

Vom Autor der Bestseller *American Gods*, *Ein gutes Omen* und *Sternwanderer*

NEIL GAIMAN

SANDMAN DAS PUPPENHAUS

Illustriert von
Mike Dringenberg
Malcolm Jones III
Chris Bachalo
Michael Zulli
Steve Parkhouse

Mit einem Vorwort von
Clive Barker

panini comics

VERTIGO
BAND 2

“Träume und Visionen werden dem Menschen zum Nutzen und zur Belehrung eingegeben.”

Artemidoros von Daldus, *Oneirocritica*, 2. Jahrhundert A.D.

“Träume sind blöd und abgedreht und machen mir Angst.”

Rose Walker, April 1990



DAS PUPHA

GESCHRIEBEN VON NEIL GAIMAN
ILLUSTRIERT VON
MIKE DRINGENBERG &
MALCOLM JONES III

FARBEN VON ZYLONOL/ROBBIE BUSCH LETTERING VON ALESSANDRO BENEDETTI



OPEN- AUS

WIDMUNG

Von Neil Gaiman:

Für Pete Atkins,

Nick Vince,

Anne und Kate Bobby.

Aus keinem speziellen Grund

Von Mike Dringenberg:

Für GiGi, Paula und Eric

Von Malcolm Jones III:

Für Malcolm Campbell



VORWORT VON CLIVE BARKER
ZUSAMMEN MIT CHRIS BACHALO,
MICHAEL ZULLI &
STEVE PARKHOUSE

ÜBERSETZUNG VON GERLINDE ALTHOFF COVER & DESIGN VON DAVE McKEAN



SANDMAN: DAS PUPPENHAUS

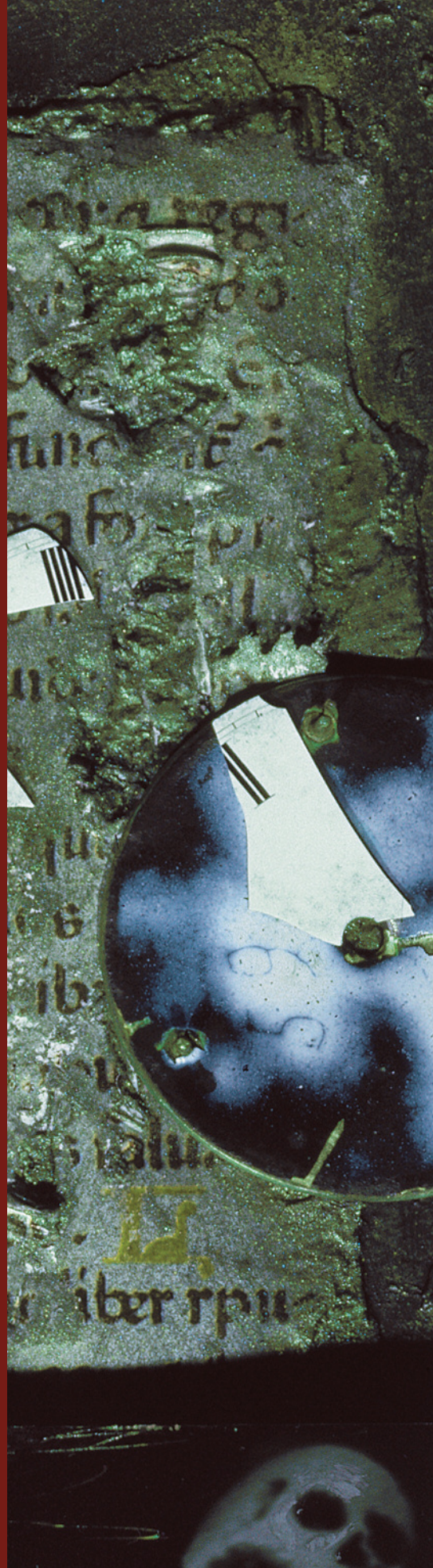
erscheint bei **PANINI COMICS**,
Rotebühlstr. 87, D-70178 Stuttgart.
Geschäftsführer **Hermann Paul**,
Publishing Director Europe **Marco M. Lupoi**,
Finanzen **Felix Bauer**,
Marketing Director **Holger Wiest**,
Marketing **Rebecca Haar**, Vertrieb
Alexander Bubenheimer, Logistik
Ronald Schaffer, PR/Presse **Steffen Volkmer**,
Senior Publishing Coordinator **Lisa Pancaldi**,
Redaktion **Tommaso Caretti**, **Carlo Del Grande**,
ENZA, Bernd Kronsbein, **Marco Rizzo**,
Oriol Schreibweis, **Monika Trost**,
Daniela Uhlmann, Übersetzung
Gerlinde Althoff, Proofreading
Michael Jurkat, Lettering **Alessandro Benedetti**,
grafische Gestaltung **Rudy Remitti**,
Nicola Spano, Art Director **Mario Corticelli**,
Redaktion Panini Comics **Annalisa Califano**,
Beatrice Doti, Produktion Panini Comics
Francesca Aiello, **Andrea Bisi**,
Eleonora Conti, **Valentina Esposito**,
Lorenzo Raggioli, **Andrea Ronzoni**.
Produktionsleitung **Alessandro Nalli**.
Für die digitale Ausgabe: Supervision
Carlo Del Grande, Grafik und Layout
Michele Manzo. Originally published
by Vertigo/DC Comics in the U.S. as
THE SANDMAN #9-16. Original U.S.
editors: Karen Berger, Bob Kahan.
Copyright © 1989, 1990, 2014 DC
Comics. All Rights Reserved. All
characters, their distinctive likenesses
and related elements featured in this
publication are trademarks of DC
Comics. The stories, characters and
incidents featured in this publication
are entirely fictional. Published by
Panini Verlags GmbH under License
from Vertigo/DC Comics. Any inquiries
should be addressed to DC Comics, c/o
Panini Verlags-GmbH, Rotebühlstr. 87,
D-70178 Stuttgart.

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.

Digitale Ausgaben:

ISBN 978-3-7367-1148-8 (.pdf)
ISBN 978-3-7367-1146-4 (.epub)
ISBN 978-3-7367-1147-1 (.mobi)





VORWORT

Darf ich die Lobrede auf das Werk in Ihrer Hand mit der Definition von zwei Spielarten fantastischer Erzählung beginnen? Zunächst: Diejenige, die in Horrorgeschichten und -filmen am häufigsten vorkommt, zeigt eine Realität, die unserer eigenen ähnelt, um sodann eine zweite, von außen eindringende Realität zu postulieren, die von den bereits bestehenden Verhältnissen angepasst oder beseitigt werden muss. Meistens, wie in fast allen Exorzismus-Filmen – und dazu gehören viele Horrorfilme, auch wenn sie unter anderem Etikett laufen –, wird der fremde Dorn erfolgreich aus der eiternden Flanke der Realität entfernt. Gelegentlich wird der Eindringling auch Teil des normalen Alltagslebens. Superman ist letzten Endes solch ein Alien. Die eindringende, fremde Realität hat in seinem Fall lediglich ein akzeptables Gesicht.

