

JENSEITS DER KREISE



Einleitung zur Kampagne:

UND DAS LICHT LÄNGST VERGANGENER TAGE



LIEBE SPIELLEITERINNEN UND SPIELLEITER

Auf folgenden Seiten möchte ich euch einen Überblick über die Kampagne *Und das Licht längst vergangener Tage* verschaffen. So könnt ihr Gefühl dafür bekommen, welchen zeitlichen Rahmen und welche Tiefe die Geschichte bietet und ob sie für euch spannend und erstrebenswert ist.

– Matthias Löwenstein

ZUSAMMENFASSUNG

Eine Gruppe gewöhnlicher Menschen aus dem New York der 1920er Jahre stolpert über eine magische Schwelle in die Anderswelt, altert dort über Nacht um Jahrzehnte und muss eine epische Reise durch die *Ewigen Lande* antreten, um den Fluch zu brechen. Was sie nicht ahnen: Jeder ihrer Schritte ist Teil eines jahrhundertealten Plans des verbannten Elfenprinzen *Firlifer*, seinen eigenen Bann zu lösen – und zugleich der einzige Weg, eine zerbrechende Welt zu heilen, deren Königin im Sterben liegt.

Es ist eine linear erzählte, in abgeschlossene Szenen gegliederte Geschichte. Ihre Tiefe liegt nicht in Verzweigungen, sondern in der Verzahnung: Drei Tragödien (*Firlifer*, das Königspaar *Oberon* und *Titania* und das menschliche Paar *Lynell* und *Oleander*) laufen unter der Abenteuerreise mit und münden im Finale ineinander. Die Spielenden sind dabei nicht die Auserwählten einer Prophezeiung, sondern unwissende Werkzeuge mehrerer Mächte – und werden am Ende zu denen, die den Kreis schließen.

DIE ZENTRALEN MECHANIKEN

Drei ineinandergreifende Stränge tragen die ganze Geschichte. Die Spielleitung sollte sie von Anfang an im Blick haben, weil sie fast jede Szene unterfüttern:

1. Der Altersfluch: Wer ungeschützt in der Anderswelt verweilt und dort von Speis und Trank kostet, zahlt bei der Rückkehr mit Lebensjahren. Beim ersten Erwachen sind die Spielenden über Nacht zu Greisen geworden. Nur das elfische Hochkönigspaar *Oberon* und *Titania* in der *Ewigen Stadt Tir Na Nóg* können diesen Fluch dauerhaft aufheben – das ist das treibende persönliche Ziel der Gruppe durch den ganzen ersten Akt. Magische Uhren (*Aúnur*) geben ihnen geliehene Jugend zurück, ticken aber als ständige Mahnung mit.

2. Firlifers Bann: Der verbannte Erstgeborene *Oberons* kann nur zurückkehren, wenn ein Mensch eine genaue Folge von Bedingungen erfüllt, um seinen Bann zu brechen (genauer Wortlaut des Banns siehe Prolog des Buches). Die Spielenden erfüllen sie alle – ohne es zu wissen, weil *Firlifer* und seine fünf menschlichen Diener (*Firlifers Hand*) die Bühne dafür gestellt haben:

„*Doch kreuzt ein Mensch das Meer wie ein Fisch geschwind*“ – die Überfahrt auf *Augrims* Arche, getragen vom Wal, den *Firlifer* dem Kapitän schenkte. (Element Wasser)

„*Fliegt durch die Lüfte wie ein Vogel im Wind*“ – das Luftschiff *Orwilburvil*, dessen Baupläne Firlifer (als „elfischer Händler“) an *Wreit* verkaufte. (Element Luft)

„*Bringt hervor ein feuriges Kind*“ – das Drachenei, das die Gruppe ahnungslos mitnimmt und das bei *Pyradhél* zum Drachenjungen *Nasril* schlüpft. (Element Feuer)

