

# Black & White

## Sunrise

Von DokugaCoop

### Kapitel 4: Part 4

"Hast du den letzten Stein? Gut, stelle diesen auf die beiden anderen Steine und das Tor wird sich für dich öffnen." Spricht Sable zu Mario, der behutsam den dritten Stein auf die beiden anderen stapelt. Erst jetzt erkennt Mario, dass auf den Steinen die Gesichter der Kreaturen abgebildet sind: Tiger, Affe und Kuh. "Du bist geschickt, nicht so wie der letzte Gott, den ich ausgebildet habe." "Der letzte Gott? Wie war er so?" "Oh, er war eine Sie. Lizz, um genau zu sein. In ihr verbarg sich das Talent alles ins Chaos zu stürzen, was sie anfasste. Aber es war nie so, dass sie es je wollte....Was für ein Tollpatsch." Erklärt Crispin Mario flüchtig. Der junge Gott begleitet Sable schwebend, die ihn durch ein großes Naturgebiet führt. Vor ihnen sammeln sich die Kreaturen, deren Gesichter auf den Steinen abgebildet sind. "Sind sie nicht umwerfend? Du musst dich jetzt für eine entscheiden." "Wirklich? Hm, das ist aber ganz schön schwer."

Teufel: "Hey, Boss, nimm den Tiger! Er liebt Fleisch. Hier gibt es mehr als genug davon. Das wäre auch die Gelegenheit, sich an Crispin zu rächen!"

Engel: "Nein, was hat er dir denn großartig getan? Er hat dir geholfen! Nun, die Menschen mussten dafür zwar einen Preis zahlen, aber sie sind nicht dabei umgekommen. Wie wäre es denn mit einer Kuh? Sie sieht friedfertig aus und wird eher pflanzliche Kost bevorzugen."

Teufel: "Ach, da wäre es ja besser den Affen zu nehmen, als eine verweichlichte Kuh. Hat Crispin nicht auch einen Affen? Diesen Gilb? Wenn ich mich recht entsinne, ist dieser ein Gibbon. Der hier ist ein Orang Utan. Oh ja, nimm ihn! Auge um Augen, Zahn um Zahn, Affe gegen Affe."

"Ich nehme ihn hier." "Bist du dir sicher?" Die anderen Kreaturen, die Kuh und der Tiger, sehen den Gott wehleidig an, während sich der Affe freut.

Teufel: "Ohje, nicht diese Masche! Fall nicht darauf herein Boss! Aber wenn du doch schlapp machst, dann nimm wenigstens den Tiger!"

Engel: "Nein, die Kuh soll es sein!"

Teufel: "Tiger!"

Engel: "Kuh!"

"Ich bleibe bei dem Affen."

Engel & Teufel: "Was?!?"

Sable tritt einige Schritte zur Seite, während Mario sich vor seine Kreatur stellt und sich diese näher ansieht. "Was ist los? Du kannst sie streicheln, wenn du magst." "Sie streicheln?" "Bewege einfach deine Hand so, wie du es immer tust und denke daran, wie du deine Kreatur berührst." Vorsichtig streichelt Mario seinen neuen Freund. "Es funktioniert!" "Natürlich tut es das. Aber das ist erst der Anfang. Du musst auch darauf achten, die Bedürfnisse deiner Kreatur zu stillen, indem du..." Plötzlich nimmt die Kreatur Sable auf. "Hey, was soll das?" Mit einem Satz will die Kreatur Sable wegwerfen, doch Mario befiehlt ihr sie runter zu lassen, indem er seiner Kreatur instinktiv eine Leine anlegt und an dieser zieht. Verwundert schaut sich Mario die Leine an, die von seiner Hand zur Kreatur führt. "...Was ist das?" "Ich bin verblüfft. Du hast schnell reagiert. Kreaturen haben oft ihren eigenen Kopf. Du musst ihr zeigen, wer hier das Sagen hat. Manchmal ist es auch nötig, sie zu schlagen." "Sie...schlagen? Ich will sie aber nicht schlagen!" "Nein, stattdessen hast du rechtzeitig eingegriffen, dank der Leine. Sieh sie als geistige Verbindung zu deiner Kreatur an. Du kannst ihr jederzeit die Leine anlegen, die du gerade in der Hand hast. Die braune Leine ist dazu in der Lage deiner Kreatur beim Lernen von neuen Tricks zu unterstützen, denn auch sie kann Wunder bewirken. Du musst ihre diese nur oft genug vorführen. Affen sind sehr schlau und wissbegierig. Die Affen-Kreaturen lernen am schnellsten. Kreaturen können auch von den Menschen lernen. Doch habe deinen kleinen Freund dabei stets im Auge!" Nebenbei ändert Mario die Leinenart mehrfach. "Es gibt ja nur drei Leinen." "Richtig, aber diese reichen vollkommen aus. Neben der "Leine des Lernens", gibt es noch die "Leine der Aggression", mit der du den Zorn deiner Kreatur schüren kannst, und die "Leine des Mitleids", die das Gegenteil bewirkt und deine Kreatur dazu bringt dein Volk mehr zu unterstützen." "Das...hört sich irgendwie bedrückend an. Ich möchte ihr die freie Entscheidung lassen." "Na, du solltest schon aufpassen, dass deine Kreatur nicht nur das tut, was sie will. Das macht einen schlechten Eindruck auf deine Gläubiger und es verändert die Gesinnung deiner Kreatur ins negative. Siehst du deinen neuen Tempel dort? Vor dem Eingang des Tempels befindet sich das Gehege deiner Kreatur. Dort wird sie sich ausruhen können. Dein Tempel zeigt dir ebenfalls an, welche Gesinnung du besitzt. In den Tempeln schlummert die Existenz der Götter. Momentan bist du neutral. Je mehr Gutes du für die Menschen tust, desto heller wird dein Tempel erscheinen. Jeder wird also erkennen, was für ein Gott du wirklich bist. Du solltest dich vor den Göttern mit den dunklen Tempeln in Acht nehmen. Sie sind böse und ziehen es nicht vor friedlich zu handeln. In der Welt der Götter ist es schwierig sich einen Namen als gutmütigen Gott zu machen. Die meisten sind nicht gerade freundlich. Crispin und ich wissen ja nun, was für ein Gott du bist, darum machen wir uns keine Gedanken um deine Vorgehensweise..., aber der Lauf der Dinge kann sich immer noch ändern."