Die zweite Kategorie fantastischer Literatur ist weitaus irrealer. In solchen Geschichten wirkt die gesamte Welt spukhaft und verrätselt, nichts ist zuverlässig. Es gibt nur eine Reihe voneinander abhängiger Realitäten. Die sich darin bewegenden Personen sind größtenteils zerbrechliche Wesen, die den Ausbrüchen anderer Zustände oder Bedingungen zum Opfer fallen. Einer der besten Autoren auf diesem Gebiet ist Edgar Allan Poe, in dessen fiebrigen Erzählungen Landschaften, Personen und sogar die Architektur zu einer Funktion der gebeutelten, mit sexuellen Ängsten besetzten Psyche des Autors werden. In dieser ist alles möglich, weil die Erzählung im Kopf des Erzählers abläuft. Dass der prüfende Blick der Wissenschaft und der Kritik fehlt, ist vielleicht der Grund dafür, dass gerade das Medium Comic zu einem fruchtbaren Boden für Geschichten der zweiten Kategorie wurde. Im Kino sind es die Experimentalfilme (mit Fellini an erster Stelle), die es wagen, den Pfad des Naturalismus zu verlassen. Und in den letzten Jahren sind es gerade die erfolgreichen Comic-Autoren, die sich am weitesten vom rettenden Ufer entfernt haben und ins tiefe Wasser hinausgeschwommen sind.

Zum Beispiel Mr. Gaiman. In relativ kurzer Zeit hat ihn seine Fantasie zum Liebling des Publikums gemacht, doch seine Geschichten sind vollkommen ungezwungen in ihrer rücksichtslosen Neuordnung

der Realitäten. Er erzählt keine geradlinigen Storys, die man einmal liest und wieder vergisst, er bietet auch keine moralischen Patentlösungen. Stattdessen konstruiert er Geschichten, wie vielleicht ein schwachsinniger Konditor einen Hochzeitskuchen anfertigt, indem er nämlich Schicht um Schicht aufträgt und Süßes und Saures gleichermaßen in der Mixtur unterbringt. Die Personen, die diese Geschichten bevölkern, sind weit davon entfernt, die Plausibilität der Freveltaten infrage zu stellen, die Mr. Gaiman bei seinen Besuchen in der Normalität ansiedelt. Sie sind in diesem Mahlstrom geboren und kennen keine andere Realität. Es gibt da Geschöpfe, die von Träumen träumen, und andere, die wiederum von diesen träumen. Hier gibt es Wesen, die Dimensionen wechseln, über eine Wahrnehmung ihres Schicksals verfügen wie Napoleon und die sich doch Panels mit Groschenheft-Monstern teilen, die aussehen, als wären sie Kaugummibildchen entsprungen.

Eine wunderbare, eigensinnige Eigenschaft liegt in dieser Mischung: Mr. Gaiman ist als Autor ein Abenteurer und er sieht keinen Grund, warum seine Geschichten nicht gleichzeitig Slapstick-Humor, geheimnisvolle Grübeleien und die wohl finsterste Kollektion von Serienmördern außerhalb einer Strafanstalt enthalten sollten. Er sorgt dafür, dass die Kombination funktioniert, weil er über tiefgehende Kenntnisse des Mediums verfügt und weiß, welches seine Stärken sind. Er hat außerdem – und das ist viel wichtiger, als ein Comic-Freak zu sein – einen Blickwinkel auf die Welt, den er mit den anarchischen Möglichkeiten des Mediums auszudrücken versteht. Denn wo sonst könnten die Berühmten, die Wahnsinnigen und die Götter Seite an Seite stehen? Wo sonst teilen sich Kaugummi-Herzchen, Traumreisende, Serienmörder und gelegentliche Besucher von jenseits des Grabes denselben Raum?

Es ist die schiere Fülle dieser Einfälle, zusammen mit der treffenden Absurdität einiger Gegenüberstellungen, die einem die eigenen, heißeren Träume in Erinnerung ruft. Und das ist sicherlich genau das, was Mr. Gaiman bezweckt. Vergessen Sie, was auf dem Titelblatt steht. Held und Autor sind eins. Solange Sie auf diesen Seiten weilen, ist Mr. Gaiman der Sandman. Und siehe da! Er hat einen Traum mitgebracht.

CLIVE BARKER

London, 3. April 1990





Am Anfang...

Natürlich kriegten wir den Anfang nie mit. Wir platzten hinein, nachdem das Licht ausgemacht wurde, und versuchen, uns einen Reim auf die Geschichte zu machen. Tuscheln mit unserem Nachbarn: "Wer ist das? Und die da? Sind die sich schon mal über den Weg gelaufen?"

Und kommen irgendwie klar.

Stellen wir uns vor, dass unser Nachbar folgendermaßen aussieht: groß gewachsen, vielleicht in alte Mönchsgewänder gekleidet, sein Gesicht im Schatten der Kapuze verborgen. Er riecht nach Staub und Zeit, gar nicht unangenehm. In den Händen hält er ein Buch. Als er das Buch öffnet (zweifelloos ist es in Leder gebunden und jedes Wort darin ordentlich von Hand geschrieben), hören wir Metall klirren und entdecken, dass das Buch an seinem Handgelenk festgekettet ist.

Nichts Schlimmes. In Träumen haben wir schon seltsamere Dinge gesehen, und fiktive Geschichten sind lediglich gefrorene Träume, miteinander verbundene Bilder mit gewissen Ähnlichkeiten der Struktur. Man kann ihnen nicht trauen, jedenfalls nicht mehr als den Leuten, die sie erfunden haben.

Träumen wir?

Höchstwahrscheinlich.

Aber da spricht der Mann in der Kutte. Seine Stimme raschelt wie alte Pergamente in einer Bibliothek, tief in der Nacht, wenn alle Leute zu Hause sind und die Bücher anfangen, sich selbst zu lesen. Wir bemühen uns zu verstehen: Wie alles begann...

* * *

"Nicht genug damit, dass Roderick Burgess ein schlechter Mensch war, er war außerdem eitel und anmaßend. Mit Reichtum allein gab er sich nicht zufrieden, auch nicht mit der Leitung des Ordens der Antiken Mysterien (wobei der Orden in keiner Weise 'antik' war, er war erst sechzehn Jahre zuvor gegründet worden, zu Beginn des Jahrhunderts, und zwar von Burgess selbst); er sehnte sich nach Ruhm und gierte nach physischer Unsterblichkeit.

Es geschah im Jahr 1916. In der Welt draußen zog sich der große Krieg in die Länge, und auf Fawney Rig, seinem Gut in Sussex, fasste Roderick Burgess einen Plan. Er wollte den Tod einfangen, wollte den Schnitter bannen.

Mithilfe einer Formel aus einem gestohlenen Zauberbuch führte er die Beschwörung durch. Ich habe den Verdacht, er war in Wahrheit überrascht, als das Ritual Früchte trug und innerhalb des Kreises im Keller seines Gutshauses eine Gestalt sichtbar wurde.

Es war *nicht* der Tod.

Der Mann im Kreis war schwarz gekleidet, sein Kopf verborgen unter einem Helm aus Knochen, Glas und Metall. Lichter tanzten in der samtenen Schwärze seines Mantels, um den Hals trug er einen kostbaren Stein, einen Rubin, und am Gürtel hing ein Lederbeutel, oben mit einer Kordel fest zugezogen.

Wusste Burgess, wen er da gefangen hatte? Hatte er erraten, dass gewisse Kräfte Morpheus, den Herrn der Träume, so sehr geschwächt hatten, dass Burgess' Beschwörungsritual nur den letzten Tropfen für jemand – oder etwas – darstellte, dessen Geduld bereits über die Maßen strapaziert worden war?

Ich bezweifle es. Und wenn er es wusste, dann war es ihm egal.

Burgess nahm der leblosen Gestalt Kleider und Utensilien ab, kerkerte den Bewusstlosen unter einem luftleeren Glassturz in seinem Schutzbereich ein und ließ ihn dort.

Der König der Träume war gefangen wie in einem Käfig.

