und sich in meinem Gesicht ausbreitet. Mein fassungsloser Blick scheint Luzifer nicht gross zu stören, stattdessen verdreht er bloss die Augen und marschiert weiter. Ich stolpere ihm benommen hinterher.

“Hast du... Hast du mir gerade eine Ohrfeige gegeben?”

Er nickt, reibt sich die Handfläche. “Ich sagte, du solltest dich nicht ablenken lassen. Wir müssen weiter.”

“Geht's noch?”

“Weiter.”

Ich hole ihn ein, boxe ihm in den Arm. “Du hast mir eine Ohrfeige gegeben!” „Ich wollte dich bloss wecken“, knurrt Luzifer, als er mich zurückboxt.

“Wecken? Weckst du deine Leute immer mit einem Schlag ins Gesicht?” Ich überlege mir, ihn nochmal zurück-zurückzuboxen, unterlasse es aber. Weil so erwachsen bin.

Luzifer schnaubt. “Was, hättest du lieben n' Kuss gehabt?” Und so landet meine Faust doch noch einmal in seiner Schulter. Er ignoriert meine Attacke. “Wenn du denkst, dass ich dich einfach fröhlich halluzinieren lasse, während ich das ganze mit Schneewittchen regeln muss, dann hast du dich geschnitten.”

„Aber war eine Ohrfeige wirklich nötig?“ Die linke Seite meines Gesichts brennt.

“Hat's funktioniert oder nicht?”

Darauf fällt gerade keine gute Antwort ein, und glücklicherweise brauche ich auch keine: Wir sind endlich bei den flachen Stufen am Fusse der grossen Doppeltür angekommen. Ähnlich wie schon bei den die falschen Kirchenfenstern befindet sich auch auf der Tür ein Mosaik aus Glas, nur sieht man durch dieses hindurch, und so habe ich keine Schwierigkeiten, Zimmer dahinter zu erkennen. Es ist rund und klein, kaum mehr als eine Kammer, scheint aber noch höher gebaut zu sein als der Rest des Raumes, mit bemalten Wänden und goldenem Sonnenlicht, welches durch eine Öffnung in der Decke fällt und ein rechteckiges Objekt in der Mitte der Zimmers beleuchtet. Es ist eine Kiste. Ähnlich wie schon die Kutsche besteht die aus Glas, das Innere ist mit schwarzem Samt ausgeschlagen. Sie ist gerade gross genug, um einem Menschen Platz zu bieten.

Ein Sarg. Ein gläserner Sarg. Ein leerer, gläserner Sarg.

“Wie viel von Schneewittchens Geschichte ist wahr?“, frage ich Luzifer.

“Kein Wort“, erwidert er. “Unser liebes Schneewittchen ist einfach gern dramatisch.“ Er dreht sich um und scannt die Kathedrale. “Aber jetzt ist genug mit der ganzen Dramatik. Zeig dich, du Miststück.”

“Aber, aber.” Die Stimme kommt von überall und nirgends, hallt von den Wänden, Boden und Decke wider, ehe sie sich zwischen den Säulen und Spiegeln verliert. “Dies ist keine würdige Ausdrucksweise für einen Prinzen, und sei es der Prinz der Hölle.” Ein wehmütiges Seufzen schwebt durch den Saal. “Und dabei erfreute ich mich meiner Gäste so sehr. War mein kleines Spektakel nicht nach eurem Geschmack?” Ein helles Lachen dringt an mein Ohr. Ich halte Ausschau nach dem Besitzer der Stimme, doch da ist niemand.

“W-wir wollen dir nichts Böses”, sage ich.

“Dies möchte ich doch stark hoffen“, antwortet jemand direkt hinter mir. Ich wirble herum und reiße den Ellbogen hoch. *Jemand* duckt sich, allerdings nicht schnell genug. Ein befriedigendes Knirschen ertönt.

„Verdammt.“ Das Echo verschwindet. Auf dem Boden zwischen Luzifer und mir liegt eine elfenbeinfarbene Robe mit goldenen Stickereien, unter welcher ich das Schneewittchen verdächtige. Sein Gesicht liegt in den Schatten der weiten Kapuze, doch ich kann seinen Ärger allein an der Art, wie es aufsteht, erkennen. Weiss behandschuhte Finger klopfen den dicken Stoff des Umhangs ab, wedeln meine hastig gestammelten Entschuldigungen beiseite. Ich strecke die Hand aus, um meinem Opfer aufzuhelfen, doch Luzifer hält mich zurück, schiebt mich hinter sich, als wolle er mich vor der am Boden kauern- den Gestalt beschützen. Erwachsen und vernünftig, wie ich bin, strecke ich ihm die Zunge raus und stelle mich demonstrativ vor ihn. Ich bereue es keine Sekunde später, nämlich dann, als das Schneewittchen seine Kapuze zurück- schiebt und sein Gesicht zeigt.

Und *oh!*, sein Gesicht ist zweifellos das schönste im ganzen Land.

Die Zeit bleibt stehen. Mein Herz ebenfalls. Bloss mein Blick, der wandert. Über klare, scharfe Züge, fein, als hätte man sie aus Marmor gemeißelt; über die perfekten Proportionen einer makellosen Kreatur. Der goldene Kerzenschein beleuchtet die blasser Haut, von welcher sich die langen, ruschschwarzen Wimpern und die bleistiftdünnen Augenbrauen abheben wie kunstvolle Kalligraphie auf frischem Papier, volle Lippen kräuseln sich zu einem sanften Lächeln, als das Schneewittchen sich mit einer Eleganz, wie ich sie in meiner kurzen Zeit seit dem Erwachen noch nie gesehen habe, einige lose Locken hinter ein spitz zulaufendes Ohr schiebt. Ich habe nicht den blassesten Schimmer, ob ich einem Mann oder einer Frau gegenüberstehe, doch je länger ich es anschau, umso mehr wächst in mir der Verdacht, dass Schneewittchen weder noch ist, dass Schneewittchen vielleicht nicht mal menschlich ist, und je länger ich es anschau, umso weniger kümmert es mich, denn solange ich dieses Gesicht bis in alle Ewigkeiten betrachten kann, bin ich mehr als zufrieden. Eine einzelne Träne rinnt mir über die Wange, und ich könnte nicht sagen, ob ich weine, weil der Anblick so schön ist, oder weil ich schon eine beträchtliche Weile lang nicht mehr geblinzelt habe. Das Schneewittchen schmunzelt und wendet sich Luzifer zu. Von der Seite ist sein Profil ist mindestens genauso faszinierend wie von vorn; die harten Kanten der Augenbrauen, die weiche Kurve der Wimpern, und eine Nase, auf welcher man im Winter schlittenfahren könnte. Obwohl ich noch nie in meinem ganzen Leben mehr zeichnen konnte als krumme Strichmännchen und Smileys mit Kulleraugen, habe ich den Drang, mich mit Pinsel und Palette hinzusetzen und ein Portrait von jenem

unwahrscheinlich schönen Gesicht zu malen. *Haar so rot wie Blut, Augen so schwarz wie Ebenholz, Reisszähne weiss wie Schnee.*

Moment mal. *Reisszähne?*

Die Härchen in meinem Nacken stellen sich auf. Das Schneewittchen sagt etwas und zwinkert mir zu. Meine Wangen brennen jetzt beide heiss, und ich wende den Blick verlegen ab. Neben mir ist auch Luzifer damit beschäftigt, zu starren, doch er wirkt mehr verärgert als bezaubert. Wenn Blicke töten könnten, läge das Schneewittchen mausetot in seinem gläsernen Sarg. "Lass den Mist, Vampir", sagt er gerade.

"Vampir", echoe ich. "Vampir?!"

"In der Tat." Das Schneewittchen macht einen Knicks. "Meine Wenigkeit zählt zu jenen Wesen der Finsternis, welche man in diesem Zeitalter Vampire nennt. Doch davon lass dich nicht beirren: ich trinke weder Blut noch kann ich mich in geflügeltes Fledervieh transformieren." Luzifer räuspert sich laut und es rümpft die hübsche Nase, als es ihm seine Aufmerksamkeit wieder widmet.

"Luzifer. Wir standen uns einst so nahe", haucht es. "Hast du mich vermisst?"

"Und wie", knurrt er.

Schneewittchen kichert hinter vorgehaltener Hand. "Wenn jemand hier das Anrecht hat, sein Gegenüber mit solch erzürnten Blicken zu strafen, bin das wohl ich. Als sich unsere vom Schicksal gezeichneten Wege das letzte Mal kreuzten, betrogst du mich, bestahlst mich meiner wertesten Schätze!"

Luzifer verdreht die Augen. "Die Artefakte gehören dir nicht".

"Die Artefakte gehören niemandem. Doch habe ich mein Leben ihnen gewidmet, und ihr Verlust schmerzt mich genauso sehr, wie wenn ich jedes einzelne eigens angefertigt hätte."

"Sie sind in guten Händen."

"Waren sie denn je in schlechten?" Ein herzerreissender Seufzer entpringt Schneewittchens Lippen, als es den Blick abwendet, um sich dramatisch eine Hand an die Wange zu legen, ehe es mit bebender Stimme fortfährt: "Es ging Jahre, bis ich die leeren Stellen wieder füllen konnte. Ich zweifelte nie daran, dass Seine verfluchte Hoheit wieder in diese Grotte zurückgekrochen kommen würde, doch ein solch baldiges Wiedersehen hätte ich mir nicht im tiefsten Schlummer erträumen mögen. Sag, Luzifer, welches ist es, das dich zu mir zurückbringt? Das Irrlicht? Die Tarnkappe?" Die vollen Lippen verziehen sich zu einem grausamen Lächeln. "Oder gar die Wasser Lethes?"

Luzifer zuckt zusammen. Die Grube zwischen seinen Augenbrauen vertieft sich und auf seinen Wangen erscheinen rote Flecken. Kurz sieht es so aus, als würde er dem Vampir jetzt dann gleich die perfekte Nase abbeissen, doch dann entspannt er sich wieder. Das rote Glühen unter der Haut verschwindet und sein Gesichtsausdruck wird neutral.

"Dann weisst du also Bescheid", murmelt er und klingt dabei fast schon schuldbewusst.

"So ist es."

"Wir brauchen ein Gegengift." Luzifer zögert. "Bitte."

Schneewittchen lacht auf. Ein kurzer, heller Ton, kalt und klar wie Eis.

"So gefällt Ihr mir schon viel besser, Eure Hoheit." Seine Aufmerksamkeit richtet sich wieder auf mich, und ich mache mich unter dem intensiven Blick so klein

wie möglich. Ein einfallender Lichtstrahl verfängt sich in seinem Haar, ein weiterer bringt die schwarzen Augen zum funkeln.

“Du armes Ding”, säuselt es. “Welch unglückliche Launen des Schicksals haben dich in die Hände dieses Unholds gespielt?” Es ist keine Frage, die ich beantworten kann, also zucke ich bloss unbeholfen mit den Schultern. Das Schneewittchen legt mir einen behandschuhten Finger unters Kinn, studiert mich.

“Der Legende nach wäscht Hades, der Herrscher der Unterwelt, die unsterblichen Überreste seiner Toten im Fluss des Vergessens,” erklärt es. “Nur so verflüchtigen sich die Geister der Vergangenheit, nur so erhält man eine reine, unbefleckte Seele.” Beim Wort Seele leckt Schneewittchen sich die Lippen und ein Schaudern jagt meine Wirbelsäule hinunter.

Ein Vampir, erinnere ich mich. In den schwarzen Augen ist nichts menschliches. In den schwarzen Augen ist gar nichts. Sie sind blank, leer. Nicht eine der tausend Kerzen spiegelt sich darin. Dennoch ist Schneewittchens Anblick hypnotisierend, gefährlich faszinierend. Ich stehe voll und ganz in seinem Bann, und selbst wenn ich mir dessen bewusst bin, komme ich nicht dagegen an. Die Kreatur übt eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf mich aus, sie ist *attraktiv*, im wahrsten Sinne des Wortes. Das Gesicht ist ein Köder, und ich bin nichts weiter als die Beute, die in die Falle geht. Ich schlucke leer. Der Drang, Schneewittchens Gesicht auf einer Leinwand zu verewigen, ist zurück, und er überlagert alle anderen Instinkte, die mir raten, die Flucht zu ergreifen.

“Ich sagte, so sollst es sein lassen!” Jetzt klingt Luzifer tatsächlich wütend. Er baut sich neben mir auf, funkelt Schneewittchen verärgert an. “Silver ist kein Testobjekt für dich. Lass sie in Ruhe.”

“Ich tue doch gar nichts. Ist es denn meine Schuld, dass Eure Gefährtin zu schwach ist, dem Bann des Vampirs zu widerstehen?”

“Du hast ja keine Ahnung.” Luzifer gibt ein trockenes Lachen von sich. “Steck einfach den hübsches Gesichtchen weg, bevor ich es dir abziehe, ja?”

Der Vampir seufzt, zupft sich die Kapuze jedoch wieder über den Kopf. Kurz darauf lässt die Anziehungskraft nach. Mein Kopf klärt sich, mein Körper kribbelt und die Welt wird wieder real. Erst jetzt fallen mir auch andere Dinge am Schneewittchen auf. Unter dem offenen Kapuzenumhang trägt es ein rüschchenbesetztes weisses Hemd und elegante, braune Hosen. Die goldenen Knöpfe einer ockerfarbenen Weste blitzen im Kerzenlicht auf. Ein schmaler Dolch hängt an seinem Gürtel.

