

Monster Rumble Resurrection

Von RaoulVegas

Open Grave

1

8. Mai – 18:50 Uhr

Gut eineinhalb Tage sind seit dem Kampf mit dem Roggenwolf vergangen und Edward hat es immer noch nicht geschafft, ein womöglich versöhnliches Gespräch mit Joker zu führen. Es ist doch wirklich zum Auswachsen! Es ist ja nicht so, als hätte Ed es nicht versucht. Im Gegenteil hat er es schon so oft versucht, dass er selbst schon jegliche Lust daran zu verlieren beginnt, was den Ernst der Lage nicht gerade verbessert, von seiner getrübten Stimmung diesbezüglich mal ganz zu schweigen. Der Clown will einfach nicht mit ihm sprechen. Wenn Nigma ihn darum bittet, lehnt er jedes Mal ab, wird im Ernstfall sogar wütend oder trotzig wie ein kleines Kind. Nichts hilft. Direkt aus dem Weg gehen tut ihm Joker zum Glück nicht, dass wäre dann wahrlich wie ein Stich ins Herz. Jedes andere Gespräch führt er praktisch mit Freuden mit ihm. Doch sollte das Thema in diese spezielle Richtung abschweifen, beendet er das Ganze augenblicklich und oftmals mit sehr viel Nachdruck und lässt den Brünetten dann einfach an Ort und Stelle im Regen stehen. Somit kommt der Rätselmeister zu dem Schluss, dass es vielleicht besser wäre, das alles erst einmal auszusitzen und darauf zu warten, dass der Grünhaarige eher ihn um ein Gespräch bittet als umgekehrt...

Die erdrückende Warterei, die dadurch entsteht, macht den Älteren zwar mindestens genauso verrückt, wie Jokers kindlicher Trotz, aber was will man schon machen? Es ist in jedem Fall gesünder, sich etwas zurückzuhalten. Schließlich will er keinen neuerlichen Streit anzetteln, in dem er seinen Ex-Gefährten unbewusst bis aufs Äußerste bedrängt. So etwas ist immerhin keine gute Basis für eine erneute Aufnahme ihrer fragilen Beziehung...

2

Die Drei haben gerade das Abendbrot – oder in ihrem Fall wohl eher das Spätstück – beendet und sitzen nun jeder in seinen eigenen Gedanken versunken am Tisch, den Alfred langsam abzuräumen beginnt. Dabei schweift der Blick des Butlers aus dem großen Fenster über der Spüle. Dieses bietet eine perfekte Sicht auf den

angrenzenden Friedhof. Die Vorstellung mag vielleicht wenig einladend klingen, hat auf den Grauhaarigen aber durchaus eine beruhigende Wirkung. Von hier aus kann er nämlich auf die Grabstelle von Bruce' Eltern schauen. Und bisher hat ihn der Anblick immer in der Vergangenheit schwelgen lassen. Ihn an eine Zeit erinnert, in der es Batman noch nicht gab, an ihn noch nicht einmal im Entferntesten zu denken war; in der in diesem Haus viel Liebe, Lachen und Fröhlichkeit herrschten, und sie alle eine glückliche Familie waren.

Als er seine Augen nun allerdings in das langsam schwindende Tageslicht hinausschickt und den kleinen Hügel betrachtet, auf dem die Grabsteine dieser beiden so unglaublich wichtigen Menschen friedlich stehen, ist es alles andere als beruhigend für ihn. Im Gegenteil scheint sein Herz auf der Stelle stehenbleiben zu wollen...

„Könnten die Herren wohl einen Moment Ihre Aufmerksamkeit aus dem Fenster lenken?“, fragt er hörbar stockend in die Runde. Verwirrt sehen ihn die Anwesenden an, aus ihren Gedanken gerissen, weshalb sie einen Moment brauchen, um die Situation zu realisieren. Das blasse Gesicht des Butlers macht ihnen aber klar, dass es sich womöglich um etwas Ernstes handeln könnte. Schweigend erheben sie sich in perfektem Gleichklang, was anderntags lustig oder gar unheimlich gewirkt hätte, und treten dann an die Spüle heran, während Alfred zwei Schritte rückwärts macht, da er den Anblick nicht länger ertragen kann. Die bloße Vorstellung, dass sich dort draußen etwas seltsames ereignen könnte, treibt ihm schon jetzt die Tränen in die Augen, obwohl noch nicht einmal klar ist, um was es sich handeln könnte oder ob ihm vielleicht nur seine überreizte Fantasie einen Streich zu spielen versucht.

Was die drei selbsternannten Helden dort sehen, lässt sich allerdings nur schwer beschreiben. Deutlich ist der Grabhügel im Schein der schon fast völlig verschwundenen Sonne zu sehen. Das dunkle, nahezu zornig wirkende Orangerot der Dämmerung wird jedoch getrübt. Es wirkt, als würde die Erde an dieser speziellen Stelle von innen heraus glühen. Ein grelles, weißes Licht drängt sich nun an die Oberfläche, als hätte man dort einen Scheinwerfer aufgestellt.

„Du lieber Himmel...“, entkommt es Edward erstickt, wobei er schlagartig an jeden billigen Zombiefilm denken muss, den er sich jemals unfreiwillig mit dem Grünhaarigen ansehen musste. Wie er bei diesem Glühen ausgerechnet auf Zombies kommt, weiß er zwar nicht, doch der Gedanke ist praktisch allumfassend. Bei der Vorstellung wird ihm ganz kalt und er greift fast schon reflexartig nach Jokers Arm, um sich instinktiv etwas Trost von ihm zu erhoffen. Bei so einem Film tut der Verrückte es liebend gern, immer leicht über Eds Ängstlichkeit lachend, aber immer auch ehrlich und liebevoll. Doch diesmal tut ihm der Clown diesen Gefallen nicht wirklich. Er blickt sich zwar verwundert nach seinem sensiblen Ex-Gefährten um, maßregelt ihn aber praktisch im selben Moment mit seinen durchdringenden braunen Augen, ihm nicht ungefragt so nahezukommen. Leicht zuckt der Ältere zusammen, hebt beschwichtigend die Hände und tritt einen Schritt zurück, um etwas Abstand zu gewinnen und Joker somit seinen Freiraum zu lassen.

Batman schenkt der Szene der beiden keine wirkliche Aufmerksamkeit, dennoch spürt er mal wieder deutlich die Spannung zwischen ihnen und hofft daher, dass das hier weiterhin gut ausgeht und sie sich zumindest im Kampf so weit wie möglich

zusammenreißen. Es könnte sehr böse enden, wenn Joker auf einmal auf dumme Gedanken kommen würde. Dagegen wäre selbst Riddlers Ausbruch, letztes Jahr Batman gegenüber, ein lausiger Witz. Wenn der Clown austickt, gibt es für gewöhnlich Tote auf allen Ebenen. Doch wenn diese Sache hier erledigt ist, können sich die beiden, seiner Meinung nach zumindest, den ganzen Rest der Nacht streiten, wenn es sein muss. Hauptsache sie sind im Nachhinein noch in der Lage weiterzukämpfen, sollte es von Nöten sein, was er leidlich befürchtet...

„Kommt, das sehen wir uns sofort an.“, brummt er ihnen streng zu, während er den Weg zur Höhle antritt, um sich umzuziehen. Sein Tonfall duldet mal wieder keine Widerworte. Umziehen oder dergleichen brauchen sich Ed und Joker nun nicht, daher folgen sie ihm auch nicht dorthin, sondern verlassen das Anwesen über die Terrassentür der Küche und betreten dann die weitläufige Rasenfläche davor, die sie bis an den Rand des Friedhofs bringen wird.

3

Richtung Friedhof gewandt, warten die beiden Schurken auf den Ritter. Ed würde gern etwas sagen, um das bedrückende Schweigen zwischen ihnen zu brechen, doch er weiß beim besten Willen nicht was, abgesehen von seinem wachsenden Unbehagen beim Anblick des seltsamen Lichts dort hinten. Still seufzt er in sich hinein und geht daher lieber den Inhalt seiner Taschen durch, um die Dinge zu studieren, die er aus der Asservatenkammer in Arkham und dem Motel hatte mitnehmen können. Fast schon erfreut stellt er fest, dass der Grünhaarige daraufhin etwas ähnliches macht, wobei er allerdings mehr seine überlangen Ärmel untersucht als seine wenigen Taschen. Keine zwei Minuten später stößt Bruce in voller Montur wie ein bedrohlich dunkler Schatten auch schon zu ihnen. Gemeinsam überqueren sie den schier endlosen Rasen und nähern sich dem angrenzenden Friedhof, während Alfred unten in der Höhle breit vor dem Computer sitzt.