Die Folgen dieses Vorgehens machten sich auf der ganzen Welt bemerkbar: Kinder schliefen ein und wachten nicht mehr auf. Sie lebten nicht wirklich – eines von ihnen war Unity Kinkaid, fünfzehn Jahre alt, verloren in einer Traumwelt. 'Schlafkrankheit' wurde diese Seuche genannt, und viele tausend Menschen fielen ihr zum Opfer.

Insgesamt kannten vier Personen die Wahrheit über den Gefangenen: Roderick



Burgess selbst, sein Sohn Alexander, Ruthven Sykes, Burgess' Assistent sowie Ethel Cripps, Burgess' junge Geliebte.

Was Roderick Burgess wirklich wollte, war ewiges Leben.

Im November 1930 ging dann einiges schief. Ein Skandal wurde ruchbar – Burgess wurde von den Kindern einer älteren Frau verklagt, die ihr nicht unbeträchtliches Vermögen dem Orden vermacht hatte. Der Gerichtsprozess trug dem Orden der Antiken Mysterien Chaos und üble Nachreden ein.

In dieser Zeit nahmen auch Ethel Cripps und Ruthven Sykes heimlich Reißaus und ließen dabei mehr als 200.000 Pfund mitgehen. Sie entwendeten noch andere wertvolle Dinge: einen Rubin, einen Helm und einen Beutel...

Das Liebespaar floh nach San Francisco, wo der Helm einem Dämon übergeben wurde. Sykes brauchte Schutz und der Dämon nahm den Helm für ein Amulett in Zahlung – ein Auge an einer Kette. In den folgenden sechs Jahren bewahrte das Amulett Sykes vor allem, was ihm hätte Schaden zufügen können. Und so wäre es weitergegangen, wenn Ethel Cripps ihn nicht verlassen hätte – samt Amulett und Rubin.

Der Tod von Ruthven Sykes war schmutzig und unerfreulich, und irgendwo im Hintergrund grinste Roderick Burgess.

Burgess lebte danach noch elf Jahre, dann starb er, seinem Gefangenen grolend und noch immer voller Verlangen nach ewigem Leben. Sein Platz wurde von seinem Sohn Alexander eingenommen. Unten im Keller, unter einem Glassturz, von einem Kreidekreis umgeben, wartete der Gefangene, seine bleiche Haut und seine Augen brennend wie weit entfernte Sterne. Er hatte alle Zeit der Welt.

Alexander Burgess war nicht wie sein Vater. Unter seiner Leitung verdorrte der Orden der Antiken Mysterien, er trocknete einfach aus: Der Körper war tot, doch der Schatten lebte weiter.

Über siebzig Jahre nachdem der Kreis auf den Boden des Fawney Rig gezeichnet worden war, wurde er zerstört. Morpheus entkam. So einfach. Die Ewigen haben eben Zeit. Sie können warten. Er hätte auch gewartet, bis das ganze Haus zu Staub zerfallen wäre. Er hatte in der Dunkelheit ein ganzes Menschenleben lang gewartet, aber nun war er wieder frei.

Als er entkam, erwachten diejenigen, die Jahre zuvor in Schlaf gefallen waren – Menschen, deren Lebenszeit gestohlen worden war. Sie hatten nur Kindheit und Alter und nichts dazwischen.

Im Traum besuchte Morpheus Alexander Burgess und verdammt ihn zu ewigem Aufwachen. Wenn Alex mit Herzklopfen aus einem Traum erwachte, die altersschwache Stirn schweißbedeckt, befand er sich in einem weiteren Albtraum, noch schlimmer als der letzte. Noch immer ist er irgendwo in seinem Geist verloren und betet, dass irgendwer oder irgendetwas ihn aufwecken wird. Und in seinen Träumen dauert jede Sekunde ewig..."

Die dunkle Gestalt schweigt. Wir versuchen, seine Gesichtszüge zu erkennen, etwas im Schatten unter seiner Kapuze auszumachen. Zwecklos. Vielleicht ist gar nichts da.

"Dream, der jüngere Bruder von Death, dem Tod, begibt sich in sein Reich. Stellt ihn euch vor, schwach, ohne seine Insignien, wie er heimkehrt auf sein Schloss.

Morpheus, oder Dream – ganz wie ihr wollt –, ist nicht das einzige lebende Wesen – wobei 'lebend' natürlich nicht ganz präzise ist – im Traumland. Es gibt andere, viele andere. Verlorene und Körperlose, Archetypen, Geister und... andere. Solange sie sich in seinem Reich aufhalten, sind sie seine Diener, seine Geschöpfe, und er ist ihr Herr.

Als er ankommt, ist sein Schloss zerstört, seine Diener verstreut. Er beginnt mit der Reparatur. Doch dafür benötigt er die Dinge, die ihm die Burgesses vor vielen Jahren abgenommen hatten.

Der Traumkönig ruft die Herrin des Schicksals, die dreifache Göttin – Mädchen, Mutter und Greisin –, und fragt sie nach dem Verbleib seiner Werkzeuge: des Beutels, der immer mit Traumsand gefüllt bleibt; des Helms, Symbol seines Amtes, wenn er in anderen Reichen unterwegs ist; des Rubins, den er aus

seiner eigenen Substanz erschaffen hatte und in den er vor langer Zeit eine große Menge seiner Macht eingeschlossen hat."

Er hört unsere unausgesprochene Frage.

"Wie lange das her ist?

Habt ihr euch je gefragt, wovon die Erde träumte, damals in ihrer Jugend, als sie aus dem geschmolzenen Zustand abkühlte, lange bevor eine dünne Kruste die Oberfläche bedeckte, ganz zu schweigen von einer Atmosphäre? Zu diesem Zeitpunkt. Vor langer Zeit.

Der Traumkönig hatte sich bei den einfachsten Arbeiten in der Traumwelt auf den Rubin verlassen. Werkzeuge können gemeine kleine Fallen sein. Er fragte die Hekate, wo seine Werkzeuge geblieben waren, und sie gab ihm Antworten, gewissermaßen jedenfalls.

Der Beutel war seit Jahren verschwunden, nachdem ein Engländer, John Constantine, ihn gekauft hatte. Der Helm war in der Hölle gelandet und gehörte einem Dämon. Der Rubin war von Ethel Cripps an ihren Sohn John Dee vererbt worden."

Eine Seite wird umgeblättert. Wir haben Zeit, uns zu wundern, vielleicht, wo wir sind. Und fragen uns, was im Buch unseres Nachbarn noch geschrieben stehen mag. Plötzlich haben wir den irrationalen Verdacht, dass auch unser Name darin steht – samt allen Einzelheiten unseres Lebens, einfach allen, egal, wie nichtig oder wichtig, unsere gesamte Vergangenheit, unsere gesamte Zukunft. Willst du wissen, wie du sterben wirst?

Doch er spricht weiter.

"Der Beutel wurde Constantine von einer Ex-Freundin gestohlen, einer Frau namens Rachel. Sie hatte ihn geöffnet und die Freuden des Traumsands kennengelernt. Er wurde niemals weniger. Er stand ihr jederzeit zur Verfügung. Und sie lag im Bett, schluckte ihn, atmete ihn ein, rieb ihn sich in die Haut, und alles verschwamm in vollkommenen Träumen.

Rachel aß und schlief nicht mehr. Aber sie träumte noch.

Mit Constantines Hilfe spürte der Traumkönig die Frau mit dem Beutel auf. Und auf Constantines Drängen hin gewährte er der Süchtigen einen Traum, den sie mit ins Grab nahm."

Wieder wird eine Seite umgeblättert. Sind die Seiten wirklich aus Papier? Wir fragen uns, ob nicht auch menschliche Haut, getrocknet, gedehnt, dieses trockene Rascheln ergeben könnte, wenn man sie zum Buch binden würde...