Der Himmel über ihnen verdunkelt sich allmählich. Beunruhigt sieht Mario in den Himmel. "Das ist aber ein merkwürdiges Wetter. Der Himmel wird rot?" "Ein schlechtes Zeichen." Ohne Vorwarnung schlägt ein Blitz in das Dorf von Crispin ein. "Schnell zu Crispin!" Fordert Sable ihren neuen Schüler auf. Als Mario im Dorf von Crispin ankommt, sieht er die brenzlige Lage. Die Häuser des Dorfes brennen, die Menschen rennen panisch umher und versuchen die Flammen zu löschen. Mario's Gefolgsleute kommen ebenfalls zu Hilfe. Crispin versucht einen göttlichen,

durchsichtigen Schild um sein Dorf zu kreieren, der sein Volk vor dem starken Unwetter schützt. "Crispin, was ist hier los?" "Nicht weit von hier hat sich ein Strudel geöffnet. Ein feindlicher Gott fällt über das Dorf her. Ich werde herausgefordert. Mario, hilf diesen Menschen, bitte! Ich muss in das Portal schreiten und dem Wahnsinn Einhalt gebieten." "...Werden wir uns wiedersehen?" "Ich weiß es nicht. Es kann immer nur einen Gott geben. Hier hast du gewonnen. Es ist dein erster Sieg." "Aber es ist kein Sieg für mich!" "Beeindrucke die Leute und die Insel gehört dir." "Was?!? Wie soll ich das tun?" "Bemühe dich! Bis dein Herausforderer kommt, wird das deine Aufgabe sein meine Gläubiger zu beeindrucken. Ich lege das Schicksal dieser Leute in deine Hände, aber zuvor werde ich welche mit mir in die neue Welt nehmen." "Ich werde dir helfen." "Danke, du bist ein guter Gott." Schnell schickt Mario seine Kreatur zum Dorf. "Ich weiß nicht, ob du mich hören kannst, aber: lösche das Feuer! Kannst du das Feuer löschen?" Fragend sieht ihn die Kreatur an. "Okay, du verstehst mich nicht. Dann eben so." Mit seiner Vorstellungskraft lässt Mario es über den brennenden Häusern regnen. Einige Leute denken, dass es Crispin wäre, doch manche erkennen den neuen Gott, der ihnen hilft. Die Kreatur sieht derweil seinem Herren zu, rennt zu dem anliegenden Meer, schöpft mit ihren Händen Wasser, rennt zum Dorf zurück und schmeißt das Wasser auf die betroffenen Häuser. "Du verstehst es ja doch? Aber...es reicht nicht!" Die Kraft von Crispin lässt nach, das Unwetter ist vorbei, doch die Häuser brennen weiterhin. Kurz darauf bilden sich neue, verhängnisvolle Wolken. Schnell versucht Crispin seine Leute in den Strudel zu bringen. Gilb hilft ihm dabei, wobei dieser nach und nach die Menschen aufgreift und sie in den Strudel schmeißt. Keine angenehme Art zu reisen, aber leider notwendig. Währenddessen hilft auch Mario die Menschen in den Strudel zu bringen. "Nein! Du sollst sie doch beschützen und beeindrucken!" "Hiermit beschütze ich sie doch: indem ich sie von hier wegschaffe. Außerdem sind sie deine Gläubiger, nicht meine! Sie werden dir auf der anderen Seite helfen." "Du bist viel zu freundlich. Das wird dich noch umbringen!" "Ich weiß. Aber ich will es alleine schaffen. Ich will den Menschen nicht den Glauben nehmen, den sie als angenehm empfinden. Du hast mir außerdem als erstes geholfen. Wer ist hier "zu freundlich"? Zeig es diesem Gott, damit wir uns wiedersehen können!" "...Ehrlich gesagt möchte ich das nicht, Freund. Gehe deinen Weg und zeige ihnen, wer du wirklich bist. Darum habe ich dich ja ausgebildet." So steigt Crispin in den Strudel hinab, der sich daraufhin schließt. Das Unwetter verschwindet. Nur wenige Gläubiger Crispin's befinden sich noch auf der Insel. Diese haben sich in der Umgebung versteckt und kommen langsam zum Vorschein in dem Wissen, dass sie ihre Häuser neu aufbauen müssen. Ohne "Lebwohl!" zu sagen, verschwand auch Sable, die Ausbilderin. Die Frage ist nur: wohin? Mario ist nun, mit seiner Kreatur und einer Hand voll Menschen, ganz allein auf dieser Insel, die von einem unbekanntem, böartigen Gott heimgesucht und verwüstet wurde.