“Nun denn.” Schneewittchens Ton ist leicht säuerlich. “Wir wollen das Unvermeidliche nicht länger hinausschieben. Ich nehme an, Ihr seid hier, sodass ich Euch ein Gegengift aushändigen möge?”

“Wie ich schon sagte...” Luzifer scheint langsam die Geduld auszugehen.

“Also gut. Wenn ihr mir bitte folgen würdet...”

Schneewittchen führt uns eine Treppe am Ende des Ganges hoch, welche ich zuvor gar nicht bemerkt habe. Die Galerie im zweiten Stock führt an einer langen Reihe aus Torbögen vorbei, hinter welchen ein einziger, gigantischer Raum zu befinden scheint. Hohe Bücherregale strecken sich bis an die Decke, elegante Vitrinen reihen sich zwischen den unzähligen Säulen und Sockeln. Ich fühle mich wie in einem Museum. Hinter den Glasscheiben befinden sich Gemälde und Artefakte aller Art, von alten Münzen und Broschen über alte Schilde, Schwerter und Helme bis hin zu ganzen Statuen und kleinen Tempeln.

Schneewittchen schreitet zwischen dem aufgehängten Skelett eines mir fremden Wesens und einem fast zwei Meter hohen, in einem unheilvollen grün glühenden Kristall hindurch, ehe es in einer Nische stehen bleibt und sich nachdenklich ans Kinn tippt.

“Wenn ich mich Recht besinne, müsste es hier sein. ‘M’ wie ‘megagrosses Skellet’ und ‘möglicherweise radioaktiver Stein’... Oder habe ich es etwa unter ‘W’ wie ‘Wasser der Mnemosine’ abgelegt?”

“Du hast die Artefakte alphabetisch sortiert?”

“Natürlich! Würde ich meine Schätze chronologisch archivieren, müsste ich mir jedes Jahrhundert eine neue Kammer zutun! Neue Alphabete hingegen gibt es nur alle paar Jahrtausend einmal.” Sein Gesicht erhellt sich und es greift nach einer etwas unscheinbaren Flasche, die auf einem Regal neben einem Aquarium steht, in dem eine winzige Qualle ihre Kreise zieht. “Mnemosine! Also doch.” Es öffnet den Korken und schnuppert an der Flaschenöffnung.

“Ist es das?” Luzifer wippt ungeduldig auf und ab. Als das Schneewittchen nicht gleich antwortet, räuspert er sich laut.

“Ja und nein.”

“Was soll das heissen?”

“Ja, weil es sich hierbei um das Gefäss handelt, in welchem ich die Wasser der Mnemosine aufbewahre.” Im Schatten der Kapuze ist Schneewittchens Grinsen fast noch gefährlicher. “Nein, weil sich allen Anscheins nach nicht ein Tropfen besagter Wasser in diesem Gefäss zu befinden scheint.” Er kippt die Flasche und ein Staubfussel fällt hinaus. “Das tut mir ja so unsäglich leid.” Es sieht nicht aus, als würde es ihm leidtun. Luzifer scheint dasselbe zu denken wie ich, denn sein Unterkiefer spannt sich an und seine Augen werden schmal. Dass er seinen Baseballschläger noch nicht gezückt hat, grenzt an ein Wunder. Doch obwohl seine Adern mittlerweile weiss glühen, bleibt seine Stimme leer und neutral.

“Gibt es einen andern Ort, wo man das Gegengift findet?”

“Leider nur in der Unterwelt.” Das Schneewittchen steckt die Flasche in eine Tasche seines Umhanges und winkt uns. “Ich kann es kaum fassen, dass mir ein solches Missgeschick unterlaufen ist. Wie unglücklich!”

SCHNEEWITTCHEN 2

Luzifer und ich finden uns in der Bibliothek wieder. Ich lasse mich in einen herumstehenden Sessel fallen und starre an die Decke. Wie spät es wohl ist? Hier unten verliert man jedes Zeitgefühl. Hunger habe ich zwar noch nicht, aber meine Kehle fühlt sich langsam trocken an. Ich stelle meinen Rucksack ab und hole meine Wasserflasche hervor. Während ich trinke, beobachte ich den sogenannten Prinzen der Hölle.

Er wirkt ziemlich aufgelöst - abgesehen davon, dass er gerade um sein Haar trauert, scheint er sich nicht sonderlich auf unseren Ausflug in die Unterwelt freuen. Zudem ist es mehr als offensichtlich, dass er und Schneewittchen nicht gerade die dicksten Freunde sind. Luzifer zieht einige Runden um eine Vitrine, in welcher sich ein drei Meter langes Modell eines Wikingerschiffes befindet, ehe er sich vor mir auf den Boden fallen lässt und das Gesicht in den Händen vergräbt. Als es wieder auftaucht, reiche ich ihm die Flasche. Er leert sie in

einem Zug.

“Alles in Ordnung?”

“Ganz und gar nicht. Wieso sind wir nochmal hergekommen?”

“Um mein Gedächtnis zurückzuholen.”

“Und wessen Idee war das?”

“Deine.”

“Eine schreckliche Idee.” Er stöhnt. “Es gibt etwa zehntausend Orte, an denen ich gerade lieber wäre.”

“Das hast du dir selbst eingebrockt.”

“Ich bin ein Idiot.”

“Das kannst du laut sagen.”

“Ich bin-”

“Nicht zu laut, sonst störst du Schneewittchen noch.”

Er verzieht unbeeindruckt das Gesicht, hält aber den Mund. Es vergehen einige Minuten, ehe er wieder aufsteht und erneut das Modellschiff umkreist.

Auf einem Plakett am Rande des Glases steht in goldenen Lettern ‘*Naglfar - Modell, 1:10*’. Ich taste meinen Sessel ab, bis ich einen Zettel daran finde.

‘*Nicht der Thron des letzten Pharaos*’. Toll. Ich lese ein paar weitere Zettel durch, ehe mir auffällt, dass Luzifer nicht mehr da ist. Wenige Sekunden später ertönt ein Knall, welcher mich aus meinem Sitz springen lässt.

Ich finde ihn einige Nischen weiter, auf dem Boden der ‘K’-Sammlung. Er liegt auf dem Rücken und hat die Füße auf das unterste Fach eines Bücherregals gelegt. Auf seiner Wange befindet sich ein Russfleck, seine linke Hand leuchtet golden, wie immer, wenn er heilt.

“Was war das denn?”

Luzifer schüttelt seine Hand kurz, bis sie aufhört, zu glühen, und streckt mir eine kleine Aufziehpuppe hin.

“Nicht”, warnt er, als ich nach dem Schlüssel greife. Ich erstarre, dann betrachte ich den Zettel, welchen sie um den Hals trägt, etwas genauer. ‘*Kabumm*’.

“Was für Artefakte sammelt Schneewittchen noch gleich?”