"Dann machte er sich auf in die Hölle, den Beutel an seiner Seite. Dort begegnete er Fürst Luzifer – einem schönen und stolzen Engel, nunmehr Herr der Unterwelt, Herrscher der Lüge, Beherrscher des höllischen Triumvirates.

Der Dämon, der den Helm besaß, war Choronzon, eine von Beelzebubs Kreaturen, und der Traumkönig sah sich zu einem Wettstreit mit ihm um den Besitz des Helms gezwungen.

Er gewann den Kampf, und Morpheus erhielt seinen Helm zurück, doch zog er sich bei seinen Bemühungen die Feindschaft Luzifers zu.

Es heißt, man könne jemanden an seinen Feinden erkennen. Wenn das stimmt, dann ist Morpheus ein gutes Beispiel.

Mit dem wiedergewonnenen Helm wurde der Vertrag ungültig, und die Kraft des Amuletts, das Ethel Cripps (inzwischen Ethel Dee und alt wie die Sünde) am Leben hielt, verlor ihre Wirkung. Sie starb, und das Amulett fiel an ihren Sohn John Dee."

Irgendwie kennen wir ihren Sohn, ohne dass uns jemand von ihm erzählt hätte. Verrückt wie Brandungsgischt, durchgedreht wie Hackfleisch, die Haut spannt sich über fleischlosen Knochen. John Dee, der sich selbst Doktor Destiny nennt (ist das nicht der Name von jemand anders? Jemand wie unser Nachbar, mit einer Kutte und einem Buch?), ist der traumlose Traummacher, der letzte Besitzer des Rubins vom Traumkönig.





“Dee entkommt aus der Anstalt, in der er lange Jahre eingesessen hat, und verschwindet in der Nacht, um den Rubin zu suchen.

Zur gleichen Zeit sucht der Traumkönig nach dem Juwel. Ihm war nicht klar, dass Dee an dessen Struktur herumgepfuscht hatte.

Schließlich, in einem Lagerhaus, in dem wertvolle, verlorene Dinge aufbewahrt werden, findet Morpheus seinen Rubin wieder. Doch dieser ist verändert, und anstatt seine Energien zu bündeln und zu verstärken, beginnt er, sie zu absorbieren. Das lässt Morpheus schwach und buchstäblich ausgesaugt zurück. Dee nimmt dem Traumkönig den Rubin aus der Hand und macht sich auf, damit den Geist der Schwachen und der Schläfer zu zerstören. Er amüsiert sich auf seine Art, während er wartet.”

Wir stellen fest, dass wir gar nicht wissen wollen, wie Dee sich amüsiert.

“Morpheus lag auf dem kalten Boden des Lagerhauses, hilflos und kaum bei Bewusstsein. Weit entfernt spürte er die Verwerfungen der Traumzeit, die Verzerrung, den Schmerz. Er brauchte mehr als einen Tag, um etwas zu Kräften zu kommen.

Dann ging er dorthin, wo der Rubin mit seinem Meister auf ihn wartete und der Welt Botschaften von Schmerz und Wahnsinn zuflüsterte.

In den Träumen rang Morpheus mit Dee um die Kontrolle über den Rubin, um Herrschaft. Doch er rang vergeblich: Der Rubin saugte seine Existenz aus. Es ist leicht vorstellbar, dass Dee alle Kräfte von Morpheus in das Juwel gesaugt und ihn als gefrorene, auskristallisierte Hülle zurückgelassen hätte, alle seine Kräfte in den Händen der Menschen. Leicht vorstellbar...”

Unser Nachbar hört auf zu lesen. Unter der Kapuze nur Schatten, und doch haben wir das Gefühl, er sieht uns an, und vielleicht sind gar keine richtigen Augen unter der Kutte. Das kommt uns seltsam richtig vor, und es schreckt uns kaum.

“Wenn es in diesem Teil der Geschichte eine Moral gibt, und ich misstraue einer Moral ebenso wie einem Anfang, dann nicht mehr als das: Man sollte wissen, worauf man sich einlässt.

Dee zerstörte den Rubin und glaubte, dadurch den Gnadenstoß zu versetzen. Doch Dream ist einer der Ewigen, einer Familie, die nicht aus Göttern besteht (denn Götter sterben, wenn keine Gläubigen mehr da sind, doch die Ewigen werden noch da sein, wenn der letzte Gott längst im Reich der Toten wandelt und nicht mehr existiert), und die Vernichtung des Rubins zerstört nicht zugleich auch seinen Schöpfer.

Stattdessen befreite es ihn. Vielleicht sogar mehr. Es setzte alle Energien frei, die er über Äonen im Rubin gespeichert hatte.

Morpheus brachte Dee in seine Zelle zurück und ließ ihn dort.”

* * *

Noch immer lauschen wir der Geschichte und warten auf eine Art Ende, als unser Nachbar das Buch zuklappt. Das kalte Metall, das Destiny, das blinde Schicksal, an sein Buch fesselt, klirrt leise.

Die Geschichte ist natürlich noch lange nicht zu Ende. Aber wir wissen, aus dieser Quelle werden wir mehr nicht in Erfahrung bringen, darum gehen wir, beunruhigt. Nebel steigen auf und es wird Zeit, nach Hause zu kommen.

Wir platzen hinein, sehen eine Weile zu und gehen wieder, bevor das Licht angedreht wird. Wenn es keinen Anfang gibt, kann es auch kein Ende geben. Wir sind allein im Dunkel. Jede Antwort provoziert eine neue Frage, und immerfort geschieht etwas.

Mehr muss man im Augenblick nicht wissen. Ihr könnt mir glauben.

