

JENSEITS DER KREISE



DAS GOLDENE ZEITALTER DER ILLUSION

INHAIT

1. EINLEITUNG	4
2. DAS GOLDENE ZEITALTER DER ILLUSION	6
AKT I	7
AKT II	61
AKT III	125
LEITFADEN	182
3. WESEN UND PERSÖNLICHKEITEN	188
3.1 ELFEN UND ELYLLON	189
3.2 ZWERGE UND DVERGAR	208
3.3 KOBOLDE UND KOLBITIR	214
3.4 MENSCHEN UND ALTVORDERE	219
3.5 DRACHEN	228
3.6 MINERAL-, PFLANZEN- UND TIERVOLK	231
3.7 DÄMONEN	239
3.8 SONSTIGE UND SONDERBARE	242
4. GARDEN UND GEMEINSCHAFTEN	248
4.1 GARDEN DER ANDERSWELT	249
4.2 ASCHEWÄCHTER	256
4.3 DAS HEER UNTER SCHWARZEM BANNER	260
4.4 SONSTIGE GRUPPIERUNGEN	262
5. ORTE UND LÄNDEREIEN	268
5.1 ANDERSWELT	269
5.2 MENSCHENWELT	286
6. CHRONIK DER ANDERSWELT (<i>Addendum</i>)	288
7. DIE BALLADE VON LICHT UND KLANG (<i>Über Lautilié und Illunír</i>)	294



Kapitel 1

EINLEITUNG

Dieses Buch erzählt die Geschichte *Das Goldene Zeitalter der Illusion* und knüpft an die Geschehnisse von *Und das Licht längst vergangener Tage* an. Wie sein Vorgänger richtet es sich an eine erfahrene Spielleitung und ein bis vier Spielende. Was mit einem Wiedersehen beginnt, wird zu einer zweiten Reise in das Reich der Feenvölker: eine Geschichte von alten Gefährten und neuen Wegen, von Erinnerung und Verwandlung, die dort ansetzt, wo die erste endete. Doch die Anderswelt, die die Reisenden dort erwartet, ist nicht mehr ganz dieselbe. Unter ihrem goldenen Glanz liegen Fragen, die niemand zu stellen wagt, und Wahrheiten, die lange geschwiegen haben.

Eine Besonderheit dieses Buches ist sein Aufbau: Die Geschichte ist als durchgehende Prosafassung geschrieben, die sich ähnlich einem Roman lesen lässt – vom Auftakt bis zur Rückkehr, ohne Unterbrechung durch Regeln oder Hinweise. Alles, was die Spielleitung darüber hinaus wissen muss, steht gesammelt im Leitfaden im Anschluss an die Erzählung.

Er fasst die Geschichte und ihre Handlungsbögen zusammen, stellt die wichtigsten Figuren vor und benennt für jeden der drei Akte, was in ihm geschieht und worauf am Spieltisch zu achten ist. Wer nur die Geschichte erfahren will, liest allein die Erzählung – wie eine Erzählung am Lagerfeuer, deren Ausgang niemand kennt. Wer sie an den Tisch bringen will, liest danach das Spielleitungskapitel.

Der Spielleitung wird geraten, die Geschichte vollständig gelesen zu haben, ehe sie die Spielenden auf die Reise schickt. Die Kenntnis des ersten Buches und der Geschichte *Und das Licht längst vergangener Tage* wird vorausgesetzt – nicht als Bedingung, sondern als Fundament: Vieles, was auf den folgenden Seiten geschieht, gewinnt seine Tiefe erst aus dem, was zuvor war. Wie schon im ersten Band gilt: Die Regeln dienen der Geschichte, nicht umgekehrt. Die Spielenden seien ermutigt, ihre Handlungen glaubhaft mündlich zu beschreiben, um für alle Beteiligten ein immersives und stimmungsvolles Spielerlebnis zu schaffen.

Im Appendix findet sich ein umfangreiches Kompendium der Welt von *Jenseits der Kreise*: die Charaktere, die Orte und die Wesen, denen die Reisenden begegnet sind oder noch begegnen werden. Es ist Nachschlagewerk und Chronik zugleich – ein Gedächtnis für alle, die zwischen den Welten reisen.

So lädt *Jenseits der Kreise* ein zweites Mal ein, die Schwelle zu überschreiten: in eine Geschichte von Illusion und Wahrheit, von Schuld und Versöhnung, von einem Licht, das nicht vergangen ist, sondern wiederkehrt. Der Zauberkreis steht offen. Es braucht nur einen Schritt hinein ins goldene Licht.



Kapitel 2

DAS GOLDENE ZEITALTER DER ILLUSION

AKT I



SZENE 1.0: IM ZUG

Der Zug wiegt sich im gleichmäßigen Takt der Schienen. Seit Stunden hat die Fahrt die Reisenden in jenen Zustand zwischen Wachen und Erinnern versetzt, den lange Reisen mit sich bringen. Dunkle Holzvertäfelung fängt das Nachmittagslicht, an den Lampen und Gepäcknetzen glänzt Messing, blank gerieben von vielen Händen, und in den Polstern hängt der Geruch von Kaffee, Kohlenrauch und kaltem Tabak. Auf dem Tisch zwischen den Sitzen stehen leere Tassen, daneben eine gefaltete Zeitung, die niemand zu Ende gelesen hat, und ein Brief, der schon oft entfaltet worden ist.

Draußen zieht das Land vorüber. Die große Stadt liegt seit dem Morgen hinter den Reisenden – New York, das in diesen Jahren stiller geworden ist, ohne ruhiger zu werden –, und auch Boston, kaum bemerkt, ein Bahnsteig, ein zweiter, dann wieder Fahrt. Jetzt öffnet sich das Land: abgeerntete Felder in mattem Gold, gefasst von alten Steinmauern, die niemand mehr zu setzen wüsste und die doch halten, Ahornbäume am Waldrand, kupfern und rot, dahinter Hügel, die im Dunst des Nachmittags verschwimmen. Wo die Strecke einen weiten Bogen beschreibt, sehen die Reisenden für einen Augenblick ihren eigenen Zug: vorn die schwarze Lokomotive, dahinter die Wagen in der Kurve, und über allem die weiße Fahne des Dampfes, die sich langsam über die Baumkronen legt.

Sieben Jahre ist es her, dass sie zuletzt so beisammensaßen. Es gab Gründe dafür, wie es immer Gründe gibt – Arbeit, getrennte Wege, die Jahre selbst. Die ersten Meilen der Fahrt sind darum voll vorsichtiger

Höflichkeit, wie sie sich zwischen Menschen einstellt, wenn zu viel Zeit vergangen ist. Doch irgendwo hinter Boston ist sie verschwunden, so unbemerkt, wie sie gekommen ist, und nun sitzen die alten Freunde wieder beieinander: ohne Eile. Es gibt eine gemeinsame Geschichte, die älter ist als die sieben Jahre. Sie liegt unter allen Gesprächen, und es genügt jedem am Tisch, zu wissen, dass sie da ist.

An ihren Händen tragen sie Ringe, schmale schimmernde Kreise, einer dem anderen ähnlich wie Geschwister. Es gab eine Zeit, da war das Metall warm an der Haut, warm von einem inneren Leben. Die Ringe schweigen.

Sie schweigen seit Jahren – kein Wärmen, kein Leuchten, nur noch das vertraute Gewicht an der Hand. Niemand sagt es laut, und niemand hat aufgehört, den Ring zu tragen.

Der Brief auf dem Tisch ist der Grund für ihre Reise. Er ist vor Wochen gekommen, der erste seit langem, der sie alle zugleich erreicht hat, und er trägt die Handschrift dessen, der vor Jahren die große Stadt verließ und nach Concord zog. Er lädt zum Herbstfest – die Betten seien bezogen, der Most gepresst, die große Stadt könnten sie gern behalten, ihm sei sie zu grau geworden; hier draußen fielen die Blätter noch in aller Ruhe. So weit klingt der Brief wie viele Briefe. Doch zwischen den praktischen Zeilen steht ein Absatz, den jeder von ihnen mehr als einmal gelesen hat: dass dem Schreiber abends, wenn das Licht schräg durch die Ahornbäume fällt, zuweilen ist, als sähe er für einen Atemzug jenes andere Licht wieder. Sie alle wissen, welches gemeint ist. Doch die Erinnerung daran, schreibt er, komme ihm ferner vor, als sie dürfte – mit jedem Herbst ein wenig weiter fort, wie ein Traum, den man nur noch behalten hat, weil man ihn einander erzählt hat. Es sei kein trauriger Gedanke, schreibt er. Doch er höre nicht auf zu warten.

Irgendwann greift einer der Freunde nach dem Brief und faltet ihn wieder zusammen. Eine Weile sagt niemand etwas.

Dann verlangsamt der Zug. Ein heller Pfiff klingt über die Felder, und zwischen den Ahornbäumen tauchen die ersten Häuser auf – weiße Holzfassaden, Rauch von Laubfeuern, ein Zaun, an dem die letzten Astern verblühen. Der Schaffner geht durch den Wagen und ruft den Ort aus: „Concord.“

Der Zug bremst, und Dampf treibt über den Bahnsteig. Noch ehe die Wagen ganz stehen, erkennen die Reisenden darin eine vertraute Gestalt, die Hand schon zum Gruß erhoben, als wären es nicht sieben Jahre gewesen, sondern sieben Tage. Sie greifen nach Mänteln und Taschen. Draußen riecht es nach Laubrauch und Äpfeln, und irgendwo hinter den Bäumen, noch fern, stimmen Musikanten ihre Instrumente.



SZENE 1.1: CONCORD

Vom Bahnhof ist es kein weiter Weg: weiße Holzhäuser hinter Lattenzäunen, Veranden, auf denen Kürbisse lehnen, zwei helle Kirchtürme über den Baumkronen, und überall das Laub – auf den Wegen, auf den Zaunpfosten, in den Vorgärten, knöcheltief an den Rändern der Straße, als hätte der Herbst hier mehr zu verschenken als anderswo. Der Freund, der sie abgeholt hat, trägt die schwerste der Taschen und erzählt im Gehen – von Nachbarn, von der Ernte, von einem Dach, das vor dem Winter noch gedeckt werden muss. Es sind die Neuigkeiten eines Lebens, das sich einrichten durfte. Die Reisenden hören zu und merken erst nach einer Weile, dass sie lächeln.

Dann öffnet sich zwischen den Häusern die Ortsmitte und das Fest liegt vor ihnen.

Zelte stehen auf dem Platz, olivgrün und braun und eines darunter von tiefem Weinrot, mit Wimpelketten dazwischen, die im Wind flattern. Zwischen den Bäumen sind Lichterketten gespannt, die auf den Abend warten. Unter den Planen stapeln sich Körbe und Kisten, Äpfel neben eingemachtem Obst, Brote neben Wollknäueln, und an der Presse am Rand des Platzes läuft der Most in Krüge, trüb und goldbraun, und wer vorbeigeht, bekommt einen Becher in die Hand gedrückt. Halb Concord ist auf den Beinen. Man grüßt den Freund der Reisenden mit Namen, und der Gruß gilt auch ihnen: ein Nicken hier, ein freundliches Wort dort, als gehörten sie bereits dazu.

Der Nachmittag ist mild, milder, als der Oktober es erwarten ließe. Und noch etwas fällt den Freunden auf, ohne dass einer es ausspricht: Sie haben die Müdigkeit, die sie aus der Stadt mitgebracht haben, irgendwo auf dem Weg vom Bahngleis verloren. In der Stadt sind die Gesichter in den letzten Jahren schmaler geworden und die Schlagzeilen größer. Hier ist die Welt noch ein Ganzes – Ernte, Fest, Nachbarn, ein Winter, auf den man sich vorbereitet, und dahinter das Licht des Frühjahrs. Die Reisenden spüren, wie etwas in ihnen nachgibt, das lange angespannt war.

Sie stehen beieinander, die Becher warm in den Händen. Das tiefe Licht des Nachmittags streift die schmalen Kreise an ihren Fingern und findet keinen Widerschein darin.

Der Tag dehnt sich, wird langsam golden. Vom anderen Ende des Platzes weht Musik herüber, dazu ein Geruch nach gebrannten Mandeln, und zwischen den Zelten wird ein Beifall laut, der nach Kunststücken klingt. Der Markt hat begonnen, und die Reisenden gehen weiter, tiefer in das Fest hinein.

SZENE 1.2: DER HERBSTMARKT

Am anderen Ende des Platzes, wo die Zelte dichter stehen, beginnt der Markt: Stände unter fleckigen Planen, Tische voller Gläser, in denen Eingemachtes das Licht sammelt, Kürbisse in allen Größen, vom Handteller bis zu jenen, die zwei Arme brauchen. Die Musikanten, die am Bahnhof noch fern zu hören waren, haben jetzt Gesichter: eine Fidel, eine Gitarre und ein Junge mit einer Trommel, der den Takt mit großem Eifer hält. Es riecht nach Zimt, nach heißem Fett und Zucker, und über allem, unverkennbar, nach Laub – jenem trockenen, süßen Geruch des Oktobers.

Zwischen den Ständen zeigen Schausteller ihre Künste. Ein Jongleur lässt Bälle steigen, bis niemand mehr mitzählt, und fängt sie mit einer Verbeugung. Eine Artistin balanciert über ein Seil, das zwischen



zwei Pfosten kaum mannshoch gespannt ist, und erntet mehr Beifall als der Jongleur. Ein Mann mit einem Wagen voller Marionetten lässt einen hölzernen Bären tanzen, sehr zur Freude der Kinder und einiger Erwachsener, die so tun, als stünden sie nur zufällig dabei. Es ist nichts Besonderes daran. Es ist genau das, was ein Herbstmarkt in einer kleinen Stadt zu bieten hat – und die Reisenden bleiben länger stehen, als sie müssten, ohne zu wissen, warum.

Am Rand des Fests, wo der Platz in die Felder ausfranst, wartet ein Maisfeldlabyrinth.

Jemand hat mit viel Geduld Wege in das stehende Feld geschnitten, und für einen Cent darf hinein, wer sich traut. Kinder rennen kreischend an den Reisenden vorbei. Auch sie gehen hinein und die Wände aus Mais stehen höher als jeder Kopf, die Gassen gleichen einander zum Verwechseln, und schon nach wenigen Biegungen gibt es kein Vorn und Hinten mehr, nur noch das Rascheln der Blätter und den Himmel, der über allem gleich aussieht. Die Gruppe reißt auseinander, ohne es zu bemerken. Wer ruft, bekommt Antwort – Gelächter von links, ein Name von rechts, näher, ferner, wieder näher. Und so finden sie zueinander, Biegung um Biegung, und stolpern schließlich zu zweit und zu dritt aus dem Feld, außer Atem, mit Maisblättern im Haar, und lachen wie seit Jahren nicht – dankbar, sich wiedergefunden zu haben.

Danach, während die Freunde zwischen den Stoppeln stehen und wieder zu Atem kommen, beginnt einer von ihnen einen Satz, der mit damals anfängt. Der Satz kommt nicht weit. Niemand unterbricht

ihn – er läuft von selbst ins Leere und endet in einem Lächeln, das um Nachsicht bittet. Die anderen nicken, als wüssten sie genau, was gemeint war. Vielleicht wissen sie es. Aber es fügt sich nicht mehr in Worte, und so lassen sie es ungesagt und kehren zum Fest zurück.

Unterdessen ist die Sonne tief hinter die Bäume gesunken. Und dann springen zwischen den Bäumen die Lichterketten an, bis der ganze Platz unter einem niedrigen Himmel aus kleinen Lichtern liegt. Die weißen Giebel fangen den letzten Sonnenstand, die beiden Kirchtürme stehen dunkel und ruhig gegen das Abendrot, und das Laub am Boden glüht im Lampenlicht. Der Markt wird leiser, aber er endet nicht; die Gespräche werden ruhiger, die Musik langsamer.

Später, als die ersten Stände ihre Planen schließen, zieht es die Freunde von dem Platz hinein in die Straßen der Stadt, wo hinter hellen Fenstern der Abend weitergeht.

SZENE 1.3: DAS KLEINOD

Der Abend liegt still über den Straßen von Concord. Kein Gedränge, keine Eile – nur Laternen in weiten Abständen, das Knistern des Laubs unter den Schritten und hier und da eine Tür, die sich öffnet und einen Schwall Wärme und Stimmen auf den Gehweg entlässt, ehe sie wieder zufällt. Die Reisenden gehen ohne bestimmtes Ziel, wie man geht, wenn ein langer Tag noch nicht zu Ende sein soll. Der Freund führt sie eine Querstraße hinauf, an dunklen Schaufenstern vorbei, und dort, wo die Straße eine kleine Biegung macht, stehen Menschen vor einer Tür.

Es ist eine unauffällige Tür in einer Backsteinfassade, darüber in schmalen Messinglettern ein einziges Wort: Kleinod. Die Reihe der Wartenden zieht sich geduldig um die Hausecke – mehr Menschen, als man dieser stillen Straße zugetraut hätte. Die Reisenden wollen sich ans Ende stellen, doch so weit kommt es nicht. An der Tür steht ein Mann in dunkler Weste, und noch während sie näher kommen, findet sein Blick sie zwischen all den anderen, als hätte er nach ihnen Ausschau gehalten. Eine kleine, selbstverständliche Geste – und die Tür ist offen, und sie sind hindurch, ehe einer von ihnen fragen könnte, ob hier nicht ein Irrtum vorliegt.

Innen ist der Raum voller, als die Straße vermuten ließ, und doch wartet ein Tisch auf sie, wie eigens freigehalten. Dunkles Edelholz an den Wänden, in Feldern gefasst, dazwischen hohe Spiegel, die das wenige Licht vervielfachen, ohne es heller zu machen. Messing an den Leuchtern und an der Kante des langen Tresens, dessen Platte aus Onyx-Marmor im Lampenlicht von innen heraus zu glimmen scheint. Sessel und Bänke aus tiefem, gebrauchtem Leder.

In einem Kamin aus grünschwartzem Marmor arbeitet eine kleine Glut. Auf jedem Tisch eine eigene Lampe mit dunklem Schirm, sodass das Licht bei den Tischen bleibt und der Raum dazwischen im Halbdunkel liegt. Es ist elegant, ohne etwas beweisen zu wollen – mondän und zugleich wohnlich wie der Salon eines alten Hauses.

Die Getränke kommen, ohne dass sie bestellt worden wären, und jedes trifft den Geschmack dessen, der danach greift. Sie reden von der ersten Minute an so, wie man sonst erst nach Stunden redet. Man lacht, man schweigt, und keiner muss das Schweigen füllen. Nichts geschieht. Kein Licht flackert,



keine Uhr bleibt stehen, niemand Fremdes tritt an den Tisch – und doch hat der Abend eine Gunst, die sich nicht erklären lässt und die niemand hinterfragt. Die Zeit vergeht hier anders, nicht langsamer und nicht schneller; es ist, als wäre man wach in einem Traum.

Irgendwann steht einer der Freunde auf, und die anderen folgen, ohne dass es einer Verabredung bedurft hätte. Draußen ist die Nacht kühler geworden, und die Straßen sind still; hinter den meisten Fenstern sind die Lichter bereits erloschen, während drinnen die Stunden vergingen. Nur über den Dächern in Richtung der Ortsmitte hängt ein rötlicher Schein, und mit dem Wind kommt der Geruch von Holzrauch: Auf dem Marktplatz brennt das Herbstfeuer. Die Freunde sehen einander an, und es braucht kein Wort. Sie gehen dem Schein entgegen.

SZENE 1.4: DER RUF

Der Schein, dem die Reisenden durch die Straßen gefolgt sind, gehört dem Herbstfeuer auf dem Marktplatz. Man hat es am Nachmittag geschichtet, aus trockenem Astwerk und den Resten der Ernte, und nun steht es mannshoch zwischen den dunklen Zelten, eine Säule aus Licht über dem Platz. Die Musikanten vom Nachmittag spielen noch, langsamer jetzt, und wer geblieben ist, steht in weitem Ring um die Flammen: Nachbarn, in Mäntel und Decken gehüllt, Kinder, die längst schlafen sollten, ein alter Mann, der mit einer langen Stange die Glut ordnet. Die Freunde treten dazu, und das Feuer



nimmt ihnen den Rest der Nachtkühle aus den Kleidern. Der Himmel über ihnen ist klar und voller Sterne, und der Rauch steigt hinauf, als wollte er sie zählen.

Es beginnt mit Wärme.

Einer von ihnen spürt sie zuerst und hält sie für einen Funken, für die Nähe der Flammen. Aber diese Wärme sitzt nicht auf der Haut. Sie kommt aus dem Metall am Finger, von innen, und sie ist alt und vertraut: die Wärme von damals. Er hebt die Hand nicht. Er sieht nur auf, und in den Gesichtern der anderen findet er dieselbe Verwunderung, denselben angehaltenen Atem. Keiner spricht es aus. Alle wissen es.

Und dann, unter der Musik der Fidel, hören sie die andere.

Sie kommt aus der Dunkelheit jenseits des Platzes, aus der Richtung der Wälder, wo der Walden Pond liegt: eine Harfe und eine Flöte, ineinander verwoben, fern und doch vollkommen deutlich, als läge zwischen ihr und den Reisenden keine Entfernung, sondern nur eine Tür. Die Melodie drängt sich nicht vor. Sie liegt unter dem Fest wie ein zweiter Boden, und wer sie einmal gehört hat, hört das Fest nur noch wie aus der Ferne. Niemand sonst am Feuer scheint sie wahrzunehmen. Die Ringe an den Händen der Freunde werden wärmer, und das Ziehen, das mit der Wärme kommt, ist kein Befehl. Es ist eine Einladung.

Ohne sich zu verabreden, brechen sie auf. Ein letzter Blick zum Feuer, dann lassen sie den Platz hinter sich und gehen an den letzten Häusern vorbei hinaus in die Nacht, dorthin, wo hinter den Feldern die Wälder liegen. Das Fest wird leiser hinter ihnen, die Melodie nicht. Sie wird klarer mit jedem Schritt, ohne näher zu kommen – Harfe und Flöte, Frage und Antwort, ein Gespräch, das auf sie wartet. Der Weg senkt sich dem Wasser entgegen, und bald ragt der Wald vor ihnen auf, schwarz gegen den hellen Nachthimmel, hinter seinen Kronen ein Schimmer von Mondlicht.

SZENE 1.5: DER ZAUBERKREIS

Unter den Bäumen ist die Nacht heller, als sie vom Feld aus wirkte. Der Vollmond steht über den Kronen, und sein Licht fällt in schmalen Bahnen durch das Herbstlaub, legt bleiche Flecken auf den Boden. Es gibt keinen Pfad. Und doch verlaufen sich die Reisenden nicht: Die Melodie geht vor ihnen her, um Stämme und über Steine, und wo sie zögern, wird die Flöte für einen Takt deutlicher, geduldig wie eine Hand, die man einem Kind hält. Der Wald riecht nach kalter Erde und feuchtem Laub. Zwischen den fernen Stämmen hängt dünner Nebel.

Dann öffnen sich die Bäume, und die Freunde stehen am Rand einer Lichtung.

In ihrer Mitte brennt ein kleines Feuer. Sein Schein liegt warm auf dem Laub, während darüber, durch eine Lücke im Blätterdach, das kühle Licht des Mondes hereinfällt – zwei Lichter, die miteinander tanzen. Am Feuer sitzt auf einem umgestürzten, moosbewachsenen Stamm eine Frau an einer hohen Harfe aus dunklem Holz und angelaufenem Gold. Ihr Haar ist dunkel und lang, darin ein schmaler Kranz aus Blattwerk, und ihr Gewand aus tiefem Waldgrün und dunklem Weinrot ist bestickt mit Ranken, mit Blättern und springenden Hirschen, die im Feuerschein aufglimmen. Ihr gegenüber lehnt

an dem hellen Stamm einer Birke ein Mann mit langem hellem Haar, in das Herbstblätter geflochten sind, und spielt eine lange hölzerne Flöte mit fein gearbeiteten Beschlügen. Beider Ohren laufen spitz zu. Sieben Jahre lang haben die Reisenden kaum mehr greifen können, was sie einst erlebten.

Die beiden spielen, als wäre niemand gekommen. Die Musik ist aus der Nähe kein Gespräch mehr, sie ist ein einziges Gewebe, schön auf eine Art, die den Atem verlangsamt, und gefährlich auf dieselbe Art – eine Schönheit, die nicht fragt, ob man ihr gewachsen ist. Funken steigen vom Feuer auf, und zwischen den Bäumen treiben winzige warme Lichter, zu langsam für Funken, zu warm für Sterne. Über der Lichtung drehen sich ein paar fallende Blätter im Takt, den keiner zählt.

An den Händen der Freunde kehrt das Leuchten zurück. Erst ist es kaum zu sehen, ein Schimmer, den man dem Feuer zuschreiben könnte; dann liegt es ruhig und golden über den Ringen, ein eigenes, stetiges Licht – zum ersten Mal seit all den Jahren. Keiner sagt etwas. Manche Hand schließt sich um die andere, als ließe sich das Licht berühren.

Schritt um Schritt wagen sie sich näher über das Laub. Die Elfe an der Harfe hebt den Blick, ohne dass ihre Finger die Saiten verlassen. In ihrem Gesicht ist keine Überraschung und keine Frage. Der Flötenspieler spielt seine Weise zu Ende und setzt das Instrument ab; die Harfe spielt die Melodie allein weiter, leiser jetzt, ein Faden, der nicht abreißt.

Der Elf tritt von der Birke weg und beugt sich zum Boden. Mit einer langsamen, sicheren Bewegung zieht seine Hand eine Linie – und wo sie entlangfährt, bleibt Licht zurück. Golden glüht die Spur im Boden auf, wächst ihm nach, biegt sich, bis der Bogen sich schließt und ein vollkommener Kreis auf der Lichtung liegt. Die Luft darüber beginnt zu flimmern. Das Leuchten der Ringe und das Leuchten des Kreises haben dieselbe Farbe; es ist nicht zu sagen, welches von beiden das andere ruft.

Er richtet sich auf, sieht die Reisenden an und lädt sie mit einer einzigen offenen Geste der Hand in den Kreis – so schlicht, wie man einem Gast die Tür aufhält. Kein Wort ist gefallen, den ganzen langen Moment nicht.

Sie sehen einander an. Was in diesem Blick liegt, braucht länger als der Blick selbst – sieben Jahre, ein Brief, ein Fest, die Wärme an der Hand. Dann tritt der Erste über die glühende Linie, und die anderen folgen, einer nach dem anderen, bis sie beieinander in der Mitte des Kreises stehen.

Das Flimmern der Luft legt sich um sie wie warmes Wasser. Der Feuerschein, das Mondlicht, das Gold des Kreises – alles rückt ineinander, wird dichter, wird eins, und die Lichtung dahinter verblasst wie ein Bild, das jemand aus dem Rahmen nimmt. Für einen Augenblick, der sich nicht messen lässt, sind die Reisenden nirgends: getragen, gehalten, zwischen den Welten. Das Letzte aus der alten Welt ist die Harfe. Ihre Melodie geht noch eine Weile mit, wird ferner und ferner, bis auch sie verklungen ist.



SZENE 1.6: AUF DER ANDEREN SEITE

Das Erste ist ein Klang. Er kommt von weit her, fein und silbern, kleine Glocken irgendwo hinter Hügeln – kein Läuten, das ruft; eher eines, das schon immer da war und nur darauf gewartet hat, gehört zu werden. Die Reisenden erwachen im Gras eines Ufers, und mit dem Klang kommt das Übrige zurück: das Gewicht nasser Kleider, Wasser im Haar und in den Schuhen, der Geschmack von See auf den Lippen. An ein Ankommen erinnert sich niemand.

Vor ihnen liegt ein See. Das Wasser ist so still, dass die Hügel des anderen Ufers sich darin spiegeln, und über der Fläche treiben lange Bahnen aus Dunst, die sich kaum bewegen. Wenige Schritte entfernt ragen Steine aus dem Ufergras, mannshoch, vom Moos gedunkelt, aufrecht wie Wächter, keiner dem anderen gleich. Birken schimmern dazwischen, dahinter dunkle Tannen. Kein Vogel singt. Nur die fernen Glocken und das leise Rauschen des Wassers am Saum.

Die Luft schmeckt süß. In jedem Atemzug liegt Honig, nasses Gras und etwas Drittes, das keinen Namen hat, und der Atem wird von selbst tiefer, als wollte der Körper nachholen, was ihm lange gefehlt hat. Dann, beim Aufstehen, das Zweite: nichts tut weh. Was die Zugtage in den Rücken gelegt haben und die Jahre in die Glieder, ist verschwunden. Die Reisenden stehen in triefenden Mänteln am Ufer, und ihre Körper sind leicht, jung, frei. Verwandelt hat sich nichts. Es ist nur, als hätte ihnen jemand ein Gepäck abgenommen, von dem sie nicht wussten, dass sie es trugen.

Und doch stimmt etwas nicht mit dem Licht. Wer die Augen schließt und das goldene Zwielight von damals sucht, findet es in der Erinnerung heller und satter als das Licht über dem See; und die Schatten unter den Bäumen sind tiefer, als sie sein dürften. Vielleicht täuscht die Erinnerung – sieben Jahre sind eine lange Zeit. Jeder behält den Gedanken für sich. Aber der Gedanke bleibt.

Still geworden sind auch die Ringe: Das goldene Leuchten der Lichtung ist erloschen. Doch das Metall bleibt warm, von innen warm, und diese Wärme geht nicht mehr fort.

Zuletzt stehen sie auf, wringen das Wasser aus den Mänteln und sehen sich um. Hinter den Steinen führt kein Weg hinauf, aber das Gras ist dort niedriger, ein heller Strich, der zwischen zweien der Wächter hindurch den Hang hinaufläuft und unter den ersten Bäumen verschwindet. Als sie aufbrechen, sind die Glocken verstummt; keiner kann sagen, wann.

SZENE 1.7: OHNE ZIEL

Der Hang über dem See gehört einem lichten Wald. Kein Pfad führt hindurch, und die Reisenden brauchen keinen: Sie gehen, wohin das Gehen leicht ist, zwischen den Stämmen hindurch, über flache Wurzeln, der Nase nach. Keiner von ihnen hat ein Ziel – kein Kalender, keine Uhr, kein Termin, zu dem man erwartet wird.

Das Laub über ihnen trägt mehr Farben als der Herbst der Menschenwelt: Gold neben Kupfer neben einem Grün, das noch an keinen Winter glaubt. Blätter drehen sich an Zweigen, die kein Wind bewegt. Aus einer Senke steigt der Geruch von Regen, der nie gefallen ist, und einmal quert ein Vogelruf den Wald, dem aus großer Ferne derselbe Ruf antwortet, Ton um Ton, ein Echo, das keines ist. Auf einer Lichtung glänzt Tau im Gras, hell und frisch, während der nächste Hügel schon in tiefem Nachmittagsgold liegt. Jede Wegstunde hat hier ihre eigene Tageszeit, und keine hält sich an die vorige.

Nach einer guten Weile taucht der See wieder auf. Er liegt rechts unter ihnen, golden zwischen den Stämmen, und zunächst wundert sich niemand – bis einem der Freunde einfällt, dass sie vom Ufer aus stetig bergan gegangen sind, vom Wasser fort, ohne ein einziges Mal zu wenden. Man lacht darüber, ändert die Richtung, geht weiter. Als der See das zweite Mal erscheint, links jetzt und kleiner, lacht niemand mehr. Die Reisenden bleiben stehen, blicken zurück, vergleichen, was jeder behalten hat – die Steine, das Ufer, den Anstieg. Es ergibt kein Bild, das standhält.

Inzwischen ist unter ihren Füßen ein Weg entstanden, schmal und fest, obwohl ihn keiner gesucht hat. Er steigt an, führt auf einen Rücken aus Fels und Moos, und dort steht eine Eiche, älter als jedes Wort, das ihnen dafür einfele: weit wie ein Haus, die Äste von Moos behangen, die Wurzeln über den Stein gelegt. Unter ihren Zweigen öffnet sich die Sicht. Vor den Reisenden fällt das Land in eine weite, goldene Tiefe – Ebenen unter dünnen Schleiern, daraus einzelne Felsnadeln und bewaldete Kuppen, dahinter Höhenzüge, die im Gold schwimmen. Über allem steht, in den hellen Himmel gestochen, eine schmale Mondsichel. Es ist weder Tag noch Nacht. Es ist das Zwielight, an das sie sich sieben Jahre lang nur halb erinnert haben, und eine lange Weile steht die Gruppe einfach da und sieht in die Ferne der Ewigen Lande.



Erst dann bemerken sie, was fehlt. Der See ist nirgends. Der Wald, durch den sie gestiegen sind, ist von hier oben nicht zu finden, und die Richtung, aus der sie gekommen sein müssen, zeigt auf ein Tal, das keiner je gesehen hat. Selbst die Entfernungen halten ihr Maß nicht: Eine Felsnadel, eben noch fern, ist beim zweiten Hinsehen näher gerückt, ohne dass etwas geschehen wäre. In den Reisenden liegt ein halbes Wissen, dass die Wege dieser Welt schon damals nicht geradeaus liefen – aber auch, dass sie trugen: dass man ankam, wohin man wollte. Jetzt wollen sie nichts Bestimmtes, und vielleicht ist es das. Vielleicht auch nicht.

Leichter als der Aufstieg ist der Abstieg auf der anderen Seite. Das Gold über dem Land wird tiefer und dunkler, die Schatten wachsen den Hängen entgegen – der Abend kommt, wie er hier eben kommt: nicht weil die Sonne verschwindet, sondern weil das Licht sich selbst verändert. Unter den Bäumen dämmt es früh. Und dort, wo die Dämmerung am dichtesten ist, beginnen zwischen den Wurzeln Pilze zu glimmen, klein und blass, ein grünliches Leuchten, ein loser Faden durch den Wald. Die Reisenden folgen ihm – nicht, weil einer es beschließt, sondern weil die Füße es tun –, und der Faden endet an einem geschützten Platz zwischen alten Stämmen, windstill und trocken, mit weichem Boden. Einen besseren Ort für die Nacht gibt es nicht, und die Nacht ist nahe. Sie sammeln Äste und Zweige, schichten das Holz, und als das erste Holz Feuer fängt, ist das Zwielight über den Kronen beinahe erloschen.



SZENE 1.8: DER SILBERSCHWEIF

Das Lagerfeuer ist klein und will klein bleiben; das Holz brennt ruhig und beinahe ohne Rauch. Die Reisenden sitzen dicht beieinander, die Mäntel über die Schultern gezogen, und der erste Tag zurück in der Anderswelt liegt ihnen in den Gliedern – nicht als Last, eher eine Müdigkeit, die man gerne trägt. Der Mond steht voll und weiß über dem Wald, obwohl er am Nachmittag als schmale Sichel im Himmel stand. Keiner spricht es an.

Irgendwann wird der Wald still. Nicht auf einmal – erst setzt das Rascheln im Laub aus, dann der Gesang der Vögel, zuletzt sogar der Wind. Was bleibt, ist allein das Knistern des Feuers.

Jenseits des Lagers gerät zwischen den schwarzen Stämmen etwas in Bewegung. Silber. Erst ein Schimmer, dann eine Gestalt, dann viele: Eine Kolonne zieht durch das Mondlicht, quer zum Lager, in gemessenem Schritt, und sie nimmt kein Ende. Die meisten gehen zu Fuß. Ritter in voller Rüstung, in die feines Rankenwerk graviert ist, die Visiere der geschweiften Helme geschlossen; dazwischen Gestalten mit weichen weißen Hauben und Umhängen, Köcher voller heller Pfeile auf dem Rücken. Wenige hohe, fahle Pferde sind über den Zug verteilt, und über allem hängen von langen Stangen die Reste weißer Banner, zerschissen bis auf die Fahnnenschnüre. Auf den Schilden, die viele über den Rücken geschnallt tragen, fängt das Mondlicht ein getriebenes Wappen: einen Falken mit gebreiteten Schwingen.

Die Reisenden kennen dieses Wappen. Sie kennen dieses Heer. Es ist der Silberschweif – die Garde, die sie einst selbst gerufen haben, und damals stand ihr Silber im Zwielflicht wie ein zweites Licht. Jetzt ist es stumpf. Die Rüstungen sind angelaufen, stellenweise dunkel versengt, als hätte ein Feuer sie gestreift, das heißer war, als Feuer sein sollte; die hellen Mäntel sind an den Säumen zerrissen, und die Köpfe unter den Helmen sind gesenkt. Kein Laut erklingt, kein Hufschlag hallt, kein Waffenrock schlägt an Metall. Ein Heer aus Fleisch und Blut – der Atem der Pferde steht weiß in der kalten Luft – und doch zieht es vorbei wie eine Trauerprozession.

Am Feuer rührt sich keiner. Einer der Freunde hält einen Ast in der Hand, den er nachlegen wollte, und legt ihn leise wieder ins Laub; die Flammen sinken, und niemand richtet sie auf. So sitzen sie, während die Kolonne vorüberzieht – wie lange, kann hinterher keiner sagen. Kein Kopf unter den geschlossenen Helmen wendet sich dem Lager zu.

Die letzten Gestalten tragen eine zerbrochene Standarte zwischen sich. Das Silber verliert sich nach und nach hinter den Bäumen, und nach einer Weile kehren die kleinen Geräusche der Nacht zurück, zögernd, wie nach einem Gewitter. Die Reisenden legen Holz nach. Geschlafen wird in dieser Nacht wenig, und ohne dass es verabredet wurde, sitzt immer einer wach.

Im nüchternen Licht des Morgens liegt jenseits der Stämme eine breite, niedergetretene Spur: Hufabdrücke, Stiefelabdrücke, das Laub in den Boden gepresst, so weit man ihr mit den Augen folgt. Es ist kein Traum gewesen und kein Trug dieser Welt. Die Spur kreuzt die Richtung der Reisenden, und keiner schlägt vor, ihr zu folgen. Sie treten das Feuer aus, nehmen ihre Mäntel auf und gehen weiter – hinein in einen Tag, der seine Schatten vorauswirft.

SZENE 1.9: DAS KOBOLDDORF

Den ganzen Tag führt der Weg bergab, und wieder ist es kein Weg, den jemand gewählt hätte: Das Land senkt sich unter den Schritten der Reisenden, die Hänge geben nach, und wo der Wald zurücktritt, leuchten Wiesen in tiefem Grün. Am späten Mittag treten sie aus den Bäumen in eine schmale Talebene. Ein Bach zieht in weichen Bögen durch das Gras, gesäumt von Erlen; zu beiden Seiten steigen bewaldete Höhen auf, aus denen helle Felswände brechen, und talabwärts, wo sich die Ebene weitet, steht am Horizont ein fernes Gebirge, blau und gezackt. Die Sonne hängt schon niedrig über dem Talrand, und das goldene Licht liegt warm auf den Wiesen.

In dieses Gold steigt Rauch.

Nicht der dünne, gerade Rauch von Herdfeuern – eine schwarze, dichte Säule, die schräg über das Tal treibt, und unter ihr, wo eine steinerne Bogenbrücke den Bach quert, liegt ein Dorf. Kleine Fachwerkhäuser mit moosigen Schindeldächern und krummen Schornsteinen, hier und da ein rundes Fenster, eine runde Tür, alles eine Spur niedriger und verwachsener gebaut, als Menschenhände es täten. Zwischen den Häusern blitzt Metall. Dann dringen die ersten Schreie über die Wiesen herauf, dünn und hoch, und ein Zaun bricht hörbar unter Gewicht.

Die Reisenden laufen, bevor einer von ihnen sich entschieden hätte.

Sie nehmen das Tempo vom Hang und die Richtung vom Bach, und was ihnen an Waffen fehlt, findet sich am Dorfrand von selbst: eine Heugabel, die an einem Leiterwagen lehnt, ein Dreschflügel an der Scheunenwand, die Holzaxt neben dem Hackklotz. In den Gassen herrscht ein Durcheinander aus Rauch, Funken und rennenden Gestalten. Die Angreifer sind sehnige Kreaturen von fleckig grüner Haut, in zerlumptes Leder und schlammbraune Fetzen gekleidet, das Haar verfilzt, die Ohren lang und spitz – Goblins, ein ganzer Trupp. Einer schwenkt im Laufen eine Fackel, deren Flamme einen Schweif aus Funken hinter sich herzieht; Pfeile stecken in Zäunen und Türbalken, und am Rand des Dorfes brennt ein Schuppen lichterloh.

Die Dorfbewohner sind Kobolde: kleine Leute mit spitzen, beweglichen Ohren und sie schlagen sich besser, als ihre Größe vermuten ließe – Alte mit Besenstielen und Bratpfannen in den Türen, ein Müller, der einen Mehlsack als Schild führt, auf einer Schwelle eine junge Koboldin, die zwei Dolche mit einer Selbstverständlichkeit bewegt, die nicht vom Zusehen kommt. Aber sie verteidigen jede Tür einzeln, und die Goblins sind viele.

Sie werfen sich dazwischen, halten eine Gasse, drängen zwei Angreifer von einer Tür ab, hinter der Kinder zu hören sind, ziehen einen gestürzten Kobold hinter einen Karren. Mit der Heugabel stoßen sie zu, mit dem Dreschflügel schlagen sie, und für kurze Zeit gehört ihnen die Gasse. Doch über den niedergetretenen Zaun am Dorfrand drängen neue Angreifer nach, für jeden, der weicht, kommen zwei, und zwischen ihnen schiebt sich nun einer heran, der die Goblins um Haupteslänge überragt: ein Hobgoblin, alt und schwer, die olivgrüne Haut tief zerfurcht, strähniges dunkles Haar bis auf die Schultern, ein wirrer Bart, kleine Hauer über der Unterlippe. Er trägt Stücke einer grün gefassten Plattenrüstung mit angelaufenem Goldzierrat, die für einen anderen geschmiedet wurde, und über



der Schulter ein langes, gerades Schwert. Wo er geht, ordnet sich der Trupp hinter ihm. Die Gasse ist nicht mehr zu halten.

Über den Lärm hinweg ertönt der Gesang einer Stimme.

Es ist eine helle, tragende Stimme, und sie gehört so wenig in einen Kampf, dass für einen Herzschlag beide Seiten die Waffen sinken lassen. Mit dem Lied verändert sich das Licht in den Gassen. Zwischen den Häusern scheinen sich Reihen zu füllen – Speerspitzen über den Zäunen, Banner an den Giebeln, mehr Verteidiger, als dieses Dorf je gehabt haben kann –, und die Goblins fahren herum, weichen, stolpern übereinander. Was von alledem wirklich ist, lässt sich nicht sagen. Der Zweifel genügt.

Durch die weichende Reihe kommen zwei Gestalten. Voran ein hoher, schlanker Elf, aus dessen Schläfen geschwungene Widderhörner wachsen; sein langer Mantel aus tiefem Teal, Karmin und Gold weht offen über einem weißen Hemd, und in seinen Augen ein bernsteinfarbener Glanz, der nicht allein vom Abendlicht kommt. Seine Klinge ist geschwungen, und er führt sie, wie man einen Tanzschritt setzt: Ein einziger, gelassener Hieb nimmt dem Hobgoblin das Schwert und den Stand, und der Alte bricht rückwärts aus der Gasse, brüllt seinen Trupp herum und flieht. Neben dem Gehörnten, in wirbelnder Bewegung, eine Elfin mit kupferrotem Haar, eng geflochtene Zöpfe an den Schläfen, der Rest eine wilde Mähne; sie führt in jeder Hand eine schlanke Klinge, Waldgrün und Karmin unter braunem Leder, Goldranken auf den Säumen – und über ihr stoßen Falken aus dem Abendhimmel, schlagen den Fliehenden ihre Schwingen ins Gesicht und steigen wieder auf, kreischend, im Takt ihres Laufs.

Danach geht alles schnell. Die Goblins fluten aus dem Dorf, wie sie gekommen sind, den Hang hinauf und in die Wälder, verlorene Fackeln verlöschen im Gras. Still wird es in Stufen: erst das Waffeneisen, dann die Schreie, zuletzt das Fauchen des brennenden Schuppens, das in ein Schwelen übergeht, als die Kobolde eine Eimerkette vom Bach herauf bilden. Türen öffnen sich, Kinder werden gezählt, jemand weint vor Erleichterung. Die Reisenden stehen mit ihren geliehenen Waffen im niedergetretenen Gras und kommen zu Atem.

Die beiden Fremden stehen ein Stück entfernt in der Gasse. Die Elfin pfeift ihre Falken aus der Luft; der Gehörnte streift seine Klinge ab und sieht sich um wie einer, der eine Bühne nach der Vorstellung mustert – und sein Blick findet die Reisenden, kurz, freundlich, ohne jedes Erstaunen. Das Gold des Abends geht ins Blau über. Über dem Dorf mischt sich der Rauch des Schuppens mit dem ersten, friedlicheren Rauch neu entfachter Herdfeuer.





SZENE 1.10: DER ZIRKUS DER GEZEITEN

In die Stille, die sich noch nicht ganz gesetzt hat, kommt vom Talweg her ein Knarren von Rädern und der Schlag von Hufen. Über das Feld kommt ein kleiner Zug von Zirkuswagen: hohe hölzerne Kutschen mit gewölbten Dächern, einer hinter dem anderen, manche aus schlichtem verwittertem Holz, andere in verblasstem Dunkelgrün, einer in stumpfem Rot, mit geschnitzten Zierleisten hier, mit gestreiften Planen dort. Gezogen werden sie von Pferden, Maultieren und großen Böcken mit geschwungenen Hörnern, und an den Dachkanten schaukeln Lampions. Niemand ruft etwas, niemand fragt. Die Wagen rollen aus und kommen im Gras zum Stehen, und die Leute, die von den Trittbrettern steigen – Elfen, Kobolde, ein breitschultriger Zwerg mit Lederschürze –, gehen einfach an die Arbeit: Verwundete werden verbunden, ein eingedrückter Zaun aufgerichtet, das aufgerissene Dach mit Plane und Latten geflickt, und am Brunnen des Dorfplatzes schichtet jemand Holz für ein Feuer. Mit der Arbeit gehen Namen um. Galiwaín, sagen die Zirkusleute, wenn sie den Gehörnten ansprechen, und man hört am Tonfall, dass mit diesem Namen alles gesagt sein soll; die rothaarige Schwertträgerin rufen sie Feána. Der Zirkus der Gezeiten, sagt eine alte Koboldfrau aus dem Dorf, halb zu den Reisenden, halb zu sich selbst, und nickt dabei, wie man über etwas nickt, das es glücklicherweise noch gibt.