“Alles, was sich irgendwie archivieren lässt.” Luzifer richtet sich auf und wischt sich den Russ mit dem Handrücken ab. “Ich bin sicher, wenn du danach suchen würdest, würdest du Albert Einsteins erste Windel finden. Oder ein Ohring von Beyoncé. Oder ein M&M. Unter ‘M’.”

“Klingt nicht unbedingt nach Dingen, die ich mitgehen lassen würde.”

“Oh, es gibt natürlich auch anderes. Verlorene Zepter und heilige Kelche, was weiss ich.”

“Sicherlich auch Dinge, für die gewisse Leute bereit sind, eine gewisse Menge an Geld auszugeben?”

“Ich habe nichts gestohlen.” Luzifer zieht die Nase kraus. “Ich habe die Objekte ihren rechtmässigen Besitzern zurückgegeben.”

Ich lasse den Blick über die unzähligen Schaukästen und Regale schweifen.

“Wie viele von denen leben überhaupt noch?”

“Du wärst überrascht. Sie waren alle sehr froh, ihre verloren geglaubten Besitztümer wiederzuerlangen.”

“Froh genug, um dich auch ordentlich zu bezahlen?”

“Pah!” Luzifer nimmt eine Sanduhr von einem der Regale und hält es gegen das Licht. “Es ging mir nicht ums Geld. Nicht nur, jedenfalls.”

“Was, haben sie dich auch noch mit teurer Haarfarbe bezahlt?”

“Wo denkst du hin!” Zum ersten Mal seit wir aus Nates Auto gestiegen sind erscheint ein Lächeln auf seinem Gesicht. Er breitet theatralisch die Arme aus.

“Es geht um die Geschichte! Abenteuer, Apokalypsen, Altersheime! Es ist unglaublich, wie viel diese Artefakte durchgemacht haben!”

“Und in welchem Altersheim hat dieses Ding gesteckt?” Ich nehme ihm die Sanduhr aus der Hand und lese den Zettel. “Kalis Zahnputzuhr. Klingt... wichtig.”

“Du hast ja keine Ahnung.” Luzifer schnaubt und stellt die Sanduhr wieder aufs Regal. Sein Blick wandert zur Treppe. “Wenn Schneewittchen nicht bald einen Plan produziert, fang ich an, Sachen einzustecken.” Er öffnet eine Vitrine und zieht einen Stock heraus. Es ist kein besonders schöner Stock, bloss ein kurzes, verkohltes Holzstück, dessen obere Hälfte in einen dicken, schwarzen Stoff eingewickelt ist. “Wie wär’s mit dem hier?”

“Hast du nicht schon einen Knüppel?”

“Du hast. Keine. Ahnung.” Mit jedem Wort wirft Luzifer den Stock hoch, lässt ihn durch die Luft wirbeln und fängt ihn wieder auf. “Das ist eine Fackel”, sagt er. “Sie gefällt mir.”

“Leg sie zurück.”

“Gleich.” Er wirft sie erneut hoch.

“Schneewittchens System ist echt seltsam”, meine ich. “Wie kann eine Fackel unter ‘K’ landen?”

Wir finden es nicht mehr heraus, denn in diesem Moment öffnet sich die Tür am Ende des Ganges und Schneewittchen marschiert mit flatternden Roben und einem etwas mitgenommen aussehenden Levanter heraus. Dem Raben scheint es unter der Erde gar nicht wohl zu sein, und als ich ihn wieder an mich nehme, verwandelt er sich augenblicklich in ein Schwert zurück. Ich versorge ihn und wende mich dann Schneewittchen zu. Das war ein Fehler, denn meine Knie knicken augenblicklich ein. Ich gehe zu Boden und reisse eine Handvoll Schachfiguren aus dem Regal hinter mir mit.

“Oh, Mist.” Schneewittchen zieht sich schnell die Kapuze über den Kopf und sieht aus, als würde es mir zur Hilfe eilen wollen, doch dann ist auch schon Luzifer bei mir. Er liest die Figuren auf, stellt sie wieder hin und hilft mir letztendlich, aufzustehen.

Schneewittchen lächelt verlegen unter der Kapuze, selbst als Luzifer ihm einen tödlichen Blick zuwirft.

SCHNEEWITTCHEN 3

“Luzifer und du... ihr steht euch nahe?”

Ich ziehe eine Augenbraue hoch. “Ist da jemand eifersüchtig?”

“Pah!” Die Flasche verschwindet in den tiefen Falten des Umhangs. Mit drei grossen Schritten ist Schneewittchen bei mir. Es stützt die Hände auf den Tisch und sieht mich aus zusammengekniffenen Augen feindselig an. “Ich? Eifersüchtig? Auf dich? Mach dich nicht lächerlich. Du bist nichts weiter als eine schnöde Sterbliche.”

“Ich bin aber unsterblich.”

“Mensch ist Mensch, früher oder später sterbt ihr doch alle. Eure lächerlichen kleinen Leben sind nicht für die Ewigkeit geschaffen.”

“Du sagst das, als wärst du was Besseres.”

“Bin ich das nicht?”

“Ein Gott hat dich zusammengebastelt, um eine Funktion zu erfüllen, und dich dann mit einem Haufen Museumsgegenstände sitzengelassen.”

“Wenigstens habe ich eine Funktion.” Schneewittchen lehnt sich vor. “Ist es nicht das, hinter dem ihr Menschlein euch alle so sehnt? Nach eurer Funktion im Ganzen? Eurem Sinn? Ihr sucht und sucht, und dabei seid ihr nichts weiter als eine Laune der Natur, zufällige Ereignisse. Keine Funktion und kein Zweck. Eure Leben haben weder Sinn noch Wert. Eines Tages wirst auch du das feststellen, und dann wirst du dir wünschen, du wärst nie geboren worden. Wie die andern auch. Ihr seid bedauernswert, allesamt.”

“Und trotzdem wünschst du dir, du wärst an meiner Stelle. Ist das nicht so? Bloss, weil Luzifer mich lieber mag?” Ich strecke ihm die Zunge raus. Schneewittchen zuckt zurück, wirft hochmütig den roten Zopf über die Schulter.

“Lächerlich. Ob er dich mag oder nicht, spielt doch keine Rolle. Er vertraut dir, das ist alles. Ich weiss nicht, was du getan hast, um dir sein Vertrauen zu erarbeiten, aber du hast es. Verstehst du überhaupt, welche Macht du in den Händen hältst?

“Anscheinend nicht genug, um mein Gedächtnis zurückzukriegen, ohne mir erst dein Geschwafel anzuhören müssen.”

Schneewittchen starrt mich eine Weile lang an, ehe es meint: “Ich mag dich nicht. Nichts für ungut.”

“Oh, keine Sorge, du bist da nicht allein. Ich mag mich auch nicht.”

Mit einem leisen Klirren landet die Flasche vor mir auf dem Tisch. Schneewittchen tippt den Korken an.

“Ich möchte, dass du dich erinnerst... an alles, was dir je widerfahren ist, jede Tat, die du begangen hast. Und ich möchte, dass du daran zugrunde gehst.” Ich greife nach der Flasche. “Das lässt sich bestimmt einrichten.”

FLASHBACK I

Der Junge sieht aus, als würde er schlafen, so, wie er dem Stroh liegt, die Augen geschlossen, sodass die dichten Wimpern seine hohen Wangenknochen streifen. Das verstrubbelte, schwarze Haar sieht unerhört weich aus und die sanft geschwungenen Lippen stehen gerade so weit offen, dass ich die perlweißen Zähne dahinter erkennen kann. Er muss wohl aus gutem Hause stammen. Für einen kurzen Moment verspüre ich einen Stich von Eifersucht, doch das vergeht schnell wieder - letztendlich hat es ihm ja doch nichts gebracht. Die eleganten Hosen hielten dem Meer zwar einigermaßen stand, doch das dünne, weiße Hemd ist definitiv hin. Nun trägt er dasselbe wie alle andern in der Kolonie: Ein einfaches Leinenhemd und strapazierfähige Hosen. Trotz dem Kleiderwechsel rieselt noch immer Sand aus seinen Ärmeln, als ich den Jungen vorsichtig aufsetze und an die Zeltwand lehne. Seine Haut unnatürlich warm. Seine Lage scheint sich zu verschlechtern, und nicht zum ersten Mal frage ich mich, ob es wohl ein Fehler unserer Männer war, ihn ins Lager zu bringen, wenn er sowieso krepirt. Als sie ihn zuerst nach Hause brachten, war das ganze Lager in Aufruhr. Ein bewusster Fremder in kostbaren Kleidern, der eines Tages einfach in der Bucht auftaucht, kein Schiff in Sicht und nichts, anhand dessen man ihn hätte identifizieren können; das gibt was zu reden. Er ist jung, etwa in meinem Alter, vielleicht etwas älter. Seine Haut ist gebräunt, aber wie einer der Eingeborenen auf der Insel sieht er nicht aus. Einer von uns ist er auch nicht - sein Haar ist zu dick, die Augen hinter den geschlossenen Lidern zu dunkel. Ein Pirat, vielleicht. Er sieht exotisch aus, unbekannt. Faszinierend, irgendwie, besonders wenn man sein ganzes Leben auf einer öden Insel verbracht und nichts anderes gesehen hat als endloses Meer und undurchdringliche Wälder. Für die ersten paar Tage herrschte um sein Zelt herum stets reges Treiben, doch als er nach einer Woche noch immer nicht erwacht war, begannen die Leute, sich wieder um ihren eigenen Kram zu kümmern. Und natürlich blieb es wieder mal an mir hängen, beim Zelt zu bleiben und mich um den Bewusstlosen kümmern, ihn einzubetten und zu füttern. Ich muss bei ihm bleiben und warten, bis er erwacht. Ich warte nicht gerne, doch da kann der Junge nichts dafür, also versuche ich, so geduldig wie möglich zu sein, selbst als ich ihm zum gefühlten tausendsten Mal einen Löffel an die Lippen halte und nichts geschieht. Die Suppe fließt in seinen Mund und bei den Mundwinkeln wieder raus, tropft an seinem Kinn runter und landet auf seinem Hemd. "Jetzt hast du schon wieder alles dreckig gemacht", motze ich, während ich nach einem Tuch greife, um den Fleck wegzuputzen. Der Junge antwortet nicht. "Sogar auf den Ärmel hast du getropft... du kannst froh sein, dass du nicht mehr deine teure Seide trägst..." Ich greife nach seinem Handgelenk und mache mich am Ärmel zu schaffen. Selbst im groben Stoff des Hemdes, welches man ihm gegeben hat, sieht seine Hand sehr elegant aus. Schmale, lange Finger und unglaublich weiche Haut. "Du hast noch keinen Tag in deinem Leben gearbeitet, was?" Ich wasche ihm vorsichtig die Hand und lege sie dann wieder auf die Decke. "Vielleicht tust du ja nur so, als wärst du bewusstlos. Damit du dich länger verhätscheln lassen kannst-" Ich halte inne. *Hat sich sein Finger bewegt?* Für einige Sekunden tut sich nichts, doch gerade, als ich glaube, es mir nur eingebildet zu haben, zuckt die Hand erneut. Diesmal

ist es der Zeigefinger. Wie gebannt schaue ich zu, wie sich ein Finger nach dem andern krümmt und wieder streckt, ehe die Hand sich zu einer Faust löst und wieder entspannt.

“Mmmh...” Ein leises Seufzen. Ich drehe den Kopf so schnell, dass meine Halswirbel knacksen. Sein Gesicht ist nicht mehr friedlich und ruhig. Er hat die Stirne gerunzelt, die Lippen zusammengepresst. “Hm...” Der Junge wirft unruhig den Kopf hin und her. Ich greife schnell nach seiner Hand.

“He, he, alles in Ordnung.”

Plötzlich krallen sich Finger in meinen Arm und ich zucke zusammen. Als ich den Blick senke sehe ich, wie seine Fingernägel sich krampfhaft in meine Haut vergraben. “Ruhig, ruhig”, versuche ich ihm zuzureden. Die Finger entspannen sich, und ich mich auch. Als ich meinen Blick erneut auf sein Gesicht richte, sind seine Augen weit offen.

Es sind überraschend grosse Augen, leicht schräggehend, innen spitz zulaufend, aber doch weich und etwas verschlafen. Ich habe mir in Momenten der Neugier erlaubt, die Augenlider zu öffnen und mir die dunklen Pupillen anzugucken, doch die goldenen Punkte, die in seiner Iris tanzen, sehe ich zum ersten Mal.

“Du bist wach”, stelle ich fest. Der Junge blinzelt stumm. “Verstehst du mich?” Er legt den Kopf etwas schief, mustert mich mit einer Mischung aus Neugier und Misstrauen. “Guten... guten Nachmittag”, versuche ich es ein letztes Mal.

“Wo bin ich?”, fragt er schliesslich. “Wer seid ihr- nein, wer bist du?” Englisch kann er also, auch wenn ein mir unbekannter Akzent seine Worte begleitet. Er spricht leise und mit heiserer Stimme, doch seine Worte sind klar und deutlich. Wenn man an einem Ort aufwächst, in dem jeder jeden kennt, hat man wenig Gelegenheit, sich vorzustellen, doch ich wittere meine Chance und richte mich etwas auf. Zeit, um mich auf sein Erwachen vorzubereiten, hatte ich ja mehr als genug.

“Ich bin Virginia Dare”, sage ich, und in meiner Stimme schwingt eine Art von Stolz mit, “Das erste Britische Kind, welches auf Amerikanischem Boden geboren wurde.” Der Titel ist etwas länger und weniger eindrücklich, als ich es mir vorgestellt hatte, doch der Junge zieht anerkennend die Augenbrauen hoch.

“Amerika? Etwa Roanoke?”

“Nicht mehr. Wir, ähm, wir mussten umziehen. Wegen... äh, allem Möglichen.” Er weiss, wer wir sind? Ob er wohl doch mit meinem Grossvater unterwegs war? Vielleicht waren sie auf dem Weg hierher und sind gekentert? Aber wie ein Engländer sieht er nicht aus... “Und du bist...?”

“Ich bin... äh, hm... Ich bin... Lu... zi... fer?” Er runzelt unsicher die Stirn, als wüsste er nicht recht, ob das wirklich sein Name war.

“Luzifer? Wie der Teufel?”

“Teufel...” Er legt den Kopf schief. “Nein, kein Teufel. Ich bin ein Gott.” Und er nickt, diesmal überzeugt. “Luzifer.”

Ich verschränke die Arme. “Ein Gott namens Luzifer? Bist du dir da sicher?”

“Natürlich bin ich das!” Und obwohl er eben erst erwacht ist, schafft er es, entrüstet auszusehen. “Ich bin... schau her, ich bin...” Er streckt den Arm aus und schnippt dramatisch.

Nichts geschieht.

“Hmm”, sage ich.

“Nein, warte...” Luzifer wiederholt die Geste, mit demselben Resultat. “Nein, es sollte... Das kann nicht sein, ich bin doch...” Er versucht es noch einige Male, doch was auch immer er erwartet, es passiert nicht. Ich bin verblüfft. Ich glaubte, auf alles vorbereitet zu sein, doch das hier übersteigt alles, was ich mir je hätte ausmalen können. Doch da sitzt er vor mir, der Junge der behauptet, ein Gott mit dem Namen des Teufels zu sein, und er schnipst noch immer vor sich hin und sieht von Sekunde zu Sekunde frustrierter aus. Ich schenke ihm mein bestes Lächeln.

“He, es... ist nicht so schlimm, wenn nichts passiert. Es ist, äh... es ist beeindruckend genug, dass du überhaupt Schnipsen kannst. Ich kann es nämlich nicht.” Etwas unbeholfen führe ich meine Unfähigkeit vor.

“Nein”, widerspricht Luzifer, “Ich bin... ich kann nicht... Oh nein...” Und er lässt die Hand und seine Schultern sinken. “Ich bin Luzifer”, wiederholt er leise, niedergeschlagen.

“In Ordnung”, erwidere ich. “Ich geh dann mal den andern sagen, dass du aufgewacht bist, Luzifer. Und ich hol dir gleich noch etwas Wasser. Vielleicht bist du doch etwas zu lange am Strand rumgelegen.”

Ich stehe auf, schlage den Stoff vor dem Zeltingang zurück und lächle Luzifer ein letztes Mal zu, ehe ich das Zelt verlasse...

FLASHBACK 2

Arika legt das Messer beiseite und dreht sich dann zu mir um. Sie trägt ihr langes Haar nun in einem Zopf, und statt den eleganten Kleidern hat sie ein einfaches Hemd und Hosen an, doch selbst im flackernden Licht der Kerze sieht sie hinreissend aus - und ein wenig einschüchternd, besonders, wenn man die Werkzeuge in ihren Fingern betrachtet, mit denen sie das Holzstück vor sich bearbeitet. Etwa so gross wie mein Arm, hat vier Beine und einen Kopf. Ganz entfernt erinnert es mich an ein Wiesel, doch es könnte auch eine langgezogene Kuh darstellen

“Störe ich?”

Ein weiches Lächeln erscheint auf ihrem Gesicht, die Imitation eines Gefühls.

“Nicht doch.” Sie legt ihre Arbeit nieder, geht zum Bett und klopft auf die Matratze. Ich setze mich neben sie. “Mein Bruder macht dir Probleme?”

“Er will mit mir sprechen.”

“Das will er immer.”

“Er soll aufgeben. Er hat getan, was er getan hat, und wenn Worte das wieder rückgängig machen könnten, hätte ich sie längst gefunden.

“Er meinte es gut.” “Er wollte das Beste für dich.”

“Du sagst doch bloss, was ich hören will”, brumme ich.

“Willst du das denn hören?”

“Nicht wirklich.”

“Soll ich etwas anderes sagen?”

“Nein. Danke.”

“Keine Ursache.” Sie wendet sich wieder dem missratenen Wiesel zu und ich verlasse den Raum.

STREIT NACH SILVERS ERWACHEN

“Alles Gute.”

Am liebsten würde ich ihm die Augen auskratzen. Mich auf ihn werfen, den dummen Kopf gegen das dumme Parkett schlagen, bis er aufhört, zu reden, bis der Strom von dummen Worten aus seinem dummen Mund versiegt. Stattdessen spüre ich, wie meine Knie unter mir nachgeben. Ich sinke aufs Bett.

“Geh weg.”

Luzifer seufzt und schiebt sich ins Zimmer. “Silver, du kannst dich nicht ewig hier einschliessen.”

“Geh weg.”

Luzifer starrt auf den Boden, den Kuchen noch immer in der Hand. Kurz sieht es aus, als würde er meiner Bitte nachgehen, doch dann stellt er den Teller auf das Tischchen neben der Tür und kommt auf mich zu. In einem sicheren Abstand bleibt er stehen.

“Wieso bist du wütend?”

Die Art, wie er die Frage stellt, macht mich stutzig. “Wieso?”, echoe ich.

“Wieso, und wieso auf mich?” Er zieht den Stuhl vom Pult heran und setzt sich drauf. “Ich will damit nicht sagen, dass du keinen Grund hast. Ich weiss, dass es einen geben muss, sonst wärst du nicht... so. Ich verstehe es nur nicht.” Er kneift die Augen zusammen. “Was die Kolonie betrifft...”

“Es ist nicht wegen der Kolonie”, fahre ich ihn an. Luzifer zuckt zurück. “Es ist ein bisschen wegen der Kolonie”, korrigiere ich mich dann. “Aber ich verstehe, dass du keine Kontrolle darüber hattest. Ausserdem... sind wir quitt, was das betrifft.”

“Ich würde es verstehen, wenn das der Grund wäre”, murmelt Luzifer kleinlaut.

“Nein, Luzifer, das ist nicht der Grund.” Meine Wut kehrt langsam zurück, schleicht sich am Rande meines Bewusstseins heran und durchströmt meinen Körper, füllt meinen Mund mit einem bitteren Geschmack und tropft mir von der Zunge, als ich spreche.

“Dann bist du also wütend wegen... der andern Sache?”

“Ja, ich bin wütend wegen der andern Sache.”

“Wieso?”

Es kostet mich eine Menge an Energie, nicht dramatisch nach Luft zu schnappen. “Einhundert Jahre in Gefangenschaft, und du fragst, wieso ich wütend bin?”

“Ich wollte die nie schaden, weisst du? Ich.. ich habe dir das Leben gerettet.”

“Vielleicht wollte ich nicht gerettet werden!”

Luzifer starrt auf den Boden. “Ich wollte was Gutes für dich tun.”

“Für mich? Nichts von alledem war für mich. Wenn du es für mich getan hättest, hättest du mich zumindest nach meiner Meinung gefragt.” Ich verschränke die Arme. “Wenn du es wirklich für mich getan hättest, hättest du es mir in Schneewittchens Grotte erzählt.”

“Ich wusste nicht, wie. Ich dachte, vielleicht würdest du es besser verstehen, wenn du dich selbst daran erinnerst.”

“Weshalb sollte ich?”

“Es waren... es waren keine schlechten Zeiten.”

“Du hattest mich praktisch an der Leine.”

“Es war eine lange Leine.”

“Es ist mir egal, wie lange die Leine war. Wie konntest du? Meinst du wirklich, einhundert Jahre in deinem Dienst wären besser als der Tod?”

EINE WEITERE ERKENNTNIS

Natürlich. Nur, weil ich wieder da bin, bedeutet das nicht, dass alles so weitergehen wird wie früher. Viele Dinge haben sich verändert. Und meine Rückkehr bedeutet nicht, dass jene Veränderungen wieder rückgängig gemacht werden. Im Gegenteil, sie bringt neue Veränderungen, neue Herausforderungen. Und vielleicht darf auch ich Dinge tun, die die Silver von vorher nicht getan hätte.

DISKUSSION ÜBER GESCHÖPFE

“Sie wurden beide von Göttern geschaffen. Dieselben Maschinen, nur anders programmiert.” Er legt den Kopf schief. “Beim Golem hast du keinerlei Skrupel gezeigt, aber bei Cory schon? Wieso? Er ist genauso wenig ein Mensch. Auch er wollte eure Seelen fressen.”

Ich starre auf den Boden. “Ich weiss nicht. Es gibt einen Unterschied zwischen einem lebenden Lehmhaufen und einem Wesen aus Fleisch und Blut.”

“Hm.” Luzifer bückt sich zu Cory und wischt berührt den blauen Flecken in seinem Gesicht. Corys Haut leuchtet auf und die Verletzung verschwindet. “Vielleicht”, sagt er. “Cory erinnert dich mehr an dich selbst, nicht wahr? An einen Menschen?”

“Ich... ich schätze schon. Ich nehme an, dass er einem Menschen nachempfunden wurde.”

“Wenn er in seiner wahren Form geblieben wäre... hättest und ihn dann getötet?”

Ich runzle die Stirn. “Ich weiss nicht. Vielleicht.”

“Faszinierend.”

LUZIFER KANN NICHT GESTALTEN WANDELN

Luzifer verdreht die Augen. “Meine Haarfarbe ist das Einzige, was ich an mir verändern kann.”

“Auf Kommando?”, fragt Nate mit grossen Augen.

“Nein”, erwidert Luzifer, “mit Farbe und einer Tonne Bleichmittel.”

CHERRY

Auch wenn sie über hundert Jahre alt ist, sie ist noch ein Kind. Doch mehr als dass Cherry ein unschuldiges Kind ist, ist sie ein wandelndes Lexikon, eine Verkörperung von Wikipedia, eine Expertin für alles zwischen Himmel und Hölle. Und für die andern Reaper von höchstem Wert. Wenn Cherry stirbt, wäre es, wie wenn jemand das übernatürliche Google löschen würde. Und das würde chaotisch werden.

WEISHEITEN UND NOSTALGIE MIT CHERRY

“Als ich klein war”, beginnt Cherry, doch sie bricht ab und korrigiert sich sofort, “noch kleiner als jetzt, meine ich. Als ich klein war, hatte ich einen Traum. Dass alle Menschen ein Buch erhielten, mit dem Zeitpunkt, Ort und Ursache ihres Todes.”

“Und?”

“Ich starb mit siebzig.” Ihre Stimme beginnt zu zittern. “Irgendwo in England. Selbstmord.” Sie starrt auf den Boden. “Es war... beängstigend, aber auch beruhigend. Ich wusste, dass ich mindestens siebzig werden würde, und älter, wenn... wenn ich wollte. Mir wurde klar, dass ich die Kontrolle über mein Leben und meinen Tod hatte, und das... machte mir neuen Mut und neue Hoffnung. Lebensfreude, ironischerweise. Ich wollte bis siebzig und weiter, immer weiter, und ich wusste, wenn ich es wollte, könnte ich. Irgendwann kam an einen Punkt, an dem ich gar nie sterben wollte, und ich setzte alles dran, um meinen Willen durchzusetzen.” Sie sieht mich an, und in ihren Augen sehe ich zum ersten Mal sowas wie Ernst. “Mein siebzigster Geburtstag liegt jetzt fast ein Jahrhundert zurück.”

“Und? Bereust du es? Das mit dem Unsterblichmachen?”

Cherry zögert. “Ich wünschte mir, ich hätte es nie getan. Ich war so besessen von dem Gedanken, die Kontrolle über meinen Tod zu übernehmen, dass ich gar nicht merkte, wie ich sie abgab.”

“Wieso versuchst du nicht, ein Gegengift zu entwickeln?”

Sie überlegt. “Dass ich es nicht nochmal tun würde, heisst nicht, dass ich rückgängig machen möchte. Ich bin... zufrieden. So, wie die Dinge jetzt sind. Für mich. Und wenn ich das mal ändern sollte, kann ich es ja dann noch versuchen. Ich hab mir das eingebrockt, jetzt muss ich die Konsequenzen ausbaden. Vielleicht werde ich mal reif genug sein, die Entscheidung wieder anzutreten.”

“Wie kannst du reifer werden, wenn du für immer ein Kind bist?”

“Reife kommt nicht mit dem Alter, sondern mit der Erfahrung”, erklärt Cherry, und dann, als hätte sie nicht eben ein beeindruckendes Zitat abgeliefert, fügt sie hinzu: “Frag mich nicht, wieso Luzifer es nicht schnallt. Der Typ ist mir ein Rätsel.”

BEGLEITTEXT

ANMERKUNG:

Diese Testabschnitte sind eigentlich Outtakes aus meinem Begleittext, welche nicht den Platz drin fanden, mir aber zu viel bedeuteten, um sie nicht zumindest im Journal aufzuführen. Mein Begleittext ist meiner Meinung nach sehr beschränkt und zeigt nur sehr wenig von dem, was ich geleistet habe. Zudem ist er schlecht geschrieben – etwas, was ich sonst nicht einfach so zugeben würde, doch da ich bezweifle schwer, dass irgendwer mein Journal so weit liest, weshalb ich hier eigentlich schreiben könnte, was ich will. Haha.

ZUR KUNST

Ich bin eine Künstlerin. Meine Kreativität ist eine meiner grössten Stärken, meine Gabe, zu kreieren, eines meiner stärksten Talente. Die Realität meiner Werke kann sein, was ich will – weshalb sollte ich mich damit zufriedengeben, unsere Realität darzustellen, wenn ich so viel *mehr* geben kann?

KREATIVITÄT

Meine Kreativität ist sowohl eine meiner grössten Stärken als auch Schwächen.

Ein Beispiel:

Als Kind fürchtete ich mich sehr vor der Dunkelheit. Jeder tut das - ich tue es jetzt noch - doch ich fürchtete mich so sehr, dass ich oft nicht einschlafen konnte, denn war es dunkel, so hatte ich Angst, und hatte ich Angst, so verkroch ich mich unter die Decke, und war ich unter der Decke, so hatte ich heiss, und war es heiss, konnte ich nicht schlafen. (War es nicht dunkel, konnte ich auch nicht schlafen. Das ging nur, wenn kein Licht weit und breit war.) Aber weshalb genau die Dunkelheit? Weshalb nicht Clowns oder Fische (oder Clownfische)? Weshalb nicht Schulnoten und Vorträge, weshalb nicht Kidnapper und Einbrecher?

Die Dunkelheit ist das nächste an kompletter Leere, das ich kannte. Eine Leinwand, auf welcher meine Fantasie sich austoben konnte. Wie lebhaft waren die Bilder, die ich mir vorstellte, wie realistisch die Geräusche, die ich mir einbildete. Und doch war nichts davon real. Ich hatte Angst davor, schlafen zu gehen, denn als wäre die Dunkelheit vor dem Einschlafen nicht schlimm genug, so suchten mich danach erst recht die Albträume heim. Es war eine irrationale Angst, und es gibt zwei Wege, solche zu bekämpfen. Entweder, man ruft sich die Realität ins Gedächtnis, versucht, mittels Vernunft und Rationalität zu beweisen, dass nichts davon echt ist. Doch in jenen Momenten waren diese Monster für mich echt, und je mehr ich an sie glaubte, umso echter wurden sie. Also schlug ich den andern Weg ein. Wenn die Monsterchen in meinem Kopf bloss Einbildungen waren, so bedeutete das, dass sie meiner Fantasie unterlagen. Also stellte ich mir Beschützer vor und Hüter, Verteidigungsmechanismen und Schutzschilde.¹ Ich stellte mir vor, wie die Monster aussahen, was ihre Stärken und Schwächen waren, wie ich sie überlisten würde. Ich

schuf Welten, in die ich mich flüchtete, versetzte mich an ferne Orte in ferne Situationen.

Und auch als ich älter wurde und meine Ängste realer, blieb mir diese Methode.

FANTASY UND REALITÄT

Und doch setzt Fantasy sich genauso mit der Realität auseinander wie jedes andere Genre – alles scheint so fremd und doch so furchtbar vertraut. Wir erkennen die Züge unserer Realität in anderen wieder, und doch haben wir die Chance, sie aus einer fremden Perspektive zu beobachten. Fantasy ist eine Distanzierung zwischen dem Leser und seinem Umfeld – sie zeigt uns, wie die Welt ist, indem sie uns durch eine Linse blicken lässt.

GESCHICHTEN UND KUNST

Allerdings empfinde ich es als spannender, sich mit Geschichten auseinanderzusetzen, die fremde Elemente enthalten und nicht nur die Realität spiegeln, die wir alle kennen und welche uns allen dann und wann verleidet. Ich fand schon immer, dass Gemälde, Zeichnungen und Fotografien um einiges interessanter zu betrachten sind als Spiegel, und so sehe ich das auch mit Literatur. Wenn ein Sachbuch ein Spiegelbild ist und eine Biografie ein Foto, so ist ein Fantasyroman für mich so etwas wie ein Ölgemälde. Für mich ist es Kunst, und auch wenn die Kunst oft die Realität abbildet, entspricht sie ihr nie ganz.

ZUR REALITÄT

Egal, wie realistisch eine Geschichte gestaltet ist, ganz entspricht sie nie unserer Realität – allein schon das Schöpfen einer Figur, welche nicht wirklich existiert, macht es zu Fiktion. Und wenn man eine Person als Hauptcharakter nimmt, welche tatsächlich existiert, so reicht allein schon eine einzige Handlung, ein Gedanke, um die Geschichte erneut zu Fiktion zu machen. Es ist unmöglich, die tatsächliche Realität wiederzugeben, weil niemand weiß, was die tatsächliche Realität genau ist. Und so wird alles, was erzählt wird, automatisch zur Erzählung. Das Schreiben ist in meinen Augen eine Kunst, und sich auf Kunst einzulassen, bedeutet immer, sich auf die Realität des Kunstwerkes einzulassen.

Ich habe keine Wahnvorstellungen, ich gebe mich keiner Illusion hin. Es ist nicht so, als würde ich jedes Detail meines Lebens romantisieren, nicht einmal unbedingt beschönigen - So gesehen ist jeder Roman Fiktion – sobald sich auch nur ein winziges Detail von der Realität abschweift, ist es nicht mehr *real*.

EXPERIMENTE

So sehe ich Geschichten – seien sie noch so fantasievoll – oft auch als eine Studie der Realität selbst. Man stelle sich jedes Buch wie ein kleines Experiment vor. Man schafft ein Umfeld und setzt Charaktere hinein und beobachtet, wie sie sich verhalten und wie sie auf was reagieren. Wieso sollte man ein Umfeld schaffen, das man bereits kennt? Wieso sollte man eine Reaktion beobachten, wenn man bereits weiß, was geschieht. Eine gute Geschichte

braucht für mich ein Umfeld, einen Charakter und etwas, was eine Reaktion in Gang setzt. Ein Buch ist für mich fast wie ein Experiment – man fertigt eine Hypothese an und schafft ein Umfeld, dann setzt man seine Charaktere hinein und beobachtet, wie sie sich verhalten.

REFLEXION

Ich liebe dieses Werk, doch im Laufe der Arbeit merkte ich, dass mir die Zeit fehlte, so vertieft daran zu arbeiten, wie ich es gern getan hätte. Und doch kann ich es kaum erwarten, endlich fertig zu sein; Silver begleitet mich schon seit Ewigkeiten. Es machte mir Spass, und dank der Maturarbeit hatte ich den Druck, das Werk fertigzustellen. Letztendlich bin ich zufrieden – wäre ich es nicht, so hätte ich vermutlich jede Freistunde, die ich seit den Sommerferien hatte, und noch viel mehr weitere Freizeit, komplett vergeudet. Egal, wie das Produkt ist – auf den Aufwand bin ich stolz und ich kann nicht sagen, dass ich bereue, wie viel Zeit ich investiert habe.