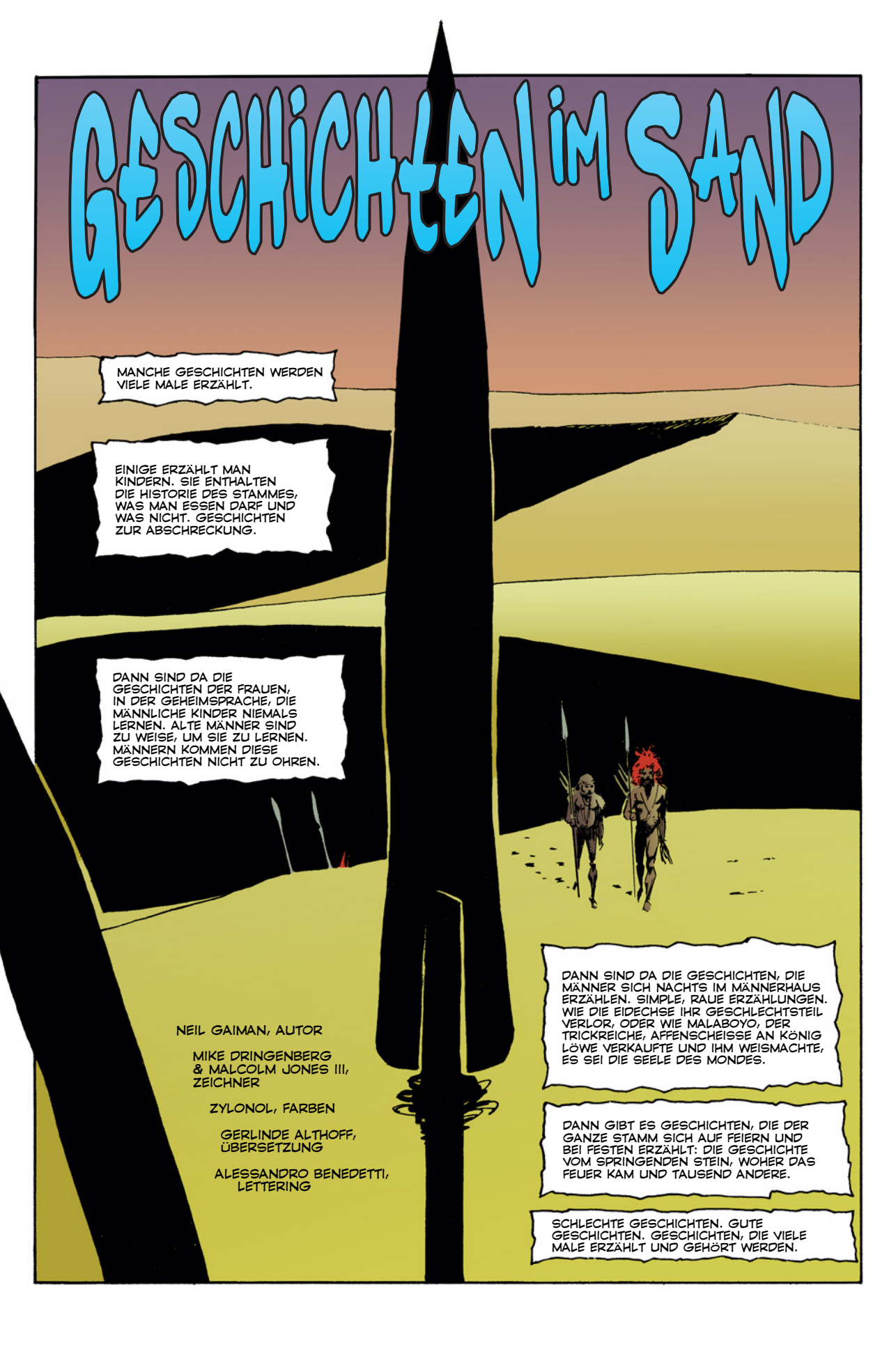
“Was bisher geschah.” Auf mehr dürfen wir vielleicht gar nicht hoffen...

NEIL GAIMAN

DAS PUPPENHAUS PROLOG



GESCHICHTEN IM SAND



MANCHE GESCHICHTEN WERDEN
VIELE MALE ERZÄHLT.

EINIGE ERZÄHLT MAN
KINDERN. SIE ENTHALTEN
DIE HISTORIE DES STAMMES,
WAS MAN ESSEN DARF UND
WAS NICHT. GESCHICHTEN
ZUR ABSCHRECKUNG.

DANN SIND DA DIE
GESCHICHTEN DER FRAUEN,
IN DER GEHEIMSPRACHE, DIE
MÄNNLICHE KINDER NIEMALS
LERNEN. ALTE MÄNNER SIND
ZU WEISE, UM SIE ZU LERNEN.
MÄNNERN KOMMEN DIESE
GESCHICHTEN NICHT ZU OHREN.

NEIL GAIMAN, AUTOR

MIKE DRINGENBERG
& MALCOLM JONES III,
ZEICHNER

ZYLONOL, FARBEN

GERLINDE ALTHOFF,
ÜBERSETZUNG

ALESSANDRO BENEDETTI,
LETTERING

DANN SIND DA DIE GESCHICHTEN, DIE
MÄNNER SICH NACHTS IM MÄNNERHAUS
ERZÄHLEN. SIMPLE, RAUE ERZÄHLUNGEN.
WIE DIE EIDECHSE IHR GESCHLECHTSTEIL
VERLOR, ODER WIE MALABOYO, DER
TRICKREICHE, AFFENSCHIESSER AN KÖNIG
LÖWE VERKAUFTE UND IHM WEISMACHTE,
ES SEI DIE SEELE DES MONDES.

DANN GIBT ES GESCHICHTEN, DIE DER
GANZE STAMM SICH AUF FEIERN UND
BEI FESTEN ERZÄHLT: DIE GESCHICHTE
VOM SPRINGENDEN STEIN, WOHER DAS
FEUER KAM UND TAUSEND ANDERE.

SCHLECHTE GESCHICHTEN. GUTE
GESCHICHTEN. GESCHICHTEN, DIE VIELE
MALE ERZÄHLT UND GEHÖRT WERDEN.

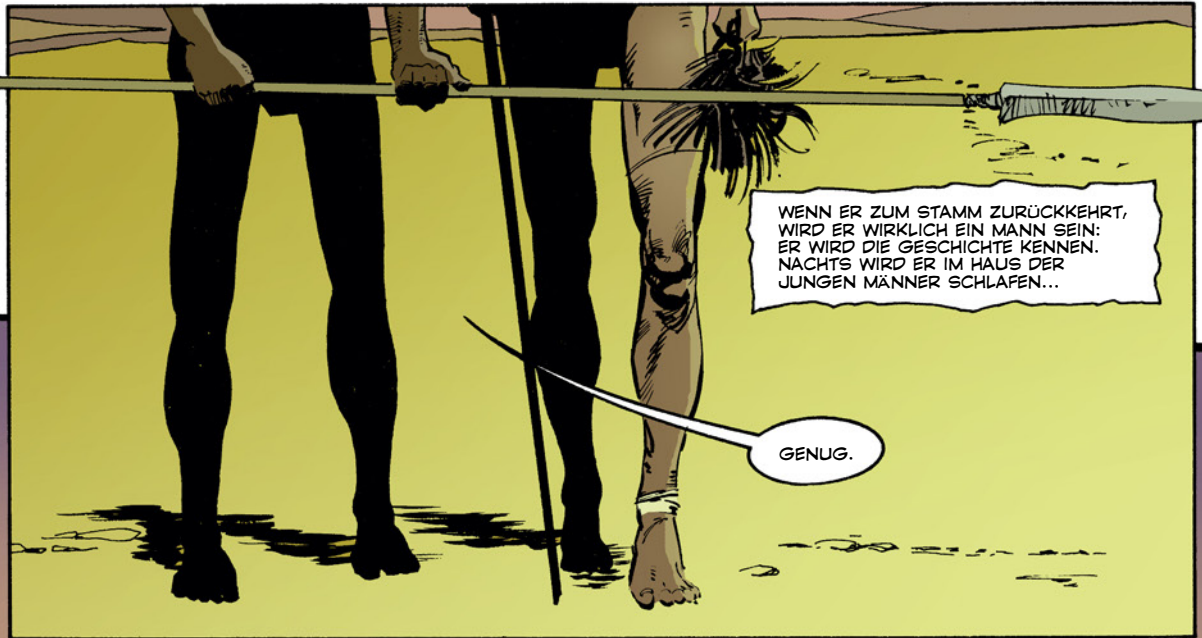


EINE GESCHICHTE
WIRD NUR EIN EINZIGES
MAL ERZÄHLT.



DER JUNGE
SPÜRT NOCH
DEN SCHMERZ DER
BESCHNEIDUNG,
DOCH ER ERTRÄGT
IHN MIT DEM
STOLZ SEINER
NEUEN
MANNESWÜRDE.

SIE SIND SEIT ZWEI
TAGEN UNTERWEGS.