Dabei fällt ihnen auf, dass das Licht, das aus dem Boden zu kommen scheint, nun fast wie ein Herzschlag pulsiert. Unweigerlich muss Nigma wieder an Zombies denken. Sein Herz krampft sich nahezu schmerzhaft zusammen und er schluckt schwer. Wird denn dieser ganze Mist niemals aufhören? Werden sie bis ans Ende aller Zeiten dazu verflucht sein, irgendwelchen Schauergestalten nachjagen zu müssen? Gestalten, die ihnen unentwegt nach dem Leben trachten...

Seine beiden Kollegen lassen sich allerdings nicht davon beirren, sie sind aus härterem Holz geschnitzt als der sensible Rätselmeister. Ein ums andere Mal wünscht sich der Brünnette, dass er so etwas auch könnte. Doch sein sonst so herausragend analytisches Denken scheint bei dergleichen regelrecht zu blockieren, sodass nur noch die Angst in ihm vorherrscht. Wenn er doch nur Trost bei Joker suchen könnte, dann würde ihm das Ganze hier sicherlich viel leichter fallen. Doch das ist im Moment wohl nicht möglich. Dergleichen bei Batman versuchen zu wollen, würde nicht viel besser enden, selbst wenn er es zur Abwechslung einmal zulassen würde. Im schlimmsten Fall könnte es sogar dazu führen, dass der Clown eifersüchtig wird und dann auch noch

einen Streit mit der Fledermaus anzuzetteln versucht. Das wäre sehr schlecht. Daher lässt er nur wieder die Schultern hängen und versucht, sich irgendwie zu beruhigen. Immerhin ist ja noch gar nichts passiert, und es bringt rein gar nichts, sich vorher schon völlig verrückt zu machen. Das sagt er sich zumindest immer wieder, auch wenn das überausgeprägte Panikareal in seinem Kopf da anderer Meinung sein will.

Wenig später erreichen sie das Ende des Wayne-Anwesens und betreten den angrenzenden Friedhof mit Hilfe eines Schlüssels über eine kleine schmiedeeiserne Tür im rankenüberwucherten Metallzaun. Zielstrebig führt Bruce seine Begleiter durch die endlosen Reihen bis hin zur Mitte, wo sich die Grabstelle seiner Eltern auf einem kleinen Hügel befindet, und von wo das Licht ausgeht. Der Gedanke, hier womöglich einen erbitterten Kampf austragen zu müssen, behagt dem Rächer kein bisschen. Noch weit weniger als der Kampf gegen den Chupacabra letztes Jahr in der von ihm so verwünschten Crime Alley. Sie werden hier womöglich ein entsetzliches Chaos hinterlassen, das man schlichtweg nur als Grabschändung deklarieren kann. Den Gedanken haben die beiden Schurken wohl ebenfalls.

„Gib’s hier einen Nachtwächter oder so was?“, fragt der Clown. „Ja, aber der taucht erst in etwa einer Stunde auf, um das Tor zur Straße hin zu zuschließen. „Zumindest kann ich hier niemanden außer uns entdecken.“, fügt Riddler hinzu, was durchaus beruhigend ist. Fragt sich nur, ob sie das Problem in so kurzer Zeit in den Griff bekommen, und was sie dem Nachtwächter anschließend erzählen sollen, was hier passiert ist... Doch darüber können sie sich beraten, wenn es so weit ist. In jedem Fall haben sie spätestens morgen sicher eine ganze Menge aufzuräumen und zu erklären, und dass schürt ihr Unbehagen an diesem Ort nur noch mehr...

4

In freudiger Erwartung hockt Norris auf einem der üppig grünen Friedhofsbäume, unweit der Stelle, an der er sein Monster platziert hat. Er selbst ist von hier aus nicht zu sehen, das frühlingsjunge Blattwerk verbirgt ihn komplett. Dafür hat er aber eine ungetrübte Sicht auf den möglichen Kampfplatz. Doch wie lange wird es wohl dauern, bis Batman und seine beiden idiotischen Helfer hier aufschlagen werden? Eine wirklich gute Frage, die er so gar nicht beantworten kann. Aber das ist halb so schlimm. Wenn es sein muss, kann er hier die ganze Nacht warten, auch wenn sein neuer Wirtskörper ihn das sicher tagelang bereuen lassen wird. Die langsam aufziehende Nachtkälte und die damit einhergehende Feuchtigkeit spürt er schon jetzt allmählich in diesen alten Knochen. Doch es dürfte unwahrscheinlich sein, hier so lange warten zu müssen. Über einen Informanten hat er den Dienstplan des Wächters erfahren und weiß daher, dass dieser in spätestens einer Stunde hier aufschlagen und alles verrammeln wird. Er wird die Geschehnisse hier sehen und ganz schnell um Hilfe schreien. Und dann wird auch Batman sehr bald auftauchen.

Vielleicht taucht auch zuerst die Polizei auf, im besten Fall mit diesem nervigen Gordon. Der hat allem Anschein nach irgendwie einen guten Draht zu dem angeblich Dunklen Ritter, der wird ihn dann in jedem Fall her lotzen. Womöglich schaut auch mal

der ehrenwerte Mister Wayne zufällig aus dem Fenster und schiebt dann Panik, sodass er die Polizei ruft. Doch ganz egal, wer was macht, im Endeffekt wird Batman mit diesen beiden selbstgerechten Schurken hier aufschlagen und sich seinem Monster stellen müssen. Und spätestens dann kann der Spaß beginnen!

So lange muss Doug aber dann doch nicht warten, wie er sehr erfreut feststellt. Mit einem Fernglas hat er die Umgebung fest im Blick, besonders die Einfahrt. Doch diese hat nun nicht seine Aufmerksamkeit erregt. Dafür aber ein paar Gestalten auf dem Rasen der Waynes in genau entgegengesetzter Richtung. Mit großen Augen stellt er fest, dass es sich dabei nicht um diesen neureichen Sprössling oder irgendwelche Angestellten handelt, sondern um die zwei selten dämlichen Schurken! Das kann doch nicht möglich sein!? Was treiben die bei Bruce Wayne? Der wird sie ja wohl kaum zu einem gemütlichen kleinen Dinner eingeladen haben. Das wäre in jedem Fall ein Zufall zu viel.

Aber warte mal! Warte mal einen verdammten Moment! Das kann doch nun wirklich nicht mehr wahr sein! Norris glaubt, dass er träumt, anders kann er es sich nicht erklären, warum nun auch noch Batman das Anwesen verlässt und zu den zwei Schurken hinüberkommt. Soll das etwa bedeuten, dass Bruce Wayne mit Batman verbandelt ist? Der reiche Playboy und sein düsterer Helden-Freund? Denkbar wäre es schon, immerhin hat die Fledermaus sauteure Spielsachen, allein schon diese verschärfte Karre. Ist dann bestimmt von Vorteil, wenn man einen spendablen Kumpel hat. Doch dann auch noch zwei der meistgesuchtesten und auch noch geisteskranken Schurken der Stadt bei sich eintreten zu lassen? Das erscheint ihm dann doch etwas unglaublich, selbst wenn der Flattermann für sie bürgen würde.

Oder, was wäre, wenn das ein falscher Gedanke ist? Was ist, wenn Bruce Wayne selbst Batman ist? Das klingt ebenfalls irgendwie ziemlich logisch. Würde zumindest ganz gut erklären, warum die zwei Gauner aus dem Haus gekommen sind, ohne eine Panik oder dergleichen auszulösen. Oh, auf was ist er da nur gestoßen? Das stellt seinen schönen Plan in ein ganz neues Licht! Zum Glück hatte er noch nicht alles völlig ausgefeilt. Der finale Kampf – immer vorausgesetzt keines der Monster vorher hatte eine Chance gegen diese Spinner, was er doch sehr bezweifelt, immerhin hat er diesmal wirklich tief in seine Trickkiste gegriffen – hat noch keinen perfekten Austragungsort. Doch nun, nun weiß Doug definitiv, wo er die Sause steigen lassen wird! Vielleicht kann er bis dahin seine Vermutungen auch noch etwas mehr bestätigen? Selbstredend ohne sich dem Grundstück nähern zu müssen. Das wäre viel zu auffällig und würde schlichtweg auch nichts nützen. Aber sich auf die Lauer zu legen hat noch niemandem geschadet...

Doch erst einmal warten wir dieses Aufeinandertreffen hier ab. Vielleicht muss er sich dann auch schon gar keine Gedanken mehr machen? Höchstens, was er nach dem grausigen Ableben des Heldentrios so alles mit seinen restlichen Schöpfungen Schönes anstellen kann, damit diese dämliche Stadt endlich ihm allein zu Füßen liegt! Schon bei der bloßen Vorstellung beginnt es in seinen vernachlässigten Lenden zu kribbeln. Diese Empfindung dürfte selbst für den Penner, der seinen momentanen Wirt darstellt, eine ganz neue und langvermisste sein. Ein Grinsen schleicht sich auf sein zerfurchtes Gesicht. Oh ja, diese Stadt wird bluten, und zwar bis zum Letzten!

