

# Dormholm – Station 0

Falko Michael Kötter

Dormholm – Station 0 1.0

©2010 Falko Michael Kötter

<http://www.relegatia.com>

## 0

Wie aus Nebel gegossen erhebt sich der gepflasterte Platz aus dem Nichts. Doch davon bekommst du nichts mit, denn du schwebst bewusstlos in der Leere. Gefangen.

Eine graugewandete Gestalt tritt auf die Bühne und mustert angewidert die wohlvertraute Kulisse. Wie ein Baum wächst der Wegweiser aus dem Chaos deiner Träume. Darauf die ihm verhassten Namen. „Tunkelin.“, murmelt Oneiros, als sei es ein Fluch, „wie oft noch?“

Er kann deine Antwort nicht hören, denn er ist nur ein Gast in deinem Traum. Dennoch spricht er weiter: „Alles habe ich dir gegeben, alles, was man sich wünschen kann, Liebe, Macht, Freiheit und Geld, sogar ein höheres Ziel, einen Triumph über das Böse und über die, die dich gefangen haben!“

Oneiros setzt sich an den morschen Wegweiser, verschränkt die Arme und sieht dich an. „Und doch bestehst du darauf, zu vergessen und jedes Mal hierher zurückzukehren.“ Er streicht dir über die Haare. „Arme Kreatur.“, flüstert er, „Kannst weder mit der Lüge noch mit der Wahrheit leben.“

Rund um ihn steigen die Hecken aus dem Nichts. Der Kreislauf wird bald von vorne beginnen. „Was willst du?“, fragt er dich, „Was zum Henker willst du?“ Oneiros blickt an dir hinab und sieht die Ketten, die dich binden, selbst in dieser Illusion. „Du ahnst es.“, folgert er, „Weißt, dass du gefangen bist und willst entkommen.“

Der Nebel zieht sich dicht um euch, das Vergessen oder vielleicht der Wahnsinn. „Aber entkommen bist du schon.“, spricht er müde, „Von deinem Traum in meinen. Hundert Mal, tausend Mal, ich habe lange aufgehört, zu zählen.“

Er steht auf und reißt wütend an dem Wegweiser. Vergebens, denn dies ist deine Welt und er hat keine Macht als die, die du ihm gibst. „Du riechst den Braten, nicht wahr?“, fragt er deinen leblosen Körper, „Weißt, dass du noch in Dormholm bist, so lange du nicht aufwachst.“

Oneiros kratzt sich am Kinn, eine sinnlose Geste in dieser Scheinwelt. „Doch zu entkommen, wirklich zu entkommen, das ist das eine, das ich dir nicht geben kann.“ Er setzt sich auf die Bank, verschwimmt für einen Augenblick und verwandelt sich in einen wohlvertrauten und doch unbekanntem alten Mann. Mit einer komplizierten Geste beschwört er eine Pfeife in seiner Hand. Oder vielmehr lässt er dich glauben, dass er eine hat.

„Entkommen...“, sinniert er abermals, „Erwachen...“ Er pafft einen Rauchring in den Nebel. „Vielleicht gibt es doch einen Weg, das zu bewerkstelligen.“ Oneiros erschrickt ein wenig vor seinem eigenen Gedanken. „Nein.“, murmelt er, „Das gewähre ich dir erst, wenn alles andere fehlschlägt...“

Deine Ketten verblassen im Nebel und schließlich bist du frei. Zeit zu erwachen, Zeit für eine neue Runde in diesem ewigen Kreis. Vielleicht wirst du dieses Mal ein Ende finden, mit dem du leben kannst...

Lies weiter bei 1.