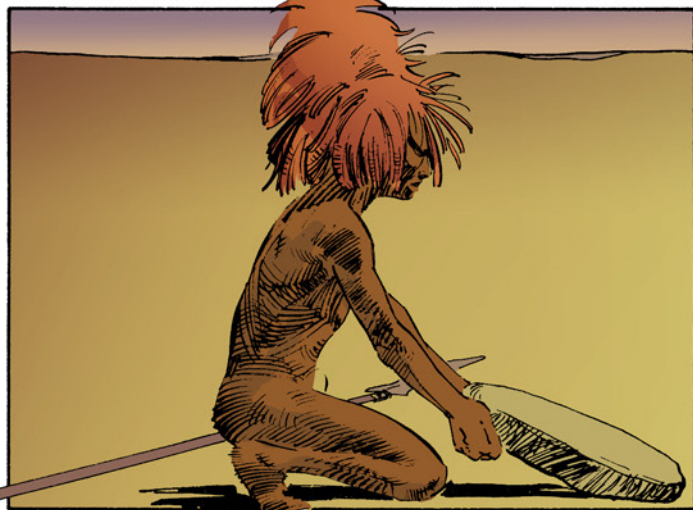
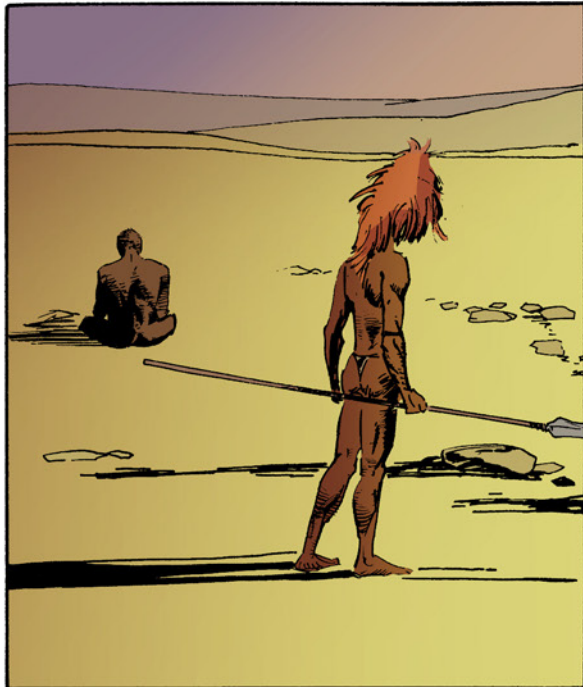
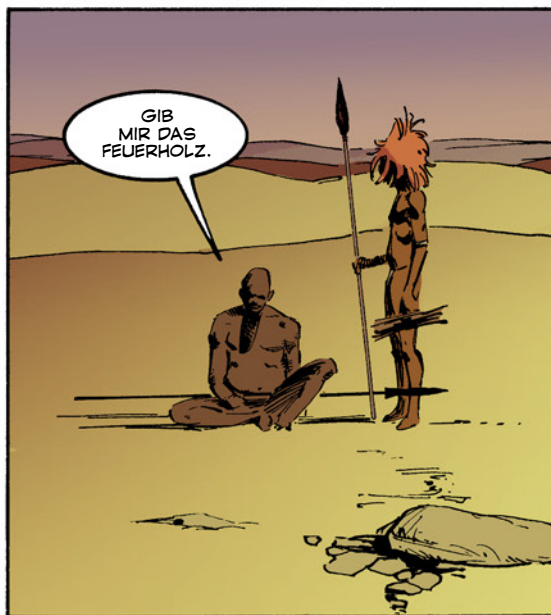


WENN ER ZUM STAMM ZURÜCKKEHRT,
WIRD ER WIRKLICH EIN MANN SEIN:
ER WIRD DIE GESCHICHTE KENNEN.
NACHTS WIRD ER IM HAUS DER
JUNGEN MÄNNER SCHLAFEN...

GENUG.



WIR
SIND
DA.

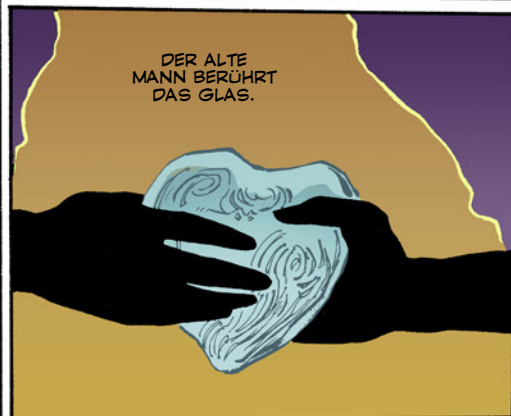




ABER
WAS IST
DAS?



GIB ES
MIR.



DER ALTE
MANN BERÜHRT
DAS GLAS.

FLÜCHTIG ERINNERT ER SICH AN DEN
TAG, DA SEIN MUTTERBRUDER IHN AN
DIESEN ORT FÜHRTE UND LOSSCHICKTE,
EINE ÄHNLICHE SCHERBE ZU FINDEN.

UND DANN BEGINNT
ER DIE GESCHICHTE.



DIESES GLAS
STAMMT AUS EINER
STADT. WENN DU DICH
HIER UMSIEHST, WIRST DU
NOCH MEHR SCHERBEN
ENTDECKEN.

ES IST
VERBOTEN, SIE
MITZUNEHMEN.

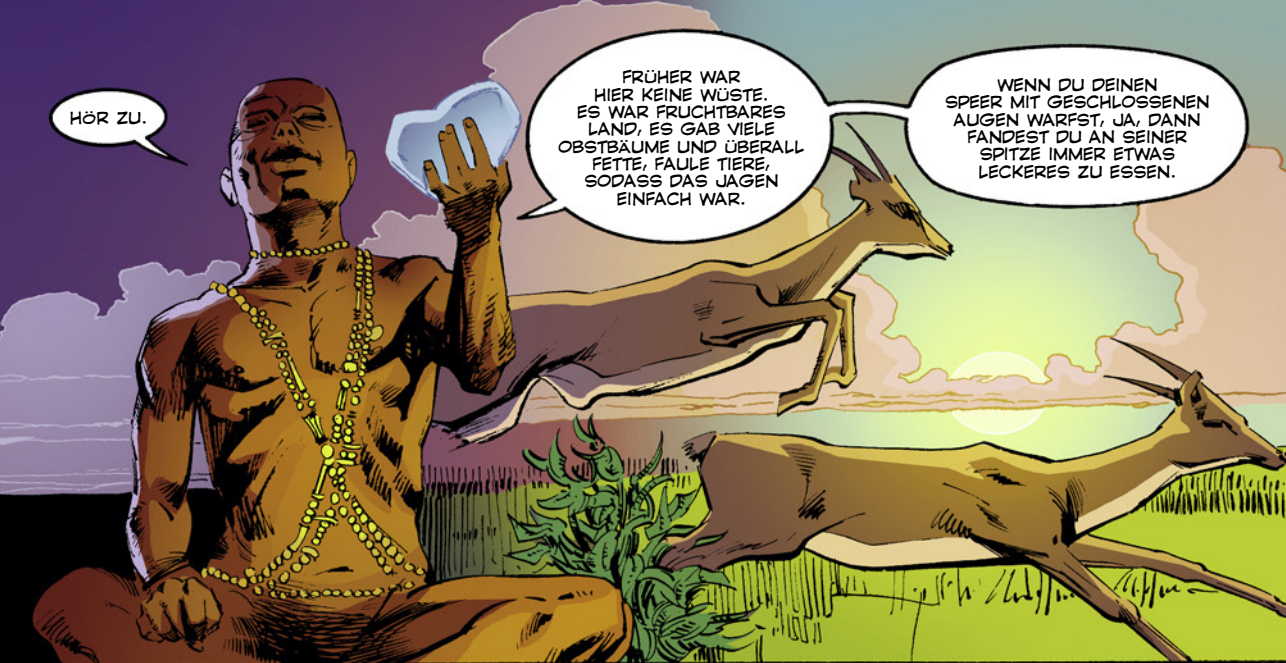
ICH WERDE
DIR VON DER STADT
BERICHTEN UND WIE
SIE UNTERGING...