Das pulsierende Licht scheint immer hektischer zu werden, je näher ihm die drei Helden kommen, ganz so, als stünde es kurz vor einem tödlichen Herzinfarkt. Wenige Meter vor der Doppelgrabstelle bleiben sie schließlich stehen. Das Licht hat inzwischen die Dimensionen eines Stroboskops angenommen und wirkt daher so schmerzlich für die Augen, dass man gar nicht mehr hinsehen kann. Zumindest geht es den beiden Schurken so. Batman hingegen hat genug Filter in seiner Maske, um dennoch alles ungehindert beobachten zu können. Wenig hoffnungsvoll probiert er verschiedene davon durch, um das Ganze etwas zu analysieren. Allerdings bleibt ihm nicht viel Zeit dafür und er kommt daher auch zu keinem zufriedenstellenden Ergebnis. Denn plötzlich erlischt das Licht und lässt die drei Männer im spärlichen Schein einiger weit entfernter Laternen zurück. Die ersten weißen Schaden Bodennebel erheben sich dabei aus dem hohen Gras. Wie der Atem eines unsichtbaren Riesen steigt der Dunst aus dem dunkler werdenden Grün. Fast so als wäre die Erde lebendig...

Augenblicklich steigt das Unbehagen in Nigma wieder an. Instinktiv rückt er etwas dichter an seinen Ex-Gefährten heran, diesmal jedoch, ohne ihn zu berühren. Ein Hauch Erleichterung durchflutet ihn, als er merkt, dass Joker es zulässt, solange er körperlichen Abstand hält. Dann starrt er gebannt auf das Doppelgrab, so wie auch seine beiden Mitstreiter. Den Gedanken an irgendwelche Zombies kann er noch immer nicht vergessen, und er wird immer einnehmender, als sich nun die Erde auf den letzten Ruhestätten zu regen beginnt! Mit offenem Mund verfolgen die Drei, wie sich Sand, kleine Steinchen und feuchte Brocken in Bewegung setzen, das ebene Gras durchstoßen und sich auftürmen, als würde sich ein Maulwurf an die Oberfläche schieben. Was sich dort allerdings den Weg in die Freiheit bahnt, ist alles andere als ein halbblinker Insektenfresser. Es ist eine Hand!

Sie taucht genau zwischen den beiden Gräbern auf, sodass es sich wohl kaum um eine Art Reinkarnation von Martha oder Thomas Wayne handeln dürfte. Zumal die Zwei schon so viele Jahre in ihrer letzten Ruhstätte liegen, dass von ihnen kaum noch etwas Beständiges übrig sein dürfte – auch wenn Bruce diesen Gedanken gar nicht erst haben will, dennoch nicht darum herumkommt. So ist nun einmal der natürliche Lauf der Dinge. Alles muss vergehen, um dadurch auch neues Leben zu schenken. Geistesgegenwärtig schaltet er daher lieber seine Helmkamera ein, damit Alfred das grausige Schauspiel verfolgen und sich anschließend auf die Suche machen kann.

Der Hand folgt eine zweite. Grabschend versuchen die Glieder der fast völlig fleischlosen Finger Halt auf dem lockeren Erdreich zu finden, das sie aufgewühlt haben. Darauf folgen Arme, bedeckt mit grauweiß verwestem Fleisch und einzelnen Lederriemen, die vermutlich zu einer Art Kleidung gehören. Schließlich durchbricht der Kopf die Erde. Er steckt jedoch in einem Helm, ähnlich dem eines Ritters oder Kriegers. Der Helm trägt an den Seiten die Hörner eines Ochsen und auf der Oberseite eine kurze Finne, ähnlich wie die Rückenflosse eines kleinen Hais. Der Augenbereich wird von einem goldfarbenen, gebogenen Blech geziert, das an eine

Vogelmaske erinnert, und über dem Nasenrücken spitz ausläuft. Fast wie die festlichen Masken auf einem pompösen Ball.

Der nachfolgende Oberkörper ist fast völlig nackt, doch eindeutig als männlich zu erkennen. Nur ein breiter Lederriemen zieht sich über die rechte Schulter zur linken Hüfte hinab und soll vermutlich Schutz vor einem Angriff bieten. Die weißlich verweste Haut ist von tiefen, trocknen Wunden durchzogen und spannt sich fast bis zum Zerreißen über das Skelett. An der linken Seite der Rippen fehlt ein beachtliches Stück, als wäre es von einem wilden Tier herausgebissen worden, sodass die blanken Knochen sichtbar sind. Unterhalb der Hüften trägt die Gestalt weitere Stoff- und Lederstreifen, die Ähnlichkeit mit einem Lendenschurz oder Kilt haben. Der Stoff wirkt aufwendig verziert, dennoch ist er so alt, dass er fast zu zerfallen scheint und daher etliche Risse und Löcher aufweist.

Schwerfällig zieht das Wesen seine Beine aus dem Boden und richtet sich langsam zu seiner vollen Größe auf, die fast zwei Meter zu betragen scheint. Es trägt keine Schuhe oder Socken. Auch keine Hosen. Sein linkes Bein weist, wie die Rippen auf dieser Seite, eine große Wunde auf, sodass das Kniegelenk vollkommen freiliegt. Es wirkt völlig unwirklich, dass sich das Bein ohne sichtbare Sehnen am Knie überhaupt bewegen lässt oder auch nur irgendeinen Zusammenhalt haben kann. Die rechte Gliedmaße wirkt dagegen heil und trägt zum Schutz einen breiten Lederriemen im Kniebereich, der zusätzlich mit einer dünnen, gebogenen Metallplatte bedeckt ist.

Das Wesen scheint sie anzustarren – obwohl wegen des Helms keinerlei Augen erkennbar sind –, während es seine rechte Hand in die Erde steckt, aus der es gekommen ist. Heraus zieht es ein langes Schwert, dessen zweischneidige Klinge fast bis zur Unbrauchbarkeit verrostet zu sein scheint und zudem etliche herausgebrochene Stellen aufweist, als würde es an einer schweren Form von Lochfraß leiden. So steht das Monster da und betrachtet, allem Anschein nach, seine mutmaßlichen Gegner geduldig. Somit hat Alfred alle Zeit der Welt, die Gestalt zu begutachten und seine Suche zu starten. Flink huschen seine leicht zitternden Finger über die Tasten, gefolgt von seinen ruhlosen Augen auf dem sich aufbauenden Bildschirm...

6

„Ich wusste es doch...!“, zischt Edward leidlich in sich hinein. „Was wusstest du?“, will sein Partner neben ihm wissen. „Dass wir diesmal gegen einen Zombie kämpfen müssen.“, erwidert der Brünnette hörbar aufgelöst und zittrig. Sein Gesicht ist dabei fast so weiß wie die Schminke seines Ex-Gefährten – oder aber wie das verweste Fleisch der Bestie... Daraufhin gibt Joker nur ein helles Kichern von sich. „Was ist so lustig?“, faucht der Ältere schon fast und wendet sich mit mahnendem Blick zu ihm herum. „Das ist doch kein Zombie.“, gluckst der Grünhaarige hörbar vergnügt. „Ach ja? Sieht für mich aber so aus! Immerhin ist es eine wandelnde Leiche, oder etwa nicht? Das ist ja wohl die Definition eines Zombies, falls man so etwas von einer eigentlich nichtexistierenden Wesenheit überhaupt behaupten kann!“

„Wenn man es so oberflächlich betrachtet, dann schon. Dennoch ist es kein Zombie.“, beharrt der Jüngste weiterhin gelassen. Genervt verdreht Ed die Augen. „Und wieso nicht?“ Er weiß, dass es vermutlich keinen Sinn hat, mit Joker zu diskutieren, schon gar nicht über Zombies, die die Lieblingshorrorgestalten des Clowns darstellen, doch das lenkt den Rätselmeister immerhin etwas von diesem Wesen ab, bis der Kampf tatsächlich beginnt.

„Tja, erstens bewegen sich Zombies nicht koordiniert. Können sich nicht bücken oder eigenständig wieder aufrichten, wenn sie auf freier Fläche zu Boden gehen. Sie können nur dahinschlurfen und sinnlos nach irgendwas grabschen. Zweitens stehen sie nicht einfach nur so da und beobachten einen stillschweigend. Sie grunzen und keuchen ohne Unterlass vor sich hin, sind niemals still oder gar unauffällig, und wollen alles fressen, was sich bewegt. Und drittens...“ Anstatt etwas zu sagen, versetzt er seinem Gegenüber stattdessen einen kräftigen Stoß, sodass der Brünette unsanft mit dem Hintern auf dem leicht feuchten Gras landet.

Verdutzt blickt er zu seinem Kollegen auf, als in diesem Moment das Schwert des Wesens die Luft genau an der Stelle zerreißt, an der er bis eben noch gestanden hat. Ehe es abermals ausholen kann, wird das Monster jedoch von Batman zur Seite gestoßen, sodass es seine Aufmerksamkeit erst einmal dem Ritter zuwendet. Währenddessen reicht Joker Edward die Hand, um ihm aufzuhelfen. Dabei grinst der Clown jedoch ziemlich schadenfroh.

„Und drittens schwingen Zombies keine Schwerter.“, beendet er schließlich seine zuvor begonnene Ausführung mit lehrerhaft erhobenem Zeigefinger. In seiner Stimme und seinen Gesten ist keinerlei Wut oder Abneigung dem Rätselmeister gegenüber zu erkennen. Edward ist sich jedoch sicher, dass das Ganze nur der Tatsache zu verschulden ist, dass Joker recht hat und damit jetzt vor ihm angeben kann. Doch immer noch besser als alles andere, was er im Moment von ihm bekommt. Der Riddler hat dennoch nur ein Schnauben für dessen Worte übrig, doch im Grunde hat sein irrer Ex-Gefährte ja auch irgendwie recht. Aber was ist es dann und wie können sie es besiegen? Wird vermutlich nicht genügen, ihm das Hirn zu zermatschen wie bei einem richtigen Zombie, wenn man mal davon ausgeht, dass dergleichen Fantasiegestalten echt sein könnten...

„Und viertens...“ setzt Nigma die Aufzählung spaßeshalber noch fort. „...kommen mir die Muster auf seinem Leibchen irgendwie nordisch vor, soweit ich das bei diesem spärlichen Licht beurteilen kann. Sie haben erschreckende Ähnlichkeit mit den Runen, die wir zur Bekämpfung des Drachen in Black Gate verwendet hatten.“ „Hm...“, macht der Verrückte nachdenklich und betrachtet sich den Fetzen Stoff und Leder, den das Wesen um die Hüften gewickelt trägt. „Ja, da könntest du allerdings recht haben. Irgendwas klingelt da bei mir...“

„Damit hat Mister Nigma wirklich recht.“, unterbricht Alfreds Stimme sie schließlich alle. Batman ist es inzwischen gelungen, das Monster auf Abstand zu bringen, sodass er auch gut zuhören kann. Das Verfluchte an der Sache ist aber, dass dabei drei oder vier Grabsteine umgestoßen wurden und diese nun anklagend die Namen ihrer Besitzer in den dunklen Himmel hinaufsehen lassen. Doch das lässt sich jetzt nicht ändern und es war auch vorhersehbar, dass so etwas passieren wird. Das Wesen hingegen hält sogar inne und betrachtet sich wieder seine drei Gegner, die es ungewollt umzingelt zu haben scheinen. Es ist fast so, als hätte auch das Monster den Butler hören können...

„Sprich weiter, Alfred. Noch haben wir hier mehr oder weniger Ruhe.“, erwidert der Rächer und tritt dabei unter den wachsamen Augen des Nicht-Zombies ein paar Schritte zur Seite, damit er nicht über einen der umgestürzten Grabsteine stolpert. „Sehr wohl, Sir. – Mein Monsterwiki identifiziert dieses Wesen als einen sogenannten Draugr. Ein Draugr ist im skandinavischen Volksglauben ein Toter, der in seinem Grabhügel weiterlebt und für die Menschen in seiner Umgebung eine große Bedrohung darstellt. Der skandinavische Volksglaube geht auf eine noch wesentlich ältere Vorstellung zurück, wonach ein Toter in seinem Körper mit voller Lebenskraft weiterexistiert. Dies hat aber nichts mit der Vorstellung einer unsterblichen Seele gemein, wie hier ausdrücklich betont wird. Ihr Aussehen richtet sich zudem nach der Art des Todes. So erscheinen zum Beispiel Ertrunkene triefend nass oder im Kampf Gefallene blutverschmiert mit klaffenden Wunden. Außerdem haben sie übermenschliche Kräfte. Oft werden sie als Wächter der Grabbeigaben beschrieben. Des Weiteren konnte ich sogar herausfinden, wie das Monster wohl zu besiegen sein dürfte.“

„Na, wenn das nicht mal praktisch ist.“, flötet Joker begeistert. „Naja, so einfach wird es vermutlich nicht werden, junger Herr. Denn hier steht, dass der Draugr nicht mit normalen Waffen verwundet geschweige denn von ihnen besiegt werden kann. Von daher müssen Sie Drei sich etwas einfallen lassen, um das irgendwie zu bewerkstelligen. Sie müssen ihm nämlich den Kopf abschlagen, diesen dann zu seinem Gesäß legen und dann den ganzen Körper vollständig verbrennen...“ Die Freude des Clowns schmälert sich etwas, durch die Tatsache, dass herkömmliche Waffen keine Chance bei diesem Ding haben. Doch seine Stimmung hebt sich gleichermaßen wieder, als er hört, dass er etwas abfackeln darf.

„Danke, Alfred. Wir werden uns schon etwas einfallen lassen.“, brummt Bruce. „Verbrennen dürfte sicher kein Problem sein, wenn ich mir Joker so ansehe...“, setzt Edward an und schielt zu seinem Partner hinüber, der breit grinst und vor Vorfreude regelrecht zu glühen scheint. „Doch wenn unsere Waffen nutzlos gegen diesen Draugr sind, können wir ihn vermutlich nur mit seinem eigenen Schwert niederstrecken...“, führt er weiter aus. „Da hast du sicher recht. Doch dafür müssen wir das besagte Schwert auch erst einmal in die Hände bekommen, und dass wird er sicher nicht zulassen, wenn uns nichts einfällt, um ihn irgendwie zu überlisten.“, merkt der Schwarzhaarige an. „Hm, vielleicht können wir ihn ja irgendwie festhalten oder fesseln oder so. Wenn wir Glück haben, lässt er sein Brotmesser dabei dann fallen...“, kommt dem Grünhaarigen nun der Gedanke.

„Keine so schlechte Idee. Und womöglich habe ich da sogar das richtige Gadget

dafür...“, grübelt der Rätselmeister und beginnt dann, in seinen Taschen danach zu suchen.

8

Langsam wird Norris etwas nervös. Was labern diese drei Spinner da nur die ganze Zeit vor sich hin? Leider kann er überhaupt kein Wort davon verstehen, verflucht. Sie sollen schließlich um Leben und Tod kämpfen und kein Teekränzchen abhalten! Damit schienen sie ja sogar sein wunderschönes Monster zu verwirren. Oder kann es sein, dass es etwas hört, das für Doug nicht ersichtlich ist? Es wirkt fast so, als würden die sogenannten Helden jemandem zuhören, der nicht hier ist, aber womöglich dennoch alles sehen kann... Hat Batman also vielleicht einen weiteren Partner, von dem Norris nichts weiß? Wäre durchaus möglich. Selbst unter dem Gesichtspunkt, dass der Dunkle Ritter für gewöhnlich angeblich strickt allein arbeitet. Immerhin hat er sich ja auch diese zwei Spinner angelacht. Vielleicht ja irgendein Diener? Schließlich sind sie alle aus dem Wayne-Anwesen herausgekommen, und für Doug besteht schon kein Zweifel mehr, dass Bruce Wayne wirklich Batman sein muss. Dennoch wird er dem noch etwas nachgehen müssen, um ganz sicher zu sein.

Dem Anwesen nähern kann er sich ja leider nicht. Somit kann er das Ganze auch nicht unterbinden. Andererseits, was soll jemand Abwesendes schon ausrichten können, selbst wenn er hier alles beobachten kann? Immerhin würde es Stunden dauern, herauszubekommen, um was für ein Wesen es sich hier handelt, wenn man dessen Namen nicht kennt, und wie man es folglich vielleicht sogar besiegen könnte. Das weiß Doug schließlich aus eigener Erfahrung. Und diese Zeit haben sie ganz und gar nicht. Von daher können sie so viel labern, wie sie wollen, es wird ihnen doch nichts nützen! Dennoch sollte Norris diese Tatsache nicht unbeachtet lassen. Es könnte definitiv zu Problemen führen, wenn diese Möchtegernhelden noch mehr Unterstützung von außen bekommen. Könnte ja immerhin auch sein, dass diese geheime, nicht anwesende Person die Polizei verständigt. Aber die sind in jedem Fall machtlos gegen das Monster. Außer Donuts, Kaffee und Schmiergeldern können die ja nichts und niemanden erfolgreich fangen. Also erst einmal weitersehen, wie sich diese Spinner mit seinem wunderschön schaurigen Draugr schlagen.

9

Was Nigma schließlich aus seiner Tasche zieht, hat große Ähnlichkeit mit einer dunkelgrünen Spielzeugpistole. Argwöhnisch betrachtet Batman die Waffe, ist er doch kein Freund von dergleichen, nicht einmal, wenn es sich dabei um ein harmloses Spielzeug handeln sollte. Auch der Joker wirkt etwas irritiert. „Ein Spielzeug?“, fragt er skeptisch, da sein Ex-Gefährte sich für gewöhnlich nicht mit so etwas abgibt. „Ganz im Gegenteil. Andererseits hast du dennoch recht. Es war mal ein Spielzeug, das ich modifiziert habe, ganz ähnlich, wie du das immer machst.“ „Und was kann dieses

Ding?“, fragt Bruce noch immer skeptisch. „Ich...“, setzt der Riddler zu einer Erklärung an.

Doch er kommt nicht dazu, da der Draugr in diesem Moment realisiert, dass seine Gegner ihm vielleicht gefährlich werden könnten und es daher besser wäre, sie schnell zu vernichten. Immerhin war das ja auch der Befehl seines Schöpfers und er ist bestrebt, dem Folge zu leisten. Zudem ist die ferne Stimme, die er gehört hat, inzwischen verstummt und er kann sich somit wieder auf seine Aufgabe konzentrieren. Doch er hat sich schlichtweg von dieser fernen Stimme ablenken lassen, was ihn auf äußerst primitive Weise wurmt. Das wird ihm so schnell nicht wieder passieren. Daher schwingt er nun sein Schwert und geht zum Angriff über. Mit grunzendem Geschrei stürmt er auf die Drei zu, die sich zum Reden wieder etwas dichter zusammengefunden hatten.

Pfeifend saust die ramponierte Doppelschneide durch die kühler werdende Luft und scheucht die Helden auseinander wie ein paar Hühner, die vor einem Fuchs im Stall Reißaus zu nehmen versuchen. „Okay, für lange Erklärungen haben wir wohl keine Zeit, daher zeige ich euch einfach, was die Pistole kann...“, keucht Ed und drückt ab. Sein Ziel ist unzweifelhaft der Draugr, doch mit dieser Art von Waffe ist das Zielen weit schwieriger, da das Geschoss sehr langsam ist, und dagegen kann nicht einmal ein so hervorragender Schütze wie Edward etwas ausrichten. So kommt es, wie es kommen muss, und Batman wird davon getroffen, als er gerade dem Angriff des Monsters entgehen will...

Auf einmal fühlt sich der Rächer seltsam schwerelos. Als er an sich herabblickt, berühren seine Füße nicht einmal mehr den Boden! Er schwebt doch tatsächlich in der Luft! Eine Art Blase hält ihn gefangen. „Oh, weh...“, seufzt Ed bei diesem Anblick. Joker kichert nur wieder. „Ist ja echt was Neues, dass du mal danebenschießt!“ „Ich habe nicht danebengeschossen, doch die Blase braucht etwas Zeit, um das Ziel zu erreichen...“, kontert der Brünnette überaus pikiert, als würde allein die Vorstellung, danebenzuschießen, seinen Stolz verletzen. „Verstehe. Trotzdem eine geile Idee. Doch wie bekommen wir unser Fledermäuschen da wieder raus?“ „Das ist nicht schwer. Die Blase hält bei dieser Größe nur ein paar Sekunden, was aber ausreicht, sich im Ernstfall einen Vorsprung zu verschaffen. Zudem ist sie sehr fragil und platzt leicht, wenn man sich da drin bewegt...“

Genau in diesem Moment erklingt ein hohles Ploppen, die Blase zerreißt mit einem feuchten Schmatzen und der Rächer landet unsanft auf dem nassen Gras. Gerade noch rechtzeitig kann er sich kurz darauf zur Seite rollen, bevor ihn das Schwert des wieder angreifenden Draugr treffen kann. „Versuch's nochmal, vielleicht klappt es jetzt.“ „Es muss klappen. Ich kann damit nur zweimal schießen, für mehr Blasen reicht der Tank nicht aus, ohne dass die Waffe völlig kindisch aussieht...“, schnauft der Rätselmeister, als ihm diese Tatsache nun bewusst wird. Die Waffe war ursprünglich ja auch nur für einen Schuss gedacht. „Scheiße. Okay, warte einen Moment. Ich flitz zu Batsy und wir versuchen dann, das Biest irgendwie zum Stillhalten zu bringen...“ Und schon setzt sich der Clown in Bewegung. Wie ein flüchtendes Reh springt der Grünhaarige überraschend elegant über die umgestürzten Grabsteine hinweg und nimmt so genug Schwung auf, um sich dem Draugr mit der Schulter voran in den Rücken zu rammen. Mit einem überraschten Laut stolpert das Monster ein paar

Schritte vorwärts und wendet seine Aufmerksamkeit somit auch dem Joker zu. Ed hat kein so gutes Gefühl bei dem Gedanken, doch was bleibt ihm schon anderes übrig?

Tief atmet er durch und betrachtet dann seine beiden Partner, wie sie nahezu hilflos versuchen, den Draugr am Angriff zu hindern, damit er mal ein paar Sekunden stillsteht. Das ist alles andere als einfach. Weitere Grabsteine landen ungewollt mit anklagendem, leisem Donnern am Boden, nun auch welche mit dem Gesicht im feuchten Gras, was irgendwie noch trauriger ist. Einer geht sogar völlig entzwei, weil er hart auf einen seiner Nachbarn fällt, was nicht nur Bruce das Herz bricht, obwohl er die Person gar nicht kennt. Inzwischen ist der Draugr schon so auf hundertachtzig, dass es praktisch keine Pausen mehr zwischen seinen Schwerthieben gibt. Stattdessen scheucht er das Duo nur wieder vor sich her. Das Gute an der Sache ist allerdings, dass ihm der Draugr den Rücken zudreht und sich voll und ganz auf Batman und Joker konzentriert. Ganz so, als hätte er vergessen, dass er ja eigentlich drei Gegner hat. Das könnte also die perfekte Gelegenheit für den Brünetten sein...

Gewissenhaft legt er auf das Monster an und drückt ab. Wenn es sich jetzt aus irgendeinem Grund duckt oder die Richtung wechselt, ist alles aus... Die Blase verlässt die Mündung der Waffe wie ein zusammengepresster Ball. Sobald die Verbindung unterbrochen wird, bläht sie sich allerdings zu einem Durchmesser von fast drei Metern auf und schwebt in wabernden Bewegungen vorwärts. Schmerzhaft beißt sich der Riddler auf die Unterlippe und betet dafür, dass es funktioniert...

Die Blase hat ihr Ziel fast erreicht. Nun drückt sie sich gegen den Rücken des Monsters und verschluckt es schließlich wie ein hungriges Maul. Anschließend steigt sie schwerfällig etwa einen halben Meter in die Höhe und verweilt dort träge schwankend. Der Draugr ist völlig überrumpelt und versteht überhaupt nicht, was mit ihm passiert. Und tatsächlich lässt er aus Panik sogar sein Schwert fallen. Doch es landet nicht auf dem Boden, nicht gleich zumindest. Zuerst trifft es auf die fragile Hülle der Blase und zerfetzt sie. Mit einem leisen Geräusch landet es anschließend im Gras. Kurz darauf schlägt der Körper des Wesens mit dumpfem Poltern daneben auf.

Durch den Sturz wirkt es etwas orientierungslos. Das ist die Chance! Als hätte man ihn in den Hintern getreten, stürzt Joker nach vorn, grabscht nach dem Schwert, ohne aus dem Tritt zu kommen, und versucht, genauso schnell wieder davon zu kommen. Das gelingt ihm jedoch nicht. Der Draugr umklammert plötzlich seinen linken Knöchel so fest wie ein Schraubstock! Und der Druck wird immer stärker, sodass der Clown ein schmerzliches Keuchen nicht unterdrücken kann. Stattdessen schlägt er der Länge nach hin, kann das Schwert dabei aber festhalten.

„Lass los, du Arschloch!“, faucht der Jüngste und wendet sich unbeholfen um, um nach dem Monster zu treten. Das zeigt sich dadurch jedoch keineswegs beeindruckt. Es scheint gar kein Schmerzempfinden zu haben, ganz gleich, wo Joker ihn auch treffen mag. Gut, ohne Schuhe an den Füßen ist es sicher sowieso nicht so schmerzhaft, wie es sein könnte, aber trotzdem. Einen Fuß mit voller Wucht mitten auf die Nase zu bekommen, tut so oder so höllisch weh. Doch da ist dieser verfluchte Helm, der jeden Tritt abfängt und stattdessen dem Verrückten Schmerzen bereitet. In diesem Augenblick kommt auch dem Grünhaarigen eher der Gedanke an einen Zombie. Allein schon diese Kraft. Wenn der Jüngste sich nicht bald befreien kann, wird er sein

Schienbein unweigerlich brechen hören können!

Zum Glück sind ja auch seine beiden Kollegen hier und beobachten nicht nur alles untätig. Edward nimmt ihm beherzt und mit leidvoll besorgtem Gesicht das Schwert ab und schlägt damit zornig schnaubend und ziemlich unbeholfen auf den Arm des Draugr – das Schwert ist weit schwerer als er es vermutet hat, sodass der Schlag mehr einem Fallenlassen gleicht als einer richtigen Krafteinwirkung.

Derweilen zieht Batman seine Enterhakenpistole und zielt auf das Monster. Das herausschießende Seil wickelt sich wie eine Schlinge um dessen Hals und hindert ihn daran, weiter vorwärtszukommen. Als die ramponierte Klinge seiner eigenen Waffe auf den Arm des Draugr trifft, wird dieser so glatt und mühelos abgetrennt, als wäre er nichts weiter als ein Stück Butter! Schwarzes, stinkendes Blut spritzt in einer erschreckend großen Fontäne von irgendwo aus diesem trockenen Körper hervor und das Wesen gibt ein entsetzliches Geheul von sich, als würde es jetzt doch plötzlich Schmerzen empfinden können. Die abgetrennte Hand um Jokers Knöchel verliert ihre Kraft und fällt reglos ins Gras zurück. Schwerfällig kommt der Clown wieder auf die Beine und testet die Belastbarkeit seines Knöchels. Es zieht etwas, doch er dürfte problemlos dennoch das Gewicht seines Besitzers aushalten können, auch wenn er vermutlich bald auf das Doppelte anschwellen wird. Doch für dergleichen Gedanken ist später schließlich immer noch Zeit.

10

Mit einem Knurren reißt Norris die Augen auf und starrt auf das Kampfgeschehen. Diesen Spinnern ist es doch tatsächlich gelungen, seinen Draugr zu überlisten und ihm eine Hand abzuschlagen! Oh, wie konnte das nur passieren? Doug hat sich so Großes von diesem Wesen versprochen, und nun sieht es so aus, als würde es den Kampf verlieren, bevor dieser so richtig angefangen hat...

Vielleicht aber auch nicht. Nur weil ihm jetzt eine Hand fehlt und dieser Riddler sein Schwert hat, heißt das ja noch lange nicht, dass der Draugr machtlos wäre. Es kann diesen dummen Möchtegernhelden auch immer noch einhändig den Hals umdrehen! Das Schwert ist auch viel zu schwer, als dass diese Idioten es sinnvoll führen könnten, somit dürfte es ihnen nicht sonderlich viel nutzen. Innerlich feuert er sein Monster an. Es wird dem Trio definitiv nicht mehr so schnell die Möglichkeit geben, es zu überrumpeln. Dafür fehlt ihnen in jedem Fall die Kraft.

Nicht abstreiten kann Norris allerdings, dass die Pistole, die dieser Rätselfreak benutzt hat, doch ein sehr interessantes Spielzeug ist. Nur schade, dass die Blase, die Batman gefangen hielt, so schnell wieder zerplatzt ist, sonst hätte sein Draugr leichtes Spiel mit dem Rächer gehabt. Wirklich ärgerlich. Aber dadurch kommt ihm die unschöne Erkenntnis, dass die Fledermaus allem Anschein nach nicht die einzige hier ist, die jede Menge ausgefallenes Spielzeug hat. Dahingehend war er bei seinen Recherchen wohl etwas schlampig. Andererseits konnte Doug ja auch nicht ahnen, dass diese zwei Verrückten auch so eine Vorliebe haben.

Diesbezüglich hatte er allerhand Nachforschungen zu Batmans schier unerschöpflichem Vorrat an Krimskrams angestellt. Vom Joker wusste er, dass dieser viel mit Gas und Sprengstoff um sich wirft und eine Vorliebe für Messer hat. Dagegen wirkte der Riddler immer sehr harmlos auf ihn. Von diesem wusste er nur, dass er einen goldenen Gehstock besitzt, in dem sich eine Klinge versteckt, und dass er ein hervorragender Schütze ist, was er letztes Jahr schließlich am eigenen Leib erfahren musste. Welche Überraschungen erwarten Norris – und insbesondere seine Monster – in diesem Fall also noch?

11

„Hier, nimm du das Ding wieder, das wiegt ja eine Tonne...“, meint Ed keuchend und hält seinem Ex-Gefährten das ramponierte Schwert ungelenk entgegen. Dieser mustert ihn leicht verwundert, ergreift aber die Klinge. „Ich weiß nicht, ob ich es schaffe, diesem Biest mit einem Schlag den Kopf abzuschlagen. Ich kann das Schwert ja kaum richtig anheben. Und ich denke, dass wir nur einen einzigen Versuch dafür haben werden.“, erklärt sich der Herr der Rätsel. „Ja, da hast du wohl recht, dass muss beim ersten Mal sitzen und das Teil hier ist echt weit schwerer als es aussieht...“, stimmt ihm der Clown zu, kann jedoch nicht mehr sagen. Auf einmal stöhnt Batman hinter ihnen angestrengt auf.

Als sie sich zu ihm umwenden, können sie gerade noch zurückweichen, als der Draugr mit seiner verbliebenen Hand nach ihnen langt. Noch ein oder zwei kräftige Rucke und er wird sich aus dem Griff der Fledermaus befreien können, weil diese die Enterhakenpistole nicht mehr lange halten kann oder aber das Seil vorher reißt. Ein Plan muss also her, und zwar schnell.

Abermals kommt Edward eine Idee und er sucht wieder in seinen Taschen. „Hier, halt das mal kurz...“, meint er und drückt Joker etwas in die Hand, während er weitersucht. „Was ist das?“, fragt der Grünhaarige und betrachtet sich das goldene Fragenzeichen in seiner Hand. „Das ist ein Enterhaken.“, erläutert Nigma, nimmt ihm diesen wieder ab und gibt ihm dafür ein paar Puzzleteile. Überrascht sehen ihn Joker und Bruce an. „Was ist? Ich hatte eben ein bisschen Langeweile, nachdem du verschwunden warst, und dann habe ich halt etwas gebastelt, um mich von all meinen zermürenden Gedanken abzulenken.“

„Alle Achtung, mein Hübscher! Und was können die Dinger hier?“, will der Jüngste nun wissen. Nigma entgeht dabei nicht, dass ihn sein Ex-Gefährte mit seinem Kosenamen angesprochen hat, was er seit ihrer unschönen Trennung nicht mehr macht. Könnte das also vielleicht ein gutes Zeichen in dieser Hinsicht sein? Riddler wünscht es sich von ganzem Herzen, doch im Moment versucht er, nicht allzu viel dort hineinzuinterpretieren, um sich nicht ablenken zu lassen. Sie haben hier schließlich erst einmal eine Aufgabe zu erfüllen. Für Gefühlsduseleien ist später sicher noch genug Zeit.

„Die dürften dir gefallen. Wenn sie auf eine Oberfläche aufschlagen, explodieren sie. Nicht sehr stark, aber als Ablenkung dürfte es allemal reichen.“ Grinsend leuchten die Augen des Clowns auf. „Du hast hoffentlich einen Plan, Nigma...“, keucht der Schwarzhäarige nun überaus angestrengt. Das Seil an seinem Enterhaken wird jeden Moment reißen und dann wäre der Draugr wieder frei!

„Ich denke schon, ja. Aber dafür müssen wir die Plätze tauschen, denke ich. Mein Haken passt nicht um seinen Hals mit diesem dämlichen Helm...“ An besagtem Helm befindet sich ein beweglicher Fortsatz, der im Kampf nicht behindert, aber Hals und Nacken vor einem Angriff schützen soll. In diesem Moment gibt es ein reißendes Geräusch und das Seil ist entzwei. Unsanft landet Bruce wieder auf seinen vier Buchstaben. Erstaunlich schnell richtet sich das Monster nun auch schon wieder auf und hält auf die beiden Schurken zu.

Gekonnt wirft ihm der Verrückte eines der Puzzleteile mitten ins Gesicht. Die entstehende Explosion ist zwar weit kleiner als von Joker erhofft, doch sie reicht in jedem Fall aus, um das Wesen zu verwirren – Nigma meinte ja schließlich, dass sie nur zur Ablenkung dienen sollen, da Ed für gewöhnlich ja auch niemanden absichtlich töten möchte, wenn es sich vermeiden lässt.

Der Draugr bleibt erschrocken stehen und greift sich mit der verbliebenen Hand ins Gesicht – oder eher an den Helm, auf dem sich ein schwarzer Rußfleck an der Stelle des Aufpralls gebildet hat. In diesem Moment erhebt sich Batman wieder und fummelt ein neues Seil in seine Pistole. Währenddessen hastet er um das Monster herum und kommt dann vor ihm zum Stehen. Ed tut es ihm gleich und begibt sich in den Rücken des Draugr. Als die wandelnde Leiche ihren Angriff fortsetzen will, zielt Wayne wieder auf dessen Hals. Erneut umschlingt ihn sein Seil wie eine Henkersschlinge.

„Ich hoffe, seine Knochen sind stabiler als sie aussehen...“, murmelt der Rätselmeister vor sich hin. Fest umklammert er die runde Kugel am Ende des Fragezeichens und drückt einen versteckten Auslöser. Daraufhin löst sich der geschwungene obere Teil von der Kugel und schießt matt funkelnd auf die freiliegende Wirbelsäule knapp über seinem Leibchen zu. Das da ein paar Zentimeter Knochen hervorschauen, konnte Edward gut erkennen, als ihm der Draugr vorhin den Rücken zugekehrt hatte, von vorn ist davon jedoch nichts zu erkennen.

Der goldene Haken klammert sich um die blanken Steißwirbel und sitzt nun halb im verwesenen Fleisch eingebettet fest. Brüllend versucht sich der Draugr daraus zu befreien, doch mit nur einer Hand ist das etwas schwierig. Dennoch würde seine Kraft sicher dafür ausreichen. Daher wirft Joker ihm kurzerhand noch eines der Puzzleteile mitten ins Gesicht. Als der doch eher zaghafte Ton der kleinen Explosion ertönt, fangen Ed und Bruce gleichzeitig ruckartig an zu ziehen.

Mit einem überraschten Laut wird das Monster der Länge nach zu Boden befördert. Die beiden selbsternannten Rächer treten so weit zurück, dass ihre Seile völlig straff gespannt sind und versuchen damit, dem Wesen möglichst viel Bewegungsspielraum zu nehmen. Der Nicht-Zombie setzt sich augenblicklich dagegen zur Wehr. Seine Kraft ist selbst in dieser Haltung erstaunlich und verlangt seinen Gegnern alles ab, um ihn

festzuhalten. Doch das werden sie nur kurz durchhalten können, ehe beide Seile reißen oder einer von ihnen loslassen muss...

Das ist das stumme Zeichen für Joker. Mit beiden Händen umklammert er fest das schwere Schwert, das trotz seines mitgenommenen Zustandes ein erstaunliches Gewicht hat. Der Clown legt einen kleinen Trab ein, zerrt die Waffe dabei ungelenk über den Rasen und reißt die Klinge dann grunzend in die Luft, bis sie sich fast auf seine Schulter legt. Dabei droht er fast das Gleichgewicht zu verlieren. Er stößt ein animalisches Brüllen aus und setzt alle Kraft in den nun folgenden Schlag. Deutlich treten dabei sämtliche Muskeln und Sehnen an seinem Hals und seinen dünnen Armen hervor. Schweiß steht ihm in dicken Tropfen im Gesicht. Allerdings reißt vorher Edwards Seil durch. Dies hat zur Folge, dass der Draugr durch Batmans anhaltende Zugkraft ein Stück über den Rasen gezogen wird.

Die haltlos herabfallende Klinge trifft dadurch nicht das Genick des Wesens, sondern gräbt sich in dessen Rücken hinein. Hörbar zerbricht dessen Wirbelsäule, während sich die Schneide tief im Brustkorb verankert. „Scheiße...“, schimpft der Grünhaarige atemlos und keucht hörbar. Der Draugr gibt ein schmerzliches Heulen von sich, versucht aber sofort wieder, nach seinem Angreifer zu langen. „Hast du noch mehr tolle Spielsachen?“, fragt Joker an seinen Ex-Gefährten gewandt und wischt sich dabei über das nasse Gesicht, was seine Schminke grotesk verschmiert. „Ich fürchte nicht, und ich kann das Seil von meinem Haken auch nicht so leicht austauschen wie Batman, selbst wenn ich eines dabei hätte...“, gibt er trübsinnig zu und kommt wieder auf die Beine.

„Na schön. Dann komm her und hilf mir ziehen. Das verdammte Ding hat sich total verklemmt...“ Knurrend tritt Joker dem Draugr auf die grabschende Hand, was diesen jedoch wenig beeindruckt. Etwas ungeschickt umklammert Ed nun ebenfalls den Griff des Schwertes und dann ziehen beide mit aller Kraft, während Bruce dem entgegenzuwirken versucht.

12

Norris kann das alles kaum begreifen. Es sieht doch tatsächlich so aus, als wüssten diese Idioten, wie sie seinen Draugr zu besiegen hätten! Alles wirkt so koordiniert bei ihnen. Zwar haben sie gerade einen kleinen Fehlschlag einstecken müssen, aber das wird sie sicher nicht lange aufhalten. Doch das kann einfach nicht möglich sein! Noch weniger kann es möglich sein, dass diese halbe Portion von irrem Clown so eine verdammte Kraft hat, um das Schwert zu schwingen! Was ist er, ein Scheiß-Berserker, oder was? Und wer, in aller Welt, war nur diese fremde Stimme, die ihnen geholfen hat? Inzwischen ist er sich hundertprozentig sicher, dass es einen weiteren Helfer gibt, das steht völlig außer Frage. Doch wie konnte dieser nur so schnell eine Lösung finden? Das will nicht in seinen Kopf hinein. Allerdings hat er auch nicht die Zeit, sich lange Gedanken darüber zu machen, denn der Kampf nähert sich seinem Ende und somit einer weiteren niederschmetternden Niederlage für Doug...

Mit einem widerlichen Knirschen, begleitet von einem schmerzlichen Aufheulen des Draugr, löst sich das Schwert schließlich aus dem halbverwesten Brustkorb. Es reißt mit seiner zerfurchten Klinge eine klaffende Wunde, aus der Knochensplitter herausragen und Haut in Fetzen herabhängt. Die rostige Schneide ist fast bis zur Hälfte mit schwarzem, überriechendem Blut besudelt. Durch das plötzliche Loslösen landen die beiden Gauner äußerst unsanft im feuchten Gras. Doch das kümmert Joker reichlich wenig. Kaum, dass das Schwert wieder frei ist, springt er auch schon auf die Füße zurück und setzt er zu einem erneuten Schlag an. Edward kann fast nicht rechtzeitig zur Seite springen, so impulsiv geht der Clown sein Werk an, um genug Kraft aufbringen zu können, dieses Ding noch einmal zu stemmen. Sichtlich scheint er dabei aber wieder einmal auch Spaß zu haben, fast wie beim Niedermetzeln der Teketeke letztes Jahr. Nigma wird schlagartig übel und er wendet sich ab.

Selbstredend ist aber nicht zu überhören, wie sich der Verrückte an die Arbeit macht. Ein Schlag reicht aber auch bei ihm nicht ganz aus, um den Kopf vollständig abzutrennen, doch das schürt das perverse Vergnügen des Grünhaarigen sicherlich noch mehr. So kann er sich etwas abreagieren.

Letztendlich braucht Joker sogar drei Schläge, wobei beim letzten seine Arme so sehr zittern, dass ihm das Schwert fast aus den schweißnassen Händen rutscht. Aber es ist auch nur noch ein letzter Hautfetzen zu durchtrennen, bevor der Kopf zur Seite rollt und dafür reicht dann auch ein halbherziger Treffer aus. Batman hat seinen Enterhaken schon nach dem ersten Schlag losgelassen und zuversichtlich dem Ende entgegengeblickt. Er wendet sich zwar nicht sofort von dem Anblick ab, den Joker ihm bietet, doch er betrachtet etwas beunruhigt den Ausdruck in den braunen Augen, die jetzt schon fast schwarz zu seien scheinen.

„Seine Augen...“, flüstert er Edward leise zu, während der irre Clown seinen letzten Schlag setzt. „Ich weiß. Das habe ich schon ein paar Mal erlebt. Ich habe so das Gefühl, dass drückt bei ihm eine ganz besondere Form von perfider Freude aus. So was wie ein Blutdurst oder so. – Aber das sollte sich gleich wieder legen, wenn er sich etwas ausgetobt hat. Doch du solltest ihn nicht so anstarren, wenn er so drauf ist. Das könnte ihn zu etwas Unüberlegtem animieren, wenn er den Blick für seine Umgebung verliert...“, flüstert der Rätselmeister zurück, woraufhin sich Wayne ebenfalls umdreht, auch wenn es ihm kein gutes Gefühl verschafft, dem womöglich austickenden Clown den Rücken zu zuwenden. Als Wille der Grünhaarige Edwards Worte bestätigen, fängt er nun erschreckend geisteskrank zu lachen an. „So, du hässliches Biest, wie gefällt dir das, hä? Jetzt bist du ein echtes Arschgesicht!“ Sein Lachen scheint noch ausgeflippter über diesen billigen Witz zu werden, was selbst Bruce einen kalten Schauer über den Rücken jagt.

Ganz langsam drehen sich die beiden zu ihm um und sehen nun, dass Joker den Kopf des Draugr mit dem Gesicht nach unten auf dessen nach oben gewandte Kehrseite gelegt hat. Dann rammt er mit einer letzten Kraftanstrengung auch noch das Schwert

in dessen Rücken, als hätte es dort jemals ein schlagendes Herz gegeben, das er nun durchstoßen könnte. Grinsend sieht er sich nach seinen beiden Partnern um und wirkt dabei so zufrieden wie ein kleines Kind, das etwas ansonsten Verbotenes doch endlich mit der Erlebnis seiner Eltern machen durfte. Seine Augen sind nun aber wieder so sanftmütig braun, wie man es ihm gar nicht zutrauen würde.

„Ganz toll, Joker. Jetzt fackle das Biest ab, damit das endlich erledigt ist und wir verschwinden können.“, setzt Bruce zu einer Art Lob über diese Ausartung an, da der Clown so wirkt, als würde er nur auf dergleichen warten, um sich wieder völlig zu beruhigen. „Nigma, bleib bei ihm, ich gehe zur Einfahrt. Der Wächter müsste jeden Moment auftauchen und ich will nicht, dass er hier unnötig Alarm schlägt. Vielleicht könnt ihr auch die Grabsteine halbwegs wieder aufstellen, während das Feuer brennt? Um den kaputten kümmere ich mich später.“ Die beiden Schurken nicken und Batman entfernt sich von ihnen.

Als er die Einfahrt erreicht, sieht er hinter sich eine meterhohe Stichflamme emporschnellen und will sich nicht unbedingt ausmalen, was Joker da so treibt oder ob das womöglich eine normale Reaktion des Körpers des Draugr auf das Feuer sein könnte. Keine Minute später taucht auch schon der Wärter auf und starrt mit offenem Mund auf das Flammenmeer in der Ferne. Ihn zu beruhigen ist fast noch anstrengender als der Kampf mit dem Monster...

14

Doug hat es gewusst. Irgendwie hat er es sogar von Anfang an gewusst. Sein wunderschöner Draugr ist nun ein Opfer der Flammen und ein weiteres Opfer dieses geistesgestörten Clowns. Es ist wirklich zum Aus der Haut fahren. Dieser Bengel metzelt so gut wie jedes seiner mühevoll erschaffenen Monster dahin wie ein paar armselige Fliegen! Diese Kraft ist schlichtweg nicht zu fassen! Dagegen wirkt ja selbst der Dunkle Ritter harmlos! Gut, Batman und der Riddler haben auch ein paar niedergemacht, doch das sah bei Weitem nicht so fies aus, wie das Massaker, das der Joker regelmäßig anrichtet. Aber jetzt ist es halt passiert und es lässt sich nicht mehr ändern. Norris kann nur noch abwarten, bis diese Irren wieder verschwinden und dann selbst den Heimweg antreten...

Allerdings ist er sich sicher, dass die Drei es mit seiner nächsten Schöpfung nicht so leicht haben werden. Sie wird sie in ihren Bann ziehen und sie werden keine Chance haben, sich dem zu entziehen! Gar keine! Diesmal wird auch der hochgeschätzte Joker nicht so leicht etwas dagegen ausrichten können!

15

Eine Weile starren Ed und Joker einfach nur die Flammen an, die nun nicht mehr bis

hoch in den Himmel ragen. Dies allein war irgendwie nur dem Schwert zu verdanken, wie es scheint, das nun doch tatsächlich als geschmolzener Klumpen auf dem brennenden Rücken des Draugr liegt. Jetzt jedoch haben die Flammen eine seltsame, fast schon rosa Farbe angenommen und ihr Knistern erinnert irgendwie an ein unheimliches Flüstern. „Ob das gut ist...?“, fragt Nigma unschlüssig. „Keine Ahnung. Sieht aber nicht so aus, als würde er jetzt als kopfloser Reiter weiterspucken wollen.“, kichert sein Ex-Gefährte kindlich neben ihm. Leicht argwöhnisch mustert ihn der Ältere und zuckt dann einfach mit den Schultern, hofft, dass er damit recht hat. Nigma hat für heute in jedem Fall genug von Monstern. Im Allgemeinen hat er schon lange genug von all diesen Biestern, doch da kann er sich wohl nicht allzu viele Hoffnungen machen, dass es so schnell erledigt sein dürfte.

Gemeinsam widmen sie sich nun lieber den umgestoßenen Steinen. Sie sind schwer und von der aufkommenden Feuchtigkeit mit zarten Perlen übersät. Teilweise haben sie sich mehrere Zentimeter tief in den Boden gedrückt, sodass sie auch schwierig zu fassen sind, um sie überhaupt anzuheben. Das macht es nicht leicht, sie wieder aufzurichten, sie drohen immer wieder damit, einem durch die Finger zu rutschen. Daher nehmen sie sich lieber gemeinsam einen Stein nach dem anderen vor, auch wenn es so nicht sonderlich schnell geht. Doch das ist Edward ganz recht, so kann er vielleicht doch noch etwas mit dem Clown reden.

„Joker, willst du vielleicht...“ „Nein...“ „Aber, du weißt doch gar nicht, was ich sagen wollte...“ „Doch, ich sehe es in deinem Gesicht.“ Die grünen Augen sehen ihn etwas überrascht an. „Ja, es ist nicht zu übersehen, was du denkst. Er hat mich heute nicht die ganze Zeit angezickt, vielleicht will er sich ja dann mit mir versöhnen, hab ich recht?“ Fast schon schuldbewusst senkt Ed den Blick und verrät sich damit selbst. „Also, dass du rumzickst habe ich so nicht gedacht. Doch irgendwie kamst du mir heute nicht so abweisend vor wie die letzten Tage. Du hast mich vorhin sogar mein Hübscher genannt. – Aber vielleicht liegt das auch nur daran, dass du eben deinen Spaß haben konntest?“ „Schon möglich. Hat in jedem Fall gutgetan, das Biest um die Ecke zu bringen, auch wenn ich morgen sicher ganz fiesen Muskelkater von dem verdammt Schwert haben werde. Und das könnte mich etwas milde gestimmt haben. Außerdem hast du dir nicht die ganze Zeit in die Hosen gemacht, wie ich es befürchtet hatte, als du anfingst, von Zombies zu faseln.“

Langsam tritt er etwas näher an seinen Ex-Gefährten heran und legt ihm mit Bedacht die von der Anstrengung noch ganz leicht zitternden Arme auf die Schultern. Überrascht holt der Brünnette Luft und kann ein Zusammenzucken gerade so vermeiden. Mit großen, flehenden Augen sieht er sein Gegenüber an. Der Clown erwidert seinen Blick völlig ruhig. Dann rückt er etwas näher an ihn heran, sodass sich ihre Körper nun berühren können. Ed schluckt hart und nimmt dann allen Mut zusammen und legt ihm ganz vorsichtig die Hände um die Hüften. Der Grünhaarige entzieht sich dem diesmal nicht, sieht ihn weiterhin nur ruhig an, als warte er auf etwas.

Der Rätselmeister atmet einmal tief durch und nähert sich dann zu einem Kuss an. Zu seinem völligen Erstaunen geht der Joker ohne jedes Zögern darauf ein und erwidert das Ganze dann sogar hungrig. Als sie sich wieder trennen, wirkt der Jüngere allerdings wieder etwas ernster. „Das muss für heute reichen, fürchte ich.“, meint er,

doch es liegt keine Strenge in seinen Worten. Es wirkt mehr wie eine simple Feststellung. Und damit kann sich Edward durchaus zufriedengeben. Es ist mehr, als er sich hier draußen erhofft hat, und er hat schon jetzt das Gefühl, dass er heute sicher etwas besser schlafen können wird, auch wenn später wieder der falsche Mann neben ihm liegt...

„Das ist mir klar, trotzdem danke.“ „Wofür?“ „Naja, dass du mich auch geküsst hast.“ „Ja, das war schön. Aber bilde dir bitte nicht allzu viel darauf ein, ja? Sieh es vielleicht eher als eine Art Belohnung an, dass wir es geschafft haben, diesen Nicht-Zombie zu besiegen.“, erstaunlich sanft lächelt ihm der Grünhaarige entgegen. Seine braunen Augen wirken ungewöhnlich versöhnlich und geben Ed damit die Hoffnung, dass es doch noch dazu kommen könnte, dass sie wieder eine richtige Beziehung führen werden.

„Okay, das klingt fair. – Nicht-Zombie? Ein tolles Wort.“ Der Rätselmeister kann ein Glucksen nicht unterdrücken und freut sich umso mehr, als auch Joker darin einstimmt. „Ja, oder? Das Wort schenk ich dir, bis mal ein echter Zombie auftaucht und du einen Grund für deine Panik diesbezüglich hast!“, kichert der Jüngere. „Danke, ich werde es mir merken.“ Einen Moment stehen sie noch so beisammen, dann trennen sie sich endgültig und nehmen sich den letzten Grabstein zu ihren Füßen vor. Kurz darauf stößt auch Batman wieder zu ihnen. Zusammen warten sie noch, bis das Feuer verlischt und dann können endlich sie den Heimweg antreten.