Als die Sonne hinter die Talwände sinkt, brennt auf dem Dorfplatz ein großes Feuer. Zwischen den

Wagen unten am Bach werden Schnüre mit kleinen Laternen gespannt, deren Kerzen nacheinander aufscheinen, und um das Feuer sammelt sich das Dorf: Bänke werden herangezogen, Kisten und Fässer dienen als Sitze, die Zirkusleute bringen Wein und Brot, die Dorfbewohner steuern bei, was der Tag ihnen gelassen hat – Käse, eingelegte Pilze, eine Suppe aus dem großen Kessel, die reihum geschöpft wird. Feána sitzt etwas abseits im Gras, einen ihrer Falken auf dem Knie, und wer hinüberschaut, könnte meinen, sie rede mit ihm – leise, in kurzen Sätzen, und der Vogel hält den Kopf schief. Galiwaín lehnt an einem der Wagen, einen Becher in der Hand, und hört mehr zu, als dass er spricht. Es erzählen die Alten des Dorfes, in jenem Tonfall, der zwischen Klage und Ergebung liegt: von Patrouillen unter schwarzen Bannern, die in den letzten Monden näher gekommen sind, Tal um Tal; von diesem langen, stillen Licht, das nicht weichen will, so schön es ist; davon, dass auf den Märkten weniger gesungen wird als früher. Einer der Ältesten sagt, es gebe Namen, die früher in jeder zweiten Geschichte vorkamen und die heute niemand mehr ausspreche – nicht aus Scheu, sondern weil sie einem nicht mehr einfelen. Es sind keine Neuigkeiten, die hier getauscht werden; es ist der Zustand der Welt, dem am Feuer Stück für Stück Worte gegeben werden, und die Reisenden hören zwischen Wein und Müdigkeit zum ersten Mal die Anderswelt selbst davon sprechen, was aus ihr geworden ist. Irgendwann senkt eine alte Koboldin die Stimme, und ein paar der Umsitzenden rücken näher, ohne es zu merken. Was sie erzählt, raunt man sich auf den Handelswegen zu: Die Ewige Stadt sei belagert worden. Belagert – und gefallen. Schwarze Banner standen dort, wo das goldene Zwielficht am hellsten stand. Der Silberschweif sei geschlagen, sagt sie, und bei diesem Wort sitzt den Reisenden mit einem Mal die vorletzte Nacht im Rücken: die stumme silberne Kolonne im Mondlicht, die versengten Rüstungen, die gesenkten Köpfe. Selbst im zweiten Dämonenkrieg habe die Stadt gehalten, fährt sie fort, damals, mit allem, was die Anderswelt aufzubieten hatte – und jetzt sei sie dennoch gefallen. Was dieses neue Heer sei, unter wessen Befehl es stehe, woher es gekommen sei: Das weiß am Feuer niemand zu sagen.

Die Reisenden schweigen dazu. Sie haben einst selbst auf den Mauern von Tir Na Nóg gestanden. Sie wissen, was damals nötig war, um die Stadt zu halten – alle Völker, alle Garden, den Silberschweif und mehr. Wenn diese Kraft gebrochen wurde, dann ist etwas Größeres gekommen, und die Welt, in die sie zurückgekehrt sind, ist nicht nur müder geworden. Sie hat ihre Mitte verloren.

Zwischen den großen Sorgen geht eine kleinere Geschichte um, halb Beschwerde, halb Witz: dass die wilden Vetter sich in letzter Zeit wieder öfter blicken ließen – in den Speichern, an den Wäscheleinen, im Unterholz. Ein Kind ruft „Plagegeister!“ und wird von seiner Mutter am Ärmel gezupft; eine ältere Stimme dreht den Kopf weg und murmelt, man rede nicht nach Einbruch der Dämmerung über sie. Die Erwachsenen winken ab, lachen halb, und das Thema verläuft sich. Aber gehört haben es die Reisenden.

Später – es gibt keinen Übergang, den man benennen könnte – fängt Galiwaín über das Feuer hinweg den Blick eines der Reisenden auf. Er hebt den Becher ein wenig, mit einem wissenden Halblächeln, und sagt: „Im Morgengrauen brechen wir auf. Ihr seid willkommen, uns zu begleiten.“ Keine Bedin-

gung, keine Erklärung, kein zweites Wort. Die Geste ist so beiläufig, dass sie schwerer abzulehnen ist als jede Bitte.

Die Nacht ist kurz. Wer von den Reisenden schläft, schläft in einem der Wagen zwischen Kostümen und Seilrollen, und das Erste, was der Morgen bringt, ist Nebel über dem Bach und der Geruch von frischem Brot aus einem Backhaus, das gestern noch verteidigt wurde. Im Morgengrauen gehen die Reisenden zu den Wagen, und dort steht sie ihnen im Weg.

Es ist die junge Koboldin, die mit den zwei Dolchen. Sie reicht den Reisenden kaum bis zur Brust: dunkle Locken, Sommersprossen, ein erdgrüner Umhang mit runder Spange, die abgenutzten Dolchgriffe an gekreuzten Gürteln, ein geschnürtes Bündel über der Schulter. Sie heißt Niámi, und sie bittet nicht um etwas und fragt auch nichts – sie erklärt den Reisenden, dass sie mitkommt, in einem Ton, unerschütterlich und voller Mut. Dann steht sie da, das Bündel fest gepackt, den Blick geradeaus, und wartet nicht auf eine Antwort, weil die Sache für sie längst entschieden ist. Von den Zirkusleuten hebt keiner den Kopf. Nur Galiwaín, drüben bei den Zugtieren, sieht einen Augenblick herüber, und in seinem Gesicht ist nichts zu lesen als ein sehr leiser Anflug von Vergnügen.

Die Böcke stemmen sich ins Geschirr, die ersten Wagen rollen an, und die Lampions über den Dachkanten schwingen im Takt der Räder. Am Ortsrand stehen die Kobolde des Dorfes und sehen dem Zug nach, die Kinder winken, die Alten nicht. Der Talweg führt am Bach entlang talabwärts, dem fernen blauen Gebirge entgegen, und zwischen den Wagen des Zirkus der Gezeiten gehen die Reisenden hinaus in den noch jungen Tag.

SZENE 1.11: DIE REISE MIT DEM ZIRKUS

Der Weg hält sich an den Bach, bis das Tal die Wagen entlässt und hügeliges Waldland beginnt. Von da an gehört der Tag dem Lauf der Räder. Die Reisenden gehen neben den Wagen her, sitzen streckenweise auf den Trittbrettern oder fahren zwischen Kostümkisten und zusammengeroltem Planentuch unter den gewölbten Dächern mit, und mit den Stunden lernen sie den Zug kennen wie ein Dorf – nur dass dieses Dorf wandert: vorn der Wagen aus schlichtem, verwittertem Holz, dahinter der dunkelgrüne mit den geschnitzten Leisten, einer unter gestreifter, ausgebleicher Plane, der stumpfrote, und zuletzt ein flacher Karren, auf dem sich Fässer und Kisten unter einem Segeltuch stapeln. Pferde und Maultiere gehen gemischt im Geschirr, dazu die großen Böcke, die an den Steigungen die Köpfe senken und stetiger ziehen als jedes Pferd.

Niemand führt diesen Zug, so scheint es, und doch geschieht alles zur rechten Zeit. Gerastet wird, wo Wasser und Gras sind; die Wagen rollen aus, die Tiere werden abgeschirrt, und ehe die Reisenden fragen können, womit sie sich nützlich machen sollen, hat ihnen jemand einen Eimer, ein Beil oder einen Striegel in die Hand gedrückt. Nach Namen fragt sie keiner. Nach ihrer Herkunft nicht, nach ihrem Ziel nicht – ihre Plätze am Feuer sind am zweiten Abend einfach ihre Plätze, und der Brei am Morgen wird geschöpft, ohne dass jemand zählt. Die Reisenden wissen von damals, dass in dieser Welt nichts umsonst gewährt wird; Gastfreundschaft ist hier ein altes, genaues Handwerk, und wer nimmt,

steht bald in einer Schuld, die niemand beziffern kann. Hier nennt keiner einen Preis. Es ist die freundlichste Fremdheit, die sich denken lässt.

Sobald die Wagen im Halbrund stehen, werden am Abend die Lampions über den Dachkanten angezündet, bis ihr Schein das Lager aus der Dunkelheit hebt. Es wird gekocht, geflickt und erzählt, jemand stimmt eine Fidel, und dort, wo ein Seil gespannt ist, übt eine der Artistinnen ihre Schritte – ohne Zuschauer, ohne Beifall, hin und zurück, und keiner der Zirkusleute sieht hin, weil keiner hinsehen muss. Schön ist es, und still.

Feána ist selten bei den Wagen, doch nie weit von ihnen. Ihre Falken schweben tagsüber hoch über dem Zug; wenn einer herabstößt und sich auf ihren Arm setzt, hört sie ihm zu und gibt mit wenigen Worten weiter, was er gebracht hat – ein umgestürzter Baum über dem Weg, Regen jenseits der Kuppe. Mit den Zugtieren spricht sie, wie andere mit alten Bekannten sprechen; ein Bock, der sich an einer Furt sperrt, geht nach zwei leisen Sätzen von ihr weiter, als wäre ihm nur etwas erklärt worden. Mit den Reisenden spricht sie kaum, und niemand nimmt es ihr übel.

Galiwaín dagegen ist überall im Zug zu Hause und nirgends festzuhalten. Er geht bei den Tieren, sitzt beim Koch auf dem Brett, hilft einer alten Elfin, ein Rad zu schienen, und wo er auftaucht, wird gelacht. Mit den Reisenden spricht er oft und gern – über die Gegend, über Musik, über die richtige Art, einen Fuchs zu bestechen –, und erst hinterher fällt einem von ihnen auf, dass er von sich selbst nichts gesagt hat. Fragen nach dem Ziel des Zirkus beantwortet er freundlich, ausführlich und so, dass am Ende keine Antwort übrig bleibt. Er zeigt von allem genau so viel, wie er zeigen will.

Wer etwas wissen will, wendet sich darum an Niámi. Sie geht meist bei den Freunden, das Bündel auf dem Rücken, und beantwortet, was man sie fragt: welche Beeren am Weg essbar sind und welche man lieber den Tieren lässt, was die gekerbten Zeichen an manchen Wegsteinen bedeuten. Wenn sie etwas nicht weiß, sagt sie, dass sie es nicht weiß. Sie ist in diesen Tagen die Einzige, die geradeaus redet.

An einem der Abende, als das Feuer heruntergebrannt ist und die Fidel längst schweigt, will einer der Reisenden wissen, was in all der Zeit eigentlich geschehen sei – seit Firlifers Bann gefallen ist, seit der Heilung der Königin, seit das Königspaar wieder zueinander fand. Die Frage ist geradeheraus gemeint und bekommt keine gerade Antwort.

Es antwortet auch niemand allein. Der Koch fängt an, eine Elfin von den Seilen widerspricht ihm nach drei Sätzen, der alte Kobold, der die Geschichten erzählt, weiß es wieder anders, und was am Ende zusammenkommt, ist keine Erzählung, sondern ein Haufen Geschichten, die keiner sortiert hat. Eine gute Zeit sei es gewesen, darüber sind sich alle einig. Die Kreise hätten offen gestanden, und es seien Menschen herübergekommen, mehr als seit langem, und nicht nur einzeln und nicht nur aus Versehen. Jeder habe etwas mitgebracht – der eine ein Handwerk, der andere ein Lied, einer angeblich einen ganzen Wagen voller Bücher, was der alte Kobold für die beste dieser Geschichten hält. Jeder habe etwas auch von sich selbst hier gelassen, ob er wollte oder nicht. Und was sie mitnahmen, wenn sie zurückgingen, kann keiner am Feuer benennen; es habe sie eben verändert. Zurückgegangen seien ohnehin nicht alle.

Wie lange das ging, weiß niemand zu sagen. Irgendwann seien es weniger geworden, dann seltener, dann habe keiner mehr davon geredet, und ob das zusammenhing oder nur so aussah, will sich keiner festlegen. Danach ist die Erzählung schnell zu Ende: die Meldungen von den Grenzen, die Patrouillen, das Heer unter schwarzem Banner, die Stadt. Der Koch stochert ins Feuer, jemand steht auf und geht zu den Wagen, und damit ist der Abend vorbei.

In allem, was da zusammengetragen wurde, kamen die Reisenden nicht vor. Es fällt keinem der Zirkusleute auf.

Mit jedem Tag steigt das Land. Die Laubwälder bleiben zurück, Tannen rücken an den Weg, die Luft wird kühler und riecht nach Stein und nassem Moos. Das ferne Gebirge, das vom Kobolddorf aus nur ein blauer Zackenrand gewesen ist, hört auf, Horizont zu sein: Es wird Wand um Wand, Grat um Grat, bis es den halben Himmel füllt. Weiße Wasserfälle stehen reglos in den Flanken, so weit sind sie noch entfernt, und über den höchsten Kämmen hängen Wolken, die nicht weiterziehen. Der Weg, im Tal noch breit und weich, wird zu einem schmalen Band aus Erde und Stein, und das Tageslicht wird silbern und kühl.

Am letzten Abend vor dem Anstieg lagert der Zirkus auf einer Wiese am Fuß der Berge. Die Lampions bleiben dunkel – der Wind ist zu frisch –, dafür brennt das Feuer höher als sonst. Der Pass, sagt Niámi, als die Reisenden zu den Wänden hinaufsehen, heißt Jotnarstieg. Später erzählt einer der alten Kobolde des Zirkus eine Geschichte, eine von denen, die niemandem gehören, weil alle sie kennen. An einer Stelle, an der die Geschichte einen Namen nur streift, spricht Galiwaín ihn leise zu Ende – eine ältere Form, zwei Silben mehr, und der Erzähler stockt, weil er diese Form nie gehört hat und doch sofort weiß, dass sie die richtige ist. Er nimmt sie auf, erzählt weiter. Kein anderer bemerkt es. Nur die Reisenden, die nahe sitzen, sehen, dass Galiwaín still geworden ist und in die Flammen blickt, und einen Lidschlag lang liegt der Feuerschein anders in den Windungen seiner Hörner, als wäre er in etwas sehr Altem versunken. Dann reicht jemand den Krug herum, Galiwaín sagt etwas, über das der halbe Kreis lacht, und der Abend geht weiter wie zuvor. Keiner der Reisenden könnte benennen, was das eben war. Die Frage bleibt, und keiner stellt sie.

Beim Aufbruch liegt Reif auf den Planen und auf dem Gras, und die Tiere werden früher eingeschnitten als sonst. Der Weg verlässt die Wiese, legt sich an den Hang und beginnt zu steigen. Über den Reisenden stehen die Wände des Jotnarstiegs im ersten Licht, und hoch darin, dünn wie ein Kratzer im Fels, liegt das Band des Weges, dem sie folgen werden.



SZENE 1.12: DER JOTNARSTIEG

Die erste Biegung nimmt dem Tal den Blick. In Serpentinien arbeitet sich der Weg die Felswand hinauf, und mit jeder sinkt die Lagerwiese der letzten Nacht tiefer unter ihnen, bis die Bäume sie verdecken. Die Wagen fahren nun weit auseinandergezogen den Hang hinauf, und wo der Weg an einer Kante entlangführt, gehen die Zirkusleute an den Köpfen der Pferde, die dort scheuen und nur zögernd weiterwollen. Die Böcke ziehen, ohne den Tritt zu wechseln. Es wird wenig gesprochen an diesem Vormittag; für mehr reicht der Atem nicht.

Was am Abend zuvor von der Wiese aus reglos in den Flanken hing, ist hier oben ein wildes Getöse: Die Wasserfälle donnern nun neben dem Weg in die Tiefe, füllen die Luft mit feinem Wasserstaub und übertönen streckenweise das Knarren der Räder. Der Fels rückt näher zusammen, der Himmel wird schmaler. Einmal quert der Weg einen der Fälle auf nassen Steinplatten, und die Reisenden helfen, die Wagen einzeln hinüberzubringen, die Hände am Rad, die Schultern an der Rückwand.

Bei einer Rast, hoch oben, wo der Weg einen Absatz macht, sehen die Reisenden zurück – und das Tal ist fort. Unter ihnen liegt ein Meer aus Nebel, weiß und still, aus dem nur die fernsten Grate ragen, und nichts verrät mehr, wo die Wiese war, der Bach, das Kobolddorf, der ganze Weg der letzten Tage. Ein Stück abseits, auf einem Felssporn über diesem weißen Meer, steht Galiwaín. Der Wind fährt in seinem Mantel, das blasse Licht fängt sich im Gold der Stickerei, und er blickt über den Nebel hinweg



dorthin, wo der Weg noch hinführen wird. Oben verändert sich die Welt. Der Weg tritt über eine letzte Kante, und vor den Reisenden liegt eine Hochebene, so weit, dass die Berge dahinter zu Rändern werden: Steinfelder und frostbraunes Gras, dazwischen dunkle Wasserlachen mit dünnem Eis, und in großer Ferne ein See, schwarz unter den Hängen. Verstreut über die Ebene stehen gewaltige Blöcke aus grauem Fels, verwittert und bemoost, und an manchen meint man im Vorbeigehen eine Schulter zu erkennen, einen gebeugten Rücken, ein gesenktes Haupt – dann ist es wieder nur Stein. Erste Schneeflocken treiben über die Ebene, kaum mehr als ein Flimmern in der Luft. Der Himmel über der Ebene ist leer. Die Falken sind dem Zug nicht gefolgt, und Feána geht seit dem Aufstieg bei den Zugtieren, eine Hand an den Geschirren, und sieht öfter nach oben, als sie es sonst tut.

Einer der Felsen erhebt sich.

Erst bewegt sich nur das Moos, dann löst sich aus dem Steinfeld eine Gestalt, die die ganze Zeit dort gestanden haben muss, keine zwanzig Schritt vom Weg: ein Troll, so groß, dass die Reisenden die Köpfe in den Nacken legen. Seine Haut ist grau und rissig, mit Flechten bewachsen, auf den Schultern alter Schnee; verfilztes dunkles Haar hängt ihm ins Gesicht, um den Hals trägt er eine Kette aus Knochen und Steinen, und um die Hüften Felle, die härter aussehen als Leder. Er richtet sich zu voller Höhe auf, breitet die Arme, und aus seiner Kehle kommt eine Stimme, die klingt wie Stein auf Stein: „Dies ist mein Pass.“ Die Reisenden warten einen Moment lang auf mehr – auf eine Frage vielleicht, ein Rätsel, einen Preis, denn sie haben einem Troll schon einmal gegenübergestanden, unter einer Brücke, und damals gab es ein Rätsel. Hier kommt keines. Der Troll senkt den Kopf und greift an.

Der Kampf hat nichts von dem Gewimmel im Kobolddorf. Hier gibt es nur einen Gegner, und der genügt: Wo seine Fäuste niedergehen, springt der gefrorene Boden, und ein Streifschlag wirft einen der Reisenden ins Gras, dem ein direkter Treffer die Knochen gebrochen hätte. Hinter ihnen stemmen sich die Zugtiere in die Geschirre; Feána und die Zirkusleute haben alle Hände nötig, den Zug am Rand der Ebene zu halten, und so gehört dieser Kampf den Reisenden – und Niámi, die schon zwischen den Steinen ist, ehe jemand sie halten kann, klein und schnell, beide Dolche gezogen. Kraft gegen Kraft ist nicht zu gewinnen, das lehrt der erste Schlagabtausch. Was bleibt, ist das Steinfeld: hinter die Blöcke, unter den ausholenden Armen hindurch, treffen, wo Flechten statt Fels die Haut bedecken, und wieder fort, ehe die Faust den Ort findet. Der Troll wendet sich schwer, seine Wucht arbeitet gegen ihn, bis ihm der Atem tiefer und langsamer geht.

Mitten in der Bewegung hält er inne. Er steht zwischen den Blöcken, Blut dunkel auf grauer Haut, und sieht die Reisenden lange an, aus tiefliegenden Augen, die keiner von ihnen lesen kann. Er weicht zurück, tiefer zwischen die Steine hinein, lässt sich nieder und zieht die Arme an den Leib. Die Flocken legen sich auf seine Schultern. Niemand verfolgt ihn. Als der Zug eine Weile später an der Stelle vorüberfährt, sieht sich einer der Reisenden noch einmal um und findet ihn nicht mehr – unter den grauen Blöcken der Ebene ist keiner, der nicht ein ruhender Troll sein könnte.

Am späten Tag senkt sich das Land wieder. Wo die Hochebene endet, öffnet sich zwischen zwei Wänden ein Spalt, kaum breiter als ein Wagen, aus dem das Tosen von Wasser heraufschallt – der Anfang

des Abstiegs. Für die Klamm, sagt Niámi, sei es zu spät am Tag, und niemand widerspricht. Die Nacht verbringt der Zug im Schutz der letzten Felsen vor dem Spalt, die Wagen dicht zusammengedrückt, ein Feuer zwischen den Rädern, kleiner als sonst. Es wird früh still im Lager. Von der Ebene her kommt kein Laut.

Mit dem Morgen empfängt die Klamm die Wagen, immer nur einen zugleich. Links stürzt ein Wildbach durch sein Bett aus rundgeschliffenem Fels, rechts steigt die Wand senkrecht, und über allem bleibt vom Himmel ein schmales, gewundenes Blau. Gischts hängt in der Luft und legt sich kalt auf Gesichter und Planen. Reden ist zwecklos – der Wildbach verschluckt jedes Wort, und so verständigt man sich mit Zeichen der Hände: halt, weiter, Steine voraus. Stunde um Stunde geht es so hinab durch die Dämmerung zwischen den Wänden, bis den Reisenden die Enge nicht mehr auffällt, weil sie sich für den Moment kein Draußen mehr vorstellen können.

Irgendwann treten die Wände auseinander. Das schmale Blau wird Himmel, der Bach fällt in ein letztes Becken und wird ruhig – und zwischen den beiden letzten Felsen der Klamm öffnet sich vor den Reisenden ein weites Tal. Aus dem Dunst darin ragen Ruinen: ein hoher, schlanker Turm, von Ranken umwachsen, Reihen steinerner Bögen, in denen keine Fenster mehr sitzen, Mauerzüge und Torbögen zwischen Bäumen und stillen Wassern, und ganz in der Ferne die blasse Rundung einer Kuppel. Mitten hindurch läuft eine gepflasterte Straße, bemoost und von Gras durchwachsen, aber ungebrochen – sie beginnt dort, wo die Reisenden stehen, und führt geradewegs auf einen Hügel in der Mitte der Stadt zu, auf dem sich die größten der Ruinen drängen. Eine ganze Stadt, prächtig muss sie gewesen sein und schon lange verlassen. Die Reisenden stehen am Ausgang der Klamm und erst nach und nach, während das Tosen aus ihren Ohren weicht, hören sie, wie still es hier ist.





SZENE 1.13: ALBITÉNIS

In weiten, ruhigen Bögen senkt sich die Straße ins Tal, und nach den Tagen auf Erde und Geröll klingen die Räder mit einem Mal anders – ein helles, gleichmäßiges Rollen über die alten Steine. Moos wächst in den Fugen, Gras hat einzelne Steine gehoben, aber die Straße trägt, als wäre sie gestern zuletzt begangen worden. Hoch über der Stadt ziehen wieder die Falken. Feána sieht zu ihnen auf, einmal und lange, und geht danach leichter neben den Zugtieren her als an allen Tagen des Gebirges.

Was vom Ausgang der Klamm nach einer Handvoll Ruinen ausgesehen hat, muss einmal eine prächtige Stadt gewesen sein. Der schlanke Turm, an der Spitze abgebrochen, überragt Straßenzüge aus blassgrauem, fast weißem Stein; die Bogenreihen gehören einer großen Halle, deren Dach eingestürzt ist und deren hohe, spitz zulaufende Fenster nun den Himmel rahmen; auf einer Anhöhe dahinter liegen die Reste einer Festung mit gestutzten Ecktürmen und einem geborstenen Tor. Dazwischen schmale Häuser von feinen, gestreckten Maßen, Treppen, die auf keinen Absatz mehr führen, freistehende Säulen, eine halbe Brücke über einem verlandeten Graben. Wo Dächer fehlen, wachsen junge Bäume aus den Hallen, Birken mit hellen Stämmen zwischen alten Eichen, und der Efeu hat ganze Wände übernommen. Neben der Straße steht hier und da stilles Wasser, Schilf zwischen gestürzten Steinen. Und weit hinten, wo Stadt und Ebene ineinander übergehen, heben sich eine flache Kuppel und ein einzelner hoher Turm als Schatten vom Himmel ab.

In den verwitterten Flächen sind noch Ranken und Blattwerk zu erkennen, in den Stein geschnitten mit einer Sorgfalt, die kein Verfall ganz tilgt, und an manchen Schwellen ist der Stein vom Gehen vieler Leben glatt geworden. Auf einem Platz, den das Gras zurückgeholt hat, machen die Wagen am Mittag Rast. In seiner Mitte steht ein Brunnen, das Becken unversehrt, der Rand fein gearbeitet – nur ohne Wasser. Trockenes Laub liegt auf seinem Grund. Einer der Reisenden beugt sich über den Rand und lauscht, ohne zu wissen, worauf.

Den Namen der Stadt spricht der alte Kobold aus, der am Fuß des Gebirges die Geschichte am Feuer erzählt hat: Albiténis. Er sagt ihn behutsam, wie man ein Wort aus einer fremden Sprache sagt, und das Wort klingt seltsam zwischen den Mauern – irgendwie älter als die Namen, die die Reisenden aus dieser Welt kennen. Die Stadt, erzählt er, war in früheren Zeitaltern berühmt für ihre Kunst und ihre Musik; ihre Straßen sollen vom Morgen bis in die Nacht geklungen haben. Und sie lebte – das erzählt er leiser – in Gemeinschaft mit den alten Drachen. Kein Bündnis, kein Frieden zwischen Fremden: eine Gemeinschaft, Häuser und Schwingen unter demselben Himmel. Doch jeder schlechte Gedanke ihrer Bewohner, sagt die Geschichte, brachte die Stadt ihrem Fall näher – Gedanke um Gedanke, Jahrhundert um Jahrhundert, bis sie fiel. Wie es geschah und wann, sagt die Geschichte nicht. Ein paar der Zirkusleute nicken dazu; so und nicht anders haben auch sie es gehört. Niámi, die sonst auf alles eine Antwort weiß, sitzt still dabei. Von dieser Stadt weiß sie nicht mehr als die Geschichte, die eben erzählt wurde.

Eine Weile fährt der Zug danach schweigend weiter. Die Straßen, die einst geklungen haben sollen, geben nichts zurück als das Rollen der Räder. Am Nachmittag führt die Straße durch ein inneres Stadttor, dessen Bogen die Zeitalter überstanden hat, und hier verlangsamt sich der Zug von selbst. Die Innenseiten des Tors tragen Reliefs, vom Wetter halb erblindet, und je länger man hinsieht, desto mehr ist darauf zu erkennen: Prozessionen schlanker Gestalten mit Instrumenten in den Händen, Reihen von Häusern und Türmen, darüber gebreitete Schwingen – Drachen, nicht im Kampf, sondern mitten unter den Gestalten, über den Dächern, so selbstverständlich in den Stein gesetzt wie die Häuser selbst. Und wieder und wieder, am Rand der Bilder und in ihrer Mitte, einer der Drachen, größer als alle übrigen; was er über dem Haupt trug, hat das Wetter fortgenommen. Darunter laufen Reihen feiner, fremder Zeichen den Stein entlang, die keiner lesen kann; auch die Zirkusleute nicht.

Galiwaín sagt an diesem Tag beinahe nichts. Er geht neben dem vordersten Wagen, den Blick an den Fassaden entlang, die Treppen hinauf, und wer ihn dabei beobachtet, findet in seinem Gesicht nichts von der Neugier eines Fremden. Erst spät, als das Tor mit den Bildern längst hinter dem Zug liegt und einer der Reisenden die Geschichte vom Fall der Stadt noch einmal aufnimmt – halb Frage, halb lauter Gedanke –, antwortet er. „So erzählt man es“, sagt Galiwaín. Nicht mehr. Er sagt es freundlich, im Weitergehen, und wer nachhaken will, findet ihn schon drei Schritte voraus, bei einer Bemerkung über den Zustand der Straße.

Gegen Abend erreicht der Zug den Rand der Stadt. Die Ruinen treten auseinander und werden niedriger, bis zwischen den letzten Mauerzügen das offene Land hindurchscheint: die weite Ebene, in die

die Straße hinausläuft, flach bis an einen fernen, geraden Horizont. Hier, im Windschatten eines ehemaligen Gehöfts aus hellem Stein, hält der Zirkus für die Nacht. Die Zirkusleute verrichten, was zu tun ist, und obwohl niemand es beschließt und niemand es ausspricht, singt in dieser Nacht im Lager keiner. Am Morgen soll der Zug die tote Stadt hinter sich lassen und der Straße in die Ebene folgen.

SZENE 1.14: NASRÍL

Der Aufbruch geschieht in einem blassen, kalten Morgen. Hinter dünnen Wolken bleibt die Sonne verschleiert, der Dunst der Nacht liegt noch in den Senken, und der Zug verlässt das letzte Gehöft, ehe der Dunst sich ganz gehoben hat. Die Straße führt aus den niedrigen Randmauern der Stadt hinaus auf die offene Ebene zu, und die Zirkusleute verrichten das Anschnüren und Aufsitzen so wortkarg, wie der Abend geendet hat. Niemandem ist nach Reden zumute, ehe die tote Stadt nicht hinter ihnen liegt. Die Tiere spüren es zuerst. Ein Maultier legt die Ohren an, die Böcke heben die Köpfe aus dem Tritt, und Feána, die vorn bei den Geschirren geht, bleibt stehen und sieht in den Himmel, in dem nichts zu sehen ist. Dann hören es alle: Flügelschlag. Schwer, langsam, ein Takt, der zu keinem Vogel gehört, und mit ihm läuft ein Schatten über die Straße und über die Planen und Dächer der Wagen.

Über der letzten Ruinenmauer neben der Straße geht er nieder. Die Klauen greifen in den geborstenen Stein, das Mauerwerk hält sein Gewicht, und über den mit Efeu überwachsenen Resten richtet sich ein Drache auf: Schuppen in tiefem Rostrot und Kupfer, die Kehle und die Brust von blassen, hellen Platten gepanzert, zwei lange, geschwungene Hörner über einem Kranz aus Stacheln, und Schwingen, die sich höher und breiter entfalten als sein ganzer Leib, dünnhäutig und von innen glühend, als stünde hinter ihnen bereits ein Feuer.

Die Reisenden kennen diese Farben. Einer von ihnen hat einmal eine Schale zerbrechen gefühlt, in den eigenen Armen, und ein nasses, rubinrotes Wesen ins Leben strampeln sehen, dessen erste Atemzüge kleine Rauchwolken waren. Sie haben ihm nachgesehen, damals, bei seinen ersten unbeholfenen Flügen um den Rücken seiner Mutter. Nasríl. Der Name ist da, ehe ein Gedanke ihn prüfen kann, und im selben Augenblick hält der Drache inne. Der lange Hals senkt sich, die bernsteinfarbenen Augen finden die Reisenden zwischen den Wagen, und in ihnen flackert etwas – ein Erkennen, oder der Schatten eines Erkennens, zu kurz, um ihm einen Namen zu geben. Dann legt sich in seiner Kehle ein Glühen zwischen die Zähne, und aus seinem Rachen treibt ein erster Schwarm Funken in die kalte Luft.

Der Feuerstoß fährt vor die Spitze des Zuges in die Straße. Gras brennt zwischen den Steinen, aus dem leeren Fensterbogen einer Mauer schlagen Flammen, und die Ebene, eben noch still, ist mit einem Mal voller scheuender Tiere, gebrüllter Zurufe und rennender Schritte. Die Reisenden tun, was zu tun ist, ohne dass einer es anordnet: Sie reißen einen Zirkusjungen von einem brennenden Planenstück fort, schneiden ein verheddertes Geschirr frei, drücken ein durchgehendes Maultier an die Wagenwand, bis es wieder Boden findet. Niámi ist überall zugleich, und ihre Dolche bleiben in den Gürteln – gegen das, was auf der Mauer steht, sind sie nichts, und sie weiß es. Über ihnen wendet der Drache den Kopf, und die Schwingen holen aus.



Durch all das geht Galiwaín. Er geht gegen den Strom der Fliehenden, nicht schnell, nicht langsam, den Blick auf die Mauer gerichtet, und sein Mantel weht offen hinter ihm. Als er auf der Höhe der Reisenden ist, sagt er es, ohne die Stimme zu heben, und es ist doch durch den ganzen Lärm zu hören: „Geht weiter.“ Kein Lächeln ist in seinem Gesicht, zum ersten Mal, seit sie ihn kennen, und der Ernst darin sieht älter aus als der Mann, der ihn trägt. Dann ist er an ihnen vorüber, auf den Drachen zu, der sich von der Mauer löst.

Feána ist mit einem Mal neben ihnen. Sie führt einen der Wagen am Zaum heran, den kleinen mit dem verwitterten Holz, zwei Maultiere im Geschirr, die als einzige Tiere des Zuges nicht scheuen, und drückt einem der Reisenden die Zügel in die Hand. Sie sagt nichts. Ihr Blick geht von den Reisenden zur Straße und zurück, einmal, und mehr braucht es nicht. Niámi ist schon auf dem Trittbrett, das Bündel auf den Knien. Hinter ihnen stellt sich der Zirkus der Gezeiten dem Drachen entgegen – mit Stangen, mit Peitschen, mit bloßen Händen an den Zugtieren –, und die Reisenden schlagen die Zügel an und fahren.

Die Straße läuft gerade in die Ebene hinaus, und keiner sieht auf sie. Sie blicken zurück. Hinter den letzten Mauern steigt Rauch auf, Glut treibt darin, die großen Schwingen steigen und fallen über den Ruinen, und davor, klein auf der leeren Straße, steht Galiwaín. Das Feuer geht über ihn nieder, ein einziger heller Sturz, und für einen Augenblick ist von ihm nichts zu sehen – dann reißt der Schein fort, und er steht noch. Er ist keinen Schritt gewichen. Wie das sein kann, ist auf diese Entfernung nicht mehr zu erkennen; der Weg biegt um einen Hügelrücken aus Schutt und Gras, und Stadt, Zirkus und Drache sind nicht mehr zu sehen.

Übrig bleibt die Ebene. Ein einzelner Zirkuswagen rollt auf der alten Straße durch das weite Land, zwei Maultiere im gleichmäßigen Trab, das Wagendach schwankt bei jeder Fuge im Pflaster, und an den Dachkanten schaukeln die kleinen Lampions. Niámi sitzt zwischen den Reisenden und sieht geradeaus. Lange spricht keiner. Hinter ihnen hängt noch eine dünne Rauchsäule im Himmel, und sie wird kleiner, viel zu langsam, mit jeder Meile.

SZENE 1.15: NACH TIR NA NÓG

Noch ehe der erste Abend nach der Flucht heraufzieht, wird aus der Ebene Auenland. Zu beiden Seiten der alten Straße wird der Boden weich und dunkel, in den Senken sammelt sich dunkles Wasser, hohes Gras wächst bis an die Pflasterung heran, hier und da eine alte Weide, weit verstreut im offenen Land. Hinter dem Wagen sind die Berge zu einem blassen Rand am Himmel geworden; von der toten Stadt und ihren Ruinen ist schon lange nichts mehr zu sehen. Die Maultiere halten ihren gleichmäßigen Trab, die Straße bleibt gerade, und lange ist ihr Hufschlag auf den alten Platten das einzige Geräusch. Dann, weit voraus, wo das flache Land an den Himmel stößt, zieht sich ein Streifen aus Gold den Horizont entlang. Er könnte ein Wolkensaum sein, ein Rest der tiefen Sonne – aber das Licht wandert weiter, und der Streifen bleibt. Es ist ein Wald. Seine Kronen leuchten durch den Dunst wie ein fernes Band aus warmem Licht, und die Reisenden erkennen dieses Leuchten, noch ehe einer von ihnen ein



Wort dafür gefunden hat. Es ist der Goldene Wald, der die Ewige Stadt umschließt.

„Die Straße führt nach Tir Na Nóg“, sagt Niámi zwischen den Reisenden auf dem Kutschbock, ohne den Blick vom Horizont zu nehmen. Die Zügel bleiben, wo sie sind. Keiner der Freunde schlägt einen anderen Weg vor. Sie haben auf den Mauern dieser Stadt gestanden, damals, bei ihrer ersten Reise in die Anderswelt; was am Feuer im Kobolddorf erzählt wurde – belagert und gefallen, schwarze Banner, wo das goldene Zwielflicht am hellsten stand –, ist seither ein Wissen ohne Bild geblieben, und etwas in den Reisenden weigert sich, es ohne eigene Augen zu glauben. Sie wollen sehen, was aus der Ewigen Stadt geworden ist. Der Wagen rollt weiter, und irgendwo auf dieser geraden Straße hat der Weg wieder ein Ziel gefunden.

Die Nacht verbringen sie abseits der Straße hinter einer Gruppe alter Weiden, ohne Feuer, auf Niámis Vorschlag. Am zweiten Tag rückt der Streifen näher, Stunde um Stunde, und wächst zu einer Wand aus Bäumen, deren Gold nun einzelne Kronen erkennen lässt. Und mit dem Wald kommen die Zeichen. Im weichen Boden sind Spuren zu erkennen: Stiefelabdrücke, viele, in gleichmäßigen Abständen, dazu die tiefe Furche eines schweren Rades – und dann ein Abdruck, der die Reisenden anhalten lässt. Ein nackter Fuß, länger als ein Unterarm, so tief in den Boden gedrückt, als läge noch Gewicht darin. Niámi ist vom Kutschbock, ehe der Wagen ganz steht. Sie geht die Spur ein Stück in beide Richtungen ab, gebückt, die Hand über dem Boden, dann richtet sie sich auf und sieht über das Land zu den



ersten Bäumen hinüber. Dort, hinter einer flachen Anhöhe nahe dem Wald, zieht dünner Rauch in den Abend, kaum mehr als eine Trübung der Luft über dem Gras. Was zu tun ist, sagt Niámi mit wenigen Worten, halb geflüstert: den Wagen von der Straße, unter die ersten Bäume, keinen Laut.

Unter den Ausläufern des Waldes ist es dämmrig und still. Sie führen die Maultiere am Zaum über Laub und weichen Boden, bis der Wagen zwischen den Stämmen von der Straße aus nicht mehr zu sehen ist; dort bleibt Niámi bei den Tieren, eine Hand an den Nüstern, und die Reisenden gehen die letzten hundert Schritte allein – geduckt durch das Unterholz, dem Rauch entgegen, bis der Wald vor ihnen lichter wird und zwischen goldenen Zweigen das offene Land wieder aufscheint. Was sie von dort sehen, sehen sie durch das Dickicht, auf den Knien im Schatten der letzten Bäume.

Jenseits des Waldrands steigt Grasland sanft zu der flachen Anhöhe an, und auf ihrem Rücken liegt die Ruine einer kleinen Burg: geborstene Mauern aus grauem Stein, ein Turmstumpf, in dessen leeren Fenstern der Abendhimmel hängt. An ihrem Fuß lagern Zelte, schwarz, und zwischen ihnen brennt ein einzelnes Feuer. Neben dem Feuer ist an einer langen Stange ein Banner gehisst. Es ist ebenfalls schwarz, und es ist leer: kein Wappen, kein Zeichen, keine Farbe – nur Tuch, an den Rändern ausgefranst. Es regt sich kaum im Abendwind. Bis zu diesem Abend ist das Heer unter schwarzem Banner nur ein Begriff gewesen, den man am Feuer ausspricht.

Um das Feuer sitzen und stehen Gestalten. Ein Zwerg in schwarzer Rüstung ruht auf einem gestürzten

Stein, breit und reglos, den Blick in der Glut; neben dem Banner, hoch und hager, ein Elf, der die Stange hält und nichts sonst tut; am Rand des Lichts eine Schützin, die Arme verschränkt, den Bogen über dem Rücken. Zwischen den Zelten bewegen sich weitere als dunkle Umrisse. Es sind keine Dämonen. Nichts an ihnen glüht, keine Augen brennen rot – im Schein des Feuers sind Gesichter zu erkennen, elfische Züge, ein zwergischer Bart. Völker dieser Welt.

Von der Rückseite der Ruine kommt etwas um die Mauer, das die Zelte neben sich klein erscheinen lässt. Es ist kein Troll. Vor wenigen Tagen haben die Reisenden einem Troll gegenübergestanden, und der Unterschied braucht keinen zweiten Blick: Der Troll des Passes war aus dem Stoff seines Gebirges – Stein, Moos, altes Fell. Dieses Wesen trägt geschmiedetes Eisen. Schwarze Panzerplatten decken Schultern und Brust, Ketten laufen quer über den grauen, narbigen Leib, und in einer Faust, groß wie ein Torflügel, ein Hammer, dessen Kopf ein Amboss sein könnte. Der Schädel sitzt tief zwischen den Schultern, Hauer ragen über die Lippe. Es geht schwer und gleichmütig zwischen den Zelten hindurch, lehnt den Hammer an die Mauer und lässt sich bei der Ruine nieder, und das leise Klirren seiner Ketten ist bis unter die letzten Bäume zu hören. Das Schlimmste an ihm ist nicht die Größe. Es ist das Eisen. Jemand hat für dieses Wesen Rüstung geschmiedet, Platte für Platte, nach seinem Maß.

Sie sehen nicht lange hin. Der Weg zurück zu Wagen und Maultieren dauert länger als der Weg an den Waldrand – jeder Schritt mit Vorsicht gesetzt, jeder Zweig geprüft –, und als sie Niámi erreichen, ist das letzte Licht aus dem Unterholz gegangen. Gesprochen wird nicht. In weitem Bogen führen sie den Wagen durch den Wald an Anhöhe und Lager vorbei, die Maultiere dicht am Zügel, Schritt für Schritt; das Knacken jedes Astes unter den Rädern hallt zwischen den Stämmen, und rechts, fern zwischen den Bäumen, wandert der matte Schein des fremden Feuers mit. Einmal weht der Wind ein Lachen herüber. Es klingt wie jedes Lachen. Dann bleibt der Schein zurück, der Wald wird dichter und dunkler, und tief in der Nacht hält Niámi die Tiere an; weiter geht es erst, wenn wieder zu sehen ist, wohin. Die zweite Nacht ohne Feuer verbringen die Reisenden zwischen den Wurzeln der Bäume, und wer wacht, hört nichts als das Fallen einzelner Blätter.

Der Morgen ist golden. Hohe, gerade Stämme umgeben den Wagen, und über ihnen schließt sich ein Dach aus güldenem Laub, durch das das Licht gedämpft und warm bis auf den Boden fällt. Gefallene Blätter bedecken ihn, und es fallen weitere, leise, ohne dass ein Wind geht. Die Reisenden kennen diesen Wald. Als sie zuletzt hier gingen, schien das Laub unvergänglich an den Zweigen zu bleiben. Jetzt fällt es. Ob es damals auch schon gefallen ist, weiß keiner mehr zu sagen. Von der Angst der Nacht bleibt unter diesen Kronen dennoch wenig übrig.

Am Vormittag stößt der Wagen zwischen den Stämmen wieder auf die alte Straße. Sie läuft hier unter dem Laub dahin, und führt tiefer in den Wald hinein. Die Maultiere gehen von selbst; wohin, muss keiner sagen. Zwischen den Stämmen voraus schimmert goldenes Licht, und irgendwo dahinter, noch ungesehen, liegt die Ewige Stadt.







SZENE 1.16: DIE VERWUNDETE STADT

Die letzten Stämme treten auseinander, und die Straße führt aus dem Gold ins Offene hinaus. Vor ihnen öffnet sich eine weite, ebene Fläche aus blassem Gras, und aus ihr erhebt sich Tir Na Nóg, die Ewige Stadt. Sie wächst in Ringen: unten die äußere Mauer der Unterstadt und dahinter ein Gedränge von Dächern, schmalen Gassen und kleinen Plätzen; darüber eine zweite, höhere Mauer und die Terrassen der Oberstadt mit Gärten, gewundenen Treppen und geschwungenen Brücken; und über allem die Krone, der Palast mit seinen weißen Türmen, von denen einer dünn und gerade in den Himmel sticht. Bewaldete Flanken schließen die Ebene zu beiden Seiten, grau durchsetzt von Fels, die oberen Hänge im Dunst. Am Fuß des Hügels arbeitet sich ein Fluss durch eine Schlucht, weiß schäumend zwischen den Klippen.

Der Wagen kommt zum Stehen, ohne dass jemand die Zügel angezogen hätte. Zwei Tage lang hat keiner der Reisenden ausgesprochen, was sie zu sehen erwarten.

Aus drei oder vier Stellen der Stadt steigt grauer Rauch auf, dünn und ohne Wind, und an einer Flanke der äußeren Mauer klafft eine Bresche, aus der Geröll den Hang hinab gerutscht ist. Einzelne Türme sind auf halber Höhe abgebrochen, ein paar Dächer offen bis auf die verkohlten Sparren. Die Stadt ist verwundet. Aber sie steht, und die Banner, die über ihren Türmen wehen, sind smaragdgrün und nicht schwarz.