UND WENN DU
LANGE GENUG LEBST,
WIRST DU EINES TAGES
EINEN ANDEREN HERBRINGEN
UND IHM DIE GESCHICHTE
ERZÄHLEN.



DENN SO IST ES IMMER
GEWESEN. WIR ALLE
HÖREN DIE GESCHICHTE
EINMAL AN DIESEM ORT.
UND WIR ALLE ERZÄHLEN
DIE GESCHICHTE EINMAL
AN DIESEM ORT...

... WENN
GROSSMUTTER TOD
UNS GENUG ZEIT LÄSST,
SIE ZU ERZÄHLEN...



HÖR ZU.

FRÜHER WAR
HIER KEINE WÜSTE.
ES WAR FRUCHTBARES
LAND, ES GAB VIELE
OBSTBÄUME UND ÜBERALL
FETTE, FAULE TIERE,
SODASS DAS JAGEN
EINFACH WAR.

WENN DU DEINEN
SPEER MIT GESCHLOSSENEN
AUGEN WARFST, JA, DANN
FANDEST DU AN SEINER
SPITZE IMMER ETWAS
LECKERES ZU ESSEN.



UND HIER, WO WIR
JETZT SITZEN, STAND
EINE STADT.



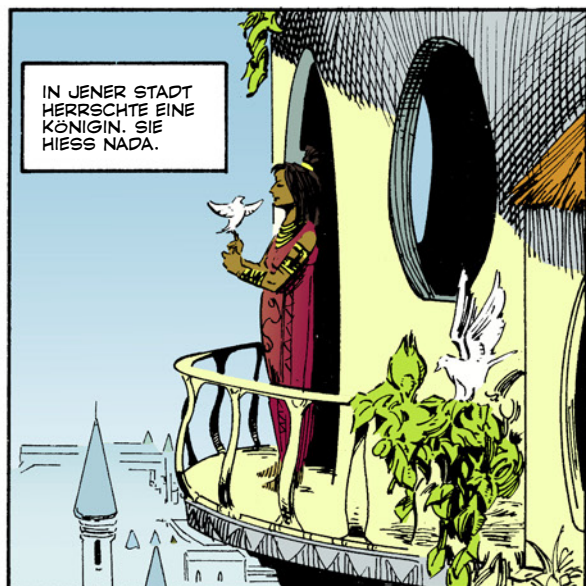
DIE STADT WAR AUS GLAS
ERBAUT, EINE STADT, DIE SICH
WEITER ERSTRECKTE, ALS EIN
MANN AN EINEM TAG LAUFEN
KONNTE. DENN HIER IST DER
ORT, AN DEM DIE ERSTEN
MENSCHEN LEBTEN...



... UND DIE ERSTEN
MENSCHEN GEHÖRTE
ZU UNSEREM
STAMM.

DAS IST
UNSER GEHEIMNIS,
UND WIR ERZÄHLEN ES
AUSSENSTEHENDEN NICHT,
DENN WENN SIE ES
WÜSSTEN, WÜRDEN
SIE UNS TÖTEN.

ABER
ES IST DIE
WAHRHEIT.



EINES TAGES BESUCHTE EIN
FREMDER DIE STADT. HOCH-
GEWACHSEN WAR ER, UND
GANZ SCHWARZ GEKLEIDET.
FLAMMEN TANZTEN IN DER
SCHWARZE SEINER KLEIDER,
UND SEINE AUGEN WAREN
WIE STERNE IN TIEFEN,
DUNKLEN SEEN.

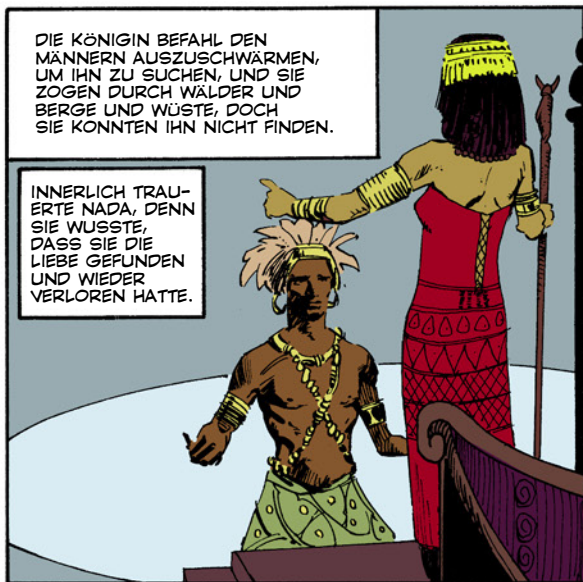
ER SPRACH MIT
NIEMANDEM.

DOCH IN JENER NACHT
STAND ER AM FUSS
DES KÖNIGINNTURMS
(DENN DIE HÄUSER
JENER STADT RAGTEN
IN DEN HIMMEL), UND
ER BLICKTE HINAUF.

UND NADA SAH AUS IHREM
FENSTER UND ERBLICKTE
IHN DORT UNTEN; UND
DA VERLOR SIE IHR HERZ.

IN JENER NACHT
SCHLIEF DIE
KÖNIGIN NICHT.

ALS DER MORGEN
KAM, ORDNETE SIE AN,
DER FREMDE MÖGE ZU IHR
GEBRACHT WERDEN, DOCH
IN DER GANZEN STADT
WAR ER NICHT ZU
FINDEN.

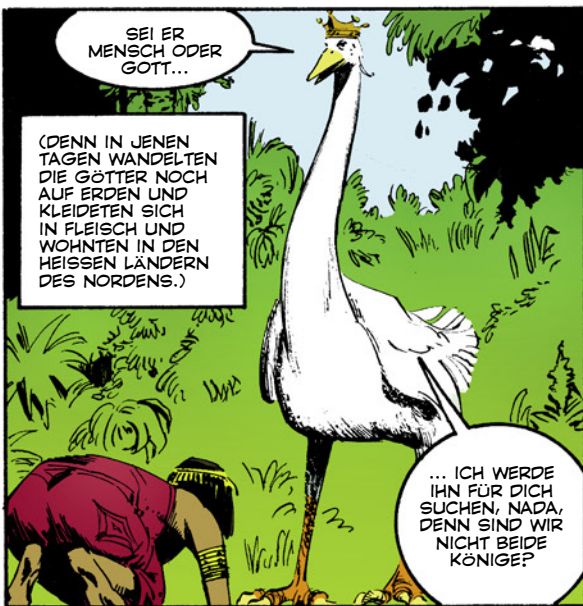


DIE KÖNIGIN BEFAHL DEN MÄNNERN AUSZUSCHWÄRMEN, UM IHN ZU SUCHEN, UND SIE ZOGEN DURCH WÄLDER UND BERGE UND WÜSTE, DOCH SIE KONNTEN IHN NICHT FINDEN.

INNERLICH TRAUERTE NADA, DENN SIE WUSSTE, DASS SIE DIE LIEBE GEFUNDEN UND WIEDER VERLOREN HATTE.



SIE BEGAB SICH IN DEN WALD, BIS SIE AUF DEN KÖNIG DER VÖGEL TRAF. UND SIE ERZÄHLTE IHM IHRE GESCHICHTE.



SEI ER MENSCH ODER GOTT...

(DENN IN JENEN TAGEN WANDELTEN DIE GÖTTER NOCH AUF ERDEN UND KLEIDETEN SICH IN FLEISCH UND WOHNTE IN DEN HEISSEN LÄNDERN DES NORDENS.)

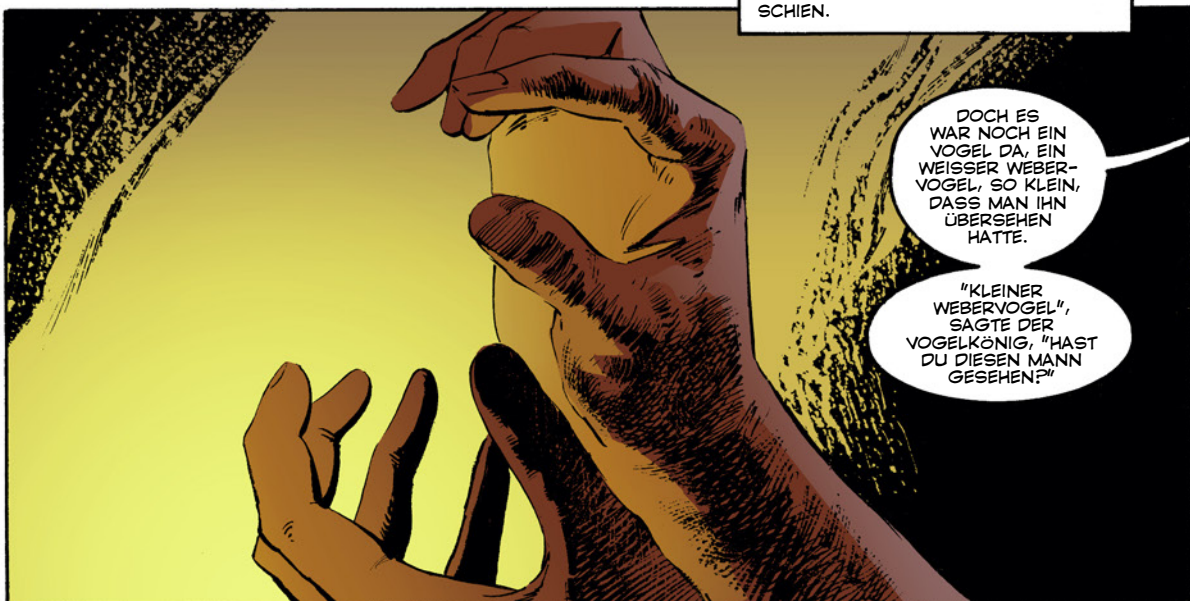
... ICH WERDE IHN FÜR DICH SUCHEN, NADA, DENN SIND WIR NICHT BEIDE KÖNIGE?



UND DER GROSSE VOGEL BESTELLTE ALLE VÖGEL IN DER LUFT ZU SEINEM THRON UND FRAGTE SIE:

HABT IHR DIESEN MANN GESEHEN?

UND ALLE VÖGEL ANTWORTETEN: "NEIN", BIS KEINER MEHR ÜBRIG SCHIEN.



DOCH ES WAR NOCH EIN VOGEL DA, EIN WEISSER WEBERVOGEL, SO KLEIN, DASS MAN IHN ÜBERSEHEN HATTE.

"KLEINER WEBERVOGEL", SAGTE DER VOGELKÖNIG, "HAST DU DIESEN MANN GESEHEN?"



DER KLEINE VOGEL NICKTE. ER HATTE DEN MANN GEGEHEN, SPÄT IN DER NACHT, ALS DER MOND SCHIEN. ER HATTE GELÄCHELT UND IHM KÖRNER ZU FRESSEN GEGEBEN.

DANN WAR ER VERSCHWUNDEN.



DER VOGELKÖNIG ERKLÄRTE:

DAS WAR KEIN MENSCH UND KEIN GOTT, SONDERN ETWAS ANDERES. VERGISS IHN, NADA. SUCH DIR EINEN MANN, DER ATMET, EINEN AUS FLEISCH UND BLUT UND HAUT UND KNOCHEN.

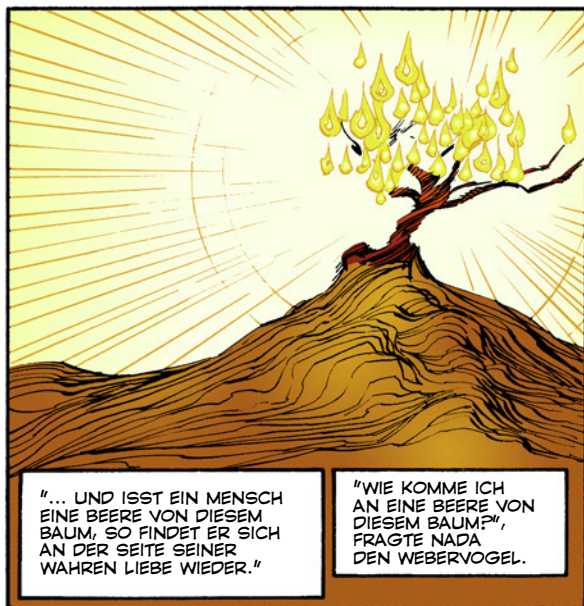
DIESER ANDERE KANN NIEMALS DER DEINE SEIN.



NADA SENKTE DEN KOPF UND VERLIESS DEN WALD.

DOCH DER WEBERVOGEL FOLGTE IHR. UND DER WEBERVOGEL SPRACH ZU IHR:

WIE ICH HÖRTE, WÄCHST IM SONNEN- GEBIRGE EIN BAUM. UND AUF DIESEM BAUM GEDEIHN FLAMMENBEEREN.



"... UND ISST EIN MENSCH EINE BEERE VON DIESEM BAUM, SO FINDET ER SICH AN DER SEITE SEINER WAHREN LIEBE WIEDER."

"WIE KOMME ICH AN EINE BEERE VON DIESEM BAUM?", FRAGTE NADA DEN WEBERVOGEL.



... UND DER KLEINE VOGEL SAGTE: "ICH WERDE SIE FÜR DICH HOLEN."



DER KLEINE VOGEL
FLOG HINAUF IN
DEN HIMMEL. ER
FLOG SO HOCH,
DASS ER NICHT
MEHR ZU SEHEN
WAR, WÄHREND
DIE KÖNIGIN
UNTEN WARTETE.

SIE WARTETE
EINEN TAG LANG,
UND AM ABEND
DIESES TAGES
SAH SIE EINEN
WINZIGEN PUNKT
AM HIMMEL
ÜBER IHR.



ES WAR DER WEBERVOGEL, DOCH WAR
ER VON DER SONNENGLUT TIEFBRAUN
GEBRANNT, UND IM SCHNABEL TRUG
ER EINE BEERE VON DEM BAUM, DER
IM SONNENGEBCIRGE WÄCHST.



(DARUM SIND WEBER-
VÖGEL BIS AUF DEN
HEUTIGEN TAG BRAUN.)

DER WEBERVOGEL LIESS
DIE FLAMMENDE BEERE VOM
SONNENBAUM VOR NADA AUF
DEN BODEN FALLEN. UND DIE
KÖNIGIN NAHM DEN WEBER-
VOGEL UND SAGTE ZU IHM...



WEIL DU DAS GETAN
HAST, SOLL NIEMAND
IN DIESEM LANDE DIR
UND DEN DEINEN
ETWAS ZULEIDE TUN,
KLEINER VOGEL.



DAHER IST ES
VERBOTEN, DAS FLEISCH
DES WEBERVOGELS ZU ESSEN
ODER IHN ZU VERLETZEN,
UND DAHER LASSEN WIR IHN
SEIN NEST IN UNSEREN
DÖRFERN BAUEN.

UND
NADA KEHRTE
IN IHREN PALAST
ZURÜCK...