„*Und erreicht Tir Na Nóg dreimal mit siebenfachem Schritt*“ – die Siebenmeilenstiefel von Lady Mitternacht (ein Geschenk *Firlifers* an sie), mit denen sie die *Ewige Stadt* dreimal betreten. (Element Erde)

Mit dem dritten Betreten in **Akt II** löst sich der Bann: „...dann soll sich dein Bann lösen und deine Schuld gleich mit.“

3. Titanias steinernes Herz: Die Königin hat – manipuliert von *Oleander* – ihre eigene Essenz in ein Herz aus kaltem Stein gebannt, um in der Menschenwelt manifestieren zu können; was dem Königspaar verwehrt bleibt, seit dem Öffnen des *Ersten Kreises*. Diese Trennung ihrer Macht ist die wahre Ursache ihrer Krankheit und der Risse im Weltgefüge. Die ganze äußere Bedrohung (Schatten, Dämonen, schwarze Adern am Himmel) ist Symptom dieser inneren Wunde. Das Herz zu bewegen – erst aus der Anderswelt heraus, dann wieder zurück – ist der eigentliche Hebel der Handlung.

Alles, was die Gruppe geschenkt bekommt, dient mindestens einem dieser drei Räder. Das ist der Kniff der Geschichte: Die Reise wirkt wie eine klassische Questfahrt, ist aber in Wahrheit die präzise Erfüllung mehrerer fremder Pläne.

PROLOG: DIE VORGESCHICHTE

Der Prolog erzählt keine Spielszenen, sondern legt das gesamte mythische Fundament. Er ist für die Spielleitung der wichtigste Vorab-Text überhaupt, weil hier jede spätere Enthüllung vorbereitet wird.

Schöpfung und Drachen: Aus dem ursprünglichen Licht und den vier Elementen entstanden drei Reiche: die Anderswelt (auch *Ewige Lande*/Feenwelt), die Niederhöhlen und die Menschenwelt. Die Anderswelt ist der schützende Schleier zwischen den Welten. Erste Hüter dieses Gleichgewichts waren die Drachen.

Der Drachenbrand: Als die Feenvölker (Elfen, Zwerge, Kobolde) erwachten, sahen die Drachen darin eine Bedrohung der Ordnung. Im *Kampf der Sieben Tage* erschlug der Elf *Oberon* den mächtigsten Drachen, *Nauglarin*, mit dem Schwert *Morgenstern* – geschmiedet von den *Schmieden der Morgenstunde* unter *Illunír*, dem ersten Lichtschmied. *Oberon* wurde Hochkönig.

Der erste Dämonenkrieg: Doch der Fall der Drachen erschütterte das Gleichgewicht des Weltgefüges. Durch die ersten Risse drangen die Legionen der Niederhöhlen ein. Erst die Vermählung *Oberons* mit der ewigen *Titania* heilte den Schleier: Als vereinte schöpferische Kräfte (Sonne und Mond, Wandel und Beständigkeit) wurden sie zum Fundament des Weltgefüges. Eine goldene Zeit brach an, die Kreise zur Menschenwelt öffneten sich – das *Zeitalter der Sagen* begann.

Das Große Vergessen: Mit der Zeit wandten sich die Menschen wieder von den Feen und ihrem Reich ab, verloren im eigenen Fortschritt. Die Kreise verblassten, und die Zeit selbst wurde den Reisenden zum Verhängnis (Ursprung des Altersfluchs). *Titania*s Herz erkalte, weil die Verehrung der Menschen schwand; *Oberons* Macht begannen zu schwinden, das Königspaar entzweite sich. *Oberon* flüchtete in Untreue, *Titania* in die Ehrerbietung ihres Volkes und der wenigen menschlichen Reisenden.

Firlifers Aufstieg und Fall: Der goldhaarige Erstgeborene *Firlifer* – schöner und stolzer als sein silberner Bruder *Auberin* – brannte für Gerechtigkeit, sah die Schwächen seiner Eltern und einte mit seiner zauberhaften Stimme ein Drittel der Anderswelt gegen den Vater. Es kam zum ersten Bürgerkrieg der Feenvölker, dem *Klingentanz*. *Oberon* besiegte seinen Sohn und sprach den Bann über ihn. Die Kraft des Fluches zerbrach *Morgenstern*; *Firlifers* goldenes Haar verfärbte sich rot, seine Stimmkraft erlosch, und sein Horn (das die treue Garde *Silberschweif* befehligte) wurde in vier Teile zerbrochen und in alle Winde zerstreut. Der *Silberschweif* selbst wurde verbannt – nur ein Mensch, der das Horn ertönen lässt, kann sie zurückrufen.

Lynell und Oleander: Im New York des 19. Jahrhunderts traten die Liebenden *Lynell* und *Oleander* durch einen Zauberkreis und kamen zu einem Feenbankett in der Anderswelt. *Oberon* entbrannte für *Lynell*, zerriss das Band der Liebenden und nahm sie in sein Reich. Aus Eifersucht verfluchte *Titania* die junge Frau: Kein Mann, der sie je liebte, sollte sie wieder erkennen. *Lynell* wurde zur Dienerin und Hofsängerin der Königin – bis *Oberon Titania* wieder sein Herz schenkt.

Der Pakt und das steinerne Herz: Der verzweifelte *Oleander* wandte sich schwarzer Magie zu und beschwor einen Geist – niemand anderes als den verbannten *Firlifer*. Dieser verlangte ein Herz aus kaltem Stein, in dem *Titania*s Macht gefangen sei, um *Oleander* und *Lynell* wieder zu vereinen. *Oleander* gelangte (über eine Nacht mit der Hexe *Nimueh*, aus der später *Orphiél* hervorgeht, und mit *Tamriels* ahnungsloser Hilfe) zu *Titania* und überredete sie zum verhängnisvollen Ritual. *Oberon* entdeckte und

verbannte *Oleander* endgültig aus dem Feenreich. *Titania*, ihrer Essenz beraubt, erkrankte schwer – die Ursache unbekannt. Mit dieser Trennung begannen die alten Risse wieder aufzubrechen. So steht die Welt am Beginn der eigentlichen Geschichte auf Messers Schneide.

AKT I: DIE REISE ZUR EWIGEN STADT

Vier Teile, gut 130 Seiten. Persönliches Ziel der Gruppe: den Altersfluch brechen. Verborgenes Ziel: *Firlifers* Bann erfüllen.

Teil 1 – Der Weltengang

New York, 1920er. Die Spielenden arbeiten in der Werbeagentur *Sterling & Sterling* und gewinnen einen Pitch für das Zeppelin-Unternehmen *Aeroquest*. *Mr. Forefinger* (einer der fünf Finger von *Firlifers* Hand) lädt sie zum Mittsommernacht-Bankett im *Splendoria Hotel* ein. Beim Durchschreiten des Saals überschreiten sie unwissentlich die Schwelle zur Anderswelt; die Harfenspielerin *Lynell* ist als Sängerin anwesend. Sie essen, schlafen ein – und erwachen am Morgen im Central Park als Greise. Der Altersfluch ist gesetzt.

Der Kobold *Binks Borgir* (getarnt als Hotelpage) erklärt die Lage und bietet Hilfe gegen einen Gefallen. Über die Public Library gelangen sie ins *Enigma Emporium*, wo sie auf einer Auktion eine Einhornstatue ersteigern sollen – in Wahrheit ein versteinertes Einhorn. Der alte Kobold-Händler *Lumír* verzichtet auf Gold und fordert einen vage formulierten Gefallen: „*Bringt mir etwas, das stark und ewig ist ... und doch kalt und unbewegt*“. Die finsternen *Mr. Peens* und *Mr. Abbins* (*Oleanders* Handlanger, ehemalige Feenjäger) treiben die Gebote hoch.

Über den *Nimmermehr Markt* in der Grand Central Station erhalten sie von *Ganduil* magische Uhren, die *Aúnur* (die ihnen die Jugend zurückgeben), und der nervöse *Nefarius* (ebenfalls *Firlifers* Hand) drängt ihnen ein Drachenei auf. Schließlich öffnet der Schlüsselmagister *Tamriél* – der einst ahnungslos *Oleander* den Weg in die Anderswelt ermöglichte – den Zauberkreis. Die Gruppe tritt in die Anderswelt über.

Teil 2 – Durch die Ewigen Lande nach Tir Na Nóg

Die Zugvogel-Jägerin *Cannarí* schenkt ihnen einen Kompass nach *Tir Na Nóg*. In der *Mitternacht Menagerie* treffen sie erstmals den rothaarigen Barden, der sich *Firlifer* nennt – die Spielenden ahnen nicht, wer er ist. Ein entfloherener Mantikor wird vom Einhorn (demselben, das sie „gekauft“ haben) vertrieben; es schenkt ihnen eine Hornspitze. Lady *Melisell Mitternacht* überreicht die Siebenmeilensiefel – einst von *Firlifer* mit dem Auftrag erhalten, sie reisenden Menschen zu geben.

In der Elfenstadt *Avardelin* lehnt der Rat der Waldelfen die Hilfe für *Oberon* ab – eine alte Wunde: Im ersten Dämonenkrieg verweigerte *Oberon* ihnen den Beistand, ihr König *Finfriél* fiel. Die jungen

Kriegerinnen *Eólin* und *Enoriél* sehen das anders; *Eólin* schließt sich an. Der Erzmagier *Ilverín* bricht heimlich auf, um ein Fragment des *Silberschweif*-Horns zu suchen.

Am Strand retten sie den Zwerg *Sivard*. In *Strélasind* begegnen sie dem taubstummen Barden *Orphiél Odell* (Sohn *Nimuehs* und *Oleanders*, mit dem sprechenden Wolf *Curunwe*). Mit *Augrims Arche* – getragen von einem Wal, *Firlifers* Geschenk – überqueren sie das *Stille Meer* (Bedingung 1 erfüllt). Durch den *Goldenen Wald*, vorbei am rätselstellenden Troll *Glondemir*, erreichen sie endlich *Tir Na Nóg*, die *Ewige Stadt*.

Dort gibt der Hofmagier *Ilmarell* ihnen Freimünze und königliches Siegel und einen neuen Auftrag, bevor er sie zu *Titania* gehen lässt: die zerstrittenen Völker zu einen, konkret *Angaldír* und *Bélingard* zu gewinnen, um *Oberons* Heer im Kampf gegen die einfallenden, dämonischen Schatten zu unterstützen. Er schickt sie zum Kobold-Ingenieur *Wreit* und dessen Luftschiff.

Teil 3 – Die diplomatische Reise

Im dunklen Wald stößt *Arianwe*, Prinzessin von *Bélingard*, zur Gruppe. Bei der Herrin vom See, *Nimueh*, erhalten sie Gaben für *Orphiél* – und das neu geschmiedete *Morgenstern*. Mit *Wreits* Luftschiff *Orwilburvil* (dessen Baupläne von *Firlifer* stammen) fliegen sie nach *Angaldír* (Bedingung 2 erfüllt). Der zwergische König unter dem Berge *Isgrimmur* sagt sein Heer zu; der zwergische Erzdruide *Hilgorad* sucht im Norden ein Hornfragment; *Sivard* bleibt vorerst in seiner Heimatstadt zurück.

Ein Dämonenangriff stürzt das Luftschiff fast ab; gerettet werden sie durch *Ilveríns* Falkenfeder. In *Bélingard* – einem „zweiten Camelot“, gegründet von König *Arthain* und Königin *Gwenwyfar* im *Zeitalter der Sagen* – verweigert der verbitterte *Arthain* die Hilfe. Grund ist ein altes Unrecht: *Oberon* verführte einst *Gwenwyfar*, woraus der Sohn *Lyrilián* hervorging, den *Titania* verfluchte und der ins Exil ging. Hier begegnen sie auch *Merlin*; *Gwenwyfar* sagt heimlich ein Heer unter *Arianwe* zu und schenkt ihnen Hirschbroschen (die später entscheidend werden).

Zurück in der *Mitternacht Menagerie* treffen sie *Firlifer* und *Orphiél* wieder. *Firlifer* trägt Lieder vor, die – ohne Namen zu nennen – die Geschichte von *Lynell* und *Oleander* und die der „zwei Brüder, Sonne und Mond“ erzählen, und er bindet die Gruppe in einen weiteren Gefallen: Beim nächsten Treffen sollen sie ihm eine Geschichte ihrer Reise erzählen. (In Wahrheit will er herausfinden, ob *Titania* ihr Herz tatsächlich gebannt hat.) Der *Zirkel der Barden* tritt auf. Die Reisenden machen sich auf den Rückweg nach *Tir Na Nóg*.

Teil 4 – Titania und die Übergabe des Herzens

Im Tal *Cailinor* schlüpft aus dem Drachenei bei der Drachin *Pyradhél* der Drachenjunge *Nasril* – das feurige Kind (Bedingung 3 erfüllt). Im großen Heerlager vor *Tir Na Nóg* treffen sie *Sivard* und *Arianwe* wieder. Endlich werden sie zu *Titania* vorgelassen: Die Königin liegt sterbend in einem Gemach voller menschlicher Kunst, Zeichen ihrer Sehnsucht. Sie übergibt der Gruppe eine Schatulle mit dem steinernen Herz und bittet sie, es *Oleander* in die Menschenwelt zu bringen; im Gegenzug soll der Altersfluch

fallen. Ein Schutzzauber versiegelt ihnen die Zunge – sie können über die Schatulle nicht sprechen. Auf dem Rückweg, im Kampf gegen schwarze Ritter am Steinkreis, greift „der Barde“ *Firlifer* ein und rettet sie. Er fordert seine Geschichte ein, doch der Siegel-Zauber lässt sie über das Herz schweigen. Sie treten durch den Kreis – und finden zurück in New York eine verdunkelte Welt vor: schwarze Risse, erstickte Lichter. Akt I endet in dieser unwirklichen Finsternis. Die Trennung von *Titanias* Essenz von der Anderswelt hat begonnen, Wunden in das Gefüge beider Welten zu reißen.

AKT II: DAS ZERBRECHENDE GEFÜGE UND DIE HEILUNG

Vier Teile, gut 110 Seiten. Aus der persönlichen Questfahrt wird ein Wettlauf um das Schicksal beider Welten.

Teil 1 – Der Verlust der Schatulle

Die Schatulle enthält das steinerne Herz und eine Nachricht *Titanias* an *Oleander*. Bei *Tamriël*, der nun seine eigene Schuld begreift, überfallen *Mr. Peens* und *Mr. Abbins* das Anwesen, rauben die Schatulle und verletzen den Kobold; er gibt ihnen zwei Schlüssel mit (einen für jede irdische Tür, einen schwarzen für den äußersten Notfall). Die Einhorn-Hornspitze wirkt als Kompass und führt sie zu *Oleanders* Anwesen.

Dort beschwört *Oleander* den Schattendämon aus seinem alten Pakt herauf. Im entscheidenden Moment erscheinen das Einhorn und *Lumír*, der mit dem Gefallen von der Auktion die Schatulle an sich zieht – möglich nur, weil *Oleander* sie noch nicht in Händen hielt (sonst hätte *Firlifers* älterer Pakt gegriffen). *Lumír* wird von *Peens* und *Abbins* angeschossen. Über den schwarzen Schlüssel und das Karussell im Central Park kehrt die Gruppe in die Anderswelt zurück.

Teil 2 – Eine verwandelte Anderswelt

Dort im Pilzwald *Urbadil* angekommen, heilt das Einhorn *Lumír*; gegen besessene Pilzschräte helfenn Waldelfen und die Waldschräte *Bark* und *Irnd*. Mit dem Heer der Waldelfen ziehen sie nach *Tir Na Nóg*. In *Bundins* Antiquariat finden Verwundete und Flüchtlinge Zuflucht; *Lumír* übergibt der Gruppe die Schatulle für den letzten Weg allein.

Beim Betreten der Stadt erreichen die Spielenden *Tir Na Nóg* zum dritten Mal mit siebenfachem Schritt (Bedingung 4 erfüllt) – *Firlifers* Bann beginnt sich zu lösen, sein Haar erstrahlt wieder golden, und zum ersten Mal seit der Verbannung führen ihn die Pfade nicht mehr von der Ewigen Stadt fort. *Ilmarell* besteht darauf, sie zuerst vor *Oberon* zu führen.

Teil 3 – Die Tafelrunde und der Silberschweif

Erste große Begegnung mit *Oberon* selbst: nicht der erwartete strahlende Herrscher, sondern ein von

Jahrtausenden gezeichnetes, erschöpftes Wesen. Er hebt den Altersfluch auf (die *Aúnur* verstummen). Im selben Moment erreichen die Dämonenheere den *Goldenen Wald*:

An der Tafelrunde prallen der besonnene Prinz *Auberin* und der angriffslustige Heerführer *Athanaël* (von *Oberon* bevorzugt) aufeinander. Die vier Erzmagier (*Merlin*, *Hilgorad*, *Nimueh*, *Ilverin*) kehren mit den vier Fragmenten des *Silberschweif*-Horns zurück; das Horn fügt sich wieder zusammen. Nur ein Mensch kann es ertönen lassen, um das verbannte Heer als Verstärkung gegen die dämonischen Horden zurückzurufen – doch niemand weiß, wo dessen Exil liegt. Die Spielenden sollen das *Orakel von Schwarz und Weiß* im *Wandelnden Turm* befragen.

Oberons Zauberkreis führt sie jedoch in den *Lichterwald*. Nachts greift sie eine riesige Nachteule mit Hirschgeweih an – in Wahrheit der verfluchte Prinz *Lyrilián*. Die Hirschbroschen seiner Mutter *Gwenwyfar* brechen den Angriff. In *Eyrendell* (Zufluchtsort für Mischlinge und Altvordere) empfangen ihn *Lyrilián* und die Klingenfürstin *Satrah*; er stellt ein Drittel seines Heeres und führt es selbst nach *Tir Na Nóg*.

Im *Wandelnden Turm* lösen sie das Rätsel des Orakels (der schwarze Greif *Saob* und der weiße Löwe *Nichaj*); es offenbart das Exil des *Silberschweifs* in der Kristallfeste *Perestír* und schenkt eine ewige Kerze. Durch das Nebelgebirge erreichen sie *Perestír* – eine Festung, die um das gebannte Heer herum aus Eis wuchs. Der erste Hornstoß weckt den *Silberschweif*; sein Heerführer Irufinwe nimmt den Dienst wieder auf. Über die Nebelseen und die Najadenstadt *Niúantalaí* geht es zurück zur *Ewigen Stadt*.

Teil 4 – Die letzte Schlacht und das große Finale

Vor *Tir Na Nóg* tobt die Entscheidungsschlacht. Vor dem letzten Aufbruch hat die Gruppe Gelegenheit, sich von allen Gefährten der Reise zu verabschieden – ein bewusst ruhiger Moment vor dem Sturm. Dann reißt der große Riss auf dem Palasthof auf, ein gehörnter Dämonenfürst tritt hervor; *Oberon* und *Lyrilián* kämpfen Seite an Seite, doch die Verteidiger werden zurückgedrängt. Im aussichtslosen Moment erklingt das Horn: Der *Silberschweif* stürmt heran, das goldene Zwielficht kehrt zurück, die Risse schließen sich.

Es folgen die emotionalen Höhepunkte, in denen alle Stränge zusammenlaufen:

Das goldene Herz: *Oberon* zerbricht die Schatulle, doch *Titania*s Essenz ist fast erloschen. Da reißt er sich einen goldenen Funken seines eigenen Herzens heraus und gibt ihn ihr. Ein Kuss – beide verjüngen sich, *Oberon* wächst sein Geweih nach, *Titania* erwacht. Die Anderswelt heilt, die letzten Risse am Himmel schließen sich. Das Königspaar ist wieder vereint.

Vergebung: *Titania* löst *Lynells* Fluch. *Oberon* erkennt sie endlich, verneigt sich in stillem Schuldeingeständnis; *Lynell* vergibt und erinnert sich an ihr altes Leben und an *Oleander*.

Der verlorene Sohn: Firlifer erscheint im Thronsaal, das Haar wieder golden, der Bann gebrochen (durch die Taten der Spielenden). Er erhebt Anspruch auf den Thron und legt mit seinem Bannlied alle über Macht – ein lähmender Gesang der ungeschönten Wahrheit über *Oberons* Untreuen, *Tita-*

nias Sucht, *Auberins* Versagen. Doch *Orphiél*, taub und damit immun gegen den Gesang, spielt eine wortlose Melodie der Heimkehr und Vergebung. *Firlifer* bricht, erkennt sich selbst als einsamen Sohn, kniet nieder. *Oberon* steigt vom Thron herab, segnet ihn – der Bann löst sich endgültig. Die zerrissene Familie findet in einer Umarmung zusammen.

Goldene Gaben: *Titania* schenkt *Lynell* elfische Unsterblichkeit. Das Königspaar überreicht den Spielenden Ringe (ewiges Band zur Anderswelt, die nahe Zauberkreisen leuchten) und befreit sie von den letzten Spuren des Fluchs. Ein siebentägiges Erntedankfest wird ausgerufen.

Erntedankfest: *Lyriliáns* Fluch wird gehoben, er als *Oberons* Sohn anerkannt; *Bélingard* schließt ein Bündnis; *Nimueh* enthüllt, dass *Orphiél* *Oleanders* Sohn ist – der „Teil seiner selbst“, der für immer in der Anderswelt verblieb. Der *Zirkel der Barden* spielt „*Oberons Bann*“.

Zum Schluss kehren die Spielenden mit *Lynell* durch den Steinkreis nach New York zurück. Dort verwandelt *Lynell* die wieder auftauchenden *Peens* und *Abbins* in Ratten. Bei *Oleander* schließt sich der Kreis: Die Liebenden finden nach über einem halben Jahrhundert zueinander und treten gemeinsam in die Anderswelt über; *Oleander* verjüngt sich, beide verschwinden im Zwielicht.

Epilog: Die Spielenden kehren in ihren Alltag zurück – aber verändert. Ihre Sinne nehmen die verborgene Magie hinter dem Alltäglichen wahr, sie finden kleine Geschenke des schönen Volkes, und an bestimmten Tagen sehen sie das goldene Zwielicht und wissen, dass die Anderswelt auf ihre Rückkehr wartet. „*Aber das ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden...*“

DIE GROSSEN ENTHÜLLUNGEN UND WENDUNGEN AUF EINEN BLICK

Der rothaarige Barde ist Oberons vergessener Sohn: Die Spielenden begegnen dem verbannten Prinzen mehrfach, ohne ihn zu erkennen. Seine scheinbar harmlosen Lieder und Gefallen sind Teil seines lang angelegten Plans.

Die Reise selbst erfüllt Firlifers Bann: Wal-Schiff, Luftschiff, Drachenei und Siebenmeilenstiefel sind keine Zufallsgaben, sondern gezielt gestellte Bausteine und quasi auf eine Prüfung des jeweiligen Elements. Die Spielenden sind unwissende Werkzeuge.

Titantias Krankheit ist selbstverschuldet: Sie hat ihre Essenz ins steinerne Herz gebannt – verführt von *Oleander*, der selbst von *Firlifer* getrieben wird. Das Herz ist die Wurzel allen Übels; seine Reise zerreit das Weltgefüge.

Die Einhornstatue: Es ist ein lebendes, versteinertes Einhorn – befreit von *Tamriél*, wird es zum stillen Beschützer der Gruppe.

Hochkönig Oberon: Er ist nicht der strahlende Held, als den ihn die Legenden zeichnen, sondern ein alternder, von Schuld gezeichneter König, dessen Fehltritte (Verweigerung gegenüber den Waldelfen,

Untreue, drei Söhne mit ungleichem Schicksal) die halbe Tragödie tragen. Seine Geschichte wird in *Schicksalskind* im Appendix des Buches noch vertieft.

Lyrilián: Er ist der unehelich gezeugte Sohn *Oberons* und *Gwenwyfars* – und die Nachteule, die die Gruppe im *Lichterwald* angreift.

Orphiél: Er ist *Oleanders* Sohn (mit *Nimueh*) – der „zurückgelassene Teil“, dessen Existenz erst *Oleanders* Wiedersehen mit *Lynell* ermöglicht. Seine Taubheit macht ihn im Finale immun gegen *Firlifers* Bannlied und damit zum Retter der Versöhnung.

Morgenstern, das zerbrochene Königsschwert: Es wird heimlich neu geschmiedet und kehrt zu *Oberon* zurück – Sinnbild für die mögliche Heilung der Vater-Sohn-Wunde.

Das Finale löst nicht durch Sieg, sondern durch Opfer und Vergebung. *Oberon* heilt *Titania* mit einem Stück des eigenen Herzens; *Firlifer* wird nicht besiegt, sondern durch Musik und väterlichen Segen erlöst. Der Kreis schließt sich für *Lynell* und *Oleander*, deren Tragödie den ganzen Prolog eröffnet und ganz am Ende der Geschichte aufgelöst wird.

DIE ROTEN FÄDEN – WORAUF DIE SPIELLEITUNG ACHTEN SOLLTE

Drei Tragödien laufen unter der Abenteuerreise mit und werden im Finale eingelöst: der verbannte Sohn, das zerrissene Königspaar und die getrennten Liebenden. Wer die Lieder des *Zirkels der Barden*, *Firlifers* Auftritte und die scheinbar beiläufigen Geschenke als das liest, was sie sind – Vorausdeutungen und Bausteine eines Plans –, kann von Anfang an Spannung aufbauen, ohne zu viel zu verraten.

Die Geschichte belohnt eine Spielleitung, die weiß, dass nichts beiläufig ist: Jeder Gefallen bindet, jede Gabe erfüllt eine Bedingung, und das größte Geheimnis – das steinerne Herz – tragen die Spielenden ahnungslos mit sich. Am Ende triumphiert nicht die Klinge, sondern Versöhnung, Opfer und das Licht, das selbst die tiefste Dunkelheit durchdringt.



Für Musik, Geschichten und zukünftige Reisen eine herzliche Einladung auf:
WWW.JENSEITSDERKREISE.DE · WWW.BEYONDTHECIRCLES.DE

Copyright 2026 · Matthias Löwenstein

Lizenz: CC BY-NC-ND 4.0 · Teilen für den privaten Gebrauch · Keine Bearbeitung · Keine kommerzielle Nutzung.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>