Von hier bis zu den Toren läuft die Straße schnurgerade über die Ebene, und sie ist nicht leer. Karren mit Bruchstein rollen der Stadt entgegen, dazu Fuhren mit Balken und Bündeln von Latten, ein Ochsenengespann, eine Kolonne von Kobolden mit Kiepen auf dem Rücken. Kurz vor der Stadt führt eine kurze Brücke aus hellem Stein über die Schlucht, auf drei, vier hohen Bögen; darunter tost das Wasser. Am Tor prüfen Wachen der Grünen Garde jede Ladung. Ihre Rüstungen sind aus silbrigem Stahl mit feinem Rankenwerk, die Helme geschlossen, die tiefgrünen Mäntel bis über die Sattelhöhe geschnitten. Einer von ihnen wirft einen Blick unter die Plane des Zirkuswagens, sieht Kostümkisten und Seilrollen, hebt die Hand und winkt sie durch. Er fragt sie nicht, woher sie kommen. Er kennt sie nicht. Gleich hinter dem Tor weist er sie in einen Fuhrhof mit Ställen und offenen Schuppen; durch die Gassen der Unterstadt kommt kein Wagen. Die Reisenden schirren die Maultiere aus, geben sie in fremde Hände und gehen zu Fuß weiter. Zwischen den schweren Fuhrwerken der Steinhändler sieht der kleine verwitterte Wagen aus wie etwas, das jemand aus Versehen hier abgestellt hat.

In den Gassen der Unterstadt ist es laut, und der Lärm hat nichts von einem Markt. Die Straßen sind breit und gepflastert, die Fassaden aus hellem Stein mit Efeu und Kletterranken, hölzerne Balkonbrüstungen darüber, fein geschnitzt; zwischen den Häusern hängen hohe smaragdgrüne Banner mit goldenen Zeichen, und grün gestreifte Markisen spannen sich über den Ständen. Dazwischen die Wunden: Ein Stück Fassade ist auf die Straße gestürzt und liegt als Haufen aus blassem Bruchstein mitten im Weg. Ein geschnitzter Balkon hängt gesplittert an einem Balken. Dunkle Brandspuren ziehen über Mauern, ein umgeworfener Marktstand mit zerrissener Plane wartet auf Hände, die ihn aufrichten, und aus einer schmalen Seitengasse schwelt es noch, ein dünner grauer Faden zwischen den Häusern. Und überall wird gearbeitet. Schutt wird geräumt und nach Größe geschichtet, Gerüste werden gestellt, Balken verzogen, Seilzüge über Giebel geworfen; wer Hände hat, gebraucht sie. Auf einem der kleinen Plätze, wo der Brunnen in mehreren Schalen übereinander weiter plätschert, lehnen vier große Rundschilde am Beckenrand, Langschwerter daneben – jeder Schild mit dem Wappen eines Baumes, dessen Wurzeln und Äste sich zu einem geschlossenen Kreis verbinden. Ihre Träger arbeiten ein paar Schritte weiter: Ritter der Grünen Garde in voller Rüstung, zwei von ihnen mit einem schweren hellen Block zwischen sich, einer kniend bei einem alten Koboldhändler, dem er das umgeworfene Standgestell wieder aufrichtet. Zwischen ihnen die Leute der Stadt – eine Elfin, die gerettete Dachziegel stapelt, ein breiter Zwerg mit einem Balken auf der Schulter, Kinder, die Scherben in Körbe klaben. Zwischen alledem gehen Gestalten, die erst auffallen, wenn man sie einmal bemerkt hat: Elfen und Zwerge in dunklen, mit hellen Zeichen bestickten Roben, darüber lederne Schürzen; an Ketten um den Hals hängen Amulette, am Gurt Zirkel und Hammer. Keine Handwerker, eher Baumeister. Sie eilen nicht. Sie treten an eine geborstene Wand, legen die Hand auf den Bruch und bleiben eine Weile so; und wenn sie die Hand wieder wegnehmen, ist der Stein noch immer gebrochen, aber er hält. Danach gehen sie weiter zur nächsten Wand. Es sind wenige, und die Stadt ist groß.

Was den Reisenden fehlt, dauert eine Weile, bis es sich benennen lässt. An den Straßenecken musiziert niemand. In ihrer Erinnerung war jede zweite Ecke dieser Stadt ein Standplatz für Barden, und die

Melodien liefen ineinander, bis die ganze Unterstadt summt. Jetzt hallt in den Gassen das Klopfen von Meißeln, dazu das Rufen von Namen über Gerüste hinweg und das Knirschen der Karrenräder. Doch das Licht ist noch da, das goldene Zwielflicht, es fällt in dichten warmen Bahnen zwischen die Fassaden.

Níami sagt an diesem Vormittag kein Wort. Sie geht in der Mitte der Straße, den Kopf im Nacken, und dreht sich manchmal ganz um sich selbst, um ein Bogenfenster nicht zu verlieren. Seit dem Tal haben andere den Weg gewusst; hier kennen ihn die Reisenden und übernehmen die Führung, und sie merken erst nach einigen Ecken, dass sie es tun.

Wo die Straße die Bresche in der Ringmauer erreicht, haben Zimmerleute ein Gerüst über den Schutt gezogen. Seilzüge hängen von den Balken, und oben auf der Mauerkrone besprechen sich mehrere Gestalten in Rüstung über einer aufgerollten Zeichnung. Einer von ihnen kommt den Schutt herunter, den Helm unter dem Arm, und sein langes hellblondes Haar fällt über eine silberne Rüstung, in die feine Gravuren geschnitten sind. Es ist Athanaél, Heerführer der Grünen und der Goldenen Garde, und er bleibt vor den Reisenden stehen, weil er sie erkannt hat. Sein Gesicht ist um nichts kühler als damals am Palasttor. Für die Frage, wo sie gewesen sind, ist keine Zeit. Er sagt: „Ihr seid zurück. Gut. Es gibt viel zu tun.“ Eine Hand auf einer Schulter, ein Nicken, das jedem von ihnen gilt – dann ruft ihn einer vom Gerüst herunter, er dreht sich weg und steigt zurück auf die Mauer.

Die Reisenden bleiben stehen. Um sie herum läuft die Straße weiter, jemand bittet sie, für einen Balken Platz zu machen, und sie treten zur Seite. Es ist kein böses Wort gefallen und kein kaltes. Sie haben nur, ohne es gewusst zu haben, mit etwas anderem gerechnet.

Erst am frühen Nachmittag fällt einem von ihnen die Gasse wieder ein. Sie zweigt vom Hauptweg ab und wird nach wenigen Schritten so eng, dass zwei Karren einander nicht ausweichen könnten, und am Ende, wo sie sich zu einem Höfchen weitet, neigt sich ein Haus dem Hang entgegen: asymmetrisch, mit schiefen Türmchen und einem Dach, das über die Jahrhunderte krumm geworden ist. Durch die Bleiglasfenster bricht das Zwielflicht und legt Muster auf das Pflaster. Hier scheint der Krieg nicht gewesen zu sein. Kein Ruß an der Wand, keine Scherbe im Fenster.

Die schwere Holztür ist unverschlossen. Innen empfängt sie der Geruch von altem Leder, Tinte und etwas Süßem, das über dem Feuer köchelt. Bücherregale aus dunkler Eiche laufen an den Wänden bis unter die gewölbte Decke hinauf und biegen sich unter ledergebundenen Folianten, vergilbten Pergamenten, in Tuch geschlagenen Handschriften; zwischen ihnen führen schmale Gänge in Nischen, die kein Tageslicht kennen. Vor der Rückwand ein Kamin aus schwarzem Stein. Der Teppich davor zeigt ein Muster aus ineinander verschlungenen Kreisen und Spiralen, zwei tiefe Sessel flankieren einen niedrigen Tisch, und Bücherstapel wachsen auf jeder freien Fläche zu schwankenden Säulen. In der hinteren Ecke windet sich eine schmale Treppe zur Galerie hinauf.

Aus einer Nische kommt ein kleiner Kobold, ein hölzernes Tablett mit beiden Händen vor sich her, den Blick fest darauf gerichtet. Er reicht keinem der Reisenden bis zur Brust. Struppiges braunes Haar, ungewöhnlich große spitze Ohren, ein olivgrüner ausgefranster Kapuzenschal über den Schultern,

darunter ein braunes Lederwams mit feinen Gravuren über einem dunkelgrünen Hemd, bestickte Stiefel. Auf dem Tablett dampft eine kleine Kanne, dazu Tassen und ein Teller mit goldbraunem Gebäck. Bundin Büttler setzt es sorgsam auf dem Tisch ab, ohne einen Tropfen zu verschütten, und erst dann sieht er auf. Wer da hereingekommen ist, fragt er nicht. Er holt weitere Tassen.

Was in der Kanne ist, schmeckt nach Honig und Kräutern und einer Frucht, für die keiner von ihnen ein Wort hat. Sie sitzen in den Sesseln und auf Bücherstapeln, Níami mit den Beinen unter sich auf dem Teppich, und lassen sich die Wärme in die Glieder gehen. Über den Fensterscheiben ist das Gold satt und ruhig. In diesem Raum ist das Zwielflicht, wie sie es in Erinnerung hatten.

Bundin erzählt, und er erzählt so, wie er Bücher einordnet: der Reihe nach, ohne Ausschmückung, und wo er etwas nicht weiß, sagt er, dass er es nicht weiß. Die Belagerung sei ohne Vorzeichen gekommen. Die Mauern hätten zwei Tage gehalten. Was sie dann gebrochen habe, könne unten in der Stadt niemand richtig sagen – wer auf der Mauer gestanden habe, spreche von Schatten im Rauch und von Schwingen über den Dächern, und die Berichte passten nicht zueinander. Bundin glättet sie nicht. Der Silberschweif sei geschlagen und aus der Stadt gedrängt worden, die Garden hätten sich auf die Terrassen der Oberstadt zurückgezogen. Danach hätten einige Tage lang schwarze Banner an den Türmen gehangen.

Und dann, sagt er, seien sie fort gewesen. Kein Haus sei geplündert worden. Nichts sei niedergebrannt, was nicht schon im Kampf gebrannt habe. Eines Morgens seien die schwarzen Flaggen von den Türmen genommen, und mit ihnen sei das Heer abgezogen, ohne Forderung, ohne Bedingung, ohne ein Wort. Warum, wisse in dieser Stadt niemand, den er gefragt habe. Seitdem ziehe die Ewige Stadt Steine aus ihren eigenen Straßen und setze sie wieder in ihre Mauern. Der Hochkönig sei mit allem fortgeritten, was die Stadt entbehren könne, und stehe irgendwo weit draußen mit dem Heer. Die Königin, Titania, regiere seither die Stadt allein. Und der Baumthron – hier stockt Bundin, nur einen Atemzug lang – trage seit jenen Tagen kein Grün mehr.

Eines noch, sagt er. Seit dem Angriff zögen wieder Suchende hinaus. Nicht viele auf einmal, aber stetig: Feenwesen aus der Stadt und aus den Umlanden, dazu Menschen, die seit Jahren in Tir Na Nóg leben und sich sonst nie weiter als bis vor die Tore bewegt hätten. Jeder gehe für sich, jeder mit einem eigenen Auftrag, und keiner sage, wonach er suche. Er habe mehrere gefragt, ehe sie aufbrachen. Zusammen ergäben die Antworten nichts.

Später steigt er die Leiter zur Galerie hinauf und kommt mit einem schweren Band zurück, den er auf dem niedrigen Tisch aufschlägt. Es ist eine Chronik des zweiten Dämonenkriegs, in enger, sauberer Schrift, und die Reisenden brauchen nicht lange, bis sie darin auf sich selbst treffen: das gefundene Horn, der Ruf des Silberschweifs, das steinerne Herz. Es ist alles verzeichnet. Es ist nichts vergessen. Bundin sieht ihnen beim Lesen zu, die Hände im Schoß, und als einer von ihnen die Seite umblättert, sagt er: „Danach fragt keiner mehr.“ Dann schiebt er zwei dünnere Bände über den Tisch, die er offenbar schon vor einer Weile beiseitegelegt hat – eine Wegbeschreibung durch die Lande jenseits der Grenzen und ein älteres Buch, dessen Titel keiner entziffern kann. Eine Erklärung gibt er nicht dazu.

Als sie aufstehen, hält er sie nicht auf. Er sagt nur, dass die Königin jeden empfangen, der Botschaft oder Neuigkeiten bringe, und dass Sterbliche bei ihr immer willkommen gewesen seien – sie am allermeisten. Sie sollten hinaufgehen, sie werde sich freuen. Nicht heute – morgen und ausgeruht. In der Tür drückt er jedem noch etwas von dem Gebäck in die Hand, eingeschlagen in ein Tuch, und steht dann vor seinem Antiquariat, bis sie um die Ecke der Gasse verschwunden sind.

Über der Stadt ist das Licht tiefer geworden. Der Weg zur Oberstadt beginnt ein Stück den Hang hinauf, wo die Straße eine Kehre macht. Dort erkennen sie die Taverne wieder, den Goldenen Halbmond: eine breite Fassade, über und über von wildem Wein überwachsen, und über der Tür ein geschnitzter goldener Halbmond.

Innen ist alles, wie es war. Hohe elegante Bögen aus hellem Stein spannen sich über den Raum, Kristallleuchter geben warmes Licht, Banner mit den Ornamenten der Feenwelt hängen an den Wänden, und hinter der langen Theke aus dunklem Holz reihen sich Flaschen und Gefäße in allen Formen, manche von innen leuchtend, manche unentschieden in ihrer Farbe. Nur eines ist anders, und es dauert einen Moment, bis die alten Freunde begreifen, was. Damals kam die Musik in diesem Haus aus keiner Ecke und von keinem Musikanten – die Wände selbst sangen leise vor sich hin. Heute sitzt neben dem Kamin ein einzelner Fiedler auf einem Schemel und spielt eine fremdartig vertraute Melodie.

Der Wirt erkennt sie. Oder er erkennt sie auch nicht; es geht zu schnell, um zu sagen, was davon Höflichkeit ist und was Erinnerung. Er nickt ihnen zu, als hätte er sie vorgestern noch bedient, nimmt einen Schlüssel vom Brett und geht ihnen die Treppe hinauf voran. Auf halbem Weg über den Gang bleibt er vor einer geschlossenen Tür stehen, weil einer der Reisenden danach fragt. „Seit der Belagerung“, sagt er, „brauchen wir es nicht mehr.“ Er sagt es ohne Betonung, so wie man über das Wetter spricht, und geht weiter.

Am Abend essen sie unten. Das Essen ist gut, und der Wein ist derselbe – das wenigstens. Die Stimmen am Nebentisch sind heiser, und wenn dort gelacht wird, hört man dem Lachen eine tiefe Müdigkeit an. Der Fiedler spielt ein Lied zu Ende, wartet, ob jemand etwas hören will, und beginnt von vorn.

Das Zimmer im Obergeschoss hat ein sanft gewölbtes Balkendach. Vier hölzerne Betten reihen sich an den Wänden, ihre Kopfteile und Pfosten mit elfischem Ranken- und Blattwerk beschnitzt, jedes bezogen mit cremefarbenem Leinen, am Fußende eine tiefgrüne Wolldecke mit goldener Stickerei. Efeu mit kleinen goldgrünen Blättern wächst an der Steinwand hoch und windet sich um einen Deckenbalken. Auf der Kommode: ein Tonkrug mit weißen und goldenen Wiesenblumen, eine Waschschale, gefaltete Tücher. In blütenförmigen Gläsern brennen an den Wänden warme Lämpchen. In der Stirnwand öffnet ein großes rundes Bleiglasfenster, dessen schlanke Sprossen sich verzweigen wie junges Geäst, den Blick über die Stadt: die Terrassen fallen im Abendgold hinab, weiße Türme, schmale Spitzen, geschwungene Brücken. Von hier oben ist von den Wunden nichts zu sehen.

In den Betten riecht es schwach nach Rauch von längst gelöschten Feuern. Niámi schläft bereits nach wenigen Atemzügen tief und fest. Einer der Reisenden sitzt noch eine Weile am Fenster und sieht zu, wie unten in der Stadt die Lichter angehen und zwei oder drei Stellen dazwischen dunkel bleiben.





Vor dem ersten Licht des nächsten Morgens beginnt in der Unterstadt wieder das Klopfen der Meißel. Die Reisenden essen, was der Wirt ihnen anbietet, und treten hinaus in eine Straße, die schon voller Arbeit ist. Von hier aus führt der Weg nur noch in eine Richtung: hinauf, über die Treppen und Brücken der Oberstadt, dem Palast entgegen.

SZENE 1.17: TITANIA

In der Oberstadt bleibt das Klopfen der Meißel zurück. Der Weg steigt in langen Kehren zwischen Terrassengärten hinauf, führt über geschwungene Brücken von einem Hang zum anderen und an schmalen Türmen vorbei, deren heller Stein das Zwielflicht spiegelt. Die Reisenden kennen ihn. Sie sind ihn schon einmal gegangen, in anderer Begleitung, und das meiste hat sich nicht verändert – nur dass in einem der Gärten eine gestürzte Zeder quer über dem Weg ruht, um die man einen Bogen tritt, und dass ein Brückenbogen auf halber Spannweite mit Bohlen geflickt ist, die niemand bemalt hat. Allein sind sie auf diesem Weg nicht. Zweimal werden sie überholt: von einem hageren Elfen in staubigem Grün, der zwei Stufen auf einmal nimmt, und von einer Koboldin mit einer Ledertasche quer über der Brust, die nicht einmal aufsieht. Weiter oben gehen andere vor ihnen her, einzeln und zu zweit, in Farben, die keiner der Reisenden einem Reich zuordnen kann. Sie haben alle dasselbe Ziel und alle dieselbe Eile.

Der Prozessionsweg führt schnurgerade auf den Palast zu, breit genug für eine Hundertschaft. Zu beiden Seiten Säulen aus einem Stein, der im Licht die Farbe wechselt, dazwischen smaragdgrüne Banner, die sich kaum bewegen. In die Säulen sind Bilder geschnitten: eine Schlacht gegen Riesen, ein Reigen tanzender Elfen, und mehrmals auf dem Weg zum Tor ein König mit erhobener Klinge über einem gestürzten Drachen.

Am Ende des Weges wächst der Palast dem Himmel entgegen. Weißer Stein, überzogen von Filigranschnitzereien, schlanke Säulen, der Ansatz hoher Spitzbögen. In der Mitte öffnet sich das Tor als spitzes Oval, und darin hängen zwei Flügel aus uraltem, dunklem Holz, so hoch, dass die Ritter davor klein wirken. Über beide Flügel spannt sich ein einziges goldenes Zeichen: ein Baum, dessen Wurzeln unten und dessen Zweige oben sich einander entgegen krümmen, bis sie einen geschlossenen Kreis bilden. Das Wappen und Siegel des Hochkönigs der Ewigen Stadt. Zwölf kleine goldene Sterne umgeben ihn. Dieselbe Arbeit wiederholt sich auf den Bannern zu beiden Seiten des Tors, in Goldfaden gestickt, ohne jedes weitere Muster.

Zwei Ritter der Goldenen Garde stehen davor, einer zu jeder Seite. Ihre Rüstungen sind vollständig vergoldet und über und über mit feinem Zierwerk graviert; aus den Helmen wächst ein hoher Kamm aus vergoldeten Federn, und hinter den geschlossenen Visieren ist kein Gesicht zu sehen. Jeder hält sein Langschwert gesenkt, die Spitze auf dem Stein, und am anderen Arm den großen runden Schild; die langen goldbraunen Mäntel fallen bis auf den Boden. Die Reisenden nennen den Grund ihres Kommens. Der rechte der beiden wendet ihnen den Kopf zu, einen Augenblick zu lang – dann legt sich eine gepanzerte Hand an das Holz, und ein Torflügel geht lautlos nach innen auf.

Hinter dem Torflügel öffnet sich die Empfangshalle, und sie ist, wie sie war: ein großer Baum in ihrer Mitte, dessen silbrige Rinde von innen zu leuchten scheint, Wurzeln, die den Marmor in eleganten Bögen durchbrechen, eine Krone, die sich zum Gewölbe verzweigt. Zwischen den Ästen schweben Lichter. Es sind weniger als in der Erinnerung der Reisenden, und der Marmor darunter ist grau von Steinstaub, den keiner gekehrt hat.

Auf den Bänken am Rand der Halle und auf den Wurzelbögen sitzen die, die vor ihnen gekommen sind. Es sind mehr, als die Reisenden erwartet haben, und sie warten schon lange. Was sie mitgebracht haben, tauschen sie halblaut untereinander, während sie warten. Eine Straße, auf der seit vielen Monaten niemand mehr fährt. Ein Weiler am Rand der Auen, dessen Leute fort waren, ehe überhaupt jemand kam. Rauch über einem Tal, drei Tage lang, und danach nichts mehr. Einer sagt, er habe die schwarzen Banner gesehen, weit draußen – und sie seien nicht auf ihn zugekommen, sondern von ihm fort; er sagt es zweimal, weil ihm keiner die richtige Frage dazu stellt. Ein anderer sagt überhaupt nichts. Er sitzt mit der Tasche auf den Knien, den Blick am Boden, und was sie in seinem Blick finden, haben die Reisenden am Feuer eines Kobolddorfs schon einmal gesehen.

An einem langen Tisch neben dem runden Podest beugen sich Gestalten über aufgerollte Zeichnungen, sprechen halblaut, rücken Gewichte auf das Papier. Sie erkennen zuerst die Kleidung und erst dann den Mann: dunkle Roben mit hellen Zeichen bestickt, lederne Schürzen darüber, Zirkel und

Hammer am Gurt – dieselbe Zunft, die ihnen gestern in den Gassen der Unterstadt begegnet ist. Einer von ihnen richtet sich auf und kommt den Reisenden entgegen, und erst jetzt fällt ihnen das Haar auf, grauweiß und lang, und dann der Rest. Es ist Ilmarell, der Hofmagier Oberons.

Nach ihrem Weg erkundigt er sich nicht, und nach dem, was gewesen ist, ebenso wenig. Vergessen hat er nichts; in der Art, wie sein Blick sie streift und weitergeht, sitzt eine kurze, aber genaue Erinnerung. Sie bedeutet nur nichts mehr. Die Königin empfangen, sagt er; sie werde selbst sagen, was zu sagen sei. An den Wartenden führt er die Reisenden vorbei, ohne ein Wort an sie zu richten, und keiner der Wartenden hebt den Kopf. Erst am Ausgang bleibt er stehen und sieht die Freunde an, länger als bisher. „Kein Feenwesen hat ihn gefunden“, sagt er. „Vielleicht schaffen es ja Menschen.“ Wen er meint, sagt er nicht.

Der Weg zum Thronsaal ist weit, und er ist nicht derselbe wie beim letzten Mal. Dieses Haus folgt der Logik eines Traums: Hallen öffnen sich, wo hinter der Wand keine Platz hätte, Gänge sind länger, als die Fassade zulässt, Treppen winden sich in Winkeln nach oben, die niemand nachzeichnen könnte. Ilmarell geht voran und redet nicht. In den Fensterreihen zur Linken kommt und geht die Stadt. Dienerschaft eilt vorbei, zwei Ritter der Grünen Garde in die Gegenrichtung, ein Kobold mit einem Stapel Leinen; hinter einer halb offenen Tür wird gezählt und aufgeschrieben. Als einer der Reisenden nebenher nach dem Baumthron fragt, kommt Ilmarells Antwort einen Atemzug zu spät und fällt einen Satz zu kurz aus: Die Königin werde es ihnen sagen. Danach sieht er im Gehen zu den Fenstern hinaus und nicht mehr zur Seite.

Wo der letzte Gang endet, wachen zwei weitere Ritter der Goldenen Garde vor dem Tor zum Thronsaal, und sie treten beiseite, ohne dass jemand etwas hätte sagen müssen; Ilmarell ist bei den Reisenden, und das genügt. Das Tor ist hoch und aus schimmerndem Holz, in das Szenen aus der Geschichte des Feenreichs geschnitten sind. Ilmarell legt die flache Hand darauf und spricht ein paar Worte, die niemand nachsprechen könnte, und die Flügel beginnen sich lautlos nach innen zu öffnen. Er tritt zur Seite und geht nicht mit hinein. Niámi bleibt ebenfalls zurück; niemand hat es ihr gesagt. Sie sieht in den Saal hinein, ohne die Schwelle zu berühren, setzt sich dann an die Wand, ihr kleines Bündel im Schoß, und wartet.

Von innen ist der Saal so groß, wie die Erinnerung ihn behalten hat, und in vielem anderen ist er es nicht. In Reihen hängen die grünen Banner mit ihren goldenen Stickereien an den gerundeten Wänden, dahinter blasse Bögen und hohe Fenster, durch die das Zwielflicht hereinfällt. Zwischen den Bannern brennen Kerzen in goldenen Leuchtern, viele Dutzend, mit ruhiger Flamme. In der Mitte führen breite Stufen mit grünem Teppich zu einem Thron hinauf, sieben an der Zahl, und auf ihnen liegen Blätter verstreut, braun und welk.

Dahinter der Stamm. Ein Wall aus dunkler, moosüberwachsener Rinde, um ein Vielfaches breiter als der Thron davor; seine knorrigen Wurzeln greifen über das Podest und laufen zu beiden Seiten der Stufen hinab. Er steigt als eine einzige geschlossene Säule auf, und dort, wo die ersten großen Äste ansetzen müssten, reicht der Blick nicht mehr hin. Von weit oben, aus einer Krone, die vom Boden





des Saales aus nicht zu sehen ist, fällt das Licht an der Rinde herab, warm und schwer, mit langsam treibenden Funken darin. Die Reisenden haben diesen Baum anders in Erinnerung: eine Rinde, die schimmerte wie poliertes Elfenbein, durchzogen von Adern aus Gold, und ein Zwielflicht in diesem Saal, das so satt war, dass man beim Eintreten blinzeln musste. Jetzt ist das Gold stiller. Es fällt, aber es blendet nicht. Krank sieht der Baum nicht aus. Eher so, als hätte er etwas verloren.

Auf dem goldenen Thron sitzt Titania. Sie sitzt aufrecht, beide Hände auf den Lehnen, eine zu jeder Seite, und ihr tiefgrünes Gewand mit der feinen silbernen Ranken- und Blattstickerei fließt über den Sitz hinab und sammelt sich zu ihren Füßen. Offen über den Schultern das goldblonde Haar, an den Ohren schmale Tropfen aus Smaragd, auf der Stirn ein zartes silbernes Diadem aus verzweigten Zweigen mit kleinen Steinen darin. Sonst ist niemand im Saal. Keine Garde, keine Berater, kein Bote – sie hat den größten Raum der Anderswelt für sich, und sie wirkt darin ein wenig verloren. Nur ihr Blick kommt den Reisenden die Stufen hinab entgegen, während sie den Saal durchqueren.

Titania empfängt sie aufmerksam und genau. Sie fragt nach ihrem Weg und hört zu, während geantwortet wird; sie weiß, wer vor ihr steht, sie spricht von damals, und was sie sagt, stimmt in jeder Einzelheit. Und trotzdem bleibt zwischen ihr und ihnen ein Abstand, den die Reisenden nicht wirklich verstehen.

Er ist nicht groß. Es fällt kein falsches Wort, es fehlt keine Höflichkeit, und doch kommen sie nicht an sie heran. Bundin hat sie am Vortag mit einem Satz hinaufgeschickt, den sie den ganzen Weg herauf mit sich getragen haben: Sterbliche seien der Königin immer willkommen gewesen, sie am allermeisten, sie werde sich freuen.

Mitten in einem Satz über die Straßen jenseits des Waldes ist sie bei ihrem Bruder. Ohne Übergang spricht sie einfach weiter, als hätte sie für sich entschieden, dass dafür jetzt die Zeit ist. Malegór, der König vom Hügel. Er habe die Anderswelt aufgezeichnet, Reich für Reich, Tal um Tal, Küste um Küste, ehe er den Verstand verloren habe; irgendwo dort draußen sei er noch immer, und bei ihm eine Karte, die dem Hochkönig den Weg weisen könnte. Oberon stehe mit dem Heer im Feld und komme nicht weiter, weil niemand ihm sagen könne, wohin. Dann richtet sie sich ein wenig auf. „Findet meinen Bruder Malegór und bringt seine Karte zu Oberon.“

Mehr nicht. Sie sagt es so selbstverständlich, dass keinem im Saal einfällt zu fragen, warum die Königin der Ewigen Stadt dafür Sterbliche schickt, wo ihr ein ganzes Volk zu Diensten ist. Einem der Reisenden kommt in diesem Augenblick der Satz des Hofmagiers unten in der Halle wieder, und er weiß nun, wen er meinte.

Einer von ihnen fragt nach dem Baum. Titania antwortet, ohne auszuweichen: Der Baumthron sei alt, älter als die Stadt; alles, was wächst, habe seine Jahre; die Stadt werde ihn tragen, wie er die Stadt getragen habe. Es ist keine Lüge darin. Doch es ist auch keine Antwort auf die Frage.

Beim Sprechen findet ihr Blick die Hände der Freunde, und dort bleibt er hängen. An ihren Fingern sitzen die schmalen Ringe, die sie in diesem Saal empfangen haben, aus der Hand des Hochkönigs, an einem Tag, der voll Freude war. Titania hält mitten im Satz inne. Was sie dann sagt, gehört nicht in

diesen Raum und nicht in diese Stunde, und sie sagt es so leise, dass es kaum bis an die Stufen reicht:
„Mein Herz war einst Stein. Ich hatte es so gewollt.“

Die Reisenden wissen, wie wörtlich das ist. Sie haben dieses Herz getragen, in einer Schatulle aus dunklem Holz, durch zwei Welten. Was sie nicht wissen, ist, wovon sie eben gesprochen hat.

Dann bricht sie ab. Die Hand kehrt auf die Lehne zurück, und was als Nächstes kommt, ist wieder Königin: eine Frage nach dem Zustand der alten Straße jenseits des Goldenen Waldes, höflich, präzise und unlesbar. Ob der Satz überhaupt gefallen ist, wird hinterher keiner von ihnen mit Sicherheit sagen können.

Die Audienz endet, wie sie begonnen hat. Titania erhebt sich nicht. Sie steigt keine einzige der Stufen hinab. In der Erinnerung der Reisenden ist ein König diese Stufen einmal heruntergekommen, langsam, das Schwert in der Hand, um vor ihnen zu stehen; daran denkt jetzt niemand mit Absicht, und alle denken es doch. Sie verneigen sich, und sie gehen. Auf dem Weg zur Tür rascheln die welken Blätter unter ihren Schritten.

Vor dem Tor steht Níami von der Wand auf und schließt sich ihnen wortlos an. In der Empfangshalle sitzen die Wartenden noch immer auf den Bänken, und es sind nicht weniger geworden; der Tisch mit den Zeichnungen ist verlassen, und Ilmarell ist nirgends zu sehen. Draußen ist das Licht hell und hoch, und die beiden Ritter am Tor haben sich nicht bewegt. Die Reisenden steigen hinab, an den Gärten vorbei, über die geflickte Brücke, den langen Treppen nach, und mit jeder Kehre kommt ihnen die Stadt lauter entgegen. Sie haben einen Namen und ein Ziel, und zum ersten Mal, seit sie am Ufer des Sees erwacht sind, ist aus ihrer zweiten Reise auf die andere Seite wieder ein Auftrag geworden.



IM GOLDENEN LICHT

Die Vögel singen fremd	Sie locken dich
Und alte Winde weh'n	Sie verführen dich
Sachte Wanderer	Hörst du ihre Lieder?
Sachte	Traue meinen Augen nicht
Du bist nicht allein	Es ist ihre Welt...
Sie sehen dich	
Sie verzaubern dich	Kein Herzschlag mehr, der die Stille stört
Schmeckst du die Süße?	Ich bin nun ein Klang, den niemand mehr hört
Es ist ihre Welt...	Was ich einst liebte, ist Asche und Staub
	Hinfort mit dem Wind wie altes Laub
<i>Wer war ich einst?</i>	Eingehüllt in den Mantel aus samtenem Schein
<i>Ein Name im Wind?</i>	Werd' ich auf ewig ein Fremder hier sein
<i>Ein Schatten, ein Staubkorn, ein sterbliches Kind?</i>	Ein Fremder sein
<i>Die Heimat verblasst, ein fernes Gedicht</i>	
<i>Verliere mich im goldenen Licht</i>	Sachte Wanderer
<i>Im goldenen Licht</i>	Sachte
	Du bist nicht allein
Hier tanzen sie im Kreis	Sie sehen dich
Und die Sterne singen	Sie verzaubern dich
Sachte Wanderer	Schmeckst du die Süße?
Sachte	Es ist ihre Welt
Du bist nicht allein	Die Anderswelt

Aus dem Liederzyklus „Folklore“
Zirkel der Barden



AKT II





SZENE 2.0: DER LETZTE TAG IN TIR NA NÓG

Vom Abend nach der Audienz gibt es wenig zu erzählen. Die Reisenden sind zum Goldenen Halbmond zurückgekehrt, haben gegessen, wenig gesprochen und tief geschlafen, und der Auftrag der Königin ist am Morgen mit ihnen wach geworden: ein Name, eine Karte, ein Weg, den keiner kennt. Doch niemand drängt sie. Kein Bote klopft, kein Ritter wartet unten an der Treppe, und in den Gassen unter dem Fenster wird gearbeitet wie an jedem Morgen. Wer einen weiten Weg vor sich hat, rüstet sich erst. Dieser eine Tag gehört noch der Ewigen Stadt.

Níami weiß, was ein Weg verlangt. Sie zählt es beim Frühstück auf, den Blick auf dem Teller – Wasser und Vorrat, Decken für die Nächte, festes Schuhwerk, Öl und Wetzstein, ein Kessel, Schnur –, und aus der Aufzählung wird die Ordnung des Tages. Sie kennt diese Stadt kaum länger als die Reisenden und hat sich bereits in ihr zurechtgefunden: Sie weiß, in welcher Gasse der Küfer arbeitet, wo um diese Stunde gebacken wird und welchem Händler man besser erst am Nachmittag begegnet. Die Reisenden folgen ihr und tragen, was sich ansammelt.

Zwischen Gerüsten und Schuttarren sind die Marktstände der Unterstadt weniger geworden, aber es gibt sie: dunkles, festes Brot, das viele Tage hält, gedörrte Früchte, Käse in Wachs, Geräuchertes in Schnüren unter den grünen Markisen. Lange anstehen müssen die Reisenden selten – hier fehlt eine Hand an einem Balken, dort will ein Karren über eine Stufe gehoben sein, und wer mit anfasst, findet

hinterher in seinem Korb, was er braucht, und ein Stück darüber hinaus.

Bei einer Schneiderin werden die Mäntel geflickt und neu gesäumt; ein Schuster besohlt, was der Jotnarstieg von den Stiefeln übrig gelassen hat. Und beim Schmied nahe dem unteren Tor, der in diesen Tagen mehr Klammern und Beschläge herstellt als Klingen, hängt an der Rückwand, was nach der Belagerung aufgelesen worden ist: ausgebesserte Waffen ohne Besitzer, schlicht und ohne Zier. Er lässt die Reisenden wählen, sieht zu, wie eine Hand die Gewichtung prüft und eine andere die Schneide, und was er über den Zustand der Straßen weiß, gibt er ungefragt dazu.

Der letzte Gang des Tages führt in die enge Gasse zum Antiquariat. Bundin sieht die vollen Bündel und die frischen Nähte und macht kein Aufheben davon: Er räumt zwei Bücherstapel von den Sesseln, als wäre dies ein Besuch wie jeder andere, und für eine Stunde ist er es auch. Erst als die Reisenden schon auf dem Pflaster des Hofes stehen, spricht er von ihrem Weg – mit einem einzigen Satz, den er ihnen durch die offene Tür nachschickt: „Erzählt es mir, wenn ihr wiederkommt. Irgendwer muss es aufschreiben.“ Dann zieht er die Tür zu, behutsam, wie man ein Buch schließt, in dem man weiterlesen will.

Im Fuhrhof hinter dem unteren Tor steht der Zirkuswagen zwischen den schweren Wagen der Steinhändler, und die beiden Maultiere heben die Köpfe, als die Reisenden zwischen die Ställe treten. Der Entschluss ist unterwegs gefallen und braucht nur noch wenige Worte: Wohin sie gehen, führt keine Straße für Räder. Der Fuhrmeister, ein alter Kobold mit Händen wie Wurzelholz, nimmt die Zügel entgegen und nickt zu allem: Wagen hat sein Hof genug, der eine mehr fällt nicht auf, und für zwei Maultiere findet sich Arbeit, solange in der Stadt gebaut wird. Die Reisenden räumen aus dem Wagen, was ihnen gehört, und es ist wenig; was dem Zirkus gehört, lassen sie liegen: die Kostümkisten, die Seilrollen, die kleinen Lampions an den Dachkanten, die seit der Trennung dunkel geblieben sind. Níami legt einem der Maultiere kurz die Hand an den Hals. Dann ist es getan, und der kleine verwiterte Wagen gehört von nun an in das Bild dieser Stadt.

Die letzte Nacht im Goldenen Halbmond ist kurz, aber ruhig. Von unten erklingt die Fiedel durch die Dielen herauf, lange noch, und keiner der Reisenden hört ihr Ende.

Sie brechen auf, ehe die Stadt erwacht. In den Gassen der Unterstadt ist es die eine Stunde, in der nicht gebaut wird: die Gerüste leer, die Läden geschlossen, erster Rauch über den Schornsteinen, und ihre Schritte sind das lauteste Geräusch zwischen den Fassaden. Am unteren Tor geben zwei Ritter der Grünen Garde den Weg frei, wie sie ihn um diese Stunde jedem freigeben, und wechseln kein Wort dabei. Auf der Brücke geht ein Stück vor ihnen ein einzelner Wanderer, ein Bündel auf dem Rücken; wo die Straße sich jenseits der Schlucht teilt, nimmt er einen anderen Weg und sieht sich nicht um.

Hinter ihnen liegt die Ewige Stadt im frühen Licht, grün und golden über allen Türmen, und niemand sieht ihnen nach. Vor ihnen zieht die Straße durch das blasse Gras, dem Goldenen Wald zu, dessen Kronen eben erst zu leuchten beginnen. Was die Reisenden haben, tragen sie jetzt selbst. Wohin ihr Weg führt, weiß keiner von ihnen zu sagen – nur, dass er hier beginnt. So sind in diesen Tagen viele gegangen. Nun gehen auch sie.

SZENE 2.1: DIE ORIENTIERUNGSLOSE WELT

Wieder einmal empfängt der Goldene Wald die Reisenden. Unter den hohen Kronen führt eine be-
mooste Straße zwischen den Stämmen hindurch, das gedämpfte Licht wandert mit, und an der ein-
zigen Gabelung des Vormittags genügt Niámi ein Blick auf die gekerbten Zeichen eines Wegsteins.
Gegen Mittag treten die Stämme auseinander, und der Wald gibt sie frei in ein Land, das keiner von
ihnen kennt: Grasland in langen, flachen Wellen, verstreute Baumgruppen, ferne Höhen im Dunst.
Ein Bach, den sie am Morgen auf Trittsteinen überquert haben, kommt ihnen am Nachmittag von
vorn entgegen – und fließt in die andere Richtung. Eine Baumgruppe, in deren Schatten sie gerastet
haben, taucht Stunden später wieder am Weg auf, nur dass jetzt keiner mehr sagen kann, von welcher
Seite sie gekommen sind. Und als zwischen zwei Hängen ein letztes Mal die weißen Türme der Ewigen
Stadt aufscheinen, tun sie es dort, wo nach jedem Maß des Gehens etwas anderes hätte liegen müssen.
Die Reisenden gehen weiter, weil Weitergehen das Einzige ist, was ihnen bleibt. Aber von diesem Tag
an trauen sie keinem Weg mehr.

Dass sie dabei nicht im Kreis laufen, ist Niámis Werk. Sie geht voran, als folgte sie einer Spur, die es
nicht gibt: Sie riecht Wasser, ehe man es hört, sie schmeckt den Wind, sie erkennt am Hang, wo Wild
das Gras gedrückt hat. Doch ein Ziel hat auch sie nicht. Wird der Name Malegór ausgesprochen –
probeweise, gegen die Stille –, hebt sie nur kurz den Blick; sie kennt ihn nicht besser als die anderen.
Den Lagerplatz für die Nacht wählt sie nach Wasser, Wind und dem aus, was der Boden hergibt.
Begegnungen sind selten, und sie helfen nicht. Einmal treffen die Freunde auf einen zwergischen Köh-
ler bei seinen Meilern, den ersten, der ihnen seit der Stadt begegnet. Nach dem Weg gefragt, beginnt er
beim Weg, kommt über das Holz auf seinen Bruder, vom Bruder auf ein Fest, das es irgendwo gegeben
haben muss, und endet wieder beim Weg, ohne dass einer genannt worden wäre. Er meint es freund-
lich, doch es hilft nicht. Vom Namen Malegór hat er nie gehört.

An einem der folgenden Tage senkt sich ihre Spur in einen alten Wald. Die Bäume wachsen hier weiter
auseinander, als Wälder es von selbst tun, die Kronen hoch und heil, kein Bruchholz am Boden – ein
Wald, um den sich jemand kümmert. Wer, sehen die Reisenden erst, als er sich bewegt: Was sie für
den Rest einer gewaltigen Eiche gehalten haben, wendet ihnen das Gesicht zu. Ein Waldschrat. Sein
Leib ist verwittertes graues Holz und tief gefurchte Borke, Moos deckt die Schultern, die langen Arme
reichen fast bis auf den Boden, und sein Gesicht ist aus dem Stamm gewachsen, ruhig, mit kleinen,
tiefliegenden Augen. An seinen Unterarmen wachsen Baumpilze in gestaffelten Reihen übereinander,
breite flache Schirme in Creme und warmem Braun, wie winzige Balkone an einem alten Turm. Auf
seiner Schulter sitzen zwei kleine Vögel; einer fliegt auf, als er sich vollends aufrichtet, und kehrt zu-
rück, sobald er ruht.

Es ist Niámi, die auf ihn zugeht. Vor ihm wirkt sie winzig, ihr ganzer Körper kleiner als einer seiner
Wurzelfüße. Sie legt den Kopf weit in den Nacken und fragt nach dem Weg – laut und deutlich, wie
man mit sehr Alten spricht. Die Antwort braucht so lange, dass die Reisenden zu zweifeln beginnen,
ob eine kommt. Dann beugt der Waldschrat sich zu ihr herab, so bedächtig, dass man die Bewegung





mehr ahnt als sieht, und durch die Kronen fällt ein einzelner warmer Lichtschacht auf die beiden, auf das kleine Gesicht unten und das hölzerne weit oben. Seine Stimme beginnt tief im Stamm, und sie klingt wie brechendes Holz: „Die Wege sprechen nicht mehr mit mir.“

Mehr sagt er nicht. Er richtet sich wieder auf, tritt einen halben Schritt zur Seite und legt seine große Hand um einen jungen Baum, der schief in eine Lücke gewachsen ist, und rückt ihn gerade. Damit ist das Gespräch beendet. Als die Reisenden den Wald verlassen, sehen sie ihn noch lange zwischen den Stämmen, reglos wieder, als sei er nur ein Baum unter Bäumen.

Im nächsten Wald, jünger und dichter, kichert es aus dem Geäst. Erst fällt ein Tannenzapfen Niámi auf den Kopf. Dann fliegt ein zweiter, der zwischen den Reisenden landet. Beim Aufblicken finden sie auf einem niedrigen Ast einen kleinen Hofstaat versammelt: sechs, acht, vielleicht ein Dutzend Gestalten, vom Fingerling bis zur Handhöhe, mit Flügeln, die bei einem an eine Libelle erinnern und beim nächsten an eine zerschlissene Motte, mit kleinen Hörnchen über erdfarbenen Gesichtern und langen dünnen Schwänzen, die unter dem Ast baumeln. Einer winkt, frech und vertraulich, als kennte man sich seit Jahren. Ein anderer kichert lauter. Ein dritter erklärt mit gespielter Würde, man habe die Ehre mit dem Lichten Hof – worauf der halbe Ast protestiert: Dunkler Hof, selbstverständlich, und das andere sei eine Beleidigung. Worum der Streit geht, erfahren die Reisenden nicht; die Streitenden selbst scheint es am wenigsten zu kümmern.

Niámi flucht. Sie flucht in einer Sprache, die die Reisenden nicht verstehen, kurz und mit Nachdruck, und erntet das lauteste Gelächter des Tages. Was den Ast am Ende besänftigt, ist kein Plan: Einer der Freunde lacht mit, weil es nicht anders geht, und ein anderer wirft ein Stück von dem dunklen Brot hinauf, mehr Gruß als Gabe. Der Zapfenregen hört auf. Eine Weile begleitet der Hofstaat sie noch von Ast zu Ast, oben im Geäst eher zu hören als zu sehen; dann ist er fort, so unvermittelt, wie er gekommen ist, und im Unterholz raschelt es noch eine Weile nach.

Am Morgen danach treffen sie auf eine Wegkreuzung, und an der Kreuzung auf einen Wegweiser. Er ist alt und schief, das Holz grau; ein Arm ist abgebrochen, der andere zeigt einen schmalen Pfad entlang, und in seiner Kante sitzen frische, winzige Kerben. Ob das ein Zeichen ist, weiß niemand. Sie folgen ihm, weil ein Pfad, auf den irgendetwas zeigt, mehr ist, als sie seit Tagen gesehen haben, und einen halben Tag lang bleibt der Pfad einfach nur ein Pfad: über silberne Bäche, vorbei an Haselbäumen, um grüne Hügel herum. Dann wird er dünner, dann wird er Gras. Am frühen Nachmittag ist um die Reisenden nichts mehr als hüfthohes Halmwerk, und auch die eigene Spur ist darin kaum noch zu finden. Ihren Auftrag tragen sie weiter, doch er wird leiser. In der Ewigen Stadt ist Malegór ein Ziel gewesen: eine Königin, die den Namen aussprach, eine Karte, ein Weg, den es geben musste. Hier draußen ist er ein Wort, das an nichts rührt, und die Reisenden sprechen es von Tag zu Tag seltener aus. Als das Licht an diesem Abend tiefer wird, halten sie früher an als sonst, in einer flachen Mulde zwischen zwei Felsen, wo es nach dem Harz alter Kiefern riecht. Der Boden dort ist eben und trocken, ein Rinnsal läuft in Gehweite. Niámi legt ihr Bündel ab und beginnt, Steine zu einer Feuerstelle zu setzen, und die Freunde tun es ihr nach. Und über den Felsen wird das Gold des Himmels langsam dunkel.

SZENE 2.2: DIE STILLE RAST

Bis das letzte Licht hinter den Felsen versinkt, ist aus der Mulde ein Lager geworden. Das Feuer hat Zug gefasst, über den Flammen hängt ein kleiner Kessel, und aus den Bündeln kommt, was der Markt der Unterstadt mitgegeben hat: Geräuchertes, Käse in Wachs, eine Handvoll gedörrter Früchte, die süßer schmecken, als sie aussehen. Gegessen wird in Stille. Danach geht der Wetzstein von Hand zu Hand, und eine Weile ist sein gleichmäßiges Streichen das einzige Geräusch neben dem Feuer; einer flickt einen Riemen, ein anderer hängt die Decken in die Wärme, ehe die Kälte der Nacht in sie zieht. Es sind nur kleine Aufgaben, doch sie tun gut. Dann ist nichts mehr zu tun.

An den Feuern ihres bisherigen Weges ist den Reisenden um diese Stunde immer etwas dazugekommen – Wein und Geschichten bei den Wagen des Zirkus, die Stimmen des ganzen Tals im Kobolddorf, und selbst die Nächte ohne Feuer haben ihre Geräusche gehabt. Hier kommt nichts dazu. Kein Schritt nähert sich über das Gras, kein Lied kommt aus dem Dunkel herüber, und jenseits des Wassers bleibt die Finsternis so ruhig, dass die Augen aufhören, sie abzusuchen. Die Reisenden merken erst nach und nach, dass sie auf etwas gewartet haben – auf irgendetwas, das diesen Abend zu einem Abend dieser Welt gemacht hätte. Es kommt nicht. Übrig sind das Feuer, das Rinnsal und die eigenen, stillen Gedanken.

Niámi spricht als Erste wieder. Sie hat den Wetzstein zuletzt gehabt und behält ihn in der Hand, während sie erzählt – unvermittelt, ohne Anlauf, den Blick im Feuer. In ihrem Dorf, sagt sie, habe ein sehr alter Kobold gelebt, der an jedem Abend am Feuer dieselbe Geschichte begonnen habe; wie sie anfangs, habe jedes Kind im Tal auswendig gewusst. Zu Ende erzählt habe er sie nie. Immer sei er über dem Erzählen eingeschlafen, jedes Mal an einer anderen Stelle, und man habe ihn schlafen lassen. Die Kinder hätten sich die Enden darum selbst erfunden, jedes ein eigenes, und sich noch auf dem Heimweg gestritten, wessen Ende das richtige sei. Niámi zieht den Stein noch zwei-, dreimal über die Klinge. Den Anfang der Geschichte verrät sie nicht, ihr eigenes Ende auch nicht, und keiner der Freunde fragt nach. Später sitzen sie nur noch. Die Flammen sinken zur Glut, in der Wärme ist jeder für sich, und was sie beschäftigt, braucht keine Worte: wie fern die Ewige Stadt schon ist; wie endlos diese Lande sind und wie wenig man über sie am Ende weiß.

Die Nacht vergeht ohne Zwischenfall. Wer wacht, sieht die Glut kleiner werden und das Dunkel nicht näher kommen; wer schläft, schläft tief.

Über dem Rinnsal hängt am nächsten Tag dünner Dunst, und auf den Decken liegt Tau. Die Reisenden füllen die Wasserschläuche, tragen die Feuerstelle ab und legen die Steine zurück ins Gras, eine Handbreit von der verbrannten Stelle. Dann nehmen sie ihre Bündel auf und gehen weiter. Eine Richtung haben sie am Morgen so wenig wie am Abend. Aber sie sind ausgeruht, und für diesen Tag muss das genügen.



SZENE 2.3: DIE JAGDGESELLSCHAFT

Die Tage nach der Rast gleichen einander, bis keiner mehr sagen kann, wie viele es gewesen sind. Das Land bleibt weit und ohne Antwort, die Vorräte aus der Ewigen Stadt gehen zur Neige, und das Gehen, das anfangs eine Richtung gesucht hat, sucht zuletzt nur noch einen Rastplatz. Die Gespräche werden kürzer. Selbst Niámi wählt die Lagerplätze am Ende schweigend.

An einem Abend, der sich von den anderen nicht unterscheidet, hebt sich vor den Reisenden ein heller Streifen aus dem dämmernden Land: Birken. Erst einzelne, dann Gruppen, dann ein ganzer Wald davon, hoch und licht, die weißen Stämme dicht genug für Schatten und weit genug, um hindurchzusehen. Die Freunde treten zwischen die ersten Stämme, weil Bäume Schutz für die Nacht versprechen – und mit dem letzten Tageslicht verwandelt sich der Ort: Der Mond steigt über die Kronen, und die Rinde nimmt sein Licht an, Stamm um Stamm, bis der ganze Wald von innen zu leuchten scheint, silbern und kühl, ohne eine einzige Lampe. Feuchtes Laub deckt den Boden und verschluckt die Schritte. Vom Rand der Nacht her kommt ein Bellen. Es ist weit fort und in Bewegung, viele Kehlen, die einander antworten, und darunter, mehr im Boden als in der Luft, ein Rollen von Hufen. Die Reisenden bleiben zwischen den Stämmen, wo sie sind. Das Bellen schwenkt, kommt näher – und dann bricht das Weiß durch das Silber.

Ein Hirsch. Er ist weiß wie die Rinde der Bäume, hoch gewachsen, und sein Geweih lädt so weit aus,



dass es zwischen den Stämmen kaum Platz finden dürfte; doch es streift keinen. Er läuft nicht wie ein gehetztes Tier. Er läuft in langen, ruhigen Fluchten, den Kopf hoch, und für einen Atemzug, als er die Reisenden passiert, meinen sie, er sähe sie an. Hinter ihm kommen die Hunde: dunkle, schlanke Leiber dicht über dem Laub, lautlos jetzt, wo sie Sicht haben. Und hinter den Hunden die Reiter.

Schwarze Pferde, deren Hufe auf dem weichen Boden kaum zu hören sind. Reiter in dunklem Grün und tiefem Weinrot, deren Mäntel mit Gold bestickt sind – Geäst, Blätter, springende Tiere, die aufscheinen, wenn der Stoff sich bewegt. Elfen, spitzohrig und schön, und zwischen ihnen, unverkennbar, Menschen: Gesichter, die altern durften, Hände, denen man das Handwerk der Zügel ansieht. Die Jagdgesellschaft zieht an den Reisenden vorüber, und sie können nur stehen und staunen.

Was dann geschieht, geschieht mitten im Lauf. Die Hunde schließen auf, der Hirsch setzt zu einem Sprung an – und landet nicht. Wo eben noch das weiße Tier zwischen den Stämmen war, jagt ein Hase dicht über den Boden davon, klein, erdgrau, kaum noch zu sehen; das Laub stiebt hinter ihm auf. Die Meute legt sich tiefer, die Reiter wenden, ohne den Schritt zu verlieren.

Lange hält der Hase durch – länger, als ein Hase dürfte. Er schlägt Haken um die Stämme, taucht unter den Pferden hindurch, gewinnt Boden und verliert ihn, und als die Meute ihn an einer Hangkante stellt, springt er: nicht zur Seite, sondern nach oben. Aus dem Sprung heben sich Flügel. Ein Falke steigt aus dem Silber der Birken in die Mondnacht, zieht einen einzigen, weiten Kreis über den

Kronen und ist fort. Kein Schrei, kein Flügelschlag mehr. Nur die Jagdgesellschaft, die sich sammelt. Kein Fluch, kein bedauerndes Wort. Stattdessen Lachen, hell und ohne Bitterkeit, von mehreren Seiten zugleich, dazu Rufe in einer Sprache voller offener Vokale, von der kein Wort hängen bleibt. Die Reiter zügeln die Pferde, die Hunde kehren zurück und lassen sich nieder, jemand reicht eine Flasche weiter. Erst jetzt – oder erst jetzt sichtbar – wendet sich die Jagd den Reisenden zu.

Zwei Reiter kommen heran. Der Mann trägt über dunkelgrünem Samt einen Mantel in tiefem Weinrot, beide dicht mit Gold bestickt: Geäst, Hirsche, jagende Hunde. Ein schmaler Reif aus gewundenem Gold liegt in seinem dunklen Haar, und an einem Riemen über seiner Brust hängt ein Jagdhorn aus Gold, das er in dieser Nacht nicht geblasen hat. Die Frau an seiner Seite führt dieselben Farben in weichen Lagen übereinander, Weinrot, Waldgrün und ein tiefes Gold, und in ihrem schwarzen Haar, das ihr bis über den Sattel hinabfließt, sitzen kleine goldene Blätter. Beide sind von jener alterslosen Schönheit, die die Reisenden aus der Ewigen Stadt kennen – und doch ist etwas anderes an ihnen, etwas, das sich nicht fassen lässt und das in diesem Augenblick niemand fassen möchte. Er nennt sich Arawín. Sie nennt sich Persénia.

Nach Namen, Weg oder Woher fragt keiner der Reiter. Unter den Sterblichen der Gesellschaft fällt einer auf: kräftig, breit in den Schultern, mit einem offenen Lachen, und er sitzt zu Pferd, als wäre er im Sattel geboren. Die anderen rufen ihm zu, schlagen ihm im Vorbeireiten auf die Schulter, und der Name, der dabei fällt, fällt oft – Oisín. Von allen an diesem Ort wirkt er am wenigsten verzaubert und am meisten zu Hause.

Dann spricht Arawín von seinem Haus, und seine Stimme passt zu diesem Wald – warm, mit einem Klang, der beruhigt: „Im Wald wird es kalt, und unser Haus ist nah. Kommt. Diese Nacht ist wie für ein Fest gemacht.“ Und während er es sagt, ist da Musik – fern, zwischen den Stämmen, mehr geahnt als gehört, und niemand kann sagen, wann sie begonnen hat. Zwischen den Birken, wo vorhin nur Silber und Dunkel waren, hängen jetzt warme Fenster, viele, in einiger Entfernung. Und der Nachtwind bringt den Geruch von Wildbret und warmem Brot herüber, so deutlich, dass mancher der Freunde erst jetzt merkt, wie lange die letzte richtige Mahlzeit her ist.

Keiner der Reisenden greift nach einer Waffe, und keiner denkt daran. Nach den Tagen im weiten, stummen Land ist diese Gesellschaft das Erste, das ihnen entgegenkommt, statt auszuweichen – Wesen, die lachen, Pferde, die lebendig schnauben, Licht, das für jemanden brennt.

Man zieht gemeinsam durch den Wald, die Reiter im Schritt, damit die Gäste zu Fuß folgen können, die Hunde in weiten Bögen durch das Unterholz. Früher, als das ferne Fensterlicht vermuten ließ, öffnen sich die Birken auf eine breite, laubbedeckte Zufahrt. Zu beiden Seiten hebt sich je ein steinerner Pfeiler aus dem Bodennebel, hoch und alt und von Moos verdunkelt, und auf jedem ein Hirsch aus Stein, das Geweih gegen den Nachthimmel gereckt. Dahinter, am Ende der Zufahrt, wartet das Anwesen ihrer Gastgeber, von dem die Reisenden bis zu diesem Abend nichts wussten und das aussieht, als hätte es immer hier gestanden. Zwischen den steinernen Hirschen hindurch führt Arawín seine Gäste hinein.

SZENE 2.4: DAS FEENBANKETT

Der Saal hinter den hohen Türen ist aus hellem Stein gefügt, und doch wohnt ein Wald darin. Lebende Bäume wachsen an den Wänden empor, ihre Stämme schmiegen sich an die Pfeiler, und hoch über den Tischen begegnen sich ihre Kronen, voll Laub, das im Kerzenschein glimmt. Aus der Mitte des Gewölbes hängt ein Leuchter herab, geflochten aus Geäst, und Dutzende Kerzen brennen darauf, ohne dass Wachs fiele. Zwischen den Bäumen hängen Banner in Waldgrün und Weinrot, Hirsche in Gold darauf, und in einem mächtigen Kamin brennen ganze Stämme. Auf den Steinplatten glänzt trockenes, goldenes Laub – nicht liegengeblieben, sondern gestreut. Es gehört zu diesem Fest.

An der langen Tafel ist für die Reisenden gedeckt, und niemand hat gefragt, ob sie hungrig sind. Braten dampfen auf Platten aus Bronze, dunkles Brot bricht warm unter den Händen, in einer Schale liegen Früchte beieinander, die nirgends zur selben Zeit reifen, und die Weine haben Farben, die sterbliche Augen selten zu sehen bekommen. Arawín schenkt seinen Gästen selbst ein. Nach den Tagen im leeren Land essen die Reisenden erst zögernd, dann ohne Zurückhaltung, und ihre Suche rückt mit jedem Bissen ferner. Niámi sitzt mit an der Tafel, und unter diesen Gästen fällt sie nicht auf.

Nahe dem Feuer spielt eine kleine Bardentruppe. In ihrem Herzen: eine Harfnerin, ein Kranz aus goldenem Blattwerk im dunklen Haar, und ein Flötenspieler, helles Haar bis über die Schultern, darin einzelne bunte Blätter. Die Reisenden erkennen die beiden wieder. Auf einer Lichtung bei Concord haben sie gespielt, in der Nacht, in der ein goldener Kreis im Laub aufgeglüht ist. Auch hier sprechen sie nicht; die Harfnerin hebt kurz den Blick von den Saiten, und ihr Nicken ist das eines Wiedersehens, nicht einer Begrüßung. Und wer der Melodie lange genug folgt, findet Wendungen darin, die er kennt – Motive aus jener Nacht, in das Fest hineingewoben, beiläufig, wie man einen alten Faden weiterspinn. Später öffnen sich Flügeltüren zu einem inneren Hof. Fackeln säumen die Mauern, und über dem Platz treiben Glühwürmchen in langsamen Wolken, so viele, dass ihr Licht die Nacht darüber golden färbt. Auf dem Hof wird geritten: ein Turnier, Feenwesen und menschliche Reiter gegeneinander, Lanzen, die splittern, Pferde, die kaum Erde aufwerfen, und ein Jubel, der zwischen den Mauern hin und her hallt. Der Beste von allen ist Oisín. Er reitet in silberner Rüstung unter einem nachtblauen Mantel, eine blaue Feder am Helm, und was er tut, tut er mit einer Leichtigkeit, für die die Menge ihn jedes Mal aufs Neue feiert. Am Ende reicht Arawín ihm selbst den Siegerbecher, und der Hof ruft seinen Namen. In diesem Augenblick ist an Oisín nichts, was ihn von einem glücklichen Menschen unterscheiden würde.

Zurück in der Halle wird die Nacht tiefer und das Fest heller. Zwei Elfen fechten um die Gunst einer Dame – und was von den Klingen tropft, trifft den Boden als Wein; ihr Gelächter am Ende ist das lauteste des Abends. Ein Becher geht um, der sich erst leert, wenn eine Frage wahr beantwortet wird, und die Wahrheiten, die er kostet, sind mal zum Lachen und mal zum Stillwerden. Auf ein gemurmeltes Wort hin sammeln sich Glühwürmchen, die durch die offenen Türen hereingezogen sind, zu Bildern über den Tischen – ein springender Hirsch, ein Gesicht, einmal, für einen langen Atemzug, das Gesicht eines der Freunde, gezeichnet in Licht. Eine Elfe küsst einem Gast die Stirn und schenkt ihm

dreißig Jahre, die sie selbst zu viel hat. Ein anderer Elf nimmt einen der Reisenden beiseite und bietet ihm ein Lied an, das jeden Schmerz für eine Nacht auslöschen kann.

Unter den Gästen sind auch Sterbliche, mehr, als der erste Blick fand: festlich gekleidet und in ihrer Ausgelassenheit von den Feenwesen kaum zu unterscheiden. Sie lachen viel, sie tanzen gut, sie kennen die Lieder.

Zwischen zwei Liedern verschwinden Stunden. Der Name, den die Königin ihnen mitgegeben hat, ist für Momente nicht zu finden, wenn einer nach ihm sucht, doch der Schrecken darüber bleibt aus. Auch die Reisenden geben nach – hier einem vollen Becher, dort einem Tanz, einem Lied, das an lang Verschüttetes rührt. Es gibt keinen Augenblick der Langeweile und keinen der Nüchternheit. Die Nacht will nicht enden.

Das Turnier ist längst vorbei, als einer von ihnen Oisín wiederfindet. Er sitzt allein am großen Kamin, in einem hohen geschnitzten Stuhl, ihm gegenüber ein zweiter, leer. Auf dem Tischchen neben ihm der Siegerbecher, in der gepanzerten Hand ein Glas Wein, aus dem er nicht trinkt. Es ist derselbe Mann, dieselbe Rüstung, dasselbe Gesicht – nur das Lächeln ist fort, und seine Augen gehen durch die Halle hindurch, als sähen sie etwas, das längst zu Staub zerfallen ist.

Einer der Reisenden setzt sich in den leeren Stuhl, und Oisín erzählt, ungefragt, halb zu sich selbst. Er sei jung gewesen und der Beste seines Landes. Eines Tages sei eine Frau zu ihm gekommen, schöner als alles, was er gekannt habe, und habe ihn mitgenommen in ein Reich, in dem niemand altert. Es sei gut gewesen, sagt er. Es sei lange gut gewesen. Nur ein Ruf sei geblieben, von zu Hause her, leise und beharrlich unter allem Glanz – und als er ihm endlich gefolgt sei, habe zu Hause nichts mehr gelebt, das ihn gekannt habe. „Dreihundert Jahre“, sagt Oisín in das Feuer hinein. „Und ich habe sie für ein einziges Fest gehalten.“ Wie er danach in die Anderswelt zurückgekehrt ist, erzählt er nicht. Er sitzt nur da, und der Wein in seinem Glas bewegt sich nicht.

Währenddessen hat sich Niámi tiefer in das Fest fallen lassen als alle anderen. Sie tanzt zwischen den Feenwesen, und sie tanzt nicht als Gast. Vielleicht hat sie unter den Gesichtern eines gefunden, das sie an jemanden erinnert; vielleicht ein Lied gehört, das älter ist als das, woran sie sich erinnern kann. Keiner der Freunde wird es je erfahren. Wer sie ruft, den hört sie nicht. Wer ihren Arm nimmt, dem lächelt sie zu – freundlich, offen und wie einem Fremden. Der Zirkus, Galiwaín, das Wort „Freund“: Nichts davon greift. „Bleib bei mir“, sagt sie. „Es ist so schön. Wir können doch einfach bleiben.“

Erst als die Reisenden nicht ablassen, als sie Niámi umringen und mit sich ziehen wollen, tritt Arawín zu ihnen – kein Vorwurf, keine Drohung, dieselbe Freundlichkeit, mit der er die Gäste an seine Tafel geladen hat. „Sie ist glücklich bei uns. Wollt ihr sie wirklich fortnehmen?“ Die Freunde bleiben dabei, und da sagt er den Satz, der älter klingt als das Haus: „Dann lasst etwas da. Niemand geht ohne einen Tausch. So ist es immer gewesen.“ Einen Preis nennt er nicht. Er wartet nur. Was die Reisenden zu bieten hätten – eine Klinge, eine Börse, ein Versprechen –, würdigt er keines Blickes. Nur die schmalen Ringe an ihren Händen sind in diesem Haus etwas wert. Niemand sagt es. Die Freunde begreifen es an der Stille, mit der Arawín wartet.





Es geschieht ohne Feilschen und beinahe ohne Worte. Mancher der Reisenden ist in dieser Nacht selbst zu tief hineingeglitten und spürt, dass sein Ring nicht mehr ihm gehört – dass er ihn dalassen wird, so oder so, für den eigenen Weg nach draußen. Und für Niámi muss einer geben, der seinen noch hat. Hände öffnen sich über Arawíns Handfläche, eine, vielleicht mehr. Das Metall ist noch warm, als es die Hand verlässt. Arawín neigt den Kopf, höflich und zufrieden.

Mitten im Saal bleibt Niámi stehen. Sie verliert das fremde Lächeln, blickt auf, findet die Freunde – und ist wieder sie selbst, erschüttert, schwach, verwirrt, wie jemand, der aus tiefem Wasser auftaucht. Sie bleibt für den Rest der Nacht dicht bei den Reisenden und spricht kein Wort mehr.

Wann das Fest geendet hat, weiß hinterher keiner zu sagen. Irgendwo in der Tiefe der Nacht bricht die Erinnerung ab.

Sie erwachen in Betten, in die sie sich nicht gelegt haben – einer auf einem Sofa unter einer weichen Decke, einer im Sessel am erloschenen Kamin. Das Licht in den Fenstern ist dämmrig, weder Nacht noch Tag. Die Bündel lehnen gepackt neben den Lagern, sorgfältig verschnürt. Und an manchen Händen fehlt ein Ring.

Arawín steht in der Tür, Persénia lehnt am Fensterbrett. Beide wirken ausgeruht, und die Stunden des Festes sind an ihnen spurlos vorübergegangen. Arawín spricht weich, beinahe singend, im Tonfall des ersten Abends: „Ihr seid noch müde. Bleibt. Der Weg wartet doch schon so lange auf euch – er wartet auch noch einen Tag.“ Er drängt nicht, er handelt nicht. Der Satz klingt vernünftig, er klingt beinahe fürsorglich – und noch während er klingt, spüren die Reisenden sein Gewicht: keine Drohung, sondern eine Schwere, gegen die man sich stemmen muss, um überhaupt zu antworten.

Solange keiner etwas sagt, wäre es leicht, liegen zu bleiben. Einer der Freunde spricht das Wort schließlich aus – ein einfaches, höfliches Nein, ein Dank für die Nacht, der Weg, der nicht warten kann. Die Gesichter der Gastgeber verändern sich nicht. Ihr Lächeln bleibt; es wird nur leerer. Persénia runzelt kurz die Stirn – der Anflug eines Gedankens, der sich nicht fassen lässt. Arawín hält einen Atemzug länger still, ehe er zur Seite tritt und die Tür freigibt.

Auf dem Weg nach draußen ist das Haus stiller, und es ist auf eine Art weniger. Die Wände wirken dünner, das Laub auf den Steinplatten nur noch trocken, die Hirsche auf den Bannern matt. Im Flur begegnet den Reisenden einer der sterblichen Gäste, noch im Festgewand, das Lächeln noch im Gesicht; sein Blick geht durch sie hindurch. Sie kennen diesen Blick. Sie haben ihn am Kamin gesehen.

Draußen ist der Morgen grau, und die Birken sind nur noch Bäume. Niámi geht die ersten Schritte dicht hinter den anderen, den Blick am Boden. Wohin sie gehen sollen, hat ihnen niemand gesagt, und keiner hat gefragt. An den steinernen Hirschen vorbei treten die Reisenden zurück unter die Birken, und der Wald nimmt sie auf, weißer Stamm neben weißem Stamm, ohne Pfad und ohne Richtung. Als sich einer von ihnen noch einmal umwendet, ist von dem Anwesen nichts mehr zu sehen.



SZENE 2.5: DIE WILDE JAGD

Schweigend gehen die Reisenden zwischen den weißen Stämmen des Birkenwalds. Der Wald hat keinen Pfad und keine Richtung; für den Anfang genügt es, dass jeder Schritt das Anwesen weiter hinter sie bringt. Níami hält sich dicht bei der Gruppe, den Blick am Boden, und die Freunde lassen ihr das Schweigen. Was die Nacht gekostet hat, trägt jeder auf seine Weise – die einen an der Hand, an der ein Ring fehlt, die anderen an Stunden oder Erinnerungen, die nicht mehr zu finden sind.

Der Wald wirkt, als hätte er seinen Zauber verloren. Feuchtes Laub unter den Stiefeln, der Geruch kalter Erde, irgendwo das Klopfen eines Spechts im krummen Takt – im grauen Licht sind die Birken ein Wald unter Wäldern. Mit jedem Stück Weg löst sich etwas von der Schwere. Einer der Freunde sagt einen Satz, der nichts bedeutet, und ein anderer antwortet. Es ist beinahe überstanden.

Doch in der Stille ertönt ein Horn, tief und viel zu nah. Ihm folgt der Klang von drei weiteren, aus drei anderen Richtungen.

Zwischen den Birken erscheinen mit einem Mal die Jagdhunde und hinter ihnen erscheinen Reiter aus dem Grau. Es sind vier. Schwarze Pferde, in deren Mähnen und Zaumzeug welkes Laub hängt, braun und mürbe, der Herbst eines ganzen Waldes; auf ihren Rücken Gestalten in Schwarz und dunklem Weinrot, Gold auf den Gewändern – Geäst, springende Hirsche, dieselbe Stickerei, die im Saal des Festes die Banner zierte. Ihre Mäntel sind aus Laub, Lage über Lage welker Blätter, und über ihren Gesichtern sitzen Masken aus welcher Bronze: Tiergesichter mit Geweihen, die sich in das Geäst über ihnen fügen, eines darunter schmal und lang gezogen wie ein Vogelschädel. Kein Gesicht ist zu sehen. Die Reisenden wissen trotzdem, aus wessen Haus sie kommen.

Der erste Pfeil schlägt neben ihnen in einen Stamm, ehe einer der Freunde die Bewegung gesehen hat. Danach ist keine Zeit mehr, etwas zu begreifen. Ein Speer fährt in die Erde, wo eben noch jemand stand, ein Armbrustbolzen reißt einem der Reisenden den Mantel auf, und die vier treiben ihre Pferde in weiten, ruhigen Bögen um die Gruppe, ohne Hast und ohne den Anschein von Zorn. Es wirkt wie ein Spiel für sie. Die Freunde werfen sich hinter Stämme, ziehen einander in Deckung, schlagen zurück, wo sie können. Níami hat ihre Dolche in den Händen, ehe sie selbst es merkt. Und die Klingen finden ihr Ziel: Ein Treffer lässt einen der Reiter im Sattel schwanken, ein Pferd weicht vor einem Hieb zurück. Und doch ist es, mit jedem Schlag deutlicher, viel zu wenig.

Die Kreise der Reiter werden enger. Zwischen den Stämmen drängen sie die Gruppe vor sich her, von Deckung zu Deckung, und die Hunde schneiden jedem den Weg ab, der zur Seite ausbricht. Spätestens hier begreifen es alle: Sie werden getrieben wie Vieh, das vom Hof entflohen ist – sorgfältig und geduldig.

In diesen sich schließenden Kreis fällt ein einzelner Ton.

Kein Horn. Eine Stimme. Sie lässt einen einzigen, klaren Laut erklingen, und die Welt hält inne, einen Atemzug lang. Zwischen den Birken steht ein Mann, der eben noch nicht dort stand. Wildes graues Haar umgibt sein Gesicht, über der Stirn ein schmales Band aus Gold, und die Stirn darunter hält ein eigenes, mildes Licht. Sein Mantel ist grau und blau und mit zierenden Fäden durchwirkt, Pelz liegt





ihm um die Schultern, und sein Alter ist von unbestimmter Zahl. In seiner ausgestreckten Hand ruht Licht. Es hat die Form einer Klinge, reines, gleißendes Weiß, das den Nebel um ihn hell färbt.

Dann beginnt der Mann zu singen. Eine einzige Strophe in einer Sprache, die die Reisenden nicht kennen – Namen darin, Richtungen, Dinge, die gerufen werden und gehorchen. Die Hunde legen sich ins Laub, mitten in der Bewegung. Die schwarzen Pferde verhalten den Schritt, und keine Hand ihrer Reiter zwingt sie weiter. Einen langen Augenblick stehen die vier Maskierten reglos dem Licht zugewandt. Dann wenden die Reiter, und zwischen den Birken ist bald nichts mehr von ihnen zu sehen – kein Laub, das sich regt, kein Huf auf dem weichen Boden. Die Jagd ist weder besiegt noch geflohen. Sie ist zu Ende.

Erst jetzt sehen die Reisenden, dass der Sänger nicht allein gekommen ist. Ein weißer Wolf tritt aus dem Nebel hervor, und er wirkt größer, als die Erinnerung ihn aufbewahrt hat – Curunwe, der ihnen einst in einer Hafentaverne um die Beine strich. Neben ihm geht, den Bogen in der Hand, eine vertraute Gestalt: Orphiél Odell. Es ist der Wolf, der die Freunde begrüßt, mit jener beinahe menschlichen Stimme, die sie kennen; er nennt sie beim Namen, einen nach dem anderen, und es ist ein ehrliches Wiedersehen darin. Orphiél nickt ihnen zu. Es ist ein warmes Nicken. Dann wendet er sich dem Sänger zu, und diese eine Bewegung ist die Antwort auf eine Frage, die noch niemand gestellt hat: Orphiél ist in dieser Welt nicht verloren gegangen. Er ist angekommen. Er wurde, was er immer werden wollte –



ein Mitglied des Zirkels der Barden, ein Bewahrer von Liedern und Geschichten. Nur eben nicht mehr ganz der Vertraute von damals.

Durch Curunwe erfahren die Reisenden den Namen des Sängers: Taliesin. Der Wolf spricht ihn aus, wie man den Namen eines Berges ausspricht, und Taliesin selbst fügt dem nichts hinzu. Das Schwert aus Licht in seiner Hand ist fort, so beiläufig, wie es gekommen ist.

Gemeinsam lassen sie die Birken hinter sich und gehen den Tag hindurch über die Heide, und das Land hebt sich allmählich in weiche Hügel. Am Abend finden sie einen geschützten Platz an einem Hang; weit oben, am Rand des letzten Lichts, stehen die Reste eines alten Gemäuers gegen den Himmel. Dort entfachen sie ein Feuer. Die tiefe Sonne legt sich in warmen Farben über das Gras, Orphiél nimmt seine Laute auf und spielt; dass er selbst keinen Ton davon hört, nimmt seinem Spiel nichts. Es ist immer noch so zauberhaft und wunderschön, wie es die Freunde in Erinnerung haben. Der Kampf zwischen den Birken steckt allen in den Gliedern, aber am Feuer zweier Barden sitzt es sich leichter.

Als es dunkel ist, beginnt Taliesin zu erzählen. Oder zu singen; der Übergang ist bei ihm manchmal kaum zu fassen. Er erzählt vom Drachenbrand. Von der Zeit, als Drachen über die Ewigen Lande herrschten und die Völker unter ihren Schwingen klein waren. Von Oberons Aufstand, von der Schlacht der Sieben Tage und vom König der Drachen, der am siebten Tag fiel; von der Gründung des Baumthrons, unter dem ein neues Zeitalter begann. Es klingt nach einer Legende, rund geschliffen



von tausend Erzählungen, ein alter Sieg, ein gerechter Sieg, eine Geschichte, an deren Ende man einschlafen darf. Nur eine Strophe fällt aus dieser Rundheit heraus, und sie bleibt im Ohr:

Am siebten Tag, im Rand aus Rauch und Traum, sank eine Krone, älter als der Baum. Doch tot geglaubt ist nicht dasselbe wie vergangen – ein Herz schlug fort, als längst keine Lieder mehr klangen. Niemand fragt nach. Vielleicht, weil die Wärme des Feuers schwerer wiegt als die Kälte einer alten Zeile. Vielleicht, weil Taliesin schon weitersingt.

Spät am Feuer, zwischen zwei Melodien, sagt er den einzigen Satz des Abends, der ein Hinweis ist: „Geht ins Tal der vier alten Winde. Dort wird man euch den Weg zu Malegór weisen.“

Die Reisenden wollen fragen – wer dort auf sie wartet, woher Taliesin überhaupt weiß, wen sie suchen. Aber die Fragen werden schwer, die Lieder schwerer, und das Lied, das Taliesin nun singt, trägt sie fort, einer Strömung gleich, gegen die niemand anschwimmen möchte. Der Schlaf, der sie empfängt, ist tief und ohne Träume.

Der Vormittag, in den sie erwachen, ist hell, und sie sind erholt, kräftiger als am Abend zuvor, als hätten die Lieder sie genährt statt nur unterhalten. Das Feuer ist kalt. Die Barden sind fort. Ein Stück den Hang hinab die Spur großer Pfoten, die nach wenigen Schritten aufhört, mitten im weichen Boden. Ihr Weg hat von diesem Vormittag an zum ersten Mal seit der Ewigen Stadt wieder eine Richtung, und mit einer Richtung lässt sich in der Anderswelt ein Weg finden. Die Hügel öffnen sich vor ihnen, die Steigungen kosten weniger Atem, als sie müssten, und die Abende kommen später, als die Beine es erklären können. Es sind weniger Tage, als es hätten sein müssen. Einmal führt der Weg sie einen halben Tag lang durch einen Wald, in dem zwischen den ältesten Bäumen Pilze stehen, höher als jeder Stamm, der neben ihnen wächst; Moos liegt auf ihren Kappen wie auf alten Dächern, und das tiefe Licht des Nachmittags fällt golden zwischen den bleichen Schäften hindurch. Mehr als einer der Freunde denkt an einen anderen Pilzwald, den sie einst durchquert haben – dieser hier ist heller, und nichts lauert in ihm. Und eines Nachmittags bleibt einer der Freunde stehen, weil der Wind sich geändert hat: Er kommt nicht mehr von irgendwoher. Er kommt ihnen entgegen, aus einem breiten Taleinschnitt zwischen den Höhen voraus, ruhig und stetig, ohne ein einziges Mal abzusetzen.



SZENE 2.6: DAS TAL DER VIER ALTEN WINDE

Dem Wind entgegen gehen die Reisenden bis in den Abend. Das Land hebt sich zu beiden Seiten, die Hügel rücken zusammen, und der Taleinschnitt, der am Nachmittag ein Schatten zwischen den Höhen war, wird zu zwei steilen Wänden aus grauem Fels. Aus ihrer Mitte kommt der Wind, ruhig und ohne Pause, und trägt einen Geruch von nassem Stein mit sich, der zu keinem Wetter dieses Tages so recht passen will. Sie lagern unterhalb der Öffnung, wo noch Gras wächst. Das Feuer brennt die ganze Nacht klein und schief, und der Wind geht über die Schlafenden hinweg, ohne kälter zu werden. Zwischen den ersten Felsen endet das Gras. Der Boden des Tals ist aus zerbrochenen Platten gefügt, grau und scharfkantig, viele größer als eine Kutsche und schräg ineinander verkeilt – fallen gelassen und nie wieder aufgehoben. Dunst füllt die Tiefe zwischen den Wänden, und in diesem Dunst, dort tanzen die Steine.

Die kleinen zuerst. Kiesel treiben in Schulterhöhe vorüber, langsam, drehen sich einmal um sich selbst und gehen im Grau wieder verloren. Dann Brocken, faustgroß und größer. Und höher, halb im Nebel, die Inseln: ganze Stücke Land mit Gras auf dem Rücken, an ihren Unterseiten hängen Wurzeln und tropft Wasser, und hinter den größten zieht ein feiner Schleier aus Sand her. Nichts davon fällt. Ohne Ankündigung schwillt zwischen den Wänden ein Brausen an, das im Boden zu spüren ist, ehe die Luft sich rührt; dann greift der Wind in den Schutt, hebt auf, was lose ist, und trägt es in weiten

Bögen durch das Tal. Die Reisenden pressen sich hinter eine gekippte Platte und halten die Bündel fest. Hoch über ihnen wechseln Steine von der Größe eines Hauses die Plätze, ruhig und genau, und das Tosen dazwischen verschluckt jede Stimme. Und so, wie der Sturm gekommen ist, hört er auf – nicht allmählich, sondern von einem Schritt zum nächsten. In der Stille rühren sich die Inseln nicht, bis in die höchsten Grauschichten hinauf.

Vier Winde spielen in diesem Tal. Im Lauf der Stunden lernen die Reisenden, sie zu unterscheiden – nicht daran, woher sie kommen, denn sie kommen von überall und wechseln ohne Ordnung. Einer riecht nach Regen auf warmem Stein und führt ein feines Klingen mit sich, Metall, sehr fern. Einer nach Rauch und Most, und wer in ihm steht, hört Stimmen, die er kennt, zu leise, um Worte zu sein. Einer ist warm und süß, und seine Süße hat etwas, das die Reisenden seit dem Fest nicht mehr mögen. Der vierte trägt nichts als Staub und Kälte, und er ist der einzige, in dem es still bleibt.

Wer sich einen der Winde wählt und ihm folgt, geht in Bögen, ohne es zu merken; eine gesplattene Platte, über der eine kleine Insel tropft, kommt ein zweites Mal und ein drittes, und je entschlossener die Schritte werden, desto lauter kommen die Stürme.

Níami hört als Erste auf zu suchen. Ihr Handwerk findet hier nichts zu greifen – keinen Tritt, der sich merken ließe, keinen Wuchs, kein Wasser, das bleibt –, und sie legt es für dieses Tal beiseite. Sie geht langsamer als sonst, die Arme lose, und wenn einer der Winde sie dreht, dreht sie sich mit. Doch es sieht nicht aus, als würde sie sich verirren. Es sieht aus, als würden ihre Schritte nur nicht mehr ganz ihr gehören. Nacheinander fallen die Reisenden in diesen Schritt – nicht in ihre Spur, denn eine Spur gibt es nicht, sondern in ihre Art zu gehen.

Tief im Tal kommt eine Stille, die länger dauert als alle davor. Der Dunst rührt sich nicht mehr, das Rieseln des Sandes setzt aus, und die Inseln über den Reisenden bleiben, wo sie sind. Dann kommen alle vier Winde zugleich, von hinten, einen einzigen Schritt lang – wie vier fürsorgliche Hände auf den Schultern, alle in dieselbe Richtung. Danach ist die Richtung da. Nicht vor ihnen: Der Dunst gibt nichts frei, keine Lücke, kein Licht. In ihnen. So wie man im eigenen Haus auch bei Nacht und Dunkelheit den Weg findet.

Von da an gehen sie, ohne zu wählen, und kein Bogen bringt die gesplattene Platte zurück. Der Boden steigt, die Platten werden kleiner, zwischen ihnen tritt wieder Erde hervor. Hinter den Reisenden setzt das Brausen noch einmal an, gedämpft von den Wänden; einer der großen Steine wechselt den Platz, und keiner dreht sich mehr danach um. Am anderen Ende setzen die Winde sie hinaus. Vor ihnen öffnet sich blasses, weites Land unter demselben Dunst, und nirgends darin ein Zeichen. Die Richtung geht mit – das Einzige, was die Reisenden aus dem Tal hinaustragen. Für den Weg, der vor ihnen liegt, ist sie alles, was sie brauchen.



SZENE 2.7: DIE VERLORENEN

Hinter dem Tal beginnt das blasse Land. Einen Weg gibt es nicht mehr, nur die Richtung, die die Reisenden aus dem Tal mitgenommen haben: beim Aufbruch am deutlichsten, über die Stunden dünner, an jedem Morgen wieder da. Solange sie da ist, braucht es nichts weiter.

Die Bäume bleiben als Erste zurück. Einzelne begleiten den Weg noch, verwachsen und niedrig, in immer größeren Abständen, bis der letzte hinter dem Dunst verschwindet. Mit den Bäumen gehen die Vögel. Das Gras wird kürzer und grauer, zwischen den Halmen sieht der Staub durch, und der Wind, der über die Ebene kommt, findet nichts mehr, worin er zu hören wäre. Der Horizont bleibt im Dunst und rückt nicht fort; hinter jeder flachen Kuppe liegt dieselbe Ebene noch einmal.

Bald messen sich die Tage nur noch an den Bündeln, die leichter werden. Níami teilt die Vorräte ein; zu finden gibt es hier nichts, kein Wild, keine Frucht, und das wenige Wasser, das sich in flachen Rinnen sammelt, schmeckt nach Staub. Gelagert wird ohne Feuer, denn es gibt nichts zu brennen. Ob sie vorankommen, lässt sich an nichts ablesen: An manchen Tagen ist die Richtung kaum zu finden, und die Reisenden gehen langsamer, bis einer von ihnen sie wieder spürt.

Im Staub findet Níami die ersten Spuren seit dem Tal. Fußabdrücke, viele und durcheinander, Stiefel von Menschenmaß; sie kreuzen einander, laufen auseinander und wieder zusammen, und Níami geht eine Weile neben ihnen her, ehe sie sagt, was daran falsch ist: Es sind dieselben Stiefel, mehrmals. Wer hier gegangen ist, ist hier öfter gegangen. Wenig später eine Feuerstelle, ein Ring aus gesetzten Steinen und kalte Asche.

Noch am selben Tag holen die Reisenden die Fremden ein. Fünf sind es, Menschen wie sie, das Gepäck auf den Rücken gebunden, in einer geordneten Reihe, und sie bleiben stehen und grüßen, als läge nichts Merkwürdiges darin, einander hier zu begegnen. Das Gespräch kommt nicht weit. Woher sie kommen, wissen die fünf ungefähr; wer sie geschickt hat, wissen sie nicht mehr; und wohin sie gehen, ist ein einziges Wort. Der Älteste unter ihnen, ein Mann mit staubgrauem Bart, sagt es leise vor sich hin, mehr zu dem Wort als zu irgendwem: „Malegór.“ Die Reisenden hören ihren eigenen Auftrag aus einem fremden Mund. Wozu, weiß der Alte nicht zu sagen, und auf die Frage, wie lange sie schon unterwegs seien, sehen die fünf einander an, und es kommt keine Antwort – auch keine falsche. Der Name ist das Letzte, was ihnen geblieben ist, und er führt sie nirgendwohin.

Einer der Freunde versucht, ihnen die Richtung zu geben, und es gelingt nicht. Sie ist kein Wissen, das sich sagen ließe; sie war nie in Worten verfasst. Was er beschreibt, ist am Ende nur Ebene und Dunst, und die fünf nicken freundlich und gehen weiter, ihren eigenen Spuren nach, ohne es zu wissen. Als die Reisenden sich zum letzten Mal umsehen, gehen die Verlorenen noch immer, in ihrer Reihe, wacker. Wenige Abende später bricht es aus einem von ihnen heraus: Man gehe seit Tagen einer Richtung nach und keinem Weg; ob sie noch stimme, könne keiner sagen, und ob sie je gestimmt habe, auch nicht. Níami schweigt. Für Wasser, für Spuren, für Lagerplätze hat es auf diesem Weg immer etwas gegeben, das sie konnte; auf diese Frage hat sie keine Antwort.

Am nächsten Vormittag halten die Reisenden den ersten Baumstumpf für einen Stein. Erst aus der



Nähe zeigt sich das Holz, grau und hart, der Bruch gesplittert und längst verwittert. Vor dem Abend kommt der zweite, dann stehen sie zu dritt und zu fünft am Weg, und die Nacht verbringen die Reisenden zwischen ihnen, ohne Feuer – das graue Holz ist hart wie Stein.

Mit dem nächsten Morgen liegt Tau auf dem Land. Zwischen dem Meer aus toten Baumstümpfen ist das Gras zurückgekommen, dicht und grün und voller kleiner Blüten, Nebel zieht in flachen Bahnen hindurch, und im Morgenlicht reicht das Feld aus gebrochenen Stämmen bis hin zum Horizont. Das Land ist nicht tot. Es fehlt ihm nur alles, was höher wuchs als Schrittlänge. Und unterwegs zwischen den Stümpfen begreifen die Reisenden, was die Kargheit der letzten Tage gewesen ist: kein Kreis und kein Irrtum, sondern ein Rand. Die Stümpfe sind nicht geschlagen; sie sind gebrochen, ausgerissen, zersplittert, als hätte hier etwas gewütet, ohne satt zu werden.

Weit vorn, wo die Nebelbahnen dünner werden, hebt sich aus dem Feld ein einzelner Hügel, grün und ohne einen Baum, und auf seiner Kuppe ein Turm aus grauem Stein – schmal, mit Zinnen, ein Turm, den man in der Menschenwelt neben einer Dorfkirche übersehen könnte. Zwischen dem Feld aus Baumstümpfen, das an keiner Stelle endet, und diesem einen Turm stimmt kein Maß, und je länger die Reisenden hinsehen, desto weniger stimmt es. Durch das Gras zieht ein schmaler Pfad auf den Hügel zu, festgetreten, kaum eine Fußbreit Erde. Die Reisenden folgen ihm.

SZENE 2.8: DER KÖNIG VOM HÜGEL

Der Pfad nimmt den Hügel in einer einzigen weiten Windung. Um den Fuß des Turms verteilen sich Reste alter Mauern im Gras, kniehoch und offen – ein Hof vielleicht, Ställe, ein Torhaus; was sie einmal waren, lässt sich aus den Steinen nicht mehr lesen. Der Turm selbst bleibt auch aus der Nähe klein: vier kantige Wände, schartige Zinnen, ein einzelnes schmales Fenster hoch oben. Kein Rauch steigt über ihm auf, kein Laut kommt ihnen entgegen.

Eine Tür hat es gegeben. Geblieben ist der leere Bogen im Stein, mit den Löchern der Angeln, aus denen jemand das Metall gebrochen hat, und nirgends eine Spur des Holzes. Dahinter ein einziger runder Raum, und was fehlt, fällt früher auf als das, was da ist: leere Balkentaschen im Mauerwerk, keine Bank, kein Bord, kein Rest von Gerät. Alles, was an diesem Ort je aus Holz war, ist fort. Dafür sind die Wände beschrieben. Vom Boden bis über Kopfhöhe ziehen sich Linien aus Kohle über den Stein – Küsten, Flussläufe, Gebirgszüge, ineinandergeschoben und übereinandergelegt, bis das Gestein dunkel geworden ist. Und in der Mitte des Raums öffnet sich der Boden zu einer Treppe nach unten. Innen ist der Turm hohl. Wer an der Öffnung steht und aufsieht, sieht durch den leeren Schaft bis zu einem Stück Himmel hinauf, klein und hell; wer hinabsieht, sieht dasselbe Licht in die Tiefe fallen. Die Treppe windet sich an der Wand dieses Schafts entlang nach unten, aus dem Fels geschlagen, in der Mitte glattgetreten – von sehr wenigen Füßen, über sehr viel Zeit.

Auf dem ersten Absatz tritt einer der Reisenden beinahe auf etwas, das wie ein Bündel Lumpen aussieht. Es fährt hoch, faucht – ein verwittertes Gesichtchen, zwei zerschlossene Mottenflügel – und ist zwischen zwei Steinborden verschwunden, ehe der Fuß wieder aufsetzt. Solche Flügel haben die Rei-

senden schon über sich gehabt, auf einem Ast voller Gelächter. Das hier lacht nicht. Es hat geschlafen, und es wohnt hier.

Stufe um Stufe wird aus der Treppe ein Turm, der nach unten gebaut ist. In den Fels sind Fächer gehauen, erst einzelne, dann ganze Wände davon, und in den Fächern stapeln sich Karten: gerollt, gefaltet, in Häute geschlagen, mit Nadeln aus Bronze an den Stein geheftet. Karten hängen in den Durchgängen und decken die Stufen, sodass man den Fuß zwischen sie setzen muss. Auf einem Absatz steht ein Globus aus Stein und Kupfer, zur Hälfte beschriftet, die andere Hälfte blank; zwei Absätze tiefer ein zweiter, größer, gestürzt, und die Zeichnung auf seiner Rundung passt nicht zu der des ersten. Es riecht nach Kohle, nach altem Papier und nach kaltem Stein.

Wie tief der Turm reicht, lässt sich bald nicht mehr schätzen. Eine Treppe führt lange und stetig abwärts und entlässt die Reisenden auf einen Umgang, von dem sie kurz zuvor in die Tiefe gesehen haben – und unter sich erkennen sie die Stufen wieder, über die sie gekommen sind. Durch einen Bogen zeigt sich ein zweiter Gang, der den ihren quert; die Stelle, an der beide sich treffen müssten, erreichen sie nicht, so oft sie ihr auch nachgehen. Und der helle Schaft in seiner Mitte taucht immer wieder zwischen den Wänden auf, mal zur Rechten, mal zur Linken, einmal ferner als zuvor, obwohl sie geradewegs auf ihn zugegangen sind.

Níami geht anders als sonst. Ihre Künste haben hier nichts zu tun – kein Wetter, kein Wasser, kein Wild –, und was sie stattdessen tut, ist einfacher und älter: Sie behält eine Hand an der Wand und zählt die Absätze. Zwischen zwei Treppen hört sie auf zu zählen. Von da an geht sie langsamer, und die Reisenden rücken enger zusammen.

Das Kichern der Feenlinge hallt durch die Fächer, immer eine Wand weiter, als man hinsieht; ein gestohlener Kohlestift kommt eine Treppe herabgehüpft und bleibt vor ihren Füßen liegen. Einmal folgt einer der Freunde einem Flattern um eine Ecke – drei Bögen weiter weiß er nicht mehr, welche der Treppen ihn zurückbringt, und es kostet die anderen laute Rufe und ihn ein Stück Stolz, bis er wieder bei ihnen ist. Danach sehen sie den kleinen Bewohnern nur noch nach.

Wo eine Treppe vor einer blanken Wand zu enden scheint, sitzt in einem der Fächer ein einzelner Feenling zwischen zwei Kartenrollen, die Beine über den Rand gehängt, und mustert die Ankömmlinge, als gehörte ihm der Turm. Nach den Höfen seiner Verwandtschaft gefragt – dem Lichten oder dem Dunklen, irgendeinem –, winkt er ab: Von Höfen halte er nichts, sagt er in Brocken ihrer Sprache. Dann deutet er mit einem Kohlestift auf einen niedrigen Durchlass neben der blanken Wand, den keiner der Reisenden bemerkt hat. Der Durchlass führt weiter. Ob es der einzige Weg war oder nur irgendeiner, erfahren sie nicht.

Tiefer hinab werden die Feenlinge seltener und die Karten dichter, bis kein Fach mehr leer ist und keine Wand mehr Stein zeigt. Zuletzt hört auch das Kichern auf. Dafür kommt von unten Licht – dasselbe stille Tageslicht aus dem Schaft, nur näher jetzt und breiter –, und mit ihm ein Geräusch, das die Reisenden seit dem Turmraum nicht mehr gehört haben: das Schaben eines Stifts über Pergament. Die Treppe endet in einem runden Saal, am Grund des Turms. Ringsum steigen die Fächerwände in



Rängen übereinander, so hoch, dass ihre obersten Reihen im Halbdunkel verschwinden, und der Boden ist mit Rollen und aufgeschlagenen Blättern bedeckt wie ein Waldboden mit Laub. In der Mitte fällt das Tageslicht durch den offenen Schaft herab, nach all den Windungen beinahe fremd. Darin, vor einem Thron, der aus dem gewachsenen Fels gebrochen ist, kauert eine Gestalt über einer Karte. Ein Greis, hager bis auf die Knochen, die Beine bloß, die Füße nackt auf dem Pergament. Ein weißer Bart reicht bis auf die Karte hinab, und über dem eingefallenen Gesicht sitzt ein Kranz aus dürrer, dornigem Gezweig. Von den Schultern hängen Gewänder, die einmal elegant gewesen sein müssen, in langen Streifen herab, und zwischen ihnen, gefaltet und zerschlissen, ein Paar dunkler Flügel, dünnhäutig und brüchig an den Rändern. Die Reisenden brauchen keinen Namen. Wer hier kauert, kauert in der Mitte seines Werks.

Lange bemerkt er sie nicht. Der Stift in seiner Hand läuft über das Blatt, setzt ab, läuft weiter; einmal spricht er dabei, leise und in keiner Sprache, die einer der Freunde je gehört hat. Dann tritt jemand auf eine der Rollen am Boden, und das Pergament knistert unter dem Stiefel.

Der Stift bricht ab.

Aus dem alten Mann fährt etwas, das mit Alter nichts zu tun hat. Er ist vom Thron, ehe der Blick ihm folgen kann, die Flügel weit und zerrissen, und sein Schrei füllt den Saal bis in die obersten Ränge – kein Wort darin, nur Angst. Er schleudert, was seine Hände finden: Rollen, Steingewichte, den Stumpf des zerbrochenen Stifts, und in den Würfeln ist eine Kraft, die dieser Körper nicht haben dürfte. Ein Stein schlägt eine Handbreit über den Köpfen Funken aus dem Fels. Die Reisenden gehen hinter den untersten Rängen in Deckung und begreifen schneller, als es ihnen lieb sein kann, dass es hier keine Deckung gibt, die er nicht kennt.

Den ersten Versuch macht Níami. Mit seinem Namen, mit erhobenen leeren Händen, mit ihrer geraden, ruhigen Art, die bisher noch jedes Gespräch geöffnet hat. Er hört sie nicht. Wer ihm zu nahe kommt, wird von einem Flügelschlag von den Füßen geholt; wer ihn trifft – und getroffen wird er, mit dem Flachen einer Klinge, mit einem geworfenen Stein –, bringt ihn einen Atemzug aus dem Takt und nicht weiter. Gewinnen lässt sich hier nichts, und mit jedem Wurf begreifen die Reisenden deutlicher: Der Alte will niemanden besiegen. Er verteidigt etwas – die Karten, oder das, was von ihm übrig ist. Was ihn erreicht, ist keine Klinge und kein Plan, sondern ein einziges Wort, und es fällt beinahe zufällig. Einer der Freunde ruft ihm zu, atemlos, zwischen zwei Würfeln: dass seine Schwester sie geschickt habe. Die Königin. Titania. Der erhobene Arm sinkt, ehe der Wurf ihn verlässt. Die Flügel legen sich. Um den alten Mann segeln die letzten Blätter zu Boden, und dann ist es still.

Malegór sieht keinen der Reisenden an. Sein Blick geht zu einem Blatt vor seinen Füßen, bleibt dort, und was er dann sagt, sagt er nicht zu ihnen und kaum zu sich – halb an die Karte hin, mit einer Stimme, die vom Schreien rau ist: „Schwester Sorge umarme den Sturm.“

Der Satz bleibt, wie er gesprochen wurde, zwischen den Karten. Im Schaft über dem alten Mann treiben Staubkörner durch das Licht, und seine Hände sind leer.

SZENE 2.9: DIE KARTE

Die Stille nach dem Satz hält lange an. Malegór rührt sich als Erster: Er bückt sich nach einer der Rollen, hält inne, lässt sie liegen – und geht dann quer durch den Saal auf eine niedrige Öffnung in der Rückwand zu, die zwischen den Rängen bisher keinem aufgefallen ist. Auf der Schwelle wendet er den Kopf, und diesmal findet sein Blick die Reisenden. Die Angst ist daraus verschwunden; geblieben ist eine große, langsame Müdigkeit. Er wartet, bis der Erste sich in Bewegung setzt, und geht voran.

Die Kammer dahinter ist klein und beinahe leer, und nach dem Turm voller Karten ist diese Leere seltsam. Ein Tisch aus Stein, aus demselben Fels gebrochen wie der Thron draußen; darüber, durch einen fingerbreiten Spalt in der Decke, ein schmaler Streifen Tageslicht von oben her. Auf dem Tisch eine einzige Karte, und sonst nichts – kein Fach, keine Rolle, kein Stift.

Hunderte Karten haben die Reisenden auf dem Weg hier herunter gesehen, und keine zwei davon haben einander recht gegeben: Küsten, die sich widersprachen, Flüsse, die auf einem Blatt entsprangen und auf dem nächsten fehlten, Ränder, an denen die Linien aufgaben. Dieses eine Blatt ist fertig. Jede Linie kommt irgendwo an. Es zeigt Land, das keiner von ihnen kennt – Gebirge in dichten, sicheren Strichen, ein Tal, aus dem gezeichneter Nebel steigt, und über dem Nebel, auf schmalen Fingern aus Fels, eine Stadt: Türme und Burgen, durch Brücken verbunden, so fein gearbeitet, dass man die Geländer zu erkennen meint. Am Fuß der Felsen, klein und genau, der Mund eines alten Bergwerks, und von dort eine gestrichelte Linie, die sich durch den Berg hinaufwindet, bis in die Stadt hinein.

Quer über das ganze Blatt aber läuft eine zweite Linie, und sie folgt keinem Weg und keinem Fluss. Sie beginnt in der Mitte der Stadt, an einem kleinen, kreisrunden Zeichen, dunkel und frisch gesetzt, und endet am anderen Rand der Karte bei einem Baum, den die Reisenden nicht erst entziffern müssen: Wurzeln und Krone zum Kreis gekrümmt, wie ihn die Tore des Palastes von Tir Na Nóg tragen. Unter dem Baum war dasselbe kreisrunde Zeichen einmal gesetzt. Es ist getilgt – weggewischt mit dem Ballen der Hand, so gründlich, dass nur ein Schatten davon im Blatt geblieben ist. Die Königin hat von einer Karte gesprochen, die dem Hochkönig den Weg weisen könne. Von dieser Linie hat sie nichts gesagt.

Neben dem Tisch, am Rand des Lichtstreifens, wartet Malegór, und ob er zu den Reisenden spricht oder zu dem Blatt, ist nicht zu entscheiden: „Das Herz der Anderswelt ist nicht der Baum. Es war nie der Baum.“ Die Reisenden sehen vom Blatt zu ihm auf, und er ist schon wieder bei der Karte.

Wo der Hochkönig zu finden sei, kann er dagegen ohne Zögern sagen. Beúron, sagt er; dort sammelten sich die Heere. Er zählt Wegmarken auf, zwei Furten, eine alte Brücke, einen Wald, den man rechter Hand liegen lasse, und es klingt nicht nach Erinnerung, sondern nach seinem Handwerk als Kartograph der Anderswelt.

Dann nimmt er die Karte vom Tisch. Er rollt sie langsam, mit beiden Händen, streicht die Kanten glatt und legt die Rolle in die Hände dessen, der ihm am nächsten steht. Seine eigenen Hände bleiben leer. Er sieht auf sie hinab, dreht sie einmal um – und greift nach keinem Stift.

Auf dem Rückweg durch den großen Saal sitzt Malegór schon wieder auf seinem Thron, aufrecht, die

Hände auf dem Stein, zwischen all seinen Karten. Vor ihm liegt keine. Er sieht den Reisenden nicht nach, und er hält sie nicht auf, und das Letzte, was sie von ihm sehen, ehe sie die ersten Stufen nehmen, ist ein alter Mann, der im fallenden Licht sitzt und so wirkt, als würde er seit langem nichts tun.

Der Weg hinauf verläuft sich nicht. Die Treppe, die sie nehmen, gibt sie an die nächste weiter, Absatz um Absatz dem Licht entgegen, und keine setzt sie ab, wo sie schon gewesen sind. Ob der Turm sie entlässt oder ob er nur nichts mehr zu verbergen hat, lässt sich nicht sagen. Hoch oben, irgendwo in den Fächern, kichert es einmal, kurz und beinahe freundlich. Dann treten sie durch den leeren Torbogen ins Freie.

Es ist Abend geworden. Das Stumpffeld dehnt sich grau und weit unter einem tiefen, warmen Licht, und von der Höhe des Hügels ist zu sehen, dass es im Dunst doch ein Ende hat. Die Nacht verbringen die Reisenden zwischen den alten Mauerresten am Fuß des Turms, an einem kleinen Feuer aus verwittertem Bruchholz; oben im Turm bleibt es dunkel. Beim Aufbruch am frühen Morgen trägt einer von ihnen die Rolle quer über dem Bündel, und es geht sich anders mit ihr: Der Weg, dem sie nun folgen, will nicht mehr gespürt werden – er ist gezeichnet, mit Furten und Wegmarken, und an seinem Ende sammeln sich die Heere eines Königs. Am Rand des Stumpffelds, wo nach Malegór's Worten eine alte Straße beginnen muss, findet Niámi sie tatsächlich: überwachsen, aber da. Sie folgen ihr – auf Beúron zu.

SZENE 2.10: DIE EINBERUFENEN BANNER

Die alte Straße hält, was der Kartograph versprochen hat. Am zweiten Tag kommt die erste Furt, genau dort, wo die Rolle sie zeigt: flaches Wasser über hellem Kies, an beiden Ufern die Reste gesetzter Stufen. Von da an trägt der Weg besser. Das blasse Land bleibt zurück, zwischen den Hügeln wachsen wieder Bäume, und an den Furten trinken die Reisenden Wasser, das nach nichts schmeckt als nach Wasser. Nur das Gold über allem ist dünner geworden. Es liegt noch auf den Höhen und in den Kronen, aber es wärmt die Farben nicht mehr; die Hänge wirken wie durch ein beschlagenes Fenster gesehen, und um die Mittagszeit, in der das Zwielflicht sonst am tiefsten glüht, bleibt es an manchen Tagen einfach blass.

Wo der Himmel am Rand des Landes aufsitzt, zeigen sich zuweilen feine dunkle Linien, wie Haarrisse in einer alten Glasur. Wer sie ansehen will, verliert sie; wer weitergeht, findet sie am nächsten Morgen an anderer Stelle wieder. Niámi sieht länger hin als die anderen. Dann geht auch sie weiter.

Den ersten Zug hören die Reisenden, ehe sie ihn sehen: ein tiefes, gleichmäßiges Schlagen im Boden, das nicht vergehen will. Hinter dem nächsten Hügelrücken füllt es die Straße – Reihen unter runden Schilden, Äxte über den Schultern, Gepäck, das gebeugt macht und den Schritt nicht bricht. Zwerge, viele Hundert, in einer Ordnung, die keine Rast kennt. Über den Reihen schwanken Banner, deren Zeichen in Kreise gefasst sind – Hämmer, Berge, gekreuzte Klingen –, und keines davon können die Freunde einem Namen zuordnen. Diese Kolonnen kommen von weiter her, als diese Straße reicht.

Zwischen den Reihen rollen Wagen. Feldschmieden mit kalten Essen und Säcken voller Kohle; Wagen der Heilkundigen, aus deren Planen es nach Kräutern und Leinen riecht; Pfeilmacher, auf deren Trittbrettern noch im Fahren gearbeitet wird, Schaft um Schaft.



Noch vor der ersten Rast des Tages holen Hufe die Kolonne ein, viele und in geschlossenem Takt. Reiter Avardelins überholen den Zug, zwei nebeneinander an der Spitze, ein weißes und ein schwarzes Pferd, dahinter viele: helle Rüstungen, über die grünes Tuch fällt, hohe Helme mit geschlossenem Visier, runde Schilde, und an zwei Lanzen Banner, auf denen ein goldener Stern in einem Kreis liegt – grün der Grund, golden der Saum. Diese Farben kennen die Freunde, ohne das Banner lesen zu müssen: In den Baumhäusern Avardelins sind sie Gäste gewesen, auf ihrer ersten Reise, und etwas von jenem Laternenlicht geht noch immer in diesem Grün mit. Auf der Höhe der Reisenden verhalten die beiden Vordersten ihre Pferde, gerade lange genug: Hinter den Hügeln teile sich die Straße; wer zu den Heeren wolle, halte sich talwärts, dem Rauch der vielen Feuer entgegen. Ein Gruß wird getauscht, ein Heben der Hand hier wie dort, dann geben sie den Pferden die Zügel frei, der Zug fließt an der Kolonne vorüber, und das Letzte, was von ihm bleibt, ist der goldene Stern über der Straße.

Noch am selben Tag schließen sich die Reisenden einer der Kolonnen an; ihre Karte führt ohnehin denselben Weg. Es braucht dafür kein Wort und keine Erlaubnis – wer in diesen Tagen in dieselbe Richtung geht, gehört dazu. Abends lagern sie am Rand des Zuges, wo die Feuer kleiner sind. Die Funken der Feldschmieden steigen noch lange in die Dunkelheit, aus der Mitte des Lagers kommt ein tiefes Lied, mehr Schritt als Weise, und das Wasserholen geschieht zu dritt, keiner weiter vom Zug entfernt, als seine Feuer zu sehen sind. Die Reisenden richten sich danach, wie man sich nach einer Regel richtet, die niemand ausgesprochen hat.



Hinter den Hügeln teilt sich die Straße, und von der Anhöhe dazwischen öffnet sich das Land: herbstliche Wälder in Kupfer und dunklem Gold senken sich in ein weites Tal, und mitten darin hebt sich auf einem bewaldeten Hügel eine Stadt aus hellem Stein – schlanke Türme und Spitzen über einer hohen Mauer, ein gewölbtes Tor darin, das den späten Schein fängt, und hinter allem ferne Berge. Beúron. Aus den Seitenwegen kommen weitere Züge auf die Straße herab, Banner um Banner, bis der Staub über dem Tal golden wird. Die letzte Nacht der Reise verbringen die Reisenden zwischen hundert Feuern, und um sie her sind mehr Stimmen, als ihr Weg bisher gekannt hat. Am Morgen ist es kein Tagesmarsch mehr.

SZENE 2.11: DIE HERBSTSTADT BEÚRON

Im ersten Licht setzt sich das Lager in Bewegung, Zug um Zug, und die Reisenden gehen mit. Die Straße senkt sich ein letztes Mal in Wald, Buchen und Eichen, Nebel zwischen den Stämmen, der Boden weich von Laub. Wo die Bäume auseinandertreten, ist die Stadt schon zu sehen – näher, als der Blick von der Anhöhe sie versprochen hat: helle Mauern, dahinter Türme aus weißem Stein, die das frühe Licht annehmen, und zwischen den Türmen weitere Kronen in Rot und Gold, als wüchsen Straßen und Bäume hier seit jeher aus demselben Grund.

Auf dem offenen Land vor den Mauern lagern die Heere, die vor ihnen angekommen sind: Zeltreihen, Pferche, Rauch von Frühfeuern, dazwischen Gassen aus festgetretenem Gras. Der Zug fädelt sich hindurch, auf das Tor zu, und unter den Mauern wird die Kolonne von selbst still.

Das Tor von Beúron ist ein einziger hoher Spitzbogen aus hellem Stein, von Laubwerk geziert, und zu seinen beiden Seiten halten zwei Waldschrate Wache: Wesen aus Rinde und Wurzelwerk, höher als jedes Reittier des Zuges, Moos in den tiefen Furchen, Pilze an den Flanken, über den stillen Gesichtern ein Astwerk, das an Geweihe denken lässt. Einem ihrer Art sind die Reisenden in der Wildnis begegnet, verloren zwischen Wegen, die nicht mehr mit ihm sprachen; diese beiden haben ein Amt, und sie versehen es, indem sie sich nicht rühren und die Banner an sich vorüberziehen lassen. Nur ihre Augen gehen mit. Als die Kolonne unter dem Bogen hindurchzieht, kommt Wind auf und weht Laub über die Köpfe der Einziehenden, rot und golden, und für einen Augenblick sieht der Einzug aus wie ein Empfang. Hoch über dem Bogen, auf dem Wehrgang, blickt eine schmale Gestalt herab, und wenn der Wind ansetzt, fängt etwas an ihren Schultern das Licht, durchscheinend wie Glas. Wer hier zu Hause ist, gibt den Namen halblaut weiter, und Stolz klingt darin mit: Das sei die Königin, Irelieth, und sie sehe jedes Banner selbst ankommen. Der Torschatten nimmt die Kolonne auf, und dahinter zählen Wachen in den Farben des Laubs, ein Blätterkreis als Wappen auf dem Schild, die Einziehenden, Schreiber führen Listen, und wer ein Banner führt, bekommt Höfe und Lager gewiesen.

Mit ihrem Auftrag sind die Reisenden in diesem Gedränge allein – kein bekanntes Gesicht, kein Name, an den sie sich halten könnten. Also wenden sie sich an den Ersten, der das Grün und Gold der Garde von Tir Na Nóg an sich hat: einen elfischen Ritter, hochgewachsen, den Speer in der Hand, den runden Schild auf dem Rücken. Sie berichten ihm, die Königin der Ewigen Stadt habe sie ausgesandt; die Rolle, die sie bei sich trügen, sei die Karte des Kartographen Malegór und für die Hände des Hochkönigs bestimmt. Der Ritter



sieht die Rolle lange an, ehe er sie nimmt. Dann verspricht er, sie werde Oberon unverzüglich erreichen, er selbst stehe dafür ein; die Reisenden aber sollten in der Stadt bleiben, essen und ruhen, man werde sie rufen, wenn ihre Botschaft Antwort finde. Ein Quartiermeister schreibt ihnen ein schmales Haus an einer der Treppengassen zu, mit Betten und einem Ofen, und damit ist alles gesagt.

Vor der Tür des Quartiers bleiben sie stehen, und ihre Hände sind leer. Seit dem Turm im Stumpffeld hat die Rolle den Tagen ihre Richtung gegeben; jetzt geht sie durch fremde Gassen, und nichts rückt an ihre Stelle. Der Auftrag ist erfüllt – eine Karte holen, eine Karte bringen –, und mitten zwischen den Mauern dieser herbstlichen Stadt kehrt für einen Nachmittag etwas von den Tagen zurück, in denen kein Weg dorthin führte, wohin er sollte.

Vielleicht gehen sie deshalb los, ohne Ziel, die Treppen hinab. Beúron öffnet sich nach innen zu einem bewaldeten Talgrund, durch den ein Fluss zieht; Brücken aus hellem Stein setzen über ihn hinweg, Stufen steigen in die bewachsenen Hänge, und an den Felsen wachsen Bauten empor, schlank und hoch, mit Fenstern aus farbigem Glas, in denen das Licht tanzt. Nichts an dieser Stadt ist gegen den Wald gebaut: Die Bäume gehen zwischen den Häusern weiter, Wurzeln heben stellenweise das Pflaster, und die Steine sind um sie herum neu gesetzt. Unter einer der Brücken fällt Wasser über eine Stufe und füllt die Gassen mit einem gleichmäßigen, hellen Rauschen.

Den Tag über gehen die Reisenden durch eine Stadt, die zum Heerlager geworden ist. In den Innenhöfen glühen Schmiedefeuern, vor den Rüstkammern stapeln sich Schäfte und Schilde, und über den Plätzen hängen die Zeichen der Versammelten nebeneinander: das Grün und Gold der Garde, die mit dem Hochkönig aus der Ewigen Stadt gekommen ist; der Stern Avardelins, dem sie auf der Straße begegnet sind; zwergische Wappen, Hämmer, Berge, gekreuzte Klingen, jedes in seinen Kreis gefasst – und darunter eines, bei dem die Erinnerung nicht suchen muss: eine zweischneidige Axt, von zwei dunklen Schwingen umkränzt, das Zeichen Angaldírs, dessen Hallen die Reisenden einst selbst durchwandert haben. Unter diesem Banner wetzen Zwerge ihre Äxte, Reihe um Reihe, mit der Geduld von Leuten, die wissen, wofür sie gekommen sind.

Warum sie gekommen sind, hören die Reisenden an den Feuern. Wo Einberufene beieinandersitzen, wird früher oder später dieselbe alte Geschichte erzählt: die vom Schwarzelf, der schon in den ersten Kriegen gegen die Feenvölker gezogen sei, damals, als die Dämonen kamen – und der nun wieder ein Heer führe, unter schwarzen Bannern ohne Wappen. Gesehen hat ihn keiner von denen, die erzählen, und jeder weiß etwas über ihn. Bei den Zwergen wird die Geschichte am leisesten erzählt, und gerade das gibt ihr Gewicht: So spricht man über einen alten Schmerz, nicht über ein Gerücht.

Quer über einen der oberen Höfe geht am Nachmittag der Hochkönig. Die Reisenden sehen ihn von einer Brücke aus, über zwei Treppenabsätze hinweg: silbernes Haar, das Geweih eines Hirsches über der Stirn, um ihn Heerführer mit Karten und Meldungen, denen er im Gehen zuhört. Er überragt die Gestalten um sich, und zugleich ist er schmäler, als die Lieder ihn besingen; sein Schritt hat nichts Eiliges und nichts Ruhendes, es ist der Schritt eines Mannes, der seit langem unterwegs ist. Kein Blick geht zu den Brücken hinauf. Dann schluckt eine Torwölbung ihn, und der Hof ist wieder nur ein Hof voller Krieger.

Am Abend brennen Laternen an den Brücken und in den Bäumen. Auf den Plätzen wird an langen



Tischen gegessen, Verteidiger, Einberufene und Reisende beieinander, dasselbe Brot, derselbe helle Wein, und zwischen den Tischen beginnen die Bardeng der Stadt zu spielen. Elfen tanzen mit Zwergen, Dryaden mit Faunen und Kobolden, ein Gardist mit einer Stadtbewohnerin, und wer nicht tanzt, klatscht den Takt. Niámi sitzt auf einer Mauerkante außerhalb des Laternenscheins, das Kinn auf den Knien, und sieht den Tanzenden zu. Irgendwann sagt eine alte Elfe am Tisch der Reisenden, beiläufig, während sie Brot bricht: „In Beúron endet der Herbst nie.“ Sie meint es leicht, halb als Trost, halb als Stolz, und redet schon von anderem. Die Reisenden behalten den Satz, ohne zu wissen, wofür.

Spät, auf dem Weg durch die stiller werdenden Gassen, hören sie eine Flöte. Der Klang kommt von oben. Über den Dächern, auf einer alten, von Ranken umwachsenen Säule, sitzt ein Faun vor dem vollen Mond: gehörnt, moosbewachsen, die Beine angezogen, die Flöte quer an den Lippen, und er spielt für niemanden, den man sehen könnte. Die Melodie ist langsam und getragen, und sie ist den Reisenden nicht fremd. Auf der anderen Seite, in der Menschenwelt, gehört sie auf jedes Herbstfest und in jedes Wirtshaus, schnell und zum Tanz, von jedem Fiedler zwischen Concord und dem Meer; hier hat jemand ihr die Eile genommen, Ton für Ton dieselbe, und aus dem Tanz ist eine Klage geworden. Wie das Lied drüben heißt, spricht keiner der Freunde aus. Sie bleiben stehen, bis die Melodie einmal ganz herum ist, und gehen dann weiter, leiser als zuvor. Der Ofen im Quartier ist warm, die Betten sind schmal und gut. Die Melodie kommt durch das Fenster noch eine Weile mit, doch irgendwann spielt sie ohne Zuhörer weiter.



SZENE 2.12: DER TAG DER VORBEREITUNG

Der Morgentau glänzt noch auf den Geländern der Brücken, als die Reisenden aus der Treppengasse auf die Höfe treten – und ihn kommen sehen: ein einzelnes Pferd unten im Tor, dunkel von Schweiß, Schaum am Gebiss, und es wird nicht langsamer. Der Reiter treibt es die Torgasse herauf und über den ersten Platz, und die Leute springen ihm aus dem Weg, noch ehe er ruft. Vor der ersten Wache, die ihm den Weg vertritt, gleitet er mehr aus dem Sattel, als dass er absitzt. Seine Stimme ist heiser und dennoch über den ganzen Platz zu hören: Die schwarzen Banner seien gesichtet, offen über dem freien Land, sie kämen auf die Stadt zu – bereits mit dem Abend würden sie vor den Mauern sein.

Die Nachricht ist schneller als der Mann, der sie gebracht hat. Sie steigt von Hof zu Hof, und wo sie ankommt, ist die Stadt eine andere. Gestern ist Beúron ein Sammelplatz gewesen, von dem aus ein Feldzug in die Ferne aufbrechen sollte; heute laufen dieselben Wege rückwärts. Karren, die für den Aufmarsch beladen worden sind, werden wieder abgeladen; Pfeilbündel und Wasserfässer gehen hinauf auf die Wehrgänge; draußen auf dem Feld schieben sich die Zeltreihen auseinander und ordnen sich neu, nicht mehr als Lager, sondern als Linien. Nach der Antwort aus dem Palast, auf die die Reisenden seit gestern warten, fragt an diesem Morgen keiner von ihnen mehr. Eine Karte wiegt wenig an einem Tag, an dem eine Schlacht bevorsteht.

Gegen Mittag werden die Tore des großen Waffensaals geöffnet. Auf Böcken und Brettern liegt Gerät

in Reihen – Helme, runde Schilde, Speerbündel, Schwerter ohne Zier –, Waffenmeister rufen Posten und Namen aus, und an den Essen im Hof arbeiten die Schmiede ohne Unterbrechung. Die Reisenden geraten in diesen Strom, werden geschoben, gezählt und weitergereicht, und auf den Listen dieses Tages zählt nicht, woher einer kommt.

Aus diesem Strom heraus greift eine Hand nach der Schulter eines der Reisenden und dreht ihn herum. Die Hand gehört einem Zwerg in dunklem Eisen, ein graues Fell über der Schulter, und das Gesicht hinter dem Bart lacht schon. Sivard hat sie durch den halben Saal erkannt, über alle fremden Köpfe hinweg, und die Umarmung, in die er jeden von ihnen schließt, ist fest, lang und ohne jeden Zweifel daran, wen er vor sich hat. Hinter ihm wartet Eólin, in grünem Leder mit goldenen Blattranken, den Bogen in der Hand; sie umarmt jeden kurz und sieht ihn dabei an, als wollte sie nachzählen, ob noch alle da sind. Es ist, seit die Reisenden zurückgekehrt sind, das erste Wiedersehen, bei dem man keine Wärme vermisst.

In den Lärm des Saals hinein wird nachgeholt, was sich in Kürze fassen lässt. Seit damals seien die beiden gemeinsam unterwegs geblieben, von Angaldírs Hallen bis in die Wälder Avardelins und weiter; und als nach dem Fall der Ewigen Stadt der Ruf des Hochkönigs gekommen ist, sind sie ihm gefolgt – er unter dem Banner Angaldírs, sie bei den Waldläufern ihres Volkes. Was die Reisenden zu erzählen haben, erzählen sie kürzer, als es verdient hätte, und der Rest wird auf die Zeit nach der Nacht vertagt. Dann mustert Sivard die Ausrüstung der Reisenden und verschwindet wortlos zwischen den Böcken. Er kommt mit Kettenhemden über beiden Armen zurück – feinmaschig, geölt, in seiner eigenen Schmiede gefertigt. Er legt sie ihnen selbst an, zieht Riemen nach und klopft auf Schultern, bis das Geflecht sitzt. Eólin bringt Bögen von der Art ihrer Schützen, dazu volle Köcher; sie spannt jede Sehne einmal selbst, ehe sie einen davon aus der Hand gibt. Und dass die Reisenden in der kommenden Nacht keinen Platz bekommen, der mehr verlangt, als Mut hergibt, regeln die beiden nebenher, mit wenigen Worten an die richtigen Leute.

Am Nachmittag steigt Eólin mit ihnen zum Wehrgang hinauf, zum Abschnitt der Waldelfen. Alte Ranken sind in die Steine gehauen, lebende wachsen darüber, und über der Mauer hängt schwer das dunkelgrüne Banner mit dem goldenen Stern. An der Mauerkrone lehnen Bögen, alle paar Schritt Körbe voller Pfeile; zwischen den Schützen, reglos am Stein, wartet eine schlanke Gestalt aus Astwerk und herbstlichem Laub, einen Bogen aus gewachsenem Holz in den Zweighänden. Über die Brüstung geht der Blick weit über das offene Land, über das der Feind kommen wird. Einer der Schützen dreht sich um, ein Pfeilbündel noch im Arm, und strahlt: Alerionh, der junge Waldläufer aus Avardelin, schmale Zöpfe im braunen Haar, den grünen Umhang von vielen Wegen ausgefranst – und noch immer voller Fragen. Noch während er die Bündel verteilt, will er wissen, wie es drüben gewesen sei; ob es stimme, dass in den Häusern der Menschen Lichter ohne Feuer brennen; und ob sie wiedergekommen seien, um zu bleiben. Auf die letzte Frage weiß keiner der Reisenden eine Antwort.

Der Posten, den Eólin den Reisenden zuweist, liegt hinter einer vorspringenden Zinne: erhöht, gedeckt, mit freiem Schussfeld und einer Treppe im Rücken. Hier oben gebe es nur einen Auftrag, sagt sie – den

Abschnitt halten und beieinanderbleiben. Sivard ist mitgekommen, hat den Posten begutachtet wie ein Werkstück und für gut befunden. Dann verabschiedet er sich hinunter zu den Seinen; draußen vor dem Tor ordnen sich die Reihen Angaldírs, Schild an Schild, und dort gehört er hin. Auf der obersten Stufe dreht er sich noch einmal um. „Morgen früh trinken wir auf unser Wiedersehen.“ Dann steigt er hinab, in den Lärm der Höfe, und von oben sehen die Reisenden ihn wenig später draußen zwischen den Schilden auftauchen, kleiner mit jedem Schritt und in den Reihen sofort einer von vielen.

Níami kommt spät am Nachmittag über die Mauer, setzt sich mit dem Rücken an die Brüstung zwischen die Reisenden und redet – geradeaus, mit ihrer alten Stimme. Sie ist den Tag über durch die Stadt gegangen und zählt auf, was in einer Nacht wichtig werden kann: wo auf diesem Abschnitt Wasser bereitsteht, welcher Abstieg frei bleibt, wenn der andere versperrt ist, in welchem Winkel der Wind nicht zieht. Sie klopft mit dem Knöchel gegen den Stein. „Das ist eine gute Mauer.“ Dann bleibt sie sitzen, mitten unter den Reisenden, und bleibt es auch noch, als unten in den Gassen die ersten Laternen angehen.

Mit dem sinkenden Licht werden die Geräusche der Stadt weniger. Die Hämmer setzen aus, einer nach dem anderen, die Karren bleiben, wo ihre letzte Fuhr sie gelassen hat, und auf den Wehrgängen richten die Schützen ihre Körbe zum letzten Mal. Über den Türmen wird das Licht tief und golden, wie es in Beúron jeden Abend wird – nur dass heute die ganze Stadt dabei zusieht.





SZENE 2.13: IRELITH

Noch auf dem Wehrgang tritt zwischen den Schützen ein Gardist in den Farben der Königin auf sie zu – höflich, mit gedämpfter Stimme, als wollte er die Ruhe des Abschnitts nicht anrühren. Die Königin wolle sie sehen, sagt er, ehe die schwarzen Banner die Mauern erreichten; er sei geschickt, sie zu führen. Niámi bleibt bei den Bögen zurück. Sie nickt den Reisenden zu und lehnt sich wieder an die Brüstung, das Gesicht dem Land draußen zugewandt, und hält den Posten, bis sie wiederkommen.

Durch stille Gänge führt der Gardist sie in den Palast. Die Fenster sind hoch und schmal, das tiefe Licht fällt in Bahnen über den Stein, und ihre Schritte klingen weiter, als ihnen lieb ist; wer hier gearbeitet hat, ist längst auf den Mauern oder in den Höfen. Es geht nicht zum Thronsaal. In einem der Türme beginnt eine schmale Treppe, und sie windet sich hinauf, Umgang um Umgang, an Fenstercharten vorbei, in denen die Stadt jedes Mal ein Stück tiefer unten liegt – erst die Höfe, dann die Brücken, zuletzt nur noch Dächer und der Fluss als schmales Band. Als die Beine der Reisenden die Stufen zu zählen aufgehört haben, öffnet sich eine Tür zurück ins Freie, und der Gardist bleibt an der Schwelle zurück.

Der Balkon liegt hoch oben am Turm, weit über den Dächern der Stadt, ein offener Umgang unter alten Bögen, an denen Ranken emporsteigen, davor eine steinerne Balustrade. Unter ihr fällt Beúron in seinen Talgrund ab: die Brücken, der Fluss, die Gassen, in denen die ersten Laternen brennen, und

dahinter die hellen Türme, golden bis in die Spitzen. Einzelne Blätter treiben hoch über den Dächern, steigen im Wind und fallen lange nicht.

An der Balustrade steht die Königin, allein, und sie dreht sich nicht sofort um. Aus der Nähe hat sie nichts von der fernen Gestalt über dem Tor und alles von ihr zugleich: braunes Haar, offen über dem Rücken, ein schmaler Reif aus goldenen Zweigen darin, ein Gewand in Grün und Gold, dessen Säume den Boden berühren. Und was am Tor über dem Bogen das Licht gefangen hat, hat jetzt eine Gestalt: zwei große, schmale Flügel über ihren Schultern, dünn wie ein Blatt gegen die Sonne und von feinen goldenen Adern durchzogen, und das Abendlicht geht durch sie hindurch.

Sie habe sie rufen lassen, sagt sie, als sie sich umwendet, und in ihrer Stimme ist keine Strenge. Die Karte, die sie der Garde anvertraut hätten, sei durch ihre Hand gegangen, ehe der Hochkönig sie erhalten hat. Oberon rüste sich und könne niemanden empfangen – so empfangen sie an seiner Stelle, und sei es nur für die Länge eines Abends. Sie fragt nach ihrem Weg, und sie hört die Antwort zu Ende. Wenn sie spricht, spricht sie nicht wie eine Königin zu Untertanen, sondern wie eine Frau, die einen Augenblick mit jemandem teilen möchte, bevor das Schwere kommt.

Erst nach und nach, während sie einander gegenüberstehen, tritt ein anderer Gedanke hervor. Die Reisenden haben solche Zeichen schon gesehen: die Widderhörner Galiwaíns, mit dem sie über Pässe und durch tote Städte gezogen sind, und gestern erst, über zwei Treppenabsätze hinweg, das Hirschgeweih des Hochkönigs. Nun steht ihnen die Dritte gegenüber, und mit ihr wird aus zwei Begegnungen ein Muster: drei Elfen, die Male von Tieren tragen, wie sie sonst keinem Elfen dieser Welt gegeben sind. Vielleicht wäre es ihnen im goldenen Licht früherer Tage nie aufgefallen. Im Licht Beúrons fällt es auf. Von dem Satz, den man sich in den Gassen erzählt, hat sie gehört; vielleicht hört sie ihn seit Jahrhunderten. Sie spricht ihn selbst aus, und in ihrem Mund ist er kein geflügeltes Wort mehr: „Der Herbst in Beúron endet nicht, weil ich selbst der Herbst bin.“ Das sei lange keine Bürde gewesen, sagt sie, erst jetzt werde es eine. Den Drachenbrand habe sie gesehen, aus der Ferne – die Reisenden kennen das Wort aus Taliesins Lied, und keiner von ihnen hat je jemanden sagen hören, er hätte ihn miterlebt. Damals habe sie nicht gekämpft. In dieser Nacht werde sie es tun; nicht für den Hochkönig – für ihre Stadt. Zum Abschied tritt sie mit den Reisenden ans Geländer. Weit draußen, am äußersten Rand des offenen Landes, bewegt sich ein dunkler Saum, für den es kein vertrautes Maß gibt, und er kommt näher, fast unmerklich, doch stets. Kein Banner ist zu erkennen, kein Reiter, kein Zeichen. Die Königin sieht lange hin, und was in ihrem Gesicht vorgeht, behält sie. Ihre Flügel legen sich enger an, kaum sichtbar. Was komme, sagt sie schließlich, werde man sehen. Mehr sagt sie nicht, und es klingt nicht nach Trost und nicht nach Furcht, nur nach jemandem, der bleiben wird.

Denselben Weg bringt der Gardist sie hinab, durch Gänge, die noch stiller geworden sind. Als die Reisenden wieder zwischen den Schützen stehen, wartet Niámi an der Zinne, und das Gold über den Türmen ist sacher geworden und dunkler. Unten in der Stadt brennen jetzt alle Laternen. Draußen, über dem offenen Land, beginnt die Dämmerung – und mit ihr kommt das Heer unter schwarzem Banner der Stadt entgegen.



SZENE 2.14: DIE BELAGERUNG

Vom Wehrgang blicken die Reisenden dem herannahenden Heer entgegen. In der Dämmerung zerfällt der dunkle Streifen in Reihen, die Reihen in Krieger, und über den Gestalten heben sich Banner ab, schwarz vor dem verlöschenden Himmel, ohne Zeichen. Das Heer breitet sich vor der Stadt aus und lässt sich Zeit dabei; zwischen seinen Linien bewegen sich größere Schatten, Trolle, die über alles um sie herum hinausragen, und hoch darüber, noch lautlos, ziehen drei gewaltige Drachen ihre Kreise.

Der erste Angriff erfolgt aus den Lüften. Einer der Drachen verlässt seinen Kreis, und über die vordersten Linien der Verteidiger legt sich eine Bahn aus Feuer; mit ihr wechselt der Abend die Farbe. Rauch steigt in das letzte Gold und verhängt es, Schwaden treiben über Ebene und Mauern, und in den Rauchbänken glimmt es rot nach. Unten schlagen die Heere aufeinander. Die Hörner Beúrons antworten von den Türmen, hell und mehrstimmig.

Was die Reisenden von diesen Stunden behalten, sind einzelne Bilder, jedes für sich vollständig und keines mit dem nächsten verbunden.

Auf dem offenen Feld wirft sich die Grüne Garde des Hochkönigs dem Ansturm der schwarzen Reihen entgegen: Schilde mit dem Baum im Kreis gegen Schilde ohne Wappen. Wo eine Lücke gerissen wird, schieben von hinten neue Kämpfer nach, hier wie dort, und aus der Höhe betrachtet ist es bald kein Ringen zweier Heere mehr, sondern ein einziges langsames Wogen, das sich im Rauch verliert.





Vor dem Tor halten die Krieger Angaldírs den Angreifern stand. Von der Mauer aus sind es geschlossene Blöcke unter dem Wappen der schwingenumkränzten Axt, und mitten darin fängt einmal, für die Länge eines Aufleuchtens, eine gezackte Krone den Widerschein der Feuer – Eisen und Silber, den Zinnen eines Gebirges nachempfunden. Vor dieser Krone haben die Reisenden schon gestanden, in einem Thronsaal tief unter dem Berg, unter dem Schädel eines Drachen: Isgrimnur, der König unter dem Berge, ist mit seinem Banner selbst vor die Mauern gezogen. Irgendwo in denselben Reihen, nicht zu finden unter hunderten Helmen, kämpft Sivard.

Gegen die Mauern führt das schwarze Heer seine Trolle. Sie kommen einzeln durch den Rauch, ganze Baumstämme als Rammen in den Pranken, und treten Zeltreihen und Palisaden nieder. Ihnen stellt sich entgegen, was in Beúron gewachsen ist: Die beiden Waldschrate des Tores haben ihre Wache verlassen und stemmen die Rammen zurück, Rinde gegen Fell und Eisen, und aus den Hängen des Talgrunds sind Steingolems herabgestiegen, grauer Fels mit Herbstlaub in den Fugen. Wo zwei dieser Wesen beider Seiten aufeinandertreffen, weichen die Kämpfer um sie zurück, und jeder Aufprall ist bis tief in die Grundfesten und hinauf in die Türme der Stadt zu spüren.

Über die Flanken der Ebene peitscht Kavallerie heran, schwarze Pferde, schwarze Mäntel, in tödlicher Ordnung. An ihrer Spitze reitet eine Gestalt, die auch aus dieser Entfernung nicht zu übersehen ist: schwarzes Eisen, an dem jedes Licht erlischt – und in den Fugen der Rüstung ein rotes Glimmen, als brenne unter dem Eisen ein Rest von Feuer fort. Ein zweites Mal findet sich dieses Glimmen an diesem Abend: über der Stadt, bei einer Schar kleinerer, berittener Drachen, die seit dem ersten Feuerregen die Türme umkreist. Einer ihrer Reiter hält sich stets ein Stück über den anderen, und wenn er durch die Schwaden geht, glüht es auch in den Nähten seiner Rüstung auf.

Einmal, zwischen zwei Anstürmen, öffnet der Rauch vor dem Tor eine Gasse, und darin kämpft der Hochkönig. Auf einem weißen Hirsch ist Oberon in die Schlacht geritten, das schmale Geweih über der Stirn, die goldene Rüstung stumpf vom Ruß; er hält die Stelle, an der die Linie zu brechen droht, und wo sein Schwert Morgenstern durch die Rauchswhaden erstrahlt, richtet sie sich wieder auf. Doch wer lange genug hinsieht, sieht auch, dass jeder Hieb mehr kostet als der vorige, und dass zwischen ihnen die Pausen länger werden.

Unterdessen führen die Bogenschützen der Waldelfen und die Dryaden auf den Mauern der Stadt einen eigenen erbitterten Kampf. Eólin's Kommandos sind kurz und präzise; auf ihr Wort gehen die Salven gemeinsam ab und schlagen gemeinsam ein. Alerionh verteilt Pfeilbündel, zählt Körbe und findet dazwischen selbst noch Zeit, Pfeil um Pfeil in die anstürmenden Reihen zu schießen. Die Dryaden spannen und lösen in stets demselben Gleichmaß, vom ersten Pfeil an, Stunde um Stunde. Zweimal schlagen Sturmleitern an ihren Zinnen an, und die Reisenden stoßen sie ab, ehe sie erklommen werden können, schlagen zurück, was über den Stein greift, und Niámi ist mit ihren Dolchen dort, wo es am engsten wird. Die Kettenhemden, die sie von Sivard bekommen haben, retten in diesen Stunden nicht nur einmal ein Leben.

In einer Atempause zwischen zwei Anstürmen kommt die Königin über den Wehrgang, die Herbstgarde



vor und hinter ihr, einen Bogen in der Hand wie ihre Schützen, den Reif aus goldenen Zweigen im Haar wie auf dem Balkon wenige Stunden zuvor. Sie bleibt bei den Waldelfen und sieht hinab. Unten hat die Gestalt mit dem glimmenden Eisen die Reihen vor dem Tor erreicht; wo ihr Ross hineinstößt, biegt sich die Linie, und die Verteidiger, die sich ihr zu mehreren stellen, erreichen zusammen nicht mehr, als sie um wenige Schritte aufzuhalten. Erst als einer der Steingolems sich ihr in den Weg stellt, hält das schwarze Ross. Irelith sieht lange hin. Dann sagt sie, ohne den Blick von der Gestalt zu nehmen: „Aschewächter. Es sind nur seine Diener. Der, der sie führt, ist nicht einmal hier.“ Sie geht weiter, die Garde folgt ihr, und der Satz bleibt bei den Reisenden zurück.

Die großen Drachen sind überall zugleich. Wo einer von ihnen niedergeht, bricht Mauerwerk oder eine Reihe der Verteidiger; jenseits des Tores stürzt ein Stück Wehrgang, und die Bresche darunter bleibt umkämpft. Doch keiner der Verteidiger sieht einen von ihnen fallen: Wo die Bögen ganzer Mauerabschnitte sich auf einen einzigen vereinen, dreht er ab, steigt und verschwindet im Rauch – und kommt an anderer Stelle wieder herab.

Als der Rauch der Schlacht das letzte Gold des Abends verschlingt und über der Ebene die Dunkelheit wächst, löst sich aus der Schar der Reitdrachen der eine Reiter, der sich stets über den anderen gehalten hat, und diesmal steigt er nicht. Er stößt herab, flach über das Feld, auf die Mauer der Waldelfen zu. Éólin's Ruf reißt alle Bögen des Abschnitts herum. Die erste Salve geht in den Rauch, die zweite trifft –







der Drache unter dem Reiter taumelt, fängt sich, aber er kommt durch, und für einen Augenblick füllt er den Himmel über den Zinnen aus: schwarze Schuppen, in denen Funken sitzen, Klauen, die in die Mauerkrone greifen. Dann setzt der Reiter über, mitten zwischen die Schützen, und aus der Nähe ist das Glimmen in den Fugen seiner Rüstung deutlich zu sehen: Es wird heller, wenn er sich bewegt.

Der Kampf, der nun beginnt, fordert den Freunden mehr ab als alles auf ihrem bisherigen Weg. Mit dem Speer räumt der Aschewächter den Wehrgang vor sich frei, und die Reisenden lernen in diesen Minuten am eigenen Leib, was sie bisher nur befürchtet haben: Ihre Klingen treffen ihn, doch er fällt nicht. Ihre Pfeile sitzen in seiner Rüstung, und er fällt nicht. Was sie erreichen, ist anderes – er kommt nicht voran. Auf jeden seiner Schritte antworten drei, vier auf einmal; Alerionh zieht einen gestürzten Schützen unter dem Speer fort, Niámi taucht unter dem Schaft hindurch und ist fort, ehe er ihn zurückreißt, eine der Dryaden greift mit bloßen Zweighänden in den Kampf, und über dem Feld hält Éólin mit der Hälfte der Schützen den Drachen fern: Salve auf die Schwingen, sooft er zur Mauer zurückwill, bis er kreisen muss, tiefer und tiefer, und nicht mehr an den Wehrgang herankommt.

Den Ausschlag gibt keine einzelne Tat. Es sind alle zugleich – die Schützen, die dem Drachen die Luft über der Mauer nehmen; die Reisenden, die dem Wächter Schritt für Schritt den Raum nehmen. Der Aschewächter gibt eine Zinne auf, dann die nächste. An der Mauerkante hält er inne, und hinter dem Visier ist kurz ein Blick zu erkennen, freudlos, doch ohne Zorn, eher etwas wie Trauer darin. Dann springt er rückwärts von der Mauer, und der Drache fängt ihn im freien Fall. Die Schwingen schlagen einmal, zweimal und tragen ihn fort, tief über das Feld, aus der Reichweite der Bögen.

Jubel bricht auf dem Abschnitt keiner aus; dafür fehlt der Atem. Hände finden Schultern, Alerionh sagt etwas, das im Lärm untergeht und trotzdem guttut, Éólin zählt ihre Schützen. Der Abschnitt ist gehalten, und gehalten haben sie ihn gemeinsam.

Danach heben die Reisenden den Blick über die eigene Mauer hinaus. Drüben, über einem anderen Teil der Stadt, steigt der Reiter mit dem glimmenden Eisen bereits wieder auf. Die Bresche jenseits des Tores wird noch immer umkämpft, auf dem Feld gehen die Linien vor und zurück, die Feuer sind mehr geworden, und das Heer unter den schwarzen Bannern erscheint wie ein grenzenloses Meer, so weit der Blick in die wachsende Dunkelheit noch reicht. Sie haben ihren Angreifer zurückgetrieben, aber gefällt haben sie ihn nicht, und die Mauer, die sie gehalten haben, ist eine von vielen.

Pfeile, Leitern, Warten; die Körbe kommen in größeren Abständen die Treppe herauf, die Hörner der Stadt rufen rauer und seltener als zu Beginn, und auf dem Abschnitt sind Lücken, die es zu Beginn nicht gegeben hat. Die Gesichter der Schützen sind grau vom Ruß. Doch Beúron hält Stand.

Dann legt die Nacht das Schlachtfeld vollends ins Dunkel, und mit ihr ebbt der Ansturm ab. Erst bleiben die Leitern aus, dann versiegen die Anstürme gegen das Tor – und dann, wie aus dem Nichts, ist es still. Das schwarze Heer hat sich zurückgezogen, für den Moment; fort ist es nicht. Draußen, am Rand des Feuerscheins, bleiben die schwarzen Banner in Sichtweite stehen.

Die Verteidiger nutzen das Geschenk dieser Ruhe, so gut es geht. Verwundete werden zu den Treppen getragen, Wasser und Pfeile kommen herauf; wer abgelöst wird, sucht sich eine Nische im Stein und



findet einen Schlaf, der nur wenig Genesung bringt. Gegessen wird, weil es sein muss, und gesprochen wenig. Hier und da legt jemand einem anderen die Hand auf die Schulter oder sagt leise etwas, das Mut machen soll, und beides hilft, doch nur für einen Moment. Erst jetzt, in der Stille, ist zu ermessen, was dieser eine Abend allen abverlangt hat – und gegen welche Macht sie hier stehen. Die Reisenden bleiben auf ihrem Posten, essen im Stehen und sehen zu den Bannern jenseits der Stadtmauern hinüber. Durch ein solches Heer ist Tir Na Nóg gefallen – ohne Warnung, ohne verteidigte Mauern, ohne die versammelten Banner. Und der, der es schickt, ist nicht einmal hier. Über der Ebene vor Beúron liegt ein trügerischer Frieden und er hält bis zum Morgengrauen.

Mit dem ersten Licht erschallen die Hörner über der Weite – fremde, tiefe, nicht die der Stadt –, und die schwarzen Banner setzen sich wieder in Bewegung. Auf den Wehrgängen greifen Hände nach Bögen und Pfeilen. Der zweite Ansturm beginnt.





SZENE 2.15: OBERONS AUFTRAG

Der zweite Angriff trifft auf müdere Glieder. Im grauen Frühlicht kommen die Leitern wieder an die Mauer, die Salven gehen wieder in die Schwaden hinab, und die Reisenden tun auf ihrer Zinne, was sie am vorherigen Tag gelernt haben: abstoßen, zurückschlagen, beieinanderbleiben. Eólin's Befehle gehen wie zuvor durch die Reihen, knapper geworden über die Stunden, und die Bögen folgen ihnen noch immer aufs Wort. Der Gardist, der zwischen den Schützen auftaucht, gehört nicht auf diese Mauer. Er trägt die Farben der Herbstgarde, und er sucht die Reisenden. Der Hochkönig und die Königin verlangten nach ihnen, sagt er, jetzt, mitten im Gefecht, und nach der Koboldin ebenso. Warum, weiß er nicht; sein Befehl lautet nur, sie zu holen. Für einen Abschied bleibt keine Zeit: Eólin hält das andere Ende des Abschnitts, ihr Ruf gehört den Bögen, und als die Reisenden mit dem Gardisten die Treppe nehmen, Niámi dicht hinter ihnen, wendet Eólin zwischen zwei Salven nur kurz den Kopf.

In den Straßen und Gassen der Stadt wird ein ganz anderer Kampf geführt: Wasserketten an den Brunnen, Verwundete unter den Arkaden, Läufer mit Pfeilbündeln treppauf. Der Gardist wählt die freien Wege, und mit jedem Torbogen wird der Lärm um eine Schicht leiser, bis er hinter den Wänden des Palastes zurückbleibt. In den Gängen dahinter ist der Krieg nur noch ein Grollen jenseits der Mauern.

Hohe Flügeltüren führen in den Thronsaal, den stillsten Ort, den die Reisenden seit Tagen betreten haben. Drei spitzbogige Fenster nehmen die Wand hinter dem Thron ein, hoch wie Türme, und hinter ihrem Glas füllen die Kronen goldener Bäume das Licht, als wäre draußen ein zweiter, sanfterer Morgen. Der Thron selbst ist gewachsen, nicht gebaut: Aus dem obersten Absatz einer breiten Treppe steigen alte, ineinander gewundene Äste auf und schließen sich über dem Sitz zu einem Kreis aus goldenem Laub, dem Wappen der Stadt gleich. Zwischen den Pfeilern hängen dunkelgrüne, golddurchwirkte Banner, an den Wänden brennen Kerzen gegen das gelbe Licht an, und auf den Stufen halten Ritter der Herbstgarde Wacht.

Die Königin sitzt auf dem Thron, aufrecht, den goldenen Reif im Haar, die Flügel still an den Schultern. Unterhalb der Stufen, an einem steinernen Tisch, auf dem ausgebreitet die Karte liegt, steht der Hochkönig, den Ruß der Nacht noch auf der goldenen Rüstung, das Schwert an seiner Seite. Die Reisenden kommen mitten in ein Gespräch, das schon lange dauern muss: Irelith widerspricht ihm. Nicht laut und ohne Zorn, aber offen, vor ihrer Garde und vor den Reisenden, die eben eingetreten sind. Ob er wisse, fragt sie, was er von ihrer Stadt verlange, wenn das Halten nicht mehr das Ziel sei. Ob er alles, was hinter diesen Mauern kämpfe, an ein einziges Blatt hängen wolle, gezeichnet von einem Mann, den seit Zeitaltern niemand gesehen habe. Der Hochkönig hört zu, ohne sie zu unterbrechen; er antwortet, und sie lässt ihn ausreden. Es sind zwei, die über dieselbe Sache sprechen, doch nicht die gleiche Sprache. Und wer ihn dabei ansieht, sieht an ihm, was auf dem Feld und in den Erzählungen nicht vorkommt: ein Zögern.

Als der Hochkönig sich den Reisenden zuwendet, richtet er sich auf, und aus der Nähe ist sein Gesicht das eines Mannes, der die Nacht über wach geblieben ist, und nicht auf den Mauern allein. Man habe ihm berichtet, sagt er, wer die Karte gebracht habe und wer sie gesandt habe – Titania, seine Königin; er sagt den Namen leiser als das Übrige. Und der Name des Kartographen sei ihm nicht fremd, er habe ihn nur seit sehr langer Zeit von niemandem mehr gehört. Er tritt zur Seite, damit sie den Tisch sehen: die Karte – die Stadt

über dem gezeichneten Nebel, das Bergwerk am Fuß der Felsen, die feine Linie durch den Berg. Sein Finger findet die Stadt, ohne zu suchen. Die Stadt auf den Zinnen, sagt er. Dorthin hätte dieser Feldzug ziehen sollen, in die Unbereisten Lande – doch der Feind sei schneller gewesen. Dort liege, was dem Baumthron entrissen worden sei. Was es ist, sagt er nicht.

Zu gewinnen, sagt er dann, sei die Schlacht vor den Mauern nicht, und im ganzen Saal widerspricht ihm niemand, auch die Königin nicht. Fort könne er nicht, und sein Heer könne er nicht abziehen, solange die Stadt belagert werde. Die, die die Karte durch das halbe Land gebracht haben, könnten den Weg gehen. Er beugt sich nicht vor, er wird nicht lauter; er sieht die Reisenden an, einen nach dem anderen, und dann gibt er ihnen die einzigen Worte dieses Morgens im Wortlaut: „Was uns allein helfen kann, ist Zeit. Und nur ihr allein könnt sie uns verschaffen.“

Er nimmt die Karte vom Tisch, rollt sie und reicht sie den Reisenden hin. Es ist dasselbe Blatt, das sie durch das Stumpffeld und über die alte Straße getragen haben, und es wiegt anders als zuvor: Von der Königin der Ewigen Stadt ausgesandt, haben sie nur einen Auftrag getragen. Jetzt tragen sie wieder das Schicksal einer ganzen Welt.

Die Frage, wer sie führen soll, wartet Niámi nicht ab. Sie tritt neben die Reisenden, das Bündel noch vom Wehrgang auf dem Rücken, Ruß im Gesicht, und sagt ohne Zögern: „Ich kenne die Unbereisten Lande.“ Der Hochkönig sieht sie an und nickt ihr zu. Es ist ein kurzes Nicken, und es ist alles darin: Erlaubnis, Auftrag und Dank in einer einzigen Bewegung.

Ihren Widerspruch hat die Königin nicht zurückgenommen, und sie nimmt ihn auch jetzt nicht zurück. Aber sie erhebt sich, steigt die Stufen herab und gibt ihrer Garde die Befehle, die der Entschluss verlangt: Vorrat und Wasser, volle Köcher, ein Geleit bis dorthin, wo ihre Stadt endet. Auf der untersten Stufe bleibt sie vor den Reisenden stehen. Was sie von dem Plan halte, hätten sie gehört, sagt sie; was sie von denen halte, die ihn tragen, bleibe davon unberührt.

Zwei fehlen in diesem Saal, und die Reisenden wissen es nur zu gut. Eólin hält den Abschnitt auf der Mauer, Sivard die Reihe vor dem Tor; keiner von beiden kann gerufen werden, ohne dass eine Lücke bleibt, und einen Boten kann in diesem Gefecht keiner entbehren. Die Kettenhemden, die sie von Sivard bekommen haben, tragen die Reisenden am Leib, sein Wort vom Vorabend dazu – morgen früh trinken wir auf unser Wiedersehen –, und es gibt keine Gelegenheit mehr, auch nur einen Gruß zurückzulassen. Was sie den beiden schuldig bleiben, nehmen sie mit.

Das Rüsten dauert nicht lange, weil nichts daran feierlich ist. In einem Hof am Fuße des Palastes warten schon ihre Bündel, aus dem Quartier an der Treppengasse geholt; dazu kommen Brot und Geräuchertes, gefüllte Schläuche, ein Bund Fackeln für den Berg. Ein Gardist tauscht wortlos einen geborstenen Riemen aus, ein anderer füllt die Köcher auf. Über den Dächern ertönen die Hörner der Stadt, ferner als in der Nacht, und in diesem Hof arbeiten alle Hände weiter.

Ein halbes Dutzend Gardisten der Herbstgarde übernimmt das Geleit, einer von ihnen beritten, das Banner der Stadt in der Faust. Sie nehmen nicht die Straßen zum großen Tor, sondern Treppen, die vom Palast in die bewachsenen Hänge hinter der Stadt hinaufführen, von der Schlacht fort. In der Hangmauer, halb

hinter Efeu, schließt einer der Gardisten ein schmales Tor auf. Dahinter fängt zwischen den Stämmen ein Pfad an, fest getreten und schmal, und er steigt den bewaldeten Hang hinauf, von der Stadt fort und weiter, als der Blick ihm folgen kann.

An einer Wegbiegung oberhalb der Stadt endet das Geleit; bis hierher reicht der Auftrag der Gardisten; ihre Stadt braucht sie. Als die Reisenden sich nach ein paar Schritten umsehen, sind die Gardisten schon im Abstieg – nur der Reiter hält noch am Rand der Höhe, reglos, das Banner mit dem Kreis aus Blättern im Morgenwind, und hinter ihm hängt die Sonne groß und tief im Rauch der Ebene.

Hinter ihnen, jenseits der Mauern der Stadt, dauert die Schlacht an. Die Hörner sind zu hören, wenn der Wind dreht, leiser mit jedem Anstieg, und zwischen den Stämmen zieht der Geruch der Feuer noch lange mit. Die Reisenden gehen, Niámi voran, die Karte quer über einem der Bündel, einen schmalen Pfad in Lande hinein, von denen die wenigsten Karten und Wesen dieser Welt wissen – und hinter ihnen hält eine Stadt dem schwarzen Heer stand, so lange sie kann.



AKT III



SZENE 3.0: DIE UNBEREISTEN LANDE

Zwei Tage liegt Beúron bereits hinter ihnen. Doch wann immer der Blick sich zur Stadt zurückwendet, hängt noch der graue Schleier über den Hügeln, und wenn der Wind von dort weht, kommt ein fernes Grollen mit. In der ersten Nacht, von einem Kamm aus, haben die Reisenden das Glühen gesehen – ein mattes Rot im Rauch über der Ebene, dort, wo die Stadt sich wehrt –, und Niámi hat kein Feuer machen lassen; der Himmel hinter ihnen hat als Grund genügt. Das Essen bleibt kalt, sie schlafen wenig und brechen früh auf.

Vom dritten Tag an gehört der Weg niemandem mehr, und hinter den Höhen im Rücken ist Beúron nicht mehr zu sehen. Der festgetretene Pfad aus den Hängen Beúrons wird dünner, teilt sich, verliert sich im Gras, und was danach kommt, ist kein Weg, sondern Niámis Wahl: eine Furt, ein Sattel zwischen zwei Kuppen, eine Mulde für die Nacht. Das Land steigt und fällt in langen, grasbewachsenen Wellen. Nebel füllt morgens die Täler und hebt sich oft bis zum Abend nicht, und das Gold des Himmels kommt nur in Bahnen durch das schwere Gewölk, wandert über die Hänge und erlischt wieder. Auf allen ihren Reisen hat diese Welt Namen getragen. Jedes Tal war jemandes Tal, jeder Brunnen hatte seine Geschichte, und wo niemand wohnte, wusste wenigstens ein Lied, wie der Berg hieß. Hier wohnt niemand, und es gibt keinen, den man fragen könnte: So weit die Reisenden gehen, findet sich kein Zaun, kein Wegstein, kein Rauch über einem Herd. Nach dem Namen eines Berges gefragt, hebt

Niámi nur die Schultern. Sie kennt diese Lande, wie sie es in Beúron gesagt hat; nur heißt Kennen hier nicht, zu wissen, wie die Dinge heißen. Es heißt zu wissen, wo Wasser läuft, welcher Fels den Wind abhält und welche Höhe man besser umgeht. Die Unbereisten Lande, hat der Hochkönig gesagt, und im Thronsaal klang es nach einem Ort. Hier draußen ist es keiner. Es ist das, was anfängt, wo die Orte aufhören.

Leer sind diese Lande darum nicht. Aus dem Grasland steigt dunkler Fels, einzeln und in Scharen, steil und hoch wie Türme, und manche der Türme tragen breite, überhängende Kronen aus Stein, bemoost und grasbewachsen, als trügen sie Gärten, zu denen keine Treppe führt. In einem der Hänge, hoch über dem Weg, liegt ein Gesicht: aus dem Fels gewittert oder in ihn hinein, so groß, dass eine ganze Kuppe seine Stirn ist, die Züge von Wind und Wasser rundgeschliffen, Gras bis ans Kinn. Ob hier einmal ein Riese gelegen hat oder ob ein vergessenes Volk sein Handwerk in den Fels schlug, kann keiner von ihnen sagen; kein Pfad führt hinauf, kein Zeichen erklärt es. Niámi sieht lange hinauf, dann geht sie weiter, und die Reisenden folgen ihr.

An den Abenden liegt Malegór's Karte auf einem der Bündel, und aufgerollt wird sie selten. Das Blatt zeigt das Ziel – das Gebirge in sicheren Strichen, das Tal, den gezeichneten Nebel, die Stadt darüber –, doch von dem Land, das dorthin führt, zeigt es nichts. Die Reisenden tragen die einzige fertige Karte, die sie je gesehen haben, durch Lande, die auf keiner stehen. Die Richtung hält Niámi.

Das Brot aus Beúron wird hart, das Geräucherte weniger; ein Regen wäscht den Rauch der Schlacht aus den Mänteln, ein zweiter nimmt, was übrig war. Die Nächte bleiben still, und geschlafen wird trotzdem in Wachen. Mit jedem Morgen ist das Licht ein wenig fremder als am Abend zuvor, und der Weg, den Niámi wählt, führt tiefer hinein in die Unbereisten Lande.

SZENE 3.1: DIE SIÓFRA

Die Reisenden gehen in diesen Tagen wie durch einen halben Schlaf. Es ist keine Müdigkeit, die ein Nachtlager heilt: Sie schlafen, sie halten ihre Wachen, sie nehmen an jedem Morgen die Bündel wieder auf – aber ein Teil von ihnen ist in Beúron zurückgeblieben. Er steht noch im Rauch auf der Mauer der Waldelfen und wartet auf einen Abschied, zu dem es nicht gekommen ist. Unter den Mänteln tragen sie Sivards Kettenhemden, und an manchen Stunden ist deren Gewicht das Sicherste, was ihnen von der Stadt geblieben ist.

Schmäler werden unterdessen die Wege, die Niámi wählt, und die Lande zu beiden Seiten gleichen nichts mehr, was die Reisenden je gesehen haben. Das Laub riecht dunkler, mehr nach Moos als nach Erde, und die wenigen Vögel rufen in Tönen, auf die kein zweiter antwortet; je tiefer der Weg führt, desto seltener rufen sie überhaupt.

Der Wald, in den ihr Weg sich schließlich senkt, ist alt und eng. Die Stämme rücken zusammen, Dickicht schließt die Lücken dazwischen, und das Zwielficht, seit Beúron matter mit jedem Tag, reicht zwischen diesen Kronen kaum noch bis auf den Boden. Ein blaues, dämmriges Licht bleibt übrig; wo das Auge weiter reichen will, findet es Nebel, und der Pfad ist über weite Strecken nur eine Ahnung

zwischen den Wurzeln. Kein Vogel singt hier mehr. Im Gehen sinken die Stimmen, bis nur die Schritte übrig sind, und die Reisenden rücken dichter zusammen, die Hände näher an den Waffen. Der halbe Schlaf aber bleibt. Kein Traum. Kein Erwachen. Nur das Gehen.

Zwischen zwei Schritten zerreißt das Unterholz.

Rechts des Pfades bricht ein schwerer Leib heran, schneller, als sein Gewicht erlauben dürfte, und vom Fels über der Wegsenke stößt sich ein zweiter ab und landet mitten zwischen den Reisenden, ehe eine Hand eine Waffe gefunden hat. Der erste Gedanke gilt dem Heer unter schwarzem Banner, und noch im Entstehen stimmt er nicht: kein Banner, kein schwarzes Eisen, keine Reihen. Nur diese zwei.

Auf den ersten Blick sind die beiden vertraut. Der eine hat den Wuchs und den Gang eines Zwergs, Bart und schweres Eisen; der andere den Umriss eines Elfen, hager, mit langem weißem Haar. Auf den zweiten Blick verweigert alles an ihnen das Vertraute. Dem Zwerg wachsen gekrümmte Hörner aus der Stirn, wo keine hingehören, sein Eisen ist alt und blind, und die Fäuste um den Axtschaft sind klauenartig verwachsen. Der Elf trägt ein Gesicht, das schön gewesen sein muss; dunkle Adern durchziehen es wie Wurzelwerk, in seinen Augen sitzt ein fahler Schein, der von keinem Licht dieser Senke stammt, und über seinen Schultern hängen zerschlissene, häutige Auswüchse, die Flügel gewesen sein könnten oder erst welche werden wollen. Seine Haut sieht aus, als wäre ein innerer Brand über sie gegangen. Für das, was da vor ihnen steht, fehlt den Reisenden jedes Wort.

Schon der erste Axthieb reißt einen der Reisenden von den Füßen, und nur das Geflecht aus Sivards Schmiede hält die Schneide vom Fleisch. Danach ist alles ein Handgemenge ohne Ordnung. Der gehörnte Zwerg drischt Schlag um Schlag, mit einer Wucht, die jeden Parierenden einen Schritt zurücksetzt. Der finstere Elf ist nirgends lange: Er taucht auf und ist wieder fort, nie zweimal von derselben Seite, und wo er zugreift, reißen die Klauen Riemen und Stoff. Klingen finden ihn und zeichnen ihn, Níamis Dolche zuerst – aufhalten lässt er sich davon nicht. Ein zweiter Reisender wird gepackt und zu Boden gerissen, über ihm setzt der Elf nach, und der Zwerg verlegt den Übrigen den Weg dorthin. Einen Atemzug lang sieht keiner der Freunde einen Ausweg.

Aus einer Richtung, die niemand erwartet hat, kommen Pfeile. Zwei Schäfte treffen die Schulter des finsternen Elfen, dicht beieinander. Aus dem Unterholz tritt, den Bogen noch gespannt, Eólin; hinter ihr, schon im Lauf, kommt Sivard, die Axt in beiden Händen, und sein erster Hieb nimmt dem Gehörnten den Schwung aus dem nächsten Schlag. Von da an dreht sich der Kampf. Eólins Pfeile lassen dem Elfen keine Ruhe mehr, Sivard und die Reisenden drängen den Zwerg von dem Gestürzten fort, und Níami ist dort, wo einer wieder auf die Beine muss. Mitten in diesem Drängen lassen die beiden ab. Sie weichen zugleich, der eine rückwärts ins Gehölz, der andere in einem einzigen Sprung über den Fels, und die Schatten zwischen den Stämmen nehmen sie auf, als wären sie nie etwas anderes gewesen. Wer ihnen nachsetzt, findet keine Spur, der sich folgen ließe – nur einen Geruch nach Schwefel in der Luft.

Nach dem Kampf ist es sehr still in der Wegsenke. Die Reisenden kommen zu Atem und erst jetzt sehen sie die beiden wirklich an. Sivard steht zwei Schritte entfernt; von seiner Axtklinge tropft es dunkel



und zäh. „Wir sind hinter euch her, seit Beúron.“ Eólin tritt neben ihn und senkt den Bogen. „Niemand geht allein ins Unbekannte.“ Die Umarmungen, die folgen, sind kurz und sacht.

Was da im Dickicht gelauert hat, bleibt ohne Antwort. Niámi, die für die meisten Dinge dieser Welt eine Geschichte weiß, weiß für dieses keine; Sivard und Eólin, eben noch mitten im Kampf, wechseln einen fragenden Blick und schweigen.

Sie bleiben nicht lange an diesem Ort. Ein Stück weiter, wo der Wald sich lichtet, verbindet Eólin die Wunden, und Sivard wischt die Klingen trocken; dabei erzählen die beiden, knapp, wie es ihre Art ist. Auf der Mauer hat es sich schnell herumgesprochen, dass der Hochkönig die Reisenden mitten aus dem Gefecht hat holen lassen – und wen er mitten in einer Schlacht hinausschickt, der trägt mehr als eine Nachricht. Das hat den beiden genügt. Sie haben die Schlacht verlassen, sobald ihre Abschnitte es erlaubten, und sind den Reisenden nachgegangen. Wo kein Weg mehr führt, sagt Eólin, liest sie das Gehen selbst: gedrücktes Gras an einem Sattel zwischen zwei Kuppen, eine Furt, an der Stiefel das Ufer gezeichnet haben, die Mulde einer Nacht. Sivard mustert unterdessen die Kettenhemden; an der Stelle, wo die Axt saß, richtet er die verschobenen Ringe mit zwei Fingern und sieht einen Moment länger hin. Für die Nacht findet Niámi eine geschützte Stelle am Fuß eines Felsenturms, wo überhängender Stein den Wind bricht und ein Feuer von keiner Seite weit zu sehen ist. Noch vor dem ersten Feuerschein hängt sie ihre kleine Laterne an einen Vorsprung – ein unscheinbares Ding aus ihrem Bündel, das an dunklen Abenden beim Packen und Flickern seinen Dienst tut –, und in ihrem Schein richten sie das Lager. Aus zwei Bündeln mehr wird ein gemeinsamer Vorrat, und aus dem Vorrat ein Abendessen, das reichlicher ausfällt als alle seit Beúron. Nach dem Essen löst Sivard eine flache Flasche vom Gürtel, zieht den Stopfen und reicht sie in die Runde. Der Schluck ist scharf und harzig und wärmt bis in die Finger. Es ist der Trunk auf das Wiedersehen, der in Beúron versprochen wurde – doch anders als zuvor gedacht. Sie sitzen an diesem Abend lange. Eólin wählt sich den Platz mit dem Gesicht zur Dunkelheit; Niámi teilt die Wachen neu, jetzt, da mehr Hände da sind; und der Schein der Flammen liegt auf sehr verschiedenen Gesichtern – auf Niámis Sommersprossen, auf Sivards Bart, auf Eólins schmalen Zügen, und auf den Reisenden dazwischen.

Ruhig bleibt die Nacht, und Wache halten sie zu zweit. Früh am Morgen brechen sie auf: Niámi voran wie an allen Tagen, Eólin neben ihr mit dem Blick am Boden, Sivard als Letzter, die Axt über der Schulter. Hinter dem Wald geht das Land wieder in offenes Grasland über, zwischen dessen Wellen die dunklen Felsentürme ihre Reihen fortsetzen, und von dem Gebirge, das auf Malegórs Karte so sicher gezeichnet ist, zeigt der Himmel noch nichts. Die Reisenden gehen ihm entgegen, und sie gehen nicht mehr allein.



SZENE 3.2: DIE STADT AUF DEN ZINNEN

Das Gebirge braucht Tage, ehe es mehr ist als ein Schatten in der Ferne. Von einer Anhöhe aus, unter einer hohen grauen Wolkendecke, sehen die Reisenden dann, wohin sie gehen: Vor ihnen fällt das Land in ein Tal voller Nebel, und aus diesem Nebel steigen Felsnadeln auf, in Reihen, deren Ende keiner sieht. Auf ihren Kronen: Mauerwerk. Türme mit schartigen Kanten, Burgen, die den Fels fortsetzen, als wäre nie entschieden worden, wo der Berg endet und der Bau beginnt, und zwischen den Nadeln, dünn über der Tiefe, die Linien von Brücken. Es ist das Bild von Malegórs Karte – die Stadt über dem gezeichneten Nebel. Die Stadt auf den Zinnen.

Der Abstieg ins Tal kostet den Rest des Tages, und unten schließt sich der Nebel über ihnen: erst verschwindet die Stadt, dann die Nadeln, zuletzt die eigene Richtung, bis die Welt ein grauer Umkreis von wenigen Armlängen ist, in dem Steine auftauchen und wieder versinken. Malegórs Karte zeigt am Fuß der Felsen ein Bergwerk und eine feine Linie durch den Berg, doch im Nebel hilft die feinste Linie wenig. Eólin findet Spuren, die nach wenigen Schritten enden, Niámi hält den Zug zweimal an und lauscht, und beim dritten Halt nimmt sie wortlos ihr Bündel von der Schulter.

Sie holt die kleine Laterne hervor. Es ist dasselbe unscheinbare Ding, das seit Beúron an den Abenden seinen Dienst getan hat, beim Packen, beim Flickern der Riemen, unauffällig bis zur Unsichtbarkeit. Kaum hängt sie an Niámis Hand, springt ihr Türchen auf. Was herauskommt, ist keine Flamme. Ein Licht von der Größe einer Knospe hebt sich aus dem Gehäuse, bläulich und ruhig, schwebt eine Armlänge voraus und wartet. Das Licht, bei dem sie ihre Riemen geflickt haben, ist nie eine Flamme gewesen. Ein Irrlicht – und anders, als die Geschichten es wollen, führt dieses nicht fort vom richtigen Weg, sondern dorthin.

Vor dem kleinen Licht weicht der Nebel zurück, gerade weit genug zum Gehen. Nach einer Weile tauchen am Boden die ersten Zeichen von Zivilisation auf: eine Halde aus taubem Gestein, ein Trog, ein Karren mit gebrochenem Rad. Ein Lager schält sich aus dem Grau, Hütten aus Brettern und Fellen, kalte Feuerstellen, an einem Pfosten eine erloschene Grubenlampe – verlassen wirkt es nur auf den ersten Blick; die Leute, denen es gehört, sind im Berg. Das Irrlicht hält sich von den Hütten fern, quert die Halde und zieht auf die Felswand zu, bis aus dem Dunst Holz hervortritt: Stiegen und Podeste, in die Wand gedübelt, eine über der anderen, so weit das Licht reicht. Hier beginnt die feine Linie der Karte. Für den Aufstieg braucht es keine Kühnheit, nur Geduld. Das Holz ist alt, aber robust, und wo eine Planke federt, ruft der Vorderste es leise nach hinten. Unter ihnen bleibt der Talgrund im Grau zurück, und wie tief es unter den Füßen hinabgeht, lässt sich bald nicht mehr sagen. An einem Absatz, wo ein Überhang die Wand vor Wind und Wasser schützt, ist der Fels auf Mannshöhe geglättet, und in der Fläche haben sich Reste eines Bildwerks gehalten – der Bogen einer ausgespannten Schwinge, mehr nicht. Sivard legt die flache Hand darauf. Gearbeitet, sagt er dann, nicht gewachsen – und älter als jedes Mauerwerk, an das er je die Hand gelegt habe.

Durch einen Stollenmund treten die Reisenden schließlich in den Berg, und drinnen ist er nicht dunkel. An den Wänden sitzen helle Kristalle, die ein mildes Licht geben, und hinter ihnen, in schmalen



Bändern, Gold. Aus der Tiefe kommt das Pochen von Spitzhacken, gleichmäßig und ohne Ende, dazu das Rollen von Karren und hin und wieder dazwischen eine Stimme. Das Irrlicht schlüpft in die Laterne zurück und macht sich klein, und Niámi deckt das Türchen mit der Hand ab. Von da an gehen sie den Arbeitenden aus dem Weg: Zwerge mit Staub im Bart, Kobolde, die Körbe schleppen, keine Rüstung an ihnen und keine Waffe außer dem Werkzeug. Zweimal drücken sich die Reisenden in einen Nebestollen und lassen eine Schicht vorüberziehen, so nah, dass der Geruch von Schweiß und Steinmehl mitkommt. Im Reden der Vorbeigehenden kehrt ein Wort wieder, fremd und doch ohne jeden Zweifel, wem es gehört: Dun Nagúllar. So heißt die Stadt über ihnen in der alten Sprache dieser Welt. Weiter oben quert der Stollen etwas, das nicht zur Mine gehört. Mitten im gewachsenen Fels schneidet der Gang durch eine Mauer aus gefügten Quadern, glatt und ohne Mörtel, gesetzt von Händen, die lange vor dieser Mine tot gewesen sein müssen. Die Bergleute haben sie durchbrochen wie taubes Gestein und nicht weiter beachtet. Sivard streicht im Vorbeigehen mit dem Daumen eine Fuge entlang und geht danach langsamer.

Wo die Stollen enden, öffnet der Berg sich wieder. Der Ausstieg mündet auf eine Felskanzel hoch über dem Nebel, und was vom Tal aus Ahnung war, ist hier Anblick: die Nadeln in ihrer ganzen Höhe, grau und bewachsen, die Burgen auf den Kronen, näher jetzt, mit Fenstern, hinter denen kein Licht brennt, die Brücken, die von Nadel zu Nadel gespannt sind, und darunter der Abgrund, in dem die Wolken langsam kreisen. Kein Laut kommt von der Stadt herüber. Hier rasten sie: Brot, Wasser, die Bündel als Lehne, und eine Weile essen und trinken sie nur und sehen hinüber.

Oberhalb der Kanzel übernimmt wieder das Holzwerk: Stiegen, dazu ein hölzerner Aufzug mit Kurbel, Seil und einem Korb voll Steine als Gegengewicht, den Sivard prüft, ehe er jemanden hineinlässt. Neben dem Weg zeigen sich die ersten Ruinen: ein Mauerzug im Fels, ein halber Bogen, Stufen, die im Nichts ansetzen. Und in diese Höhe hinein beginnt ein Gesang. Er kommt aus dem Fels und aus der Luft zugleich, hoch und vielstimmig, ohne Worte, und er ist schön – zu schön für diesen Ort. Wer zu sehr hinhört, dem rücken die dunklen Öffnungen zu beiden Seiten näher, alte, ausgewaschene Stollen im Fels, und einer der Reisenden hat schon die Hand an so einem Rand, ehe er selbst begreift, dass er den Weg verlassen hat.

Erst als der Weg an einer breiten Felsnische vorbeiführt, zeigen sich die Sänger. Dort sitzen sie, an die zwei Dutzend, auf Sims und Vorsprüngen, geflügelt und gehörnt, kaum fingerlang die einen, spannenhoch die anderen – ein Hofstaat der Feenlinge, größer als jeder, dem die Reisenden bisher begegnet sind, und offenbar seit langem hier zu Hause. Der Gesang bricht nicht ab, er wird nur neugieriger; kleine Augen mit Pilzglanz mustern die Ankömmlinge, und über die Simse läuft ein erwartungsvolles Kichern. Sivard antwortet. Er stellt sich breit vor die Nische, holt Atem und beginnt zu singen: tief, ohne Worte, ein Bergsang, wie ihn die Zwerge in den Stollen singen, aus der Brust heraus, und der Fels unter den Füßen nimmt den Ton auf und gibt ihn weiter. Die kleinen Stimmen verstummen, erst wenige, dann alle. Einen Moment lang singt nur der Zwerg allein. Danach jubelt der ganze Hofstaat, das halbe Dutzend der Vordersten versucht sich sofort an der Tiefe seiner Töne und scheitert kläglich

und glücklich, und der Hofstaat gibt den Weg frei. Im Weitergehen trifft einen der Reisenden etwas Kleines an der Schulter: ein Körnchen Gold, rund gewaschen. Gabe oder Spott – bei den Feenlingen sieht beides gleich aus. Der Gesang hinter ihnen hat Sivards Melodie übernommen und begleitet sie noch lange durch die Höhe, immer ein wenig schiefer.

Je höher der Weg führt, desto mehr wird aus dem Fels Gemäuer. Erst einzelne Bögen, dann Fassaden, dann steigt der Pfad zwischen Pfeilern hindurch, so hoch, dass ihr oberes Ende im Dämmer verschwimmt, vorbei an Toren für Wesen, an Fensterreihen ohne Licht, von Ranken überzogen. Das Tageslicht fällt nur noch in schmalen, staubhellen Streifen von weit oben herein. Diese Bauten gehören nicht zur Stadt auf den Zinnen. Sie sind älter, um Zeitalter älter: Die Stadt dort oben steht auf den Resten einer früheren, und wer hinaufwill, geht mitten durch das, was von ihr geblieben ist.

In die Pfeiler sind Bilder gehauen, kaum verwittert. Es ist dieselbe Bildschicht, die sie an den Toren von Albiténis zuletzt gesehen haben: Reihen von Gestalten und Dächern, gebreitete Schwingen mitten unter ihnen – Drachen und Häuser in einem Bild. Nur ist hier erhalten, was dort das Wetter fortgenommen hat. Der eine Drache, größer als alle übrigen, kehrt in jedem der Bilder wieder, mitten unter den Schwingen, und über seinem Haupt, unversehrt, die Zier eines Königs. Vor einem der unteren Bildfelder bleibt Sivard unvermittelt zurück: Gedrungene Gestalten sind darin bei der Arbeit zu sehen, Hämmer über einem Werkstück, und über ihnen, schützend oder zusehend, eine einzelne Schwinge. Er bleibt davor, bis die anderen schon weiter sind. Was er darin findet, behält er bei sich.

Am Weg liegt eine Kammer offen, leer wie alle anderen und doch anders. In ihrer Mitte erhebt sich ein gehauener Sockel, kaum kniehoch, seine Kanten vom vielen Berühren rund geworden, und nichts darauf. Der Staub des Ortes hat sich überall niedergelassen; nur dieser eine Raum ist frei davon. Die Reisenden bleiben nicht. Doch die Stille dieser früheren Stadt geht mit ihnen weiter. Sie ist nicht die alte, ausgeruhte Stille von Albiténis; sie ist jünger, und sie hat mehr von Trauer als von Verlassenheit. Zuletzt schließt sich der Fels wieder über dem Weg. Hinter einem gebrochenen Tor windet sich eine Treppe in den Stein hinauf, so eng, dass die Bündel an beiden Wänden streifen, Drehung um Drehung um denselben Kern. Die Fackeln kommen hervor und brennen unruhig in der aufsteigenden Luft. Es gibt keine Fenster hier, keine Absätze, nur die Stufen und den eigenen Atem – und dann, irgendwo zwischen zwei Wendungen, noch etwas. Zuerst ist es ein Zittern im Fels, das kommt und vergeht. Es kommt wieder. Und wieder, im selben Abstand, und wer im Steigen die Hand an der Wand lässt, zählt irgendwann mit. Ein Takt. Langsam, tief unter allem, als schläge irgendwo im Berg etwas sehr Großes und sehr Geduldiges.

Mit der Höhe kommt Wärme in den Stein, erst kaum zu spüren, dann unverkennbar, und in den Takt aus der Tiefe mischt sich ein zweiter: härter, heller, aus Eisen. Hämmer. Die Treppe mündet in einen Gang aus gefügten Quadern – kein Fels mehr: Gemäuer, Bauwerk, die Burg selbst. Am Ende des Ganges flackert roter Schein über die Wände, und mit jedem Schritt wird das Eisen lauter, bis es den Schlag aus der Tiefe verschluckt hat. Die feine Linie auf Malegórs Karte endet hier, in der Festung von Dun Nagúllar.



SZENE 3.3: DIE SCHMIEDE DER ASCHEWÄCHTER

Der Gang aus gefügten Quadern führt dem roten Schein entgegen, und die Wärme wird dichter, bis sie sich schwer auf die Haut legt. Wo der Gang endet, öffnet der Berg sich zu einer Halle, für die selbst Sivard keinen Vergleich hat – und an seinem Gesicht lässt sich ablesen, was das heißt.

Gehauen ist die Schmiede von Dun Nagúllar in den lebenden Fels. Ambosse von der Größe eines Fuhrwerks reihen sich durch den Raum, jeder auf einem eigenen Sockel aus Stein. Durch den Boden ziehen sich Rinnen, in denen flüssiges Feuer träge dahinzieht und den ganzen Raum von unten rot erleuchtet. An der hinteren Wand hebt und senkt sich ein Blasebalg, so hoch wie ein Haus, an Ketten und Rädern, die keine sichtbare Hand bewegt, und mit jedem seiner Atemzüge flammen die Essen heller auf. Ketten hängen aus einem Dunkel, in dem keine Decke zu erkennen ist. Ein steinernes, breites Löschbecken dampft still vor sich hin. An den Wänden, an Haken und Gestellen, hängen Waffen und Rüstungsteile in langen Reihen, die meisten halbfertig, alle aus demselben schwarzen Eisen, das die Reisenden vor den Mauern Beúrons gesehen haben. Und in der Rückwand, zwischen zwei Pfeilern, die im Dunkel enden, brennt ein hohes Tor voll roten Lichts, tiefer und satter als der Schein der Rinnen – von dort kommt der Schlag der Hämmer, hart und hell und gleichmäßig.

Mitten im Takt halten die Schläge ein.

In dem glühenden Tor steht mit einem Mal eine Gestalt. Gegen das rote Licht ist sie nur ein Umriss,



breit genug, den Durchgang beinahe zu füllen: ein Zwerg, einen gewaltigen Hammer quer in den Fäusten. Er tritt in die Halle, und mit jedem seiner Schritte gibt das Licht mehr von ihm frei – einen langen dunklen Mantel über geschwärztem Kettenzeug, davor ein bis zum Boden fallendes Tuch, dicht bestickt mit Knotenwerk in dunkler Bronze, über der einen Schulter versengtes Fell; das dunkelrote Haar und der lange Bart sind stellenweise geflochten, und in seinem Gesicht sitzt eine Trauer, die älter aussieht als jeder Zorn. An den Kanten seines Hammers glüht das Eisen, als käme er eben aus der Esse. Kurz nach ihm tritt eine Zwergin durch das Tor, das dunkle Haar in dicken Zöpfen, in schwerer schwarzer Platte über einer rußfleckigen Lederschürze, eine Armbrust aus geschwärztem Eisen halb erhoben – und in den Fugen ihrer Rüstungen schwelt rote Glut, an ihm nicht anders als an ihr. Solche Glut haben die Reisenden vor Beúron erlebt, an zweien, gegen die keine Klinge der Stadt etwas ausrichtete. Aschewächter.

Kaum steht die Zwergin neben ihm, kommt ihre Armbrust hoch, und alles geht sehr schnell: Klingen fahren aus den Scheiden, Eólin hat einen Pfeil auf der Sehne, ehe das geschwärzte Eisen sein Ziel gewählt hat, Niámi zieht mit einem Ruck einen der Reisenden hinter den nächsten Steinsockel, und die Übrigen verteilen sich zwischen die steinernen Sockel. Der Blasebalg holt Atem, die Essen flammen auf, und im Aufflammen wächst der Schatten des Schmieds lang über den Boden, bis er die Vordersten erreicht. Der Schmied hebt den Hammer über die Schulter.

Doch diese Bewegung verrät ihn. Der Hammer steigt schwer, eine Spur zu langsam, um wirklich bedrohlich zu wirken, und Sivard sieht, was nur ein Schmied sieht: Hände, rissig und versengt bis über die Gelenke, Schultern, die seit langem kein Ende der Arbeit mehr kennen, und darunter eine Erschöpfung im Gesicht. Sivard nimmt die eigene Axt von der Schulter und legt sie auf den Stein, so deutlich, dass der Klang durch die Halle geht. Einer der Reisenden greift nach ihm und kommt zu spät: Er ist schon zwischen den Sockeln hindurch, die leeren Hände sichtbar, und geht auf die beiden zu. An einem der Gestelle verharrt sein Blick kurz und geht weiter.

Am vordersten Amboss bleibt Sivard stehen, den Stein zwischen sich und dem Schmied. Was er ansieht, ist nicht der Hammer. Es sind die Hände des anderen, die Brandnarben, das halb geschmiedete Werk vor ihm – und der Schmied sieht auf Sivards Hände hinab, auf Schwielen, wie sie nur ein Leben am Feuer hinterlässt. Zwei Zwerge über einem Amboss, und zwischen ihnen mehr Gemeinsames, als dieser Krieg erlaubt. Der Hammer sinkt, bis sein glühender Kopf den Boden berührt. Kurz danach senkt auch die Zwergin ihre Armbrust.

Hrelda, die Zwergin, spricht zuletzt doch, mit einer Stimme, die vom Feuer rau ist. Die anderen seien fort, sagt sie, mit dem Heer, lange schon; sie beide seien geblieben, denn diese Feuer dürften nicht erkalten, solange der Krieg herrsche. Seit das Heer ausgezogen sei, hätten die Essen nicht mehr geruht, und sie beide auch nicht. Ihr König habe sie einst aus einem Feuer geholt, das größer gewesen sei als alle diese Essen zusammen, und wer das erlebt habe, der diene nicht aus Furcht. Er führe keinen Krieg aus Hunger nach Land, sagt sie, und keinen aus Bosheit: Genommen worden sei ihm, was keine Schmiede der Welt wieder schmieden könne – und seither sei es still in dieser Burg, weil er es so halte. An der

Art, wie Baelmund, der Schmied, bei diesen Sätzen auf sein Werk hinabsieht, lässt sich ermessen, was sie die beiden kosten.

Unter den halbfertigen Stücken an den Wänden findet sich ein einziges fertiges. Es ist eine Axt, und sie gehört nicht zu den anderen: kein schwarzes Eisen, keine Glut – heller Stahl, der das rote Licht ruhig zurückgibt, ein Blatt mit feinem Knotenwerk bis in die Schneide, ein Schaft aus dunklem Holz, von langem Arbeiten glatt gerieben. Dort hat Sivards Blick auf dem Weg zu den beiden verharret, und die Schmiede haben es gesehen. Der Schmied nimmt sie vom Haken und hält sie ihm hin. „Sie ist nicht für diesen Krieg geschmiedet“, sagt er dabei. Sivard wiegt die Axt lange, wie man einen Satz wiegt, ehe man ihn glaubt. Danach hebt er seine alte Axt vom Boden auf und legt sie auf den vordersten Amboss – ein Tausch unter Schmieden, den keiner der beiden benennt und den beide verstehen.

Dort, wo der Weg ins Innere der Burg weiterführt, mündet seitlich ein Schacht in die Tiefe. Aus ihm steigt Wärme, doch sie ist anders als die der Essen – trockener, älter, und sie trägt einen Geruch nach Verkohltem, den keines der Feuer ringsum erklärt. Quer über die Steinplatten davor läuft eine Spur, gerissen, nicht gehauen, zu lang und zu tief für jedes Werkzeug an diesen Wänden. Sivard, die neue Axt schon auf dem Rücken, bleibt am Rand des Schachts stehen und sieht hinab in das Dunkel. Niámi wartet, bis er sich löst, und geht dann voran.

Bei ihren Feuern bleiben die beiden Schmiede zurück. Zum Abschied gibt es ein Nicken, das Sivard erwidert, und hinter den Reisenden setzt der erste Hammer wieder ein, nach einer Weile der zweite. Der Gang, der sie aufnimmt, wird mit jeder Biegung kühler, der Schlag der Hämmer leiser, und was an seine Stelle tritt, ist die Stille der Festung von Dun Nagúllar.

SZENE 3.4: DAS DRACHENHERZ

Je tiefer die Reisenden den Gemäuern folgen, desto stiller wird es um sie. Der Schlag der Hämmer ist hinter den Biegungen verklungen, die Wärme der Essen aus dem Stein gewichen, und in die Kühle kehrt zurück, was zwischen den Hämmern nicht zu hören gewesen ist: der Takt aus der Tiefe. Auf der Treppe im Fels: ein Zittern unter der Hand. Hier geht er durch die Sohlen, durch die Wände, durch die Luft, langsam und gleichmäßig, und je höher sie durch das Gemäuer hinaufsteigen, desto weniger kommt er von unten – eher von dort, wohin sie gehen.

Schlichter, als eine Festung ihn vermuten lässt, ist der Weg hinauf: eine Treppe um einen einzigen steinernen Kern, zwei, drei Kammern ohne Türen, dann die Kellergewölbe der eigentlichen Burg. Dahinter kommen Räume, wie jede Burg sie kennt, und in jedem fehlt dasselbe. In der Küche sind die Herde kalt; das Kupfer hängt geputzt an den Wänden, und auf den Blöcken finden sich keine Essensreste – hier ist seit langem nicht mehr gekocht worden. Im Saal daneben ist eine lange Tafel gedeckt, Teller, Becher, Leuchter an ihren Plätzen, und keiner der Stühle ist je zurückgeschoben worden. Niemand begegnet ihnen: keine Wache, kein Diener, kein Laut außer den eigenen Schritten und dem Pochen, das unter allem weitergeht. Seither sei es still in dieser Burg, weil er es so halte, hat die Zwergin gesagt. Hinter einer letzten Biegung weitet der Gang sich zu einer Vorhalle, und an ihrem Ende ragen zwei

Türflügel aus schwarzem Holz auf, beschlagen mit dunklem Eisen und höher als jedes Tor, durch das die Reisenden in dieser Welt gegangen sind. Verriegelt sind sie nicht. Unter den Händen der Reisenden schwingen sie lautlos nach innen, und der Takt, der bis hierher durch den Stein gekommen ist, kommt ihnen nun entgegen.

Der Saal dahinter ist der größte Raum, den die Burg bis hierher offenbart hat. Säulen aus dunklem Stein heben ein Gewölbe, das im Dämmer über ihnen schwimmt; der Boden ist so glatt geschliffen, dass das wenige Licht sich in ihm spiegelt. Die Wand am fernen Ende brechen hohe, schmale Bögen aus Glas, hinter denen grauer Himmel treibt, und davor, kaum um eine flache Stufe gehoben, ragt der Thron: ein Monolith aus schwarzem Stein, schlicht und uralt, ohne Zier, ohne Lehne, ohne Polster. Und auf dem Thron, auf dem niemand sitzt, glüht ein weißes Licht. Mit jedem Schritt in den Saal hinein wird der Schlag voller, und lange bevor die Reisenden den Thron erreichen, gibt es keinen Zweifel mehr, woher er kommt.

Auf dem schwarzen Stein ruht ein Kristall aus lichtem Weiß. Groß ist er nicht – zwei Hände könnten ihn fassen –, und in seinem Innern schlägt ein Licht: Es schwillt an und wieder ab, dann wieder an und sinkt zurück, im selben Takt, der durch den ganzen Berg geht. Was durch Stollen und Treppen als Beben im Stein zu spüren war, ist hier ein Leuchten. Und mit dem Leuchten kommt, ungerufen, alles wieder, was die Reisenden über weite Wege mitgetragen haben. Die Zeile aus Taliesins Lied, die am Feuer im Ohr geblieben ist: ein Herz, das fortschlug, als längst keine Lieder mehr klangen. Malegórs Worte über seiner Karte: dass das Herz der Anderswelt nie der Baum gewesen sei. Der karge Satz des Hochkönigs in Beúron: Hier liege, was dem Baumthron entrissen worden sei. Und die Karte selbst, die feine Linie, die mitten in dieser Stadt an einem kleinen, kreisrunden Zeichen beginnt – die Reisenden begreifen, dass sie nun genau davor stehen. Was dem Baumthron entrissen wurde, ist kein Ding und keine Kraft. Es ist ein Herz, Licht in Kristall, und es schlägt. Es schlägt schwer: Das Licht steigt, als koste jeder Schlag etwas, und zwischen zwei Schlägen wird der Saal dunkler.

Wie lange sie so vor dem Thron standen, kann später keiner der Reisenden sagen. Zwischen den Säulen der fensterlosen Seite liegt der Boden im Dunkel, und dort hängt, dichter als irgendwo sonst in der Burg, der Geruch nach Verkohltem, der schon über dem Schacht der Schmiede gelegen hat. Was in diesem Dunkel ruht, haben sie für Fels gehalten – bis der Fels die Augen öffnet.

Klaue vor Klaue löst sich der Leib aus dem Schatten und richtet sich zwischen den Säulen auf: ein Drache. Seine Schuppen sind dunkel wie der Stein dieser Halle, vom Schädel bis über den Rücken zieht sich ein Kamm aus Stacheln, und wenn er das Maul öffnet, wartet dahinter ein Schein wie von einem offenen Ofen. Er ist kleiner, wahrscheinlich auch viel jünger, als die Drachen über Beúron, schmaler in den Schultern, und in seinen Bewegungen sitzt ein Ungestüm, das die großen längst abgelegt haben – der Saal wird trotzdem eng an ihm. Er kreist nicht und er droht nicht: Er schiebt sich zwischen die Reisenden und den Thron, senkt den Schädel, und in seinen Augen brennt dasselbe Licht wie hinter seinen scharfen Zähnen.

Plötzlich fährt er durch den Saal, eine ganze Säulenreihe weit, und wo eben noch einige der Reisenden

gestanden haben, glüht der Stein. Sie werfen sich hinter die Säulen, rollen über den glatten Boden, greifen an, wo der lange Leib eine Blöße lässt. Eólin's Pfeile finden die Schwingen und den Hals. Sivard springt aus der Deckung, die neue Axt beidhändig, und schlägt sie in eine Klaue, tief genug, dass der Drache den Schädel herumwirft – der Schwanz reißt ihn dafür von den Füßen, und Níami zerrt ihn mühsam hinter die nächste Säule, einen Atemzug, bevor der Feuerodem die Stelle findet. Einmal steigt der Drache auf den Thron selbst, die Klauen um den schwarzen Stein, die Schwingen weit über dem Licht, das unter ihm weiter schlägt, und von dort oben treibt sein Feuer die Reisenden bis an die hinteren Wände des Saales zurück. Wer dem Herzen zu nahe kommt, den wirft der Schwanz zurück. Lange dauert es nicht, bis alle es wissen, ohne dass es einer sagen müsste: Gegen dieses Wesen gibt es in diesem Saal keinen Sieg.

Mitten im Ansatz eines neuen Feuerstoßes fährt der Schädel des Drachen herum, fort von den Reisenden, dem Tor des Thronsaals zu. Dort, zwischen den offenen Flügeln, kommt eine Gestalt in den Saal: Gold unter einem Mantel von tiefem Grün, ein Geweih über der Stirn, in der Rechten ein bloßes Schwert, von dessen Klinge ein ganz eigener, heller Schein ausgeht. Es ist Oberon. Er sieht die Reisenden nicht an, keinen von ihnen; sein Blick geht an allem vorbei zum Thron.

Mit einem Stoß seiner Schwingen wirft der Drache sich ihm entgegen, mit allem, was er hat – Feuer, Klauen, dem ganzen Gewicht seines Leibes. Der Feuerstoß schlägt um den Hochkönig zusammen und gibt ihn unversehrt wieder frei; die Klauen treffen ein Schwert, das an keiner Stelle nachgibt. Der Hochkönig bleibt, wo er ist. Erst als der Drache zum zweiten Sprung ansetzt, tritt er ihm entgegen, ein einziger Schritt, und Morgenstern beschreibt einen einzigen Bogen. Der Drache bricht mitten in der Bewegung. Er stürzt schwer, schlittert über den glatten Stein bis vor den Thron, und dort bleibt er liegen, die Schwingen halb entfaltet, wie er gefallen ist. Der Schein hinter seinen Zähnen wird dunkler. Dann erlischt die Glut.

Im Saal ist der Takt des Herzens mit einem Mal das Lauteste. Über dem Gefallenen verharrt der Hochkönig, das Schwert gesenkt, den Kopf geneigt, und rührt sich nicht. Am Boden wirkt der Drache kleiner, als er im Kampf erschienen ist: die Stacheln des Kamms an den Spitzen noch weich, die Schwingen zu groß für den Leib – ein junges Wesen, das erst in sie hätte hineinwachsen sollen. Bis zuletzt hat es das Herz bewacht; sein Feuer hat den Thron in dem ganzen Kampf nicht ein einziges Mal gestreift. Sivard lässt die neue Axt sinken und sieht sie an, und es fehlt jeder Stolz in seinem Blick. Die Reisenden sind gerettet worden, doch in keinem von ihnen kommt ein Gefühl von Erleichterung auf – eher Trauer, ohne sie erklären zu können.

Erst danach tritt der Hochkönig an den Thron. Er schiebt seine Klinge in die Scheide und hebt den Kristall mit beiden Händen vom Stein. In dem Augenblick, in dem das Herz den Thron verlässt, verändert sich der Berg: Der Takt, der durch Stollen, Treppen und Mauern gegangen ist, ist aus dem Stein fort; er schlägt nur noch dort, zwischen den Händen des Hochkönigs, klein geworden und nahbar. Zum ersten Mal, seit die Reisenden den Fuß in die Stadt auf den Zinnen gesetzt haben, ist sie still. Mitten in dieser Stille hebt der Hochkönig den Kopf. Er lauscht – nicht dem Herzen und nicht dem



Saal, sondern etwas, das nicht bis zu den Reisenden dringt. Und was immer es ist – es mahnt den Hochkönig, der bis hierher keinen hastigen Schritt getan hat, zur Eile.

Er löst, schon im Gehen, einen Beutel aus dunklem Leder vom Gürtel und hüllt den Kristall darin ein. Mit dem Leder erlischt das weiße Licht im Saal; was bleibt, ist der Schlag, dumpf jetzt und verborgen, ein Pochen im Arm des Hochkönigs. Dann sieht er die Reisenden an – erstmals, seit er durch das Tor gekommen ist –, und in diesem Blick liegt keine Frage und kein Dank, nur eine Weisung: sie sollen folgen. Sein Weg führt an dem leeren Thron vorbei, dorthin, wo sich neben der gläsernen Wand ein zweites Tor abzeichnet.

Und sie folgen. An dem gefallenen Drachen vorbei, an dem leeren Thron entlang, hinter dem Hochkönig her. Dann sind sie durch das zweite Tor im Freien: kalte Luft, offener Himmel, Wind zwischen den Zinnen. Von der Schwelle führt kein Weg hinab und keine Treppe – nur eine Brücke, ein einziger gerader Gang aus schwarzem Stein, ohne Brüstung, hinüber zu einem zweiten Turm der Burg, frei über einer Tiefe, aus der Nebel heraufsteigt. In der Ferne ragen die Nadeln des Gebirges in den grauen Himmel, und am anderen Ende der Brücke wartet, dunkel und verschlossen, das Tor des zweiten Turms. Der Hochkönig tritt auf die Brücke hinaus, das Herz im Arm – und die Reisenden folgen ihm auf die Brücke.

SZENE 3.5: DIE BRÜCKE

Der Wind über der Brücke wechselt mit jedem Schritt die Seite. Er zerrt an den Mänteln der Reisenden, drückt sie aus dem Schritt und trägt aus der Tiefe den Geruch von nassem Stein herauf. Unter ihren Sohlen bleibt nur die schmale Bahn aus schwarzem Stein; zu beiden Seiten geht es in eine Tiefe, in der sich der Blick in Nebel und Wolken verliert. Der Hochkönig geht voran, das verhüllte Herz im Arm, mit demselben Schritt, mit dem er durch die stille Burg gegangen ist.

Das Tor des zweiten Turms, auf das sie zugehen, öffnet sich, noch ehe sie die Mitte der Brücke erreichen: Schwer und ohne Laut weichen die beiden Torflügel ins Innere des Turms zurück. Aus dem Dunkel dahinter tritt eine hohe Gestalt in Rüstung aus schwarzem Stahl, der blau aufscheint, wo das graue Licht ihn trifft: feine Linien im Metall, ein Helm, dessen Wangen sich zu Flügeln aufschwingen, und dahinter langes schwarzes Haar, das wild im Höhenwind tanzt. In der einen Hand ein Speer, am anderen Arm ein runder Schild. Dass ihnen hier der Herr der Stadt selbst entgegentritt – der Gebieter der Wächter, der Schwarzelf der alten Geschichten, den keiner der Erzähler je gesehen hat –, weiß jeder der Reisenden, ehe der erste Schritt des schwarzen Ritters auf dem Stein aufsetzt.

Mit jedem seiner Schritte wird die Brücke kleiner. Was da über den schwarzen Stein herankommt, ist dieselbe Gegenwart, die die leeren Hallen der Burg ausgehöhlt hat, und der Blick hinter dem Helmschlitz streift die Reisenden dabei nicht ein einziges Mal. Er gilt dem Hochkönig, und er gilt dem Bündel in seinem Arm.

Wenige Schritte vor den Reisenden bleibt der Hochkönig stehen. Er dreht sich um und übergibt das Bündel dem Nächsten von ihnen, fest und endgültig, und die einzige Gebärde, die er dazu gibt, weist



zurück: durch das Tor, durch den Saal, den Berg hinab. Nur ein Name kommt ihm dabei über die Lippen: Tir Na Nóg. Dann wendet er sich wieder der Brücke zu. Von diesem Augenblick an gibt es die Reisenden für ihn nicht mehr.

Die Reisenden weichen zurück. Kein Angriff treibt sie; noch ist keine Klinge gehoben worden. Sie weichen vor dem, der da kommt, und keine Weisung hätte es dafür gebraucht – solch eine Macht geht von ihm aus. Erst unter dem Torbogen, das Herz an der Brust des Trägers, begreifen sie, was auf dieser Brücke eben mit ihnen geschehen ist, und es schneidet tiefer als der Wind: Im Saal hat der Hochkönig sie gerettet, und hier oben schickt er sie fort wie Boten. Verbündete sind sie nie gewesen. Werkzeuge waren sie, Träger, nur Gäste in einem fremden Reich – und in dem, was zwischen diesen beiden seinen Anfang nimmt, bedeuten sie nichts.

Von der Schwelle aus sehen sie, wie der schwarze Ritter wenige Schritte vor dem Hochkönig anhält. Er setzt den Speer mit dem Schaft auf den Stein, hebt die freie Hand und nimmt den Helm ab. Darunter kommt das Gesicht einer Elfin hervor: schmal und blass, von schwarzem Haar umweht, ein junges Gesicht und ein sehr altes zugleich. Dann spricht sie, in einer Sprache, die selbst die Reisenden verstehen, ruhig und klar, und der Wind, der auf dieser Brücke jedes andere Wort davonträgt, trägt diesen einen Satz bis zu den Reisenden:

„Du hast auf meinem Herzen dein Königreich aufgebaut.“



Eine Antwort gibt der Hochkönig nicht. Nichts an ihm zeigt ein Erkennen – kein Stutzen, kein Innehalten, nicht der Bruchteil eines Zögerns vor diesem Gesicht oder diesem Satz. Seine Hand geht an den Gürtel, und Morgenstern kommt leuchtend aus der Scheide.

Die Reisenden wenden sich ab und gehen zurück durch den Saal, an dem gefallenem Drachen vorbei, zurück in die Gänge, die Treppen hinab. Der Kristall im Beutel schlägt gegen die Brust dessen, der ihn trägt, durch Stoff und Kettenringe hindurch – ein zweiter, fremder Herzschlag neben dem eigenen. Den Kampf auf der Brücke sehen sie nur noch in Ausschnitten. Schon durch die gläserne Wand des Thronsaals, im Laufen: hoch über dem Nebel ein goldener Schein, der weit ausholt, und ein dunkler, der darunter hindurchfährt. Danach geben die Treppen den Blick nur her, wo eine Scharte oder ein schmales Fenster in der Mauer sitzt, und hinter jedem hängt die Brücke ein Stück höher über ihnen. Einmal geht ein Dröhnen durch den Berg, das mit keinem Hammer dieser Stadt verwandt ist; einmal flackert Licht über die Stufen, obwohl keine Öffnung in der Nähe liegt.

An einem dieser Fenster stocken ihre Schritte. Hoch oben, klein vor dem grauen Himmel, holt die goldene Klinge noch einmal aus – und der Speer der Elfin trifft den rechten Arm des Hochkönigs. Kein Blut folgt dem Schlag. Wo eben noch der Unterarm gewesen ist, blitzt einen Augenblick lang ein dichter Nebel aus Licht, und dann fallen Arm und Schwert an Zinnen und Mauerwerk vorüber und am Fenster der Reisenden vorbei, so nah, dass der Schein Morgensterns die Treppe erhellt und die

Reisenden die Köpfe einziehen. Zerbrochen ist das Schwert nicht: Es versinkt ganz, mit der Hand, die es geführt hat, und aus den Nebeln unter der Stadt kehrt kein Schimmern mehr zurück.

Weiter hinab geht die Flucht, schneller als zuvor, durch Räume und Gänge, die sie heraufgekommen sind. Von der Brücke dringt nichts mehr zu ihnen. Was stattdessen anwächst, kommt aus der Stadt selbst: Rufe irgendwo unter ihnen, Schritte in eben noch leeren Gängen, ein Rollen und Rüsten hinter den Mauern, als erwachte in den Zinnen ein Heer. Das fremde Herz schlägt seinen ruhigen Takt weiter. Der Weg hinab ist weit, und er ist nicht mehr still.

SZENE 3.6: DIE FLUCHT

Die Burg, durch deren leere Hallen sie heraufgestiegen sind, erwacht zum Leben. Aus Quergängen hallen Rufe, irgendwo schlagen Tore, Eisen fährt über Stein, und zweimal retten sich die Reisenden in den Schatten eines Portals, während gerüstete Schritte vorüberziehen.

Auch durch die Schmiede führt ihr Weg ein zweites Mal. Das hohe Tor in der Rückwand brennt rot wie zuvor, die Rinnen im Boden führen ihr flüssiges Feuer, doch die Hämmer schweigen. Zwischen den Ambossen regt sich nichts, und von den beiden zwergischen Aschewächtern ist nichts zu sehen. Auf dem vordersten Amboss liegt noch, wo Sivard sie hingelegt hat, seine alte Axt.

Enger wird es wieder in der Wendeltreppe, abwärts um denselben Kern, im Schein der letzten Fackeln. Sivard legt im Hinabsteigen die Hand an den Fels, wie er es auf dem Weg herauf getan hat. Der Berg gibt nichts zurück – kein Zittern, kein Takt mehr unter seiner Hand. Was hier unten geschlagen hat, schlägt jetzt im Beutel an der Brust, gedämpft vom Leder, ruhig, während die Treppe kein Ende nehmen will.

Zwischen den Pfeilern der früheren Stadt fällt das Licht in seinen schmalen Streifen von weit oben herein, und der in Stein gehauene König trägt seine Zier mitten unter den Schwingen, als ginge ihn keine der beiden Städte etwas an. An der breiten Felsnische sitzt der Hofstaat der Feenlinge auf seinen Simsen – und singt nicht. Keiner der Winzlinge rührt sich, keiner bettelt um einen Ton, und Sivard, der sie mit einem Bergsang gewonnen hat, geht diesmal wortlos an ihnen vorüber. Erst weit unterhalb der Nische glaubt einer der Reisenden, ganz kurz und dünn, die Melodie des Zwergs zu hören – schief wie beim ersten Mal, und sehr leise.

Unterhalb des Holzwerks öffnet der Berg sich zur Felskanzel, und die Stadt jenseits des Abgrunds ist nicht mehr still. Hinter Fenstern, die tot gewesen sind, wandern Lichter, über die Brücken zwischen den Nadeln bewegen sich Züge von Fackeln, und aus den Zinnen steigen Drachen in den grauen Himmel: dunkle Leiber, Reiter auf ihren Rücken, erst zwei, dann immer mehr, die sich in weiten Bögen zwischen den Nadeln in die Lüfte erheben und über den Nebel hinausziehen. Einer davon zieht auf ihre Felswand zu. Die Reisenden pressen sich unter den Überhang, die Laterne verschwindet unter Níamís Mantel, und für die Dauer weniger Atemzüge füllt der Schlag lederner Schwingen die Luft, so nah, dass der Wind davon über sie hinwegfährt. Der Reitdrache dreht ab und folgt den anderen über das Tal hinaus. Erst danach setzen die Reisenden den Abstieg fort.

Nur im Berg wird weitergearbeitet, als wäre nichts geschehen. Das Pochen der Spitzhacken geht gleichmäßig durch die Stollen, Karren rollen, und die Reisenden weichen den Schichten aus wie beim Aufstieg – schneller jetzt, mit weniger Geduld beim Warten in den Nebestollen.

Draußen, im nebligen Tal unterhalb von Dun Nagúllar, ist es indes Abend geworden. Niámi bringt ihre Laterne hervor und lässt das Irrlicht wieder frei. Es schwebt wieder voraus, und die Reisenden folgen ihm über die Halde, am verlassenen Lager vorbei, quer durch das Grau. Über dem Nebel sind Schwingen zu hören, ferne, gleitende Schläge, einmal ein Ruf, der aus keiner Vogelkehle kommt. Derselbe Nebel, der ihnen auf dem Hinweg die Orientierung genommen hat, nimmt sie jetzt vor jedem Blick von oben in Schutz. Niámi geht voran, bis der Boden zu steigen beginnt und das Grau sich lichtet. Am Kamm der Anhöhe wenden sie sich noch einmal um. Aus dem Nebel ragen die Nadeln mit ihren Burgen, klein über der Weite, und um sie kreisen die Reitdrachen wie Vögel um einen Turm. Auf dem offenen Land davor aber, wo die Täler aus dem Grund treten, zieht das Heer: Reiter und Fußvolk, Reihe hinter Reihe unter schwarzen Bannern, und es ergießt sich über das Umland wie dunkles Wasser, das über die Ufer tritt.

Der Hochkönig ist gefallen – mit dieser Gewissheit verlassen sie den Kamm. Und das Heer, das sich dort unten entfaltet, kann nach allem, was sie wissen, nur noch eines suchen: das, was einer von ihnen bei sich trägt.

Von da an gehen sie bei Nacht und verbergen sich bei Tag. Eólin liest das Land nach dem, was vor ihnen unterwegs gewesen ist – niedergedrücktes Gras in breiter Bahn, Hufschlag im weichen Grund, einmal die kalte Feuerstelle eines Spährupps, keinen halben Tag alt –, und wo ihre Funde sich häufen, wählt Niámi einen anderen Weg durch das Land. Hoch über den Weiten ziehen Drachen ihre Bahnen, einzeln und weit verstreut, und wenn einer davon näher kommt, liegen die Reisenden längst zwischen Steinen oder unter Wurzelwerk und warten, bis der Himmel wieder leer ist. Einmal quert eine Reiter­schar so nah an ihrem Tageslager vorüber, dass der Boden den Hufschlag weiterträgt; danach findet keiner von ihnen mehr Schlaf, und sie brechen noch vor dem Abend wieder auf.

Bei einem stillen Wasser stoßen sie auf einen uralten Steinkreis. Mannshoch und höher ragt er zwischen alten Bäumen am Ufer, von Moos gezeichnet, ohne Ordnung, die sich einem Blick erschließt, und um sie treibt Laub auf dem Wasser. Zwischen den Steinen ist der Wind gebrochen, und in ihrem Schutz erlauben sich die Reisenden die erste Rast, die diesen Namen verdient: Wasser, das letzte harte Brot, ein paar Stunden Schlaf. Über den Kronen ziehen Blätter durch die Luft, golden, und lange wirkt das Bild nur schön. Dann erst zeigt sich, was daran nicht stimmt: Nicht die Blätter haben ihre Farbe verloren – das Licht hat nachgelassen. Das Gold über den Kronen leuchtet schwächer als an allen Tagen zuvor.

Ihr Ziel ist Tir Na Nóg, und der Weg dorthin ist weit. Das Herz muss vor den Baumthron, und die Nachricht vom Fall des Hochkönigs mit ihm. Hinter ihnen rücken die schwarzen Banner nach, ohne dass ein Reiter ihre Spur fände. Und über allem, kaum zu greifen und doch nicht mehr zu übersehen, wird das goldene Zwielft dieser Welt schwächer.





SZENE 3.7: ALTE BEKANNTTE

Von Dun Nagúllar wandern die Reisenden fort, so rasch die Beine es hergeben, und die ersten Tage gelten nur dem einen: nicht gesehen zu werden. Sie gehen in Senken und unter Hängen, meiden die Kämme und lassen kein Feuer brennen. Die Drachen zeigen sich noch, aber seltener, höher, weiter entfernt, und von dem Heer bleibt tagelang nichts als einmal ein schwarzer Streifen am Horizont. Sicherer wird das Land davon nicht – nur leerer.

Was auf der Straße nach Beúron nur ein Flirren am Rand des Himmels gewesen ist, steht an einem Abend offen über den Hügeln: feine dunkle Adern im blassen Gold des Zwielfts, wie Sprünge in altem Glas, so fein, dass der Blick sie verliert und wiederfindet. Die Reisenden kennen solche Risse. Sie haben sie auf ihrer ersten Reise gesehen, in den Tagen, als Titania krank lag und Dunkles durch die Schwellen drang. Am Morgen sind die Adern noch da, in den Tagen darauf werden es mehr, über anderen Teilen des Himmels, und irgendwann sieht keiner mehr hinauf.

Dazu kommt das Herz. Der Beutel wiegt in den Riemen, was er immer gewogen hat, aber wer ihn trägt, bricht am Morgen auf wie alle und fällt gegen Abend zurück, Schritt um Schritt; sie geben ihn untereinander weiter, erst nach Tagen, dann nach Stunden. An einem Hang, der nicht steiler ist als hundert davor, bleibt einer der Reisenden einfach stehen und geht nicht mehr weiter. Bis Tir Na Nóg ist es weit. Dass die Reisenden dennoch vorankommen, liegt an ihren drei Begleitern: Niámi erzählt –



Geschichten ohne Anfang, ein halbes Lied, ein Witz, über den keiner lacht und der trotzdem hilft. Eólin findet, was das Land den Müden noch gibt: den Windschatten eines Hangs, Wasser, den flachsten Weg über eine Höhe. Und Sivard geht, in einem Takt, der sich um keinen Hang schert, und wer neben ihm geht, gerät in diesen Takt hinein. So kommen die Reisenden durch Tage, durch die keiner allein gekommen wäre.

An einem Abend, der früh dunkel wird, liegt ein altes Gemäuer am Weg: die Reste einer Burg über einer Anhöhe, ein geborstener Turm, Mauerzüge unter Moos, ein Tor, dessen Flügel lange fort sind. Der Hof dahinter hat noch drei Wände und ein Stück Himmel als Dach, und für eine Nachtrast ist das viel. Sie richten das Lager zwischen den Mauern, und zum ersten Mal seit Dun Nagúllar brennt in ihrem Lager wieder ein Feuer.

Kaum ist die Nacht hereingebrochen, kriecht etwas in die Ruhe des Lagers. Es ist kein Laut. Es ist ein Ziehen, leise und tief, und es spricht zu jedem am Feuer auf andere Weise. Sivard hebt den Kopf, als hätte weit unter dem Gemäuer ein Bergsang angesetzt – ein Ruf nach etwas, das tief im alten Gestein wartet und gefunden werden will. Niámi sitzt mit einem Mal aufrecht, den Blick in den Flammen, und hört auf etwas, das nur sie hört und das aus früheren Tagen zu ihr spricht. Eólin wendet das Gesicht einem abendlichen Wind zu, den außer ihr keiner spürt. Und die Reisenden hören jeder das Seine: das eine, das jedem von ihnen fehlt, und es klingt nah.

Sivard steht als Erster auf. Er zieht eine der letzten Fackeln aus dem Bündel, entzündet sie am Feuer und geht auf die Treppe zu, die in einer der Mauerecken in den Grund der Burg hinabführt, die Axt auf dem Rücken. Die Reisenden gehen ihm nach, einer um den anderen.

Tiefer, als eine Burg dieser Größe es nötig hätte, führen die Stufen hinunter. Unten öffnet sich ein Gewölbe: gedrungene Pfeiler, Bögen, die den Fackelschein schlucken, Schutt auf glattem Stein. Die Luft ist kälter als die Nacht über ihnen, und sie riecht nach nichts – nicht nach Erde, nicht nach Tier, nach gar nichts, und das ist das Erste, was hier unten nicht stimmt.

In der dunkelsten Ecke des Gewölbes glühen zwei rote Augen auf.

Was um die Augen Gestalt sein müsste, hält keine. Ein Dunkel hebt sich aus dem Schatten, dichter als er und in fortwährender Bewegung; der Fackelschein dringt nicht hinein. An seinen Rändern reißt stellenweise ein rotes Leuchten auf und verlischt wieder, und was der Blick zu fassen meint – der Bogen einer Schwinge, Hörner, eine Klaue, die sich öffnet –, ist im nächsten Atemzug fort und durch anderes ersetzt. Groß ist es; es reicht bis unter die Bögen. Und es rührt sich nicht von der Stelle.

Niámi geht an den Reisenden vorbei, ein paar Schritte auf die Ecke zu, und sieht lange in das Dunkel. „Es kann nicht heraus.“ Die Antwort kommt aus dem Dunkel. Es sind Worte, in vielen Stimmen zugleich und in keiner, die zu einer Kehle gehört:

„Wir warten. Wir haben Zeit.“

Noch einmal wandern die roten Augen über die Reisenden. Dann sinkt das Dunkel in sich zusammen, und wo eben zwei Augen geglüht haben, ist nichts als gebrochener Stein. Oben brennt das Feuer, wie sie es verlassen haben. Sivard setzt sich und reibt die Handflächen gegeneinander, als wäre ihm kalt geworden. Niámi legt Holz nach und schweigt. Über das Gewölbe fällt an diesem Abend kein Wort mehr, und in dieser Nacht halten sie zu dritt Wache. Im Morgengrauen brechen sie auf, und von da an meidet Niámi die Gemäuer am Weg.

Tage später zeigt das Land die ersten Zeichen von Bewohnern. Zwischen den Wiesen taucht ein Zaun auf, verfallen, aber ein Zaun, dann ein Wegstein, dann ein festgetretener Pfad. Freundlicher wird das Land davon nicht: Das Gras bleibt fahl, und die Risse am Himmel wandern mit. Hoch über dem Weg zieht eines Mittags ein Falke seine Kreise – der erste Vogel seit vielen Tagen –, dann ein zweiter. Niámi bleibt stehen, sieht hinauf und läuft dann los.

Jenseits der nächsten Kuppe halten Wagen am Wegesrand. Es sind hölzerne Zirkuswagen, und sie sind gezeichnet: geflickte Planen, helle Bretter in dunklen Wänden, wo Neues das Alte ersetzt hat, ein Dach, dem Schindeln fehlen, und zwischen den Wagen gehen Gestalten, die die Reisenden an vielen Abenden gesehen haben – der Koch, die Seiltänzerin, der alte Kobold mit den Geschichten. Müde sind sie alle. Aber sie leben, und als sie erkennen, wer da auf dem Pfad steht, geht ein Ruf den ganzen Zug entlang, und dann sind die Reisenden und Niámi von Zirkusleuten umringt.

Feána kommt von der Spitze des Zuges. Sie bleibt vor den Reisenden stehen, sieht sie lange an und legt dann Niámi die Hand an die Schulter. Zwischen den Wagen suchen die Blicke der Reisenden unterdessen von selbst nach einer Gestalt mit Widderhörnern und finden sie nicht. Gefragt, erzählen





die Zirkusleute, was sie wissen, und es ist wenig: Im Kampf gegen den Drachen habe Galiwaín den Zug fortgeschickt und sich dem Drachen allein gestellt. Was aus ihm geworden ist, weiß keiner von ihnen – nur dass sie alle ihm ihr Leben verdanken. Wer Feána nach ihm fragt, bekommt einen langen Blick; dann geht sie zu den Pferden. Der Zug ist unterwegs zur Ewigen Stadt, sagt der alte Kobold, und weil die Reisenden dasselbe Ziel haben, schließen sie sich dem Zirkus an.

Am Abend rücken die Wagen zusammen, und an den Dachkanten werden die Lampions angezündet, so viele, wie noch da sind. Ihr Schein ist klein unter einem Himmel voller Risse, und er ist das erste Licht seit Beúron, das nicht versteckt werden muss. Um das Feuer kommt etwas zurück, das die Reisenden lange nicht gehabt haben: etwas, das sich lebendig und vertraut anfühlt – Geschirr, leise Stimmen, das Klopfen eines Hammers an einer Felge, einmal eine Fiedel, die anhebt, absetzt und dann doch spielt, nicht zum Tanz, eher zur Gesellschaft. Nur an diesem Abend wiegt der Beutel leichter.

So zieht der Zirkus der Gezeiten mit ihnen durch die ewigen Weiten der Anderswelt: voran Feánas Falken, dahinter die Wagen, zwischen den Wagen die Reisenden mit ihren drei treuen Begleitern. Der Pfad wird breiter und wird Straße, das Land bekommt Hügel, die sie kennen, und an einem hellen Mittag kommt fern im Dunst die Ewige Stadt in Sicht.

Über ihren Türmen wirkt das Zwielflicht noch immer ein Stück goldener als über dem langen Weg, der hinter ihnen liegt.

SZENE 3.8: AM BAUMTHRON

Bis vor die Tore der Ewigen Stadt braucht der Zug noch einen Tag und einen halben. Die Straße führt durch die Ausläufer des Goldenen Waldes, doch auch sein Gold ist blass geworden: Das Laub hängt matt in den Kronen, und durch die Lücken des Geästs zeigen sich auch hier die feinen dunklen Adern am Himmel. Je näher die Mauern kommen, desto voller wird die Straße. Karren rollen neben Fußgängern, Familien tragen bei sich, was die Arme zu halten vermögen, ein Hirte treibt seine Tiere zwischen den Wagen hindurch – wer in diesen Tagen unterwegs ist, sucht Schutz. Am großen Tor stauen sich die Ankommenden, doch die Zirkuswagen kennt man hier; die Wachen treten beiseite, und mit dem Zug gehen die Reisenden hindurch.

In den Gassen der Unterstadt trennen sich die Wege. Die Wagen schwenken auf einen Platz nahe dem Tor, auf dem sich schon andere Fuhrwerke drängen, und Feána sieht den Reisenden von der Spitze des Zuges aus nach, ehe sie sich ihren Wagen zuwendet. Die Stadt, durch die die Reisenden hinaufsteigen, ist voller als bei ihrem Abschied und stiller zugleich. Der Wiederaufbau ist weit gekommen – wo damals Gerüste die Fassaden hielten, ist der Stein längst gefügt, und Neues ist vom Alten kaum mehr zu unterscheiden. Immer wieder hält jemand mitten im Schritt inne und sieht nach oben, dorthin, wo die dunklen Adern sich über die Dächer ziehen. Die Reisenden steigen an alldem vorbei zur Oberstadt hinauf – denselben Weg, den sie vor vielen Monden mit einem Namen und einem Ziel hinabgestiegen sind.

Am Palast bewachen die Ritter der Goldenen Garde die Tore wie eh und je. Ein Gardist bringt die Reisenden durch die Empfangshalle, in der heute nur wenige Wartende sitzen, die Gänge entlang, die Treppen hinauf – den Weg zum Baumthronsaal.

Vor den hohen Türen bleibt Niámi zurück, wie sie es damals getan hat. Sie setzt sich an dieselbe Stelle, und auch Sivard und Eólin bleiben bei ihr. Die beiden Wachen treten beiseite und öffnen den Reisenden die Flügel.

Kerzen brennen zwischen den Bannern, viele davon tief in ihre goldenen Leuchter herabgebrannt. Auf den sieben Stufen vor dem Thron liegt das welke Laub dichter als beim letzten Mal, und das Licht, das von weit oben an der Rinde des Stammes herabfällt, ist dünner geworden; die treibenden Funken darin sind selten.

Auf dem goldenen Thron sitzt Titania. Die Hände auf den Lehnen, als hätte sie sich seit jenem Tag nicht bewegt, und sie blickt den Reisenden durch den Saal entgegen. Dann erhebt sie sich. Damals, am Ende der Audienz, ist sie sitzen geblieben und hat keine einzige der Stufen betreten; jetzt steigt sie alle sieben herab, durch das raschelnde Laub, und kommt auf die Reisenden zu, bis sie vor ihnen steht. Die Reisenden berichten in wenigen Sätzen von einem weiten Weg: Sie haben Malegór gefunden, tief in seinem Turm über einem kahlen Land. Seine Karte hat ihnen den Weg gewiesen, und sie haben sie zu Oberon nach Beúron gebracht. Die Stadt wurde angegriffen, und der Hochkönig hat sie von dort weitergeschickt – nach dem, was dem Baumthron entrissen worden ist. Sie erzählen von Dun Nagúllar, vom Thron im Berg und von der Brücke. Zuletzt sagen sie den Satz, der am meisten schmerzt: Der

Hochkönig ist gefallen. Titania hört, und ihr Gesicht bleibt, wie es ist. Bei dem letzten Satz schließt sie kurz die Augen – einen Atemzug lang, länger, als eine Königin es sich erlauben dürfte. Durch ihre Schultern geht ein einziges, kaum sichtbares Beben. Als sie die Augen wieder öffnet, findet ihr Blick den Beutel an der Brust des Trägers.

Dieser löst den Beutel vom Riemen und geht an der Königin vorbei, die Stufen hinauf, dorthin, wo die knorrigen Wurzeln über das Podest greifen. Dort kniet er nieder und schlägt das Leder zurück. Weißes Licht fällt zwischen die Wurzeln, noch ehe der Kristall sie berührt. Er legt das Herz in die Beuge zweier Wurzeln, so behutsam, wie man etwas Schlafendes bettet, und tritt zurück.

Still wird es in dem hohen Saal – so still, dass der Schlag aus dem offenen Leder zu hören ist, leise und gleichmäßig zwischen den Wänden. Und mitten in dieser Stille verändert er sich. Er wird tiefer und ruhiger, Schlag um Schlag, bis er einen neuen Takt gefunden hat: den Takt von etwas, das zur Ruhe kommt. Die Reisenden kennen diesen Schlag genauer als irgendwer sonst.

Dann geht ein Ziehen durch den Stamm, von den Wurzeln aufwärts, ein einziges tiefes Heben der ganzen Rinde, und hoch über dem Saal, in der Krone, die vom Boden aus nicht zu sehen ist, rauscht es – einmal, lang, wie unter einem Wind, der sich lautlos aus dem Nichts erhebt.

Das Licht, das an der Rinde herabfällt, wird voller, warm und schwer, und die treibenden Funken darin werden mehr. Tief in der dunklen Rinde erscheinen wieder Adern aus Gold, dünne, wenige, weit voneinander entfernt, und durch die hohen Fenster wärmt sich das Zwielficht über der Stadt.

Nur der Schimmer von poliertem Elfenbein, den die Erinnerung dieser Rinde gibt, kehrt nicht zurück. Aus der Höhe löst sich kein neues Blatt, und das welke Laub auf den Stufen bleibt, wo es gefallen ist. Der Herzschlag hält seinen ruhigen Takt – und dennoch fehlt etwas, das keiner der Reisenden benennen könnte, als würde ein Lied auf dem vorletzten Ton enden.

Titania geht an den Reisenden vorbei die Stufen hinauf, bis vor das Herz in den Wurzeln, und sieht an dem Stamm empor, lange. Zuletzt verneigen die Reisenden sich und gehen. Unter ihren Schritten raschelt das Laub, und als einer von ihnen sich an den Türen noch einmal umwendet, hat sich die Königin nicht gerührt: klein, gar zierlich, vor dem Baum, im zurückgekehrten Licht.

An den Türen erwarten die drei Begleiter die Reisenden, und gemeinsam treten sie hinaus. Draußen ist der Nachmittag weit fortgeschritten. Auf den Terrassen und Treppen der Oberstadt sind Leute aus den Häusern getreten; sie sehen über die Dächer, wo das Gold des Zwielfichts voller geworden ist, und in den Himmel, in dem die feinen dunklen Adern verblassen – dort, wo ihr Netz am dichtesten gewesen ist, findet der Blick sie nicht mehr, und nur am Rand des Himmels halten sich einzelne. Laut wird die Stadt darüber nicht; hier und da fasst einer den anderen am Arm und zeigt hinauf.

Ihr Quartier beziehen die Reisenden wieder im Goldenen Halbmond; für Niámi, Sivard und Eólin findet der Wirt Betten unter demselben Dach. Der Abend über der Ewigen Stadt ist der ruhigste seit Beúron und in dieser Nacht muss keiner von ihnen Wache halten.





SZENE 3.9: DIE SCHWARZEN BANNER VOR DEN TOREN

Geweckt werden die Reisenden von Schritten. Viele Schritte, unten in der Gasse, dazu Türen, Rufe, das Klirren von Eisen – und über allem, von den Türmen her, der Grund für alles: Fanfaren aus silbernen Hörnern, ein einziger Ruf, wieder und wieder über die Dächer getragen. Diesen Ruf haben sie schon einmal gehört, auf ihrer ersten Reise, im Thronsaal dieser Stadt, als die Heerscharen der Dämonen das Umland des Goldenen Waldes erreichten. Damals sind sie ihm gefolgt und haben gekämpft. Jetzt stehen sie am Fenster des Goldenen Halbmonds und sehen zu, wie die Stadt aus dem Alltag kippt: Läden, die eben öffnen wollten, schließen wieder; wer noch auf der Gasse ist, läuft ins eigene Heim; und in geordneten Reihen ziehen die Ritter der Grünen Garde hinab zu den Ringmauern.

Wenig später sind die Reisenden selbst unterwegs, Niámi, Sivard und Eólin bei ihnen, und ihr Weg führt dorthin, wo man über die Weite sehen kann: auf den Wehrgang, nahe dem großen Tor. Am Mauerfuß winkt ein Gardist sie durch, der sie nicht kennt und dem ihre Waffen genügen, und über die schmalen Stufen steigen sie zwischen die Verteidiger hinauf.

Von der Mauerkrone aus öffnet sich der Blick auf die Ebene vor der Stadt – und dort sehen sie es, das Heer unter schwarzem Banner. In ihrer ganzen Breite, so weit das Auge nach beiden Seiten reicht, stehen seine Reihen, Banner ohne Zeichen über den Speeren, Reihe hinter Reihe bis dorthin, wo der Goldene Wald den Horizont schließt. Über dem Heer ziehen Drachen ihre Bahnen, unzählige, in





großer Höhe. Andere haben sich mitten in den Reihen niedergelassen und ragen reglos aus ihnen auf, jeder ein Turm, und das Heer gleicht der Silhouette einer lebendigen Stadt.

Vor den Reihen, weit vor dem ersten Banner, steht eine einzelne Gestalt in schwarzer Rüstung, den Speer in der Hand, den runden Schild am Arm, und hinter dem geflügelten Helm weht langes schwarzes Haar. Die Reisenden haben diese Gestalt zuletzt auf einer Brücke über den Wolken gesehen.

Über dem Tor, auf dem Absatz einer höheren Mauer, treten Gestalten an die Brüstung: die Königin, in dunkles Grün gekleidet, und neben ihr, das lange helle Haar offen über der silbernen Rüstung, Athanaël. Zwei Ritter mit dem Banner der Stadt begleiten sie, dem Baum im Kreis aus goldenem Laub. Reglos stehen die beiden an der Brüstung und blicken dem Heer entgegen.

Näher bei den Reisenden hat ein einzelner Schütze einen vorspringenden Sims der Mauer für sich. Silbernes Haar fällt ihm über einen Mantel von tiefem Nachtblau, in den Silberfäden gestickt sind, und auch ihn kennen die Reisenden von ihrer ersten Reise: Auberín, der jüngere Sohn des Hochkönigs – der Stille, von dem es damals hieß, in ihm wohne das sanfte Licht des Mondes, wie im Bruder das der Sonne. Er hat einen Pfeil aufgelegt. Lange steht er so, den Bogen halb gehoben, als suche die Spitze etwas in der Weite. Dann hebt er ihn und lässt los.

Der Pfeil fliegt hinweg über die Stadt, hinaus über die Weite, und nichts scheint seinen Flug bremsen zu können. Über die vordersten Banner zieht er und erst vor der Gestalt in der schwarzen Rüstung kommt er herab. Ihr Schild hebt sich, kaum eine Handbreit, und sie sieht dabei nicht hin. Der Pfeil fällt vor ihr nieder und auch ihr Schild senkt sich wieder.

Wenige Schritte neben der schwarzen Rüstung, im zertretenen Gras, kniet ein Mann. Die goldene

Rüstung ist stumpf, der Kopf gesenkt, und über dem gesenkten Kopf trägt er das schmale Geweih eines Hirsches. Es ist Oberon. Nichts hält ihn, keine Fessel, keine Wache – er kniet. Sein rechter Arm endet am Ellbogen. Auf dem Wehrgang wird es still, dann läuft der Name die Mauer entlang, von Mund zu Mund, leiser als jeder Ruf zuvor, und auf der ganzen Länge der Mauer senken sich die Bögen. Auch Auberín hat einen zweiten Pfeil schon aufgelegt. Er nimmt ihn wieder ab. In der Linie zwischen seiner Sehne und der schwarzen Rüstung kniet jetzt sein Vater.

Neben den Reisenden sagt Eólin leise, sie kenne zwei dort draußen: in der vordersten Reihe, wo es in den Fugen zweier Rüstungen rot glimmt. Sivard antwortet nicht gleich. Er sieht über die Ebene und dann erinnert er an das, was Bundin ihnen nach ihrer Rückkehr erzählt hat: dass die schwarzen Flaggen eines Morgens von den Türmen genommen gewesen seien und das Heer abgezogen sei, ohne Forderung und ohne ein Wort, und dass niemand in dieser Stadt habe sagen können, warum. Er sagt: „Damals hat es bekommen, wofür es gekommen ist, und auch dieses Mal wird es nicht abziehen, ehe es hat, wofür es gekommen ist.“

Unten schlagen die Flügel des großen Tores auf, und ein einzelner Reiter bricht heraus. Ein weißes Ross, eine goldene Rüstung, ein scharlachroter Umhang, der im Wind schlägt wie eine Flamme, und unter dem Helm goldenes Haar: Firlifer, der erstgeborene Sohn, den die Reisenden zuletzt im Thronsaal gesehen haben, am Tag, an dem sein Vater ihm vergab. Er reitet allein. Die Lanze mit dem roten Wimpel senkt sich im Galopp, und über die ganze Ebene hin ist nur noch der Hufschlag zu hören, der einzige Lärm in all dem Schweigen. Was ihn hinausreißt, versteht jeder, der oben steht, und aufhalten kann ihn keiner mehr.

Die Gestalt in der schwarzen Rüstung tritt ihm entgegen, zu Fuß, ohne Hast. Der Kampf ist kurz. Die Lanze birst an ihrem Schild, das Ross trägt den Reiter an ihr vorüber, er wirft es herum und kommt mit gezogener Klinge zurück, und beim zweiten Anritt fährt der Schaft ihres Speers gegen seine Brust und wirft ihn aus dem Sattel. Er schlägt ins Gras und bleibt dort regungslos liegen. Die Elfin sieht lange auf ihn hinab, den Speer gesenkt, und in ihrer Reglosigkeit ist nichts von einem Sieg. Dann tritt sie zurück an ihren Platz, zwischen den knienden Vater und den gestürzten Sohn.

Lange geschieht danach nichts. Die Mauer ist voller Bewaffneter, und keiner bewegt sich; die Fanfaren sind verstummt; auf der höheren Mauer schweigt die Königin. Was die Stadt jetzt bräuchte – ein Wort, einen Befehl, eine Antwort auf das Bild dort draußen –, bleibt aus. Auf der höheren Mauer wendet die Königin den Kopf. Über die Zinnen hinweg findet ihr Blick die Reisenden, ohne zu suchen, und bleibt einen Atemzug lang bei ihnen – bei denen, die auf der Brücke standen, die den Satz der Elfin gehört und getragen haben, was diese Ebene schwarz werden ließ. Dann sieht sie wieder hinaus.

Als kein Tor sich öffnet und niemand das Wort ergreift, setzt das schwarze Heer sich in Bewegung. Kein Zeichen geht ihm voraus; die Reihen kommen alle zugleich in Schritt, und die Banner neigen sich im Gehen. Die Drachen zwischen den Speeren bleiben am Boden und gehen mit, hoch über den Reihen – Türme, die wandern. Zwischen dem Heer und den Mauern liegt nur noch die Ebene, und sie wird kleiner.



SZENE 3.10: DIE VERSÖHNUNG

Die Weite vor der Ewigen Stadt, von Auberíns Pfeil eben noch weit überflogen, wird mit jedem Moment und jedem Schritt der schwarzen Banner ein Stück schmalere und bedrohlicher. Aus der Mitte des Heeres steigen die Drachen auf. Einer nach dem anderen heben sich die gewaltigen Leiber zwischen den Flaggen und Speeren, breiten die Schwingen und gewinnen Höhe, und ihre Schatten ziehen dem Heer voraus, über die Ebene, bis hin zu den Mauern, wo auch die Reisenden stehen.

Bald erreichen die vordersten Reihen die Stelle, an der der Hochkönig kniet und sein Sohn im Gras liegt. Das Heer geht über sie hinweg, Reihe um Reihe, dann schließen sich die Speere über der Stelle. Oberon und Firlifer sind nicht mehr zu sehen, mitten unter Tausenden, und keine Bewegung im Heer verrät, was mit ihnen geschieht. Die Elfin geht ihrem Heer voraus, auf die Stadt zu.

Auf dem Wehrgang werden die Bögen wieder gehoben. Doch ein Befehl bleibt aus.

Während alle dem anrückenden Heer entgegblicken, ertönt plötzlich hinter ihnen ein kräftiger Flügelschlag. Die Blicke wenden sich, und ein Schatten streift über die Gesichter. Über die Mauer kommt ein Drache in Rostrot und Kupfer, die Brust hell gepanzert, den langen Hals im Flug gesenkt: Nasríl. Die bernsteinfarbenen Augen finden die Reisenden zwischen den Verteidigern, wie sie sie einmal zwischen den Wagen des Zirkus gefunden haben. Damals ist das Flackern darin zu kurz gewesen, um sie wiederzuerkennen. Diesmal genügt es.

Zwischen den Schultern der Schwingen sitzt ein Reiter in einer Rüstung aus getriebenem Gold, feine Ornamente auf Brust und Armschienen, und ein Umhang aus schwerem, weinrotem Samt mit goldbestickten Säumen hängt über der Flanke des Drachen. Auf dem Brustpanzer, die Flügel weit gebreitet, ein Adler aus demselben Gold. Aus den Schläfen des Reiters wachsen geschwungene Widderhörner. Gleich darauf ist Nasríl über die Zinnen hinaus, der Ebene entgegen.

Draußen zieht der Drache über die vordersten Banner – dort, wo ohnehin Drachen fliegen, weicht keiner –, sinkt tiefer und setzt wenige Schritte vor der Elfin in dunkler Rüstung auf. Das Heer hält an, ohne dass ein Befehl ertönt.

Galiwaín spricht von Nasríls Rücken herab. Ein einziges Wort, und der Wind, der über dieser Weite jedes andere Geräusch zerreißt, trägt es unverloren bis auf die Mauer, wie er auf der Brücke über den Wolken den einen Satz der Elfin getragen hat:

„Nauglarin.“

Und mit diesem Namen geht etwas durch alle, die ihn hören: ein Erinnern, das älter ist als sie selbst, als wäre eine Wahrheit ausgesprochen worden, die der Schleier vieler Zeitalter verdeckt hielt. In den Reisenden hat dieses Erinnern Bilder: der gekrönte Drache aus den steinernen Reliefs; die Strophe an Taliesins Feuer von einem Herzen, das fortschlug; der Satz auf der Brücke von einem Königreich, gebaut auf einem Herzen.

Von irgendwo auf der Mauer antwortet eine einzelne Stimme in tiefer Ehrfurcht:

„König der Drachen.“

Dann ist es still über der Ebene. Vor ihrem Heer steht die Elfin, reglos, allein zwischen den Tausenden in ihrem Rücken und dem Drachen vor ihr. Lange sehen die beiden einander an, der Drache und die Elfin. Nur ihre Hand bewegt sich: Sie schließt sich fester um den Speer.

Dann aber öffnet sich ihre Hand. Der Speer fällt ins Gras, der Schild gleitet vom Arm und folgt – und mit ihnen eine Last, die nicht aus Eisen ist. Die Elfin senkt den Kopf. Sie löst den Helm, so langsam, wie man etwas ablegt, das man ein Zeitalter lang getragen hat; das lange schwarze Haar fällt frei, und zum Vorschein kommt das Gesicht, das die Reisenden auf der Brücke von Dun Nagúllar gesehen haben, jung und sehr alt zugleich. Es ist das Gesicht eines Wesens, das seit vielen Zeitaltern von tiefem Schmerz erfüllt ist.

Erst jetzt steigt Galiwaín vom Drachen. Er geht auf sie zu, langsam, die Hände offen, und jeder Schritt ist mit Bedacht gewählt. Vor ihr bleibt er stehen. Sie sieht ihn an. Für einen Augenblick rührt sich nichts auf der weiten Ebene, und niemand wagt es, die Stille mit dem Laut des eigenen Atems zu brechen. Dann nimmt er sie in den Arm – mit einer Zuneigung, die aus Jahrhunderten gewachsen ist. Erst hängen ihre Arme an den Seiten herab, als wüssten sie nicht mehr, wie das geht; dann heben sie sich doch, und sie erwidert die Umarmung. Das Heer, die Drachen am Himmel und alle Bewohner der Ewigen Stadt teilen diesen Augenblick.

So bleiben die beiden. Als sie voneinander lassen, sprechen sie miteinander – zu weit entfernt, als dass ein Wort die Mauer erreichte. Was dort gesprochen wird, gehört ihnen.

SZENE 3.11: DAS HERZ KEHRT HEIM

Das schwarze Heer bleibt. Noch am Abend jenes Tages öffnen sich die Tore der Ewigen Stadt, und in den zwei Tagen, die auf die Umarmung vor der Stadt folgen, zieht ein Teil des Heeres in ihre Gassen ein, während der größere Rest auf den Feldern davor lagert. Aus der Nähe verliert dieses Heer seine fremdartige Bedrohlichkeit: Unter den schwarzen Bannern gehen Elfen, Zwerge und Kobolde – Gesichter, welche die Stadt von ihren eigenen Straßen kennt, keine fremden Wesen aus einer fremden Welt. Es sind die Völker der Anderswelt selbst, nur auf der anderen Seite einer älteren Geschichte, und wer ihnen in den Gassen begegnet, begreift es bald. Drachen lassen sich auf den Türmen nieder, dunkle Leiber zwischen den goldenen Dächern, und wer unter ihnen hindurchgeht, gewöhnt sich an ihren Anblick, schneller, als es Sinn ergibt. Auf den Plätzen stehen Krieger in schwarzen Rüstungen neben der Grünen Garde, und beide Seiten üben noch, einander anzusehen und zu vertrauen.

Seit der Name vor den Mauern gefallen ist, spricht man in den Gassen von den ersten Zeitaltern. Was die Reisenden in diesen zwei Tagen davon hören, sind Bruchstücke: die Schlacht der Sieben Tage; ein König, der lange vor dem ersten Stein dieser Stadt gefallen sein soll; ein Heer, das sich Zeitalter später um eine Elfin sammelte; die Gründung der Stadt auf den Zinnen. Jedes der Stücke ist wahr, keines schließt an das nächste an, und niemand fügt sie zusammen – auch die Reisenden nicht.

Über den Hochkönig, die Königin und Firlifer erfahren sie nichts Verlässliches. Wer fragt, bekommt Auskünfte, die einander widersprechen: im Palast, sagen die einen, draußen beim Heer, die anderen, und über Firlifer heißt es hier, er liege verwundet, und dort, er sei längst wieder auf den Beinen. Die zwei Tage selbst verbringen die Reisenden mit Niámi, Sivard und Eólin unter dem Dach des Goldenen Halbmonds. Riemen werden geflickt und Stiefel besohlt, aus Gewohnheit mehr als für einen Weg; es wird warm gegessen und lange am Tisch geblieben, und der Schlaf ist wieder tief – beim Erwachen sind die Glieder erholt.

Am zweiten Tag steht ein Bote aus dem Palast in der Tür des Gasthauses. Man erwarte sie – so richtet er es aus, und er richtet es allein an die Reisenden. Es schmerzt ein wenig, die drei zurückzulassen. Doch Sivard hebt kurz die Hand, Eólin nickt, und Niámi sagt, man werde mit dem Essen auf sie warten.

Der Weg hinauf ist ihnen vertraut: die Gassen der Oberstadt, die vergoldeten Ritter am Tor, die Empfangshalle unter dem leuchtenden Baum. Die Türen des Baumthronsaals sind schon geöffnet, als die Reisenden den letzten Gang erreichen.

Im Saal erwarten sie fünf. Vor den Stufen des Podests der Hochkönig und die Königin, nebeneinander; etwas abseits Galiwaín; bei den Wurzeln des Baumthrons Nauglarin – die Elfin, die nun einen Namen hat und die einst der König aller Drachen war –, das schwarze Haar offen über einem schlichten dunklen Gewand; und nahe einer der Säulen Ilmarell.

Was sich am Hochkönig verändert hat, sehen die Reisenden zuerst. Sein rechter Arm endet nicht mehr am Ellbogen. Wo auf der Brücke Arm und Schwert gefallen sind, ist jetzt Licht – kein Schatten eines Arms, sondern etwas, das gerade wieder wird: an einer Stelle beinahe schon Hand, an einer anderen kaum mehr als Helligkeit, und was der Blick eben noch für fest hielt, ist es beim nächsten Hinsehen



wieder durchsichtig. Worte werden an diesem Abend in diesem Saal nur wenige gewechselt – und keines von ihnen hat mehr Bedeutung als die Gesten, die geschehen.

Als Erste tritt Nauglarin zu Ilmarell. Aus ihrem Gewand nimmt sie einen kleinen, dunklen Schlüssel und legt ihn ihm in die Hand. Ilmarell sieht darauf hinab und rührt sich lange nicht. In seinem Gesicht ist Dank zu lesen, und unter dem Dank etwas Älteres, Schwereres, das dort wohnen bleibt, auch als seine Finger sich endlich um das kleine Eisen schließen. Er senkt den Kopf vor der Elfin – nicht wie ein Höfling, sondern wie ein Mann, der weiß, was ihm da zurückgegeben wird.

Von Ilmarell wendet Nauglarin sich dem Baumthron zu. In der Beuge zweier Wurzeln ruht das Herz, wo der Träger es hingelegt hat, und sein weißes Licht liegt still zwischen dem Holz. Nauglarin steigt die sieben Stufen hinauf und nimmt das Herz aus den Wurzeln; sie trägt es herab und legt es den Reisenden in die Hände – ihr eigenes Herz, in die Hände von Sterblichen. Sie sagt nichts dabei. Ihr Blick geht an allen vorbei zu einer Wand des Saales, in der keine Tür ist.

Ilmarell tritt an eben diese Wand und legt die flache Hand auf die Täfelung – dieselbe Gebärde, mit der er ihnen einmal die Türen dieses Saales geöffnet hat. Unter seiner Hand zeichnet sich eine Fuge ab, dann eine Tür, und sie öffnet sich nach innen. Dahinter warten Dunkelheit und die ersten Stufen einer Treppe; in einer eisernen Halterung neben dem Sturz stecken Fackeln. Ilmarell entzündet zwei davon an einem der Leuchter, gibt sie den Reisenden und legt dem Vordersten zuletzt den Schlüssel in die Hand. Mit ihm bleiben alle zurück – Nauglarin, deren Herz die Reisenden in den Händen halten, Galiwaín, der Hochkönig und die Königin. Durch die Tür gehen die Reisenden allein.

Dahinter windet sich die Treppe in die Tiefe hinab. Das Herz zwischen den Händen des Trägers leuchtet still und kaum über die Finger hinaus. Außer den eigenen Schritten ist lange nichts zu hören. Runde um Runde steigen die Reisenden die Spirale hinunter. Unter ihnen bleibt es dunkel; und es geht tief hinab, tiefer und tiefer, bis der Gedanke an den Saal dort oben fern geworden ist. Die letzten Stufen gehen sie langsamer als alle davor.

Ganz unten, am Fuß der langen Spirale, endet die Treppe vor einer Tür aus dunklem Holz – klein, unscheinbar, mit uralten Beschlägen und einem einzelnen Schloss. Der Schlüssel aus Ilmarells Hand dreht sich schwer, und die Tür öffnet sich auf den ebenen Grund des Gewölbes.

Wenige Schritte gehen die Reisenden hinaus in das Dunkel. Zuerst ist da nichts: nur die Weite, die sich mehr spüren als sehen lässt, und der kleine Kreis der Fackeln um sie her. Sie bleiben, wo sie sind, und warten, bis die Augen sich an die Dunkelheit gewöhnt haben.

Dann sehen sie den Drachen.

Sein Leib ist so groß, dass die Fackeln immer nur ein Stück von ihm aus dem Dunkel heben: eine Flanke, höher als eine Burg, die sich in weitem Bogen durch die Finsternis zieht; den Schwung eines Halses; den gewaltigen Schädel, der mit geschlossenen Augen auf dem Grund ruht. Die Schuppen schimmern matt im Fackelschein, als hielte das Wesen nur den Atem an – reglos ist dieser Leib, doch noch nicht ganz zu Stein geworden.

Wenig später erst, als einer von ihnen den Blick hebt, sehen sie den Baum. Aus dem Rücken des

Drachen, zwischen den Ansätzen der halb angelegten Schwingen, steigt er auf; seine Wurzeln greifen über die Schuppen wie über alten Fels, und sein Stamm wächst durch das Gewölbe empor und verliert sich in einer Höhe – dort, wo direkt über ihnen der Baumthronsaal sein muss, aus dem die Reisenden gekommen sind.

An der Brust des Leibes, wo der Hals in sie übergeht, ist eine Wunde offen geblieben – kein vernarbter Schnitt: eine offene Wunde, die durch alle Zeitalter nicht zugewachsen ist. Der Träger kniet davor nieder. Seine Hände zittern jetzt, erstmals auf dem ganzen Weg. Dann wird zwischen ihnen das Licht des Herzens voller, und das Zittern hört auf; seine Hände wissen den Weg von selbst. Behutsam legt er das Herz in die offene Wunde, und es findet seinen Ort, als hätte die Wunde alle Zeitalter lang auf nichts anderes gewartet. Das Herz kehrt heim.

Einen Atemzug lang ist es vollkommen still. Danach verändert sich der Schlag, den die Reisenden seit Dun Nagúllar an ihrer Brust getragen haben. Er wird voller, ohne lauter zu werden, und er kommt mit einem Mal von überall: Unter den Schuppen, tief im Leib, setzt derselbe Takt ein, und über den Reisenden nimmt der Stamm ihn auf, hinauf in die Dunkelheit über ihnen – weiter, als ein Ohr ihm folgen kann: bis unter den Saal, bis unter die Gassen und Plätze, durch die sie zwei Tage gegangen sind. Der Drachenleib selbst bleibt regungslos.

Schweigend machen sich die Reisenden auf den Rückweg. Hinter ihnen schließen sie die untere Tür wieder ab, dann steigen sie, ohne zu rasten, dem fernen Saal entgegen. Oben brauchen sie nicht anzuklopfen: Noch ehe die erste Hand das Holz berührt, öffnet Ilmarell ihnen die Tür von innen – er hat gewartet. Im Saal ist das Licht ein anderes geworden.

Durch die hohen Fenster fällt das Zwielflicht tiefer und voller herein, als sie es beim Hinabsteigen verlassen haben, und am Rand des Himmels sind die dunklen Adern blasser geworden – blasser, noch nicht ganz fort. Den Schlüssel legt der Vorderste zurück in Ilmarells Hand; diesmal schließen sich die Finger sofort.

Zuletzt löst sich der Hochkönig von seinem Platz vor den Stufen. Er durchquert den Saal, an den Reisenden vorüber, bis er vor Nauglarin steht, und einen langen Augenblick sieht er sie nur an – zum ersten Mal, seit sie einander auf der Brücke gegenüberstanden, sucht sein Blick den ihren. Dann verneigt sich der Hochkönig der Anderswelt vor der Elfin, langsam und tief.

Der Schein des Arms aus Licht fällt dabei zwischen ihnen auf den Boden. In dieser Verbeugung ist kein Zeremoniell und nichts, das gesehen werden will. Sie ist ein stilles Eingeständnis, und sie gilt allem, was diese beiden trennt und verbindet – den Wunden, den Zeitaltern, der Stadt selbst. Und der Hochkönig bleibt so, tief geneigt, länger, als je ein König sich geneigt hat.

Nauglarin erwidert die Verbeugung nicht. Sie sieht ihn an, ruhig und ohne Härte, und ihr Blick wiegt nicht weniger als seine Geste: keine Absolution und kein Gericht – nur, dass sie ihn sieht. Erst als der Hochkönig sich wieder aufgerichtet hat, wendet sie den Blick. Eine Geschichte, die sich über Zeitalter spannt, findet in diesem Moment ein Ende. Kurz darauf verlassen die Reisenden den Saal. Die fünf bleiben zurück, und hinter den Reisenden schließen sich die hohen Türen.





SZENE 3.12: DER KÖNIG DER MORGENRÖTE

Noch in derselben Nacht gehen Boten aus dem Palast, und mit dem Morgen weiß es jede Gasse: Oberon, der Hochkönig, legt die Krone nieder, und noch an diesem Tag soll die Ewige Stadt einen neuen König bekommen. Und einen Namen hören die Reisenden dabei öfter als jeden anderen: den des Mannes, der sich auf einem Drachen Nauglarin stellte. Galiwaín.

Für die Reisenden hat einer der Boten ein eigenes Wort: Man erwarte sie am Baumthron, sie und die drei, die mit ihnen gereist sind. Diesmal bleibt keiner im Gasthaus zurück. Mit Niámi, Sivard und Eólin machen sich die Reisenden auf den Weg zur Oberstadt, mitten in einem Strom aus Festgewändern und Werktagskleidern, aus Grüner Garde und schwarzem Kriegszeug, der sich auf dem großen Platz vor dem Palast sammelt und geduldig verharret.

Der Baumthronsaal selbst bleibt an diesem Tag wenigen vorbehalten. Als die Reisenden mit ihren Begleitern eintreten, sehen sie, wer geladen ist: Königin Irelith, aus Beúron gekommen; Firlifer, wieder genesen, wenn auch um eine Spur bedächtiger; neben ihm sein Bruder Auberín. Den Reisenden wird ein Platz seitlich der Stufen zugewiesen, nahe genug, um jedes Wort zu hören.

Vor dem Baumthron: Titania; Nauglarin; etwas abseits Galiwaín im goldenen Harnisch – und Oberon. An ihm bleiben die Blicke hängen. Er trägt Grün und Gold, die Farben seines Hauses, und die Last, die seit der Brücke auf ihm gelegen hat, ist aus seinem Gesicht gewichen; wer ihn vor den Toren knien

sah, sieht heute einen Aufrechten, klarer und jünger als in Erinnerung. Sein rechter Arm endet nicht mehr in bloßer Helligkeit. Das Licht hat sich weiter verdichtet, und wo es in den Ärmel übergeht, ist beinahe wieder eine Hand zu sehen.

Als es still geworden ist, spricht Oberon, und er spricht nicht lange. Drei Zeitalter habe er die Krone getragen, sagt er, durch Kriege, deren Namen vergessen sind, und durch einen, den keiner vergessen wird. Nun sei seine Zeit zu Ende – nicht, weil ihm die Kraft fehle, sondern weil die Welt eine andere geworden sei und ein anderer sie besser kenne. Dann wendet er sich Galiwaín zu.

Galiwaín tritt vor. Oberon sieht ihn lange und in tiefer Verbundenheit an. Und dann spricht er einen Namen, den die Stadt nicht kennt – einen älteren Namen, der vor dem anderen da war:

„Tiphariél, genannt Galiwaín, König der Morgenröte.“

Die Reisenden haben diesen Namen nie gehört, auf keiner Straße und in keinem Lied – und sie begreifen im selben Atemzug: Den Mann, der sie bei ihrer Wiederkehr in diese Welt aufgenommen und ihnen eine Heimat gegeben hat, haben sie immer nur zur Hälfte gekannt.

Alle Versammelten neigen sich gemeinsam vor dem neuen Hochkönig der Anderswelt. Und in diesem Augenblick nimmt Galiwaín seine neue Rolle an. Der Schausteller, der Wanderer, der Mann mit den vielen Gesichtern – all das tritt hinter ihm zurück. Vor dem Baumthron steht er nun als König.

Ehe die Versammelten sich wieder aufgerichtet haben, kommen durch die hohen Türen sechs Gestalten und durchmessen die ganze Länge des Saals: in schwarzer Gewandung, ohne Waffen – zwei Elfen, zwei Zwerge, zwei Kobolde, Mann und Frau von jedem Volk. Vier von ihnen kennen die Reisenden bereits: den Schmied und die Schmiedin aus dem Berg von Dun Nagúllar – und die zwei Elfen, denen sie in der Belagerung von Beúron gegenübergestanden haben. Quer durch den Saal findet Sivards Blick die Schmiede, und der Schmied erwidert ihn mit einem kaum merklichen Nicken.

Nauglarin tritt ihren Ergebenen entgegen. Vor der Ersten bleibt sie stehen, und sie hebt keine Hand und spricht kein Urteil; sie spricht einen Namen. Meliáni. Die Kriegerin schließt die Augen, und ihr Atem geht einmal tief, wie nach langem Anhalten. Dann geht sie weiter, von einem zum nächsten, und vor jedem fällt ein Name, den bis zu diesem Tag kein Lied dieser Welt gekannt hat: Ithilwen. Baelmund. Hrellda. Tuán. Ferydwen. Mit jedem Namen erlischt in den Fugen einer der sechs Rüstungen die rote Glut. Die sechs Feenwesen stehen danach verändert da, nicht größer und nicht geringer, nur frei. Es ist der leiseste Augenblick dieses Tages, und er gehört nur den Erwählten, die einst aus der Asche eines Krieges gerettet wurden.

Doch gehen lässt sie der neue König nicht. Er beruft sie in seinen Rat der Tafelrunde – in dem Elfen, Zwerge und Kobolde zu gleichen Teilen sitzen werden; einen solchen hat es nie zuvor gegeben.

Und noch am Baumthron geht der neue König auf Nauglarin zu, und sie kommt ihm entgegen – zwei Schritte, mehr braucht es nicht. Sie sprechen nicht. Doch wer die beiden so sieht, den König der Morgenröte und die Elfin, die einst ein Drache war, begreift, dass in ihr eine Macht ruht, die das Reich der Feen bewahren kann – und dass der neue König es weiß.

Danach führt der Weg alle Anwesenden hinaus. Die großen Tore des Palastes öffnen sich, und Gali-

waín tritt auf die Stufen, hinaus vor die versammelte Stadt. Die neue Garde der Ewigen Stadt, unter seinem Banner – einem roten Adler auf goldenem Grund –, steht bereits Spalier, die Stufen hinab zu beiden Seiten, mit erhobenen Speeren. Aus den Fenstern der Oberstadt werden goldene Blätter in die Luft geworfen, und sie fallen langsam.

Auf den Türmen ringsum: die Drachen. Seit das schwarze Heer kam, sind sie Teil des Stadtbilds geworden; heute wachen sie über die Zeremonie, reglos, die Häupter erhoben. Wer von den Stufen über die Ewige Stadt blickt, sieht, was sich hier sammelt: die Garde des neuen Königs, die Völker in den Straßen, die Drachen auf den Türmen – eine Macht, wie sie seit den frühesten Tagen der Schöpfung nicht mehr gesehen worden ist.

Über allem aber: der Himmel – und wer ihn absucht, findet keine der dunklen Adern mehr. Das Firmament leuchtet im goldenen Licht des ewigen Zwilichts, voller, als die Reisenden es seit ihrer Rückkehr in diese Welt gesehen haben.

Von den Stufen spricht der König zu seiner Stadt. Er werde nicht bleiben, sagt er. Er werde gehen, schon bald sogar, um seine zweite Hälfte zu finden. Und im selben Atemzug erhebt er Nauglarin zur Regentin der Ewigen Stadt.

Am Ende wendet der König sich von den Bannern und der Garde ab. Er steigt die Stufen herab, an dem Spalier vorbei, bis er vor den Reisenden steht – und die ganze Stadt sieht es. Er benennt ihre Tat: den geheimen Weg, den sie gegangen sind, als kein Heer der Welt mehr helfen konnte; das Herz, das sie getragen und heimgebracht haben, als der Himmel schon dunkel war; und die drei, die ihnen geholfen haben, durch die Unbereisten Lande.

Hoch auf den Türmen heben die silbernen Hörner an. Die Reisenden kennen ihren Ruf; er hat sie einst in eine Schlacht gerufen und eben erst aus dem Schlaf geholt. Heute ist er hell und lang und wandert über die Dächer, und die Stadt antwortet ihm aus tausend Kehlen. Noch ehe das Zwilicht sich zum Abend senkt, beginnt in den Straßen und Gassen der Ewigen Stadt ein Fest. Tische kommen ins Freie, Lichter steigen zwischen den Häusern auf, Musik setzt an drei Ecken zugleich ein und findet in keiner Gasse ein Ende. Und an denselben Brunnen, an denen die zwei Heere einander vor wenigen Tagen noch schweigend gemustert haben, wird an diesem Abend miteinander gefeiert und gelacht.

SZENE 3.13: DAS FEST

Bis tief in die Nacht geht das Fest der Ewigen Stadt, und die Reisenden gehen mitten hindurch. Aus den Gassen ist es auf die Plätze gewachsen und von den Plätzen in die Höfe, und wohin sie auch kommen, rückt jemand beiseite und schafft ihnen Platz. Ein Siegesfest ist es nicht: Nichts ist erobert worden und niemand besiegt. Gefeiert wird etwas Stilleres.

Auf dem Platz nahe dem unteren Tor spielt der Zirkus der Gezeiten auf. Zwischen zwei Masten spannt sich ein Seil über die Köpfe, und die Seilränzerin geht darüber, leichtfüßig, den Blick geradeaus, während unten der Koch aus dem großen Kessel schöpft und der alte Kobold zum dritten Mal an diesem Abend dieselbe Geschichte beginnt, jedes Mal ein Stück schöner. An den Dachkanten der geflickten Wagen

brennen die Lampions wieder vollzählig, und zwischen den alten hängen neue, deren Papier noch hell ist. Die Fiedel, die auf dem Marsch nur zur Gesellschaft gespielt hat, spielt in dieser Nacht zum Tanz. Am Rand des Platzes finden die Reisenden Bundin, auf einer Kiste sitzend, die Hände auf den Knien, mitten im Trubel so aufmerksam wie zwischen seinen Regalen. Sie setzen sich zu ihm, und einer von ihnen beginnt zu erzählen. Sie erzählen ihm den Weg, wie er selbst erzählt: der Reihe nach, ohne Ausschmückung – das Anwesen im Birkenwald, Malegór's Hügel, Beúron und die Schlacht, die Unbereisten Lande, die Stadt auf den Zinnen, Oberon und Nauglarin auf der Brücke und der lange Marsch mit dem Herzen zurück in die Tiefe unter dem Palast von Tir Na Nóg. Bundin unterbricht nicht. Er fragt nur, wenn ein Name fällt, den er nicht kennt. Als die Erzählung endet, sitzt er noch eine Weile still. Dann sagt er, dass er auch diese Geschichte aufschreiben werde und hoffe, sie den Freunden irgendwann zeigen zu können.

Die Wiedersehen dieser Nacht sind nicht zu zählen. Königin Irelith sitzt ohne Gefolge an einer der langen Tafeln und winkt die Reisenden zu sich, als hätte sie sie erwartet; für jeden von ihnen hat sie einen langen Blick und ein leises Wort. Firlifer und Auberín ziehen zusammen durch das Fest, der eine laut begrüßt, wohin er kommt, der andere gern übersehen und zufrieden damit. Niámi erzählt, und um sie werden die Zuhörer mehr; Eólin sitzt bei ihrem Volk, und man hört sie lachen.

Oberon und Titania feiern mit ihrem Volk, nur zu zweit und ohne Spalier. Sie verweilen an den Feuern, hören der Musik zu, sprechen mit denen, die den Mut finden, sie anzusprechen. Dass die beiden die Stadt verlassen werden, hat sich seit der Krönung herumgesprochen, und so ist mancher Gruß beides zugleich, Glückwunsch und Abschied. Wo die beiden gewesen sind, bleiben die Leute noch eine Weile beieinander und sehen ihnen nach.

Nauglarin kommt spät, ohne Begleitung. Die großen Plätze meidet sie; sie geht durch die kleineren Gassen des Festes, und was um sie geschieht, sind lauter kleine Bewegungen: Einer tritt beiseite, wo Raum genug gewesen wäre. Eine Zwergin hebt ihren Krug, als die Regentin vorübergeht. An einem der Stände drückt ihr eine alte Koboldin ungefragt einen Becher in die Hand, und Nauglarin bleibt an dem Stand, bis der Becher leer ist.

Den neuen König sieht man an vielen Feuern und an keinem lange. Wo er gewesen ist, bleibt Gelächter zurück, und wer ihn auf seinen Aufbruch ansprechen will, findet sich nach drei Sätzen in einem Gespräch über Musik wieder.

Gegen Ende der Nacht wird die Musik leiser. Auf den Bänken schlafen Kinder unter Mänteln, die ihnen jemand übergelegt hat, und an einem der niederbrennenden Feuer sitzen die Reisenden mit Niámi, Sivard und Eólin beieinander, und keiner mag als Erster aufstehen. Es ist der letzte Abend, an dem alle noch beisammen sind.

Blass und leer wirkt die Stadt am nächsten Morgen. Die Tische sind aus den Gassen verschwunden, die Feuer kalt, das Pflaster gefegt, und über den Dächern ist das Gold des Tages noch sanft und schüchtern. Die Reisenden sind früh wach und auf den Beinen, und durch die stillen Gassen kommt von unten her Wagenknarren; sie gehen dem Geräusch nach.



Unten am Tor sind die Zirkuswagen angespannt. Die Zirkusleute laden die letzten Kisten auf, der Koch vertäut seinen Kessel, und die Lampions sind für die Fahrt abgenommen. Zwischen den Wagen, die Hand hier an einer Plane, dort am Hals eines Zugtiers, geht Galiwaín – wieder in seinem langen Mantel aus Teal und Gold, offen über dem weißen Hemd, wie ihn die Reisenden aus vielen Wegstunden kennen. Den goldenen Harnisch trägt er nicht, doch das Halblächeln ist wie immer da.

Vor dem vordersten Wagen wartet Feána. Galiwaín geht die Reihe der Wagen entlang, langsam, von der letzten Deichsel bis zur ersten, und die Zirkusleute lassen die Arbeit ruhen, während er vorübergeht. Dann tritt er zu Feána und spricht leise mit ihr; es ist nicht viel. Feána antwortet nicht mit Worten: Sie hebt den Arm, und einer ihrer Falken kommt aus dem Morgenhimmel herab, setzt sich auf Galiwaíns Schulter, verharret einen Atemzug lang und steigt wieder auf. Der Zirkus der Gezeiten gehört von diesem Morgen an ihr, und keiner im Zug braucht es gesagt zu bekommen.

Zu den Reisenden kommt er zuletzt herüber. Er dankt nicht und verabschiedet sich nicht; er sieht jeden Einzelnen von ihnen an und sagt ihnen, dass man einander wiedersieht – so beiläufig, wie er sie vor langer Zeit an einem Feuer eingeladen hat, und genauso unmöglich ist es, ihm nicht zu glauben.

Ein Junge des Zirkus bringt das Pferd: groß und schwarz, Mähne und Fesseln lang behangen, hinter dem Sattel nicht mehr als eine eingerollte Decke und eine Tasche. Galiwaín sitzt auf. Die Reisenden, Feána und die Zirkusleute – sie sind das ganze Geleit des Königs an diesem Morgen. Die Torwachen

öffnen ihm das Tor, und er reitet hindurch. Draußen senkt sich der Weg in die Wiesen hinab, und über den Wiesen hängt noch der Nebel der Nacht. Auf den Türmen wenden die Drachen die Köpfe und sehen dem Reiter nach; sie bleiben bei der Stadt. Der Reiter wird kleiner. Wo der Weg über eine Kuppe steigt, hält er an und wendet sich im Sattel um – zur Stadt, zu den Türmen im ersten Gold, zu den wenigen am Tor. Die Entfernung ist längst zu groß, um ein Gesicht zu erkennen. Die Reisenden wissen trotzdem, dass er lächelt. Dann wendet er sich nach vorn, reitet über die Kuppe hinweg, dem Goldenen Wald entgegen, wo seine eigene Suche nun beginnt.

SZENE 3.14: DER ABSCHIED

Am Tag nach dem Aufbruch des Königs verlassen Oberon und Titania die Ewige Stadt. Niemand hat es ausgerufen, und doch wissen es alle: Die beiden ziehen fort, nach Avélion, Titanias alter Heimat – mehr scheint keiner zu wissen. Als die Reisenden aus dem Goldenen Halbmond treten, gehen die Leute bereits alle in dieselbe Richtung, und sie lassen sich mitnehmen, durch Gassen und über Plätze, bis an eine breite Straße, die zu einem der Tore der Stadt hinausführt.

An dieser Straße füllt sich die Stadt. Auf den Treppen, in den Fenstern, auf den Mauervorsprüngen – überall warten die Bewohner der Stadt dicht an dicht, und unter ihnen auch viele in schwarzer Rüstung. Gesprochen wird kaum, und je länger das Warten dauert, desto leiser wird die Straße. Die Reisenden finden einen Platz am Rand, zwischen einer alten Elfe und einem Zwergenkind auf den Schultern seines Vaters, und warten wie alle.

Dann zieht der Zug an ihnen vorüber. Voran reiten Ritter der Goldenen Garde, und sie führen nicht das Banner des neuen Königs, sondern das der Stadt: den Baum im Kreis aus goldenem Laub, auf grünem Grund. Hinter ihnen, auf einem weißen Pferd, Titania – im tiefgrünen Gewand, auf der Stirn das zarte silberne Diadem. Neben ihr reitet Oberon auf seinem weißen Hirsch. Er sitzt aufrecht auf dem Tier, das keine Zügel kennt. Kein Wagen folgt, kein Tross, keine Truhen.

Die Stadt sieht ihnen zu, und sie tut es auf ihre Weise. Die meisten schweigen. Manche weinen, ohne einen Laut, und wischen die Tränen nicht fort. Väter und Mütter heben ihre Kinder hoch, damit sie eines Tages sagen können, sie seien dabei gewesen, als Oberon und Titania die Ewige Stadt verließen. Hier und da ruft eine Stimme einen der beiden Namen, vereinzelt, und verstummt wieder. Der Zug bewegt sich langsam, und Oberon und Titania wenden die Köpfe nach beiden Seiten, die ganze Straße entlang, als wollten sie sich so viele Gesichter einprägen wie möglich.

Vor dem fernsten Tor, wo die letzten Häuser die Straße freigeben, warten zwei am Wegesrand: Firlifer und Auberín. Der Zug hält, und Oberon sitzt ab. Vor seinem Erstgeborenen bleibt er stehen, und einen Augenblick sehen die beiden Männer einander nur an. Dann umarmen sie sich, fest und lange. Kein Wort fällt dabei; was zu sagen war, ist längst gesagt. Firlifer weint dabei, und er lässt es geschehen; seine Hände fassen in den Mantel seines Vaters wie die eines Kindes. Auberín umarmt seinen Vater ruhiger, wie er alles ruhiger getan hat, und nicht kürzer.

Titania beugt sich vom Pferd zu ihren Söhnen herab. Sie legt Auberín eine Hand an die Wange, dann



Firlifer. Sie sieht die beiden dabei an, als wären es zwei Kinder und zwei Männer zugleich; vielleicht ist es genau so. Dann lässt sie los.

Erst danach sitzt Oberon auf, und die Söhne treten zurück an den Rand des Weges.

Im Schatten des Tores erwartet den Zug eine letzte Gestalt: Nauglarin, allein. Vor ihr bringt Oberon den Hirsch noch einmal zum Stehen. Keiner von beiden spricht. Sie sehen einander an, der ehemalige Hochkönig und Erbauer der Stadt und die Regentin, auf deren altem Leib sie ruht, und der Blick dauert länger als jeder andere an diesem Tag. Dann neigt Nauglarin den Kopf. Es ist eine kleine Bewegung, kaum mehr als ein Senken des Blicks. Im Thronsaal war Oberons Verbeugung ohne Antwort geblieben; nun hat er sie bekommen. Oberon neigt den Kopf ebenso, und einen Augenblick verharren die beiden so, geneigt voreinander. Danach reitet der Zug hinaus, und Nauglarin bleibt unter dem Tor zurück, bis auch der letzte Reiter hindurch ist.

Hinter der Stadt folgen die Reisenden dem Zug. Niámi, Sivