

# Aus dem Leben eines Meisters der Dunkelheit

## Oder: Piedmons Alltagsprobleme [Trailer online]

Von UrrSharrador

### Kapitel 1: Der Tag, an dem Piedmon seinen neuen Geschirrspüler einräumen wollte

Auch ein Meister der Dunkelheit muss sich mit schmutzigem Geschirr herumärgern. Vor allem, wenn er gelegentlich drei andere Meister der Dunkelheit in seinem Haus auf der Spitze des Spiralbergs mit Tee und einem guten Tropfen Rotwein (und allem Gebäck, das erwartet wird) bewirten muss. Und noch vor dem, wenn nicht jeder dieser anderen Meister der Dunkelheit mit richtigen Händen ausgestattet ist. Den Futtertrog von MetallSeadramon zu reinigen, war ja ganz einfach – einfach ein Bakemon als Putzvetzen verwenden und ordentlich schrubben –, aber die Sauerei, die Machinedramon jedes Mal hinterließ, was grauenhaft.

Zusätzlich sollte man nicht vergessen, dass Puppemon die Manieren und Zappeligkeit eines kleinen Kindes hatte und nicht nur mit seinem Essen spielte, sondern auch mit dem Essen der anderen. Kurz: Piedmon war das Einzige von ihnen, das sich wirklich als im Besitz von Tischmanieren rühmen durfte.

Seinen Tisch betreffend hatte Piedmon bald eine Lösung gefunden. Immer, wenn die anderen Meister der Dunkelheit auf einen Plausch und ein paar Snacks vorbeikamen, deckte es den Tisch mit einem neuen Stofftuch, und wenn sie wieder bei der Tür hinaus rauschten, entsorgte es das Tischtuch wieder. Das funktionierte erstaunlich gut, und sein Tisch aus echtem Digi-Mega-Chrom blieb unbefleckt – bis auf gelegentliche Flecken, die entstanden, wenn sich Machinedramon zu gierig auf sein Essen stürzte und versehentlich Löcher in den Stoff stach.

Blieb noch das Problem mit dem schmutzigen Geschirr. Piedmon war ein Meister der Verwandlung, sowohl von sich selbst als auch von anderen Dingen, beweglich wie unbeweglich. Aber, vertrackt und verteufelt, es hatte bisher noch keine Möglichkeit gefunden, dreckige Teller wieder sauber zu zaubern. Es konnte Teller auf Schwerter speißen, ohne dass sie Risse bekamen, auf Bällen gestapelt tanzen lassen, in Feuerreifen vor sich hin schmelzen lassen oder die Teller in Schlüsselanhänger verwandeln – was zugegebenermaßen eine ziemlich blöde Idee und nicht gerade nützlich war –, aber sie von Schmutzig auf Sauber zu bringen war ein Kunststück, das Piedmon nicht vollbringen konnte. Es half alles nichts: Ein Geschirrspüler musste her. Nun war nicht etwa das Problem, dass den Meistern der Dunkelheit das Geld für solcherlei Einrichtungsgegenstände fehlte. Es fehlte ihnen tatsächlich, denn sie hatten für ihre große Aufgabe erstaunlich wenig finanzielle Mittel bekommen, aber

da sie hochhoffiziell und zweifellos über die gesamte DigiWelt herrschten, standen ihnen auch alle Möglichkeiten offen, derlei gratis zu bekommen.

Der Hund lag woanders begraben. Man muss wissen, dass auch alle Dinge des täglichen Gebrauchs, die es in der DigiWelt gibt, erst hergestellt werden müssen. Alles muss erst irgendwo zusammengebastelt werden, und es soll sogar Fabriken geben, die Dinge zusammenbasteln, mit dem einzigen Ziel, sie hinterher wieder zu zerlegen. Die Digimon, die Geschirrspüler herstellten, waren meist Maschinendigimon, die gern aßen. Wie das zusammenpasste, sollte Piedmon nie erfahren.

Weiters muss man wissen, dass die Machtübernahme der Meister der Dunkelheit nicht allzu friedlich verlief. Als sie die DigiWelt verformten und den Spiralberg errichteten, starben viele Digimon, die gegen die Meister kämpften oder einfach nur das Pech hatten, zur falschen Zeit am falschen Ort zu sein. Und – nennt es einen Zufall oder einfach Schicksal – unter den Opfern schienen sämtliche Geschirrspülerhersteller gewesen zu sein, die etwas von ihrem Handwerk verstanden. Zwölf schmutzige Tage brachte Piedmon damit zu, dies herauszufinden.

Eine Neuanfertigung kam also nicht infrage; es musste ein gebrauchter Geschirrspüler her. Piedmon sah sich dazu ein wenig in Machinedramons Gebiet um, das alle Behausungen, in denen je etwas wie maschinell saubergewaschenes Geschirr sein Dasein gefristet hatte, in den Städtestreifen des Spiralbergs einverleibt hatte.

Machinedramon war dafür bekannt, eine Vorliebe für menschliche Bauwerke zu haben. Möglichst alte und große menschliche Bauwerke. Natürlich verspotteten die anderen Meister der Dunkelheit es dafür – wer wollte schon Dinge haben, die einst mickrige Menschen errichtet hatten? Vielleicht mochte Machinedramon diese Bauwerke auch nur, weil sie so groß waren und es sich somit kleiner fühlte. Manche Digimon entwickeln Komplexe, weil sie sich für zu klein halten. Bei Machinedramon war es umgekehrt.

Was immer der Grund für Machinedramons Leidenschaft für Menschenbauwerke war – von der Piedmon erst merkte, dass sie doch nicht so weit ging wie gedacht, als Machinedramon seine Schätze in seinem suizidalen Plan Z zerbombte –, es hatte alle Gebäude der DigiWelt, die denen der Menschen nachempfunden waren, ins Herz seines Reiches gebracht. Die Tower-Bridge, das Brandenburger Tor, die Golden Gate Bridge, der Tokio Tower, der Eiffelturm, alles reihte sich auf kleinstem Raum aneinander. Dummerweise mochte Machinedramon vor allem alte Sehenswürdigkeiten, in denen selten Gebrauch von einem handelsüblichen Kleinfamiliengeschirrspüler gemacht wurde. Abgesehen davon hätte sein Kollege Piedmon nie erlaubt, sich an seinen Schätzen zu bedienen.

Die kleineren Häuser, die enthielten, was Piedmon brauchte, lagen außerhalb von Machinedramons Herzstück, und dummerweise bedeutete *außerhalb*, dass sie alle als Zielscheiben auf einem endlosen Truppenübungsplatz seiner Großen Imperialen Metallarmee dienten. Piedmon ging zwei Wochen lang den Spiralberg auf und ab, aber es hätte sich seinen Geschirrspüler genauso gut von einem Schrottplatz holen können.

Nach diesen zwei Wochen, die die Tage, in denen Piedmon in bereits stinkenden Tellern ertrank, auf mittlerweile sechsundzwanzig erhöhte, fiel seine Wahl endlich auf ein verbeultes, rostiges, würfelförmiges Stück, das seine Arbeit aber vermutlich ganz gut erledigen würde. Es steckten keine Granatsplitter darin, das war schon mal was. Aber schwer war das Ding allemal. Piedmon musste es auf dem Rücken den halben Spiralberg hochschleppen. Auf dem Rücken seiner Vilemon, versteht sich.

Man sah es ihm zwar nicht an, aber Piedmon war handwerklich sehr geschickt. Das

musste es auch sein, denn schließlich führte es so etwas wie einen Ein-Mann-Haushalt (die Vilemon kamen ihm nicht ins Haus, und bis dato hatte es auch noch keine mit Vorliebe Schwarz tragende Haushälterin). In null Komma nix war der Geschirrspüler angeschlossen und betriebsbereit. Strom konnte man in der DigiWelt durch ein einfaches Programm erzeugen, das Wasser zapfte Piedmon einfach von MetallSeadramons Meer-Spirale an. Hätte das Seeschlangendigimon das je erfahren, wäre es vermutlich stinksauer gewesen.

Als Nächstes galt es also, das schmutzige Geschirr zu seinem Erlöser zu schaffen. Ein Karren wäre hierbei unumgänglich gewesen, aber den hätte jemand schieben müssen. Eine Haushälterin gab es wie erwähnt noch nicht, die Vilemon waren zu schmutzig für den Innendienst, und Piedmon machte gerade eine etwas eitle Phase durch. Keine launische Dauerpubertät wie Puppemon, versteht sich, sondern einfach eine Zeit, in der es es für unter seiner Würde erachtete, einen Schubkarren voller scheppernder, schmutziger, teils schon übelriechender Teller durch sein Haus zu schieben. Ein ähnlicher Anfall von Eitelkeit sollte übrigens später dazu führen, dass Piedmon die DigiRitter in Schlüsselanhänger verwandelte und sie nicht etwa auf seine Schwerter spießte oder sie auf ähnliche Weise einem wenig bis sehr grausamen Tod auslieferte. Immerhin würde sonst jemand die Blutflecken wegputzen müssen, und außer den Vilemon würde es zu diesem Zeitpunkt niemanden mehr geben, der das für Piedmon erledigen könnte.

Aber ob Piedmons plötzlich auftretende Marotten letztendlich seinen Untergang bedeuten sollten, sei dahingestellt. Für den Moment war sein größtes Problem, das Geschirr zum Geschirrspüler zu bringen. Piedmon hätte das Gerät ja in der Nähe des Küchentisches aufgebaut, aber das hätte optisch wenig hergemacht.

Schienen in seinem Haus zu verlegen und ein Trailmon mit dieser Aufgabe zu betrauen, schien ihm dann noch etwas zu viel des Aufwands. Also bediente es sich einfach Puppemons Verspieltheit. Es lud das Puppendigimon zu sich nach Hause ein mit der Begründung, ein neues Spiel namens Diskuswerfen auszuprobieren. Wenn man die Worte „neu“ und „Spiel“ neben Puppemon in einem Atemzug verwendete, konnte man sicher sein, dass es einem für den Rest des Tages auf Schritt und Tritt folgte, bis entweder das Spielzeug kaputt war oder es erkannte, dass das Spiel zwar neu, aber wenig aufregend war. Letzteres musste Piedmon so lange wie möglich hinauszögern.

Es fragte Puppemon nie, ob es nicht misstrauisch geworden war. Jedenfalls durfte das Puppendigimon sich auf den Tisch stellen, die Teller aufklauben und so kräftig es konnte in die Küche werfen. Piedmon hatte eine Diskokugel besorgt, damit das Spiel etwas von einer Disko-Bowlingbahn hatte. Es selbst stand vor der Anrichte neben dem Geschirrspüler und fing gekonnt – mit einem sauberen Tuch natürlich, schließlich waren die Teller schmutzig – alles auf, was Puppemon nur annähernd in seine Richtung warf, was sich auf immerhin fast zwei Drittel seines gesamten Gedecks belief. Die Scherben des restlichen Drittels würde Piedmon irgendwie durch Magie zum Verschwinden bringen.

Nachdem die Teller zur Neige gegangen waren, folgte das Essbesteck. Dann kam für Puppemon ein Motivationstief. „Mir ist langweilig“ war das erste Signal. Bald würde „Ich gehe nach Hause“ folgen, und das wäre das Aus für Piedmons praktisches Beförderungsmittel. Um Puppemon bei Laune zu halten, versprach es ihm, ein Spiel seiner Wahl mitzuspielen, solange es nur weitermachte.

Nach weiteren zehn Minuten – über all die Sitzungen hatte sich schließlich ein ganzer Stapel an schmutzigem Geschirr angesammelt – war alles, was in den Spüler sollte, auf

der Anrichte daneben gestapelt. Das letzte Küchenmesser traf die Diskokugel, und die herabregnenden Scherben schienen gleichsam den fallenden Vorhang zu simulieren.

Puppetmon konnte sehr beharrlich sein, also musste Piedmon erst sein Versprechen einlösen, ehe es sich in Ruhe an die Arbeit machen konnte. Das Spiel, das Puppetmon sich wünschte, beinhaltete im Grunde nur, dass Piedmon ihm beim Ärgern von MetallSeadramon und Machinedramon helfen sollte, aber diese Geschichte soll ein anderes Mal erzählt werden. Zu sagen bleibt nur, dass Piedmon hinterher schmutzig und verschwitzt war und seine Haare angesengt wurden, sodass es sich letztendlich wünschte, doch einfach das Geschirr in einen Karren geladen und selbst in die Küche gebracht zu haben.

Aller Schweiß ist bekanntlich vergessen, wenn man kurz vor der Beendigung einer Arbeit steht – und dieses Unterfangen zog sich nun schon viel zu lange hin. Mit genüsslicher Genugtuung öffnete Piedmon den Geschirrspüler, wobei es fast meinte, feierliche Fanfarnstöße im Hintergrund zu hören. Das Innere schien schon zu glänzen vor dem Versprechen an die baldige Sauberkeit, die es bieten würde. Piedmon zog die beiden Körbe heraus und ordnete sorgfältig das Geschirr ein. Nur nicht zu viel auf einmal, damit es auch sauber wurde, aber ganz langsam und andächtig.

Die Probleme waren jedoch noch nicht vorbei. Kaum war die Geschirrspülmaschine fertig eingeräumt, passiert es: Als Piedmon den unteren Korb, der auf mehreren Plastikrädern lief, in den verheißungsvollen Schlund zurückschieben wollte, verkeilte er sich kurz mit der geöffneten Klappe, und eines der Räder löste sich und kullerte über den Küchenboden. Piedmon war sich eines wüsten Fluchs zu schade, also hob es das Ding geduldig wieder auf. So weit war es gekommen, dieses Rad würde seinen Geschirr-Hochglanz auch nicht verhindern!

Der hintere Teil des Plastikrads, das nicht größer war als ein Tischtennisball, war gesprungen. Natürlich, es war ja auch eine alte Maschine. Piedmon steckte es zurück an seinen Platz und versuchte den Korb erneut in den Spüler zu schieben. Wieder eckte er irgendwo an, das Rädchen eierte und löste sich erneut. Piedmon entkam schließlich ein Seufzer.

Beim dritten Versuch wollte es den Korb so schnell und mit Gewalt in den Spüler schieben, dass das lästige Rad gar keine Zeit fand, die Flucht zu ergreifen. Der Plan fruchtete jedoch auch nicht – zwar schepperten die Teller, als würden sie im nächsten Moment zerspringen, aber das lockere Rad blieb wieder an der Schiene hängen, und fast wäre Piedmon der ganze Korb um die Ohren geflogen. Das Rad rollte hartnäckig wieder über den Boden, und in Piedmon erwuchs der Wunsch, die vermaledeite Maschine mit seinen Schwertern zu durchbohren.

Obwohl seine Geduld am Ende war, versuchte Piedmon es als Nächstes ganz sanft und langsam. Millimeter um Millimeter drehten sich die sechs Rädchen, die ersten küssten zart wie Sonnenstrahlen die Schienen und glitten lautlos darauf hinweg, wie ein frühmorgendlicher Hauch warmen Südwind über glitzernden Tau auf saftig grünen Blättern ...

Und das dämliche Rad blieb wieder hängen.

Piedmon war der Verzweiflung nahe. Es war ein Meister der Dunkelheit geworden, um die DigiWelt zu erobern, neu zu gestalten, zu beherrschen und vielleicht ein paar DigiRitter zu töten, aber das Einräumen einer gewöhnlichen, wenn auch leicht demolierten Geschirrspülmaschine bedeutete eine völlig neue, hinterlistige Art von Herausforderung. Zum Glück war Piedmon so selbstbewusst, sonst hätte es vor lauter Frust über seine eigene Unzulänglichkeit sein Dasein als bösesartiges Digimon an den

Nagel gehängt und wäre ein von Wurzeln und Gräsern lebender Einsiedler auf dem Berg der Unendlichkeit geworden, mit einem Bart, der die gleiche Farbe hätte wie sein Haupthaar.

Beim achten Versuch kullerte das Rad wenigstens nicht mehr davon, auch wenn es von der Schiene rutschte und der ganze Korb schief hing. Piedmon trat wütend dagegen. Ob es an der ungewöhnlichen Form seiner Clownsstiefel lag oder nicht: Das Wunder geschah. Der Korb ruckelte, das Geschirr schepperte, das Rad eierte, aber letztendlich sprang alles an seinen vorherbestimmten Platz.

Piedmon konnte es erst gar nicht glauben, dann schmiss es mit triumphaler Endgültigkeit die Spülmaschinenklappe zu.

Kurz darauf öffnete es diese wieder, weil es vergessen hatte, das Waschpulver einzufüllen.

Der erste Waschgang war die Mühe wert. Piedmon war von dem Glanz seiner Teller schier geblendet. Vielleicht lag es auch daran, dass es keine Ahnung gehabt hatte, wie viel Pulver es verwenden sollte, und auf gut Glück die halbe Packung hineingeleert hatte. Diesmal war es sich sogar nicht zu schade, das Geschirr in die Schränke und Schubladen einzuräumen. Es war ein so wundervoller Gedanke, endlich wieder saubere Teller, Stäbchen, Messer, Gabeln, Löffel und Küchengeräte zu besitzen, dass Piedmon überlegte, ob es nicht auch seine Schwerter einmal in seinem neuen Geschirrspüler waschen sollte.

Danach fiel sein Blick jedoch auf die Anrichte, und sein Mut sank, als es an das kaputte Rad dachte. Schätzungsweise ein Sechstel seiner gesamten Schmutzkeramik war gesäubert worden. Noch fünf Waschgänge lagen vor ihm, fünf verzweifelte Kämpfe gegen so etwas Kleines wie ein Plastikrädchen, das, richtig eingesetzt, vermutlich ganze Nationen zu Fall bringen konnte.

Piedmon würde sich ihm nicht beugen. Und wenn es die ganze Nacht hindurch schuftete musste.

Am nächsten Tag schmerzte sein Kreuz, und Piedmon hatte Ringe unter den Augen – einen schwarzen auf der weißen Seite seines Gesichts, einen weißen auf der anderen. Aber es war vollbracht. Sämtliches Geschirr, das sich über Wochen angesammelt hatte, war blitzblank. Piedmon würde sich einen ordentlichen Vorrat an Waschpulver zulegen müssen, doch es war zufrieden – denn heute würde eine neue Sitzung in seinem Haus stattfinden. Die perfekte Gelegenheit, mit dem überwältigenden Strahlen seines Tischgedecks zu prahlen.

Die Plätzchen und der Tee waren bereit, Croissants und Kuchen dampften noch neben eisgekühltem Schmieröl für Machinedramon. Die anderen kamen, als Piedmon noch dabei war, den Tisch zu decken. Es faltete das neue Tischtuch auseinander und breitete es schwungvoll auf seinem Digi-Mega-Chrom-Esstisch aus.

Und vor den verdutzten Augen der Meister der Dunkelheit verschwand dieser, noch bevor Piedmon Gelegenheit hatte, das Essen aufzutragen.

Eine Minute des Schweigens fand statt, in der Piedmon eine kühle Ahnung packte. Als es das Tuch vom Boden nahm, wurde sie zur kalten Gewissheit: Dort lag, niedlich und längst nicht mehr so eckig wie früher, der massive Tisch in Form eines winzigen Schlüsselanhängers. Piedmon hatte aus Versehen eines seiner Verwandlungstücher mit einem handelsüblichen weißen Tischtuch verwechselt.

Da der Tisch die einzig Gelegenheit in Piedmons Haus war, wo sie gemütlich bei Tee und Kuchen ihr übliches Meister-der-Dunkelheit-Getratsche abhalten konnten, mussten die Sitzungen verlegt werden. Fortan trafen sich die Meister der Dunkelheit

in Puppetmons Haus, und die Bewirtung der Gäste lag nicht mehr in Piedmons Händen. Zwar hatte es so viele Mühen auf sich genommen, um sein nun unnütz gewordenes Geschirr zu säubern – Piedmon selbst bevorzugte es nämlich, auswärts essen zu gehen –, aber es musste nur an ein gewisses Rad aus Plastik denken, und schon fand es das Ungeschick mit dem Verwandlungstuch gar nicht mehr so schlimm.