



tredition®

www.tredition.de

Meiner Großmutter Monika Bräutigam, die viel zu
früh von uns gegangen ist. Sie war einfach die beste
Oma für mich.

*Am Ende ist es so weit,
es geht ab in Gottes Reich.
Nach dem Tod wirst du es sehen
und dann auch alles verstehen.
Das Reich nach dem Tod ist das größte Glück,
deswegen kommst du nie mehr zurück.
Nach dem Tod kommt der Frieden.
Drum lebe wohl, du wirst ihn kriegen.*

Sven Icy und Musa Dorothea

Sven Icy Kuschmitz

mit Musa Dorothea

Fremde Welt Nox

Kurzgeschichten

Sonderband



www.tredition.de

Leicht veränderte Neuauflage (Erstauflage 2013)

© 2018 Sven Icy Kuschnitz

unter Mitwirkung von Musa Dorothea

Umschlaggestaltung: Stephanie Männer Illustration,

<http://www.stephaniemaenner.de>

Lektorat u. Layout: Schreibwerkstatt Birgit Freudemann,

<https://www.schreibwerkstatt-bf.de>

Verlag: tredition GmbH, Hamburg

ISBN

Paperback 978-3-7469-1057-4

Hardcover 978-3-7469-1058-1

E-Book 978-3-7469-1059-8

Printed in Germany

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie.

Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	7
Orte, Protagonisten und magisch-kultische Gegenstände	8
Blumen für Zelda	15
Arthur besucht Narzissa	20
Königin Zelda.....	24
Babysitten im Nadelwald.....	29
Wintersport bei den Eiselfen	38
Irrlichter	47
Saunabesuch auf der Erde	55
Sallys Traum	62
Priesterliche Einladung	68
Lichterfest.....	78
Das Rockkonzert	87
Picknick im Nadelwald.....	94
Das Geheimnis fliegt auf.....	101
Königlicher Ball	113

Vorwort

Protagonisten und jeweilige Orte des Geschehens in den folgenden vierzehn Kurzgeschichten sind umfangreicheren Erzählungen entnommen. In diesen werden alle Figuren, Lebensumstände und Handlungen in einen Gesamtzusammenhang gestellt. Der Autor wünscht viel Lesevergnügen.

Nachfolgend werden wesentliche Orte und Figuren sowie magisch-kultische Gegenstände kurz skizziert. Die fiktiven Gestalten begegnen den Lesern und Leserinnen im Verlauf jeder einzelnen Kurzgeschichte und offenbaren vielleicht sogar gewisse Ähnlichkeiten in ihrem Verhalten wie ihren Lebensumständen mit dem realen Dasein der Leserschaft.

Orte, Protagonisten und magisch-kultische Gegenstände

Nox – der außergewöhnliche Ort. Ein Planet, auf dem viele bemerkenswerte Fabelwesen leben: Elfen, Feen, Meerjungfrauen, auch Menschen mit magischen Fähigkeiten.

Die Freunde Arthur, Zelda und Pascal sind auf magische Art und Weise auf Nox gelandet. Sie hatten von einem Dr. der Geologie den Auftrag erhalten, einen tiefen Spalt auf der Erde zu erkunden, der nach einem Erdbeben entstanden war. In diesen Spalt waren sie hineingefallen und nach endlosem Sturz in absoluter Dunkelheit in Nox herausgekommen ... Der Portstein, den sie von *Königin Hecuba* bekommen haben, versetzt sie in die Lage, zwischen der Erde und dem Planeten Nox hin und her zu reisen. Wann immer sie wollen. Das erste Wesen, dem sie auf Nox begegnen, ist Sally.

Zelda – ein nettes Mädchen, hoch gewachsen, über 1,80 Meter groß, schlank und hilfsbereit. Sie trägt langes blondes Haar. Ihren Pony hat sie hellrosa gefärbt; Rosa ist ihre Lieblingsfarbe, doch mag sie auch Gelb. Sie trägt gern Röcke und T-Shirts und ... sie ist in Sally verliebt. Zelda wurde in Schmölln geboren und gehört seit einem Abenteuer auf Nox dem Volk der Mondelfen an. Seit jenem Zeitpunkt trägt Zelda große blaurosane Flügel wie ein Schmetterling und silberne Haare, aber nur, wenn sie sich in eine Mondelfe verwandelt.

Sie ist auch Magierin und besitzt ein Feuerzepter, das sie für allerlei Zauberei gebrauchen kann, sogar, um Feuer zu entfachen.

Arthur – er trägt längeres rotbraunes Haar und ist etwas größer als Zelda, lieb und hilfsbereit. Brauchen ihn seine Freunde, ist er immer zur Stelle. Er und Pascal streiten sich manchmal, doch hält das niemals lange an und alles ist wieder gut. Arthur ist zwar mit Narzissa zusammen, doch sehen sie sich selten. Da sie in einem Land auf Nox lebt, sehen sie sich meist nur, wenn Arthur bei Königin Hecuba zu Besuch ist.

Seit einiger Zeit gehört auch Arthur dem Mondelfenvolk an. Als Elfe hat er blau-gelb gezackte Flügel und trägt dazu ebenfalls silbernes Haar.

Pascal – meist ein bisschen muffelig. Er ist ein kleiner kräftiger Junge und feine Arbeiten sind nicht so seine Sache; eher liebt er das Grobe. Sein Haar ist kurz und schwarz. Er schläft gern etwas länger und mag es gar nicht, wenn man ihn zu früh weckt.

Auch er gehört dem Mondelfenvolk an. Pascal trägt als Elfe rote Flügel, geformt ähnlich denen von Libellen.

Sally – sie stammt nicht von der Erde. Sie ist eine Schadani vom Planeten Nox. Schadani sind Wesen halb Mensch, halb Tier. Sie hat braune Haare, etwas dunklere Haut, getigert gezeichnet, grüne Katzenaugen und außerdem vier spitze Eckzähne. Sie ist genauso groß

und schlank wie Zelda. Sally und Zelda sind ein Paar. Sie trennen sich nur ungern, denn dann würde Sally ihre Freundin Zelda sehr vermissen.

Auch Sally gehört dem Volk der Mondelfen an. Sie trägt hellgrün und rot gezeichnete Flügel, ganz in der Form der Blätter des Lenyabaumes.

Narzissa – sie hat lange braune Haare, in denen stets eine Blume steckt, und immer schminkt sie ihre Lippen rot. Liebend gern trägt sie grüne Kleider; außerdem ist sie mit Arthur liiert. Sie arbeitet in der Burgbibliothek von Königin Hecuba und freut sich immer wie ein Kind, wenn sie erfährt, dass Arthur wieder kommt; sie ist Mitte zwanzig.

Königin Hecuba von Vive – eine 1,85 Meter große Frau, die gern schwarzblaue Kleider trägt, ferner neonblaue Haare mit schwarzen Strähnen; sie bindet sie nach hinten zusammen. Ihre Hautfarbe zeigt ein helles Braun. Auch ihre Lippen sind knallrot geschminkt, ihre Augenbrauen schwarz gezeichnet und zur Seite hin verlängert.

Ihre Krone trägt sie nur zu ganz bestimmten Anlässen. Sie liebt ihre Tochter Cindy über alles, doch der Vater ihrer Tochter hat sie verlassen.

Prinzessin Cindy von Vive – sie ist sieben Jahre alt und ihrer Mutter wie aus dem Gesicht geschnitten. Ihre Haare haben die gleiche Farbe wie jene ihrer Mutter: neonblau bis schwarz. Sie ist ein intelligentes fröhliches kleines Mädchen, das jeder gern hat.

Die Hohepriesterin des Mondes – fast immer ist sie in eine weiße Robe gekleidet. Sie trägt lange blaue und mit Eichenblättern verzierte Haare und ihre Ohren sind außerordentlich lang und nach oben spitz zulaufend.

Sie ist etwas über zwei Meter groß und Herrscherin des Mondelfenvolks. Als die vier Helden der Geschichten für sie und ihr Volk eine wichtige Aufgabe erledigen konnten, nahm sie zum Dank die Freunde in das Mondelfenvolk auf und rettete auf diese Weise ihre Tochter Jessika.

Jessika – die Tochter der Hohepriesterin. Ihre Ohren sind ebenso lang und ihre Haare so blau wie jene der Mutter. Allerdings ohne jeglichen Blätterschmuck, dafür jedoch versehen mit einem Haarreif. Auch sie ist über zwei Meter groß und kleidet sich oft wie ihre Mutter in eine Robe. Gern zieht sie aber auch mal eine Hose an, eine Bluse oder ein einfaches Kleid, wenn sie mit ihren Freunden unterwegs ist.

Zylta – eine Waldelfe. Sie wohnt im Nadelwald, trägt langes schneeweißes Haar, hat helle glänzende Augen und schminkt ihre Lippen weiß. Ausgestattet ist sie mit einer Art Lederrüstung und einem Langbogen mit Pfeilen; sie ist Bogenschützin. Auf dem Rücken trägt sie meist ein Paar Flügel. Zylta ist mit Lia verheiratet. Beide sind sehr glücklich; sogar Kinder haben sie.

Lia – ebenfalls eine Waldelfe. Sie hat langes blondes Haar, geschmückt mit je einer Blume links und rechts hinter den Ohren als Haarklammern, das sie zu einem

Zopf zusammengebunden trägt. Ihre Augen sind blau, die Lippen rot geschminkt. Ihre Kleidung ist stets leicht und luftig, darüber ein weißer Umhang. Als Zeichen ihres Standes, sie ist Druidin, führt sie eine Art hölzernes Zepter mit einem weiß leuchtenden Kristall in der Mitte. Und natürlich ist sie mit Zylta so glücklich wie diese mit ihr und sie liebt die Kinder.

Königin Kalina – die Herrscherin der Waldelfen. Von ihrem Volk wird sie geliebt, denn sie ist sehr großzügig. Sie hat lange grüne, zu einem Zopf zusammengebundene Haare. Ihre silbrig und golden schimmernden Flügel sehen aus wie Schmetterlingsflügel, mit denen sie richtig fliegen kann, wenn sie Lust dazu verspürt. Im Krieg gegen die Zwerge – die wohnen am Rand des Nadelwaldes in den von dort aufsteigenden Bergen – hat sie ihren Mann verloren und verfällt deshalb immer mal wieder in große Traurigkeit. Jetzt zieht sie ihre Kinder allein auf und widmet sich ansonsten ihrem Volk.

Zeldas Feuerzepter – Zelda besitzt ein magisches Zepter. Im Verlauf ihres ersten Abenteuers hatte sie herausgefunden, über besondere Fähigkeiten zu verfügen und als Magierin das Feuerzepter gut einsetzen zu können. Das Zepter ist ungefähr einen Meter lang, mit einer roten Kugel auf der Spitze. Damit kann sie verschiedene Zauber bewirken, zum Beispiel Schutzschilde herbeizaubern oder Feuerstrahlen abschießen, ja, sie kann damit sogar fliegen, wenn sie will, ohne dabei ihre Elfenflügel zu benutzen.

Der Portstein – ein ganz außergewöhnlicher Stein, den die Freunde von Königin Hecuba erhalten haben. Mithilfe dieses Steins können sie überallhin reisen, sogar von Planet zu Planet, von Land zu Land. Gleich, wo sie sich befinden, auf Nox oder auf der Erde, er funktioniert immer.

Das Volk der Schadani – ein sehr kleines Volk auf Nox. Die Schadani sind Mischwesen, halb Tier, halb Mensch. Sie bewohnen ein Dorf inmitten einer Steppe, in der es nahezu ständig trocken ist. Doch ein kleiner Fluss schlängelt sich an ihrem Dorf entlang, aus dem sie frisches Wasser schöpfen. Vorsorglich haben sie aber auch einen Brunnen gegraben für den Fall, dass der Fluss einmal austrocknen sollte. Sie wohnen in mit Fellen gedeckten Holzhäusern. Einige Häuser sind sogar mehrstöckig. Das gesamte Dorf ist von einer hohen massiven hölzernen Wand umfriedet, um die Tiere des Waldes abzuwehren, die sonst die Vorratskammern plündern würden.

Das Tal des Mondes – ein großes Tal inmitten eines Gebirges. Dort herrschen die Mondgöttin und vor allem auch die Hohepriesterin des Mondes, die fürsorglich stets überall vorbeikommt, um nachzusehen, wie es dem Volk ergeht. In diesem Tal ist es immer grün; mittendrin ruht ein See, in dem die Elfen gern baden, um sich zu erfrischen. Die Bäume dort wachsen sehr hoch, weshalb auch einige Bewohner ihre Häuser darunter gebaut haben – ganz wie im Nadelwald – und ein ziemlich sorgloses Dasein führen. Sorgen allein bereiten ihnen die Orcs aus dem Nachbarland.

Der Nadelwald – ein ausgedehnter dicht bewachsener Wald, in dem früher nur Nadelbäume gediehen; jetzt wachsen dort auch Laubbäume. Im Krieg gegen die Zwerge gab es viel Zerstörung und zahlreiche Tote, auch bei den unter den Nadelbäumen Wohnenden; viele verloren ihr Leben bei einem großen Brand. Der Nadelwald ist riesig groß, aber hie und da durch Wiesen aufgelockert, auf denen Kräuterkundige Kräuter pflücken, die sie zur Herstellung von Medizin benötigen. Die Kräuter sind auch von Bedeutung für Kundige der Alchemie. Den Wald durchquert der Fluss Lichtwasser, einer der reinsten Flüsse, die es auf Nox gibt. Der Mondfluss im Tal des Mondes führt ebenfalls reinstes Wasser.

Vive – ein sehr großes Land, in dem Menschen leben. Ab und zu kommen Pilger oder auch Elfen und Feen vorbei. Die gutmütige Königin Hecuba hilft ihrem Volk gern, wenn es Probleme gibt; sie spendet auch Geld, wenn die einen oder anderen es dringend benötigen, oder verteilt Essen für hungrige Kinder. Solche Taten machen sie sehr beliebt; doch einigen ihrer Berater gefällt das weniger, weil sie so viel Geld für das einfache Volk ausgibt.

Sowohl eine Silber- als auch eine Goldmine füllen die Landeskasse jedoch immer wieder aufs Neue. Die Menschen von Vive bauten auch schon mal das seltene Metall Omnium ab, aber aus irgendeinem unbekanntem Grund wurde diese Mine geschlossen.

Blumen für Zelda

Sally, die Katzenfrau, ist schon sehr aufgeregt, denn Zelda kommt heute zu Besuch. Sie reist mit einem Portstein von der Erde aus zu ihr auf den Planeten Nox.

Zelda ist ziemlich groß, trägt lange blonde Haare, hat saphirblaue Augen, eine Stupsnase und volle Lippen.

Sally putzt ihr Haus von oben bis unten, kreuz und quer, und richtet alles schön her für Zeldas Empfang; Zelda und Sally sind ein Paar. Sie kehrt und wischt in all ihren Zimmern, dann klopft sie ihre bunten Teppiche, legt sie wieder aus und überlegt, was nun noch alles zu erledigen wäre.

Sallys Mutter kommt herein. Sie ist, wie Sally, eine Katzenfrau und hat genau wie ihre Tochter braune Augen, spitze Zähne, eine getigerte Haut sowie braune glänzende Haare.

„Warum machst du denn dein Haus so sauber?“, fragt sie neugierig.

„Zelda kommt doch heute zu Besuch, und da soll hier alles sauber sein“, antwortet Sally.

„Aha. Kann ich dir irgendwie behilflich sein?“

„Nein, bin schon fertig“, antwortet Sally verträumt.

„Na gut. Dann bis später.“

Sallys Mutter begibt sich zurück in ihr Haus und Sally bleibt allein. Diese denkt darüber nach, ob sie vielleicht noch etwas vergessen haben könnte. Dann fällt ihr ein, dass sie für Zelda noch gar kein Geschenk hat. Aber womit könnte sie ihr eine Freude bereiten?

Sie geht im Kreis und denkt angestrengt darüber nach.

Vielleicht was Besonderes zu essen, überlegt sie, kommt jedoch zu dem Schluss, dass das vielleicht etwas einfalllos wäre. Um weiter darüber nachdenken zu können, beschließt sie, einen Spaziergang zu machen.

Sie verlässt das Schadani-Dorf in Richtung Osten und gelangt auf eine Wiese, an deren Rand einige Bäume stehen. Vögel zwitschern in den Wipfeln und eine leichte Brise weht.

Ihr fliegen viele Gedanken durch den Kopf, bis ihr einfällt, dass Zelda ja Blumen gern hat. Sie entscheidet sich dafür, ihr einen schönen Strauß zu pflücken. Auf dieser Wiese hier gibt es aber leider nicht so viele Blumen, weshalb sie sich zu einer anderen, etwas nördlicher gelegenen Wiese begibt. Auf dem Weg dorthin muss sie die Obstplantage mit vielen Bäumen und Beerensträuchern durchqueren, auf denen die Früchte schon reifen.

An der anderen Wiese angekommen, sieht sie eine Fülle herrlicher bunter Blumen – in sämtlichen Farben, unterschiedlichsten Größen und Formen. Und überhaupt ... es riecht wunderbar nach Sommer.

Sie pflückt nur solche, die gut in eine ihrer Vasen passen. Hier stehen auch riesige Blumen, die so groß sind wie sie selbst. Die sehen zwar schön aus, sind aber einfach zu groß für ihre Gefäße.

Einige der Blumen, die sie pflückt, ähneln Tulpen auf der Erde, nur erscheinen sie noch viel bunter.

„So, ein paar Blumen habe ich schon mal, aber besser wäre es wohl, ich hätte noch mehr davon“, sagt sie laut zu sich und riecht an ihrem Strauß.

Suchend streift sie über die Wiese, bis sie schließlich einen schönen, ordentlich großen bunten Strauß beisammenhat. Auch ein paar rote und gelbe Rosen hat sie noch entdeckt und mit eingebunden, zuvor aber alle Stacheln an den Stielen entfernt.

Zu Hause breitet sie die Blumen auf dem Stubentisch aus. Sie schneidet die Stängel sauber unten ab und stellt die Blumen in ihre schönste hölzerne Vase, gibt frisches Wasser hinein sowie eine geheime Zutat, um sie lange frisch zu halten. Sie hat auch noch zwei große grüne Blätter von einer der Riesenblumen mitgebracht, um die kleineren Blumen zu stützen. Somit erhält der Strauß jetzt eine Art Manschette. Zu guter Letzt bindet sie den fertigen Strauß vorsichtig mit einer Schnur aus

Baumwolle zusammen. *So, da wird sich Zelda aber freuen*, denkt Sally und freut sich ihrerseits, denn Zelda müsste jeden Moment eintreffen.

Kurz darauf kommt Zelda im Schadani-Dorf an. Sofort begibt sie sich zu Sallys Haus, denn sie hat sie schon sehr vermisst. Sally erspäht Zelda, breitet die Arme aus ... und die beiden umarmen und begrüßen sich stürmisch, küssen und drücken sich, als wollten sie sich niemals mehr loslassen.

Zelda trägt ihr silbernes Mondelfenkleid und ihren Mondelfenrucksack, in dem auch sie ein kleines Geschenk für Sally mitgebracht hat.

„Komm mit, Zelda, in der Stube hab ich was für dich.“ Sally ist ganz aufgeregt und Zelda wiederum sehr gespannt, was das wohl sein könnte.

Sie begibt sich in die Stube und sofort fällt ihr der wunderschöne Blumenstrauß auf dem Tisch ins Auge.

„Oh. Der ist ja wunderschön. Und wie er duftet!“, ruft sie voller Entzücken und ist ganz aus dem Häuschen.

„Ja, den hab ich extra für dich gepflückt und gebunden. War dafür auf der Blumenwiese.“ Sally ist von Stolz erfüllt.

Zelda riecht noch mal an den Blumen und betrachtet den Strauß ringsum. Sie geht vors Haus, holt ihren

Rucksack rein und zieht aus ihm eine große Schachtel Pralinen für Sally hervor; darin befinden sich ganz besondere Pralinen, man nennt sie auch ‚Küsschen‘.

„Hier Sally, leckere Schokopralinen mit ’ner Haselnuss drin. Nur für dich. Hoffentlich schmecken sie dir; aber ich weiß ja, dass du eine Naschkatze bist.“ Zelda lächelt dabei.

„Ja, danke. Kennst mich ja, ich esse gern was Süßes.“ Sally strahlt und blickt Zelda verträumt und verliebt an.

Zelda bleibt nun ein paar Tage bei ihr, bis sie mithilfe des Portsteins wieder zurückreisen muss, denn ihr Urlaub ist dann um.

Als sie sich verabschieden, hofft Sally, Zelda bald wiederzusehen; für dieses Mal haben sie keinen neuen Termin ausgemacht.

Arthur besucht Narzissa

Arthur wendet sich Hilfe suchend an Zelda: „Du, Zelda, was kann ich Narzissa denn schenken, womit könnte ich ihr eine Freude bereiten?“

„Na ja, wie wäre es denn mit Pralinen oder mit Blumen“, schlägt sie vor. Da kommt Arthur eine gute Idee.

„Wie wäre es, wenn ich ihr beides schenke? Sie ist ja auch nach einer Blume benannt; da könnte ich ihr doch einen Strauß Narzissen mitbringen und ein paar leckere Pralinen“, plaudert er ganz aufgeregt. Narzissa wollte er schon längst mal besuchen. Jetzt hat er einen Tag Zeit für sie und Zelda will ihn begleiten – von der Erde nach Nox und dann auch wieder zurück.

Etwas später fliegen die beiden nach Altenburg zur Confiserie Arko, in der es wunderbare Pralinen gibt. Dort finden sie eine reiche Auswahl aller nur denkbaren Arten an Schokolade, Gummibärchen selbstverständlich nicht. Arthur entscheidet sich für eine schöne blaue Packung mit einer Kollektion unterschiedlichster Pralinen für 15,95 Euro.

„So, jetzt fehlen nur noch die Narzissen“, erinnert ihn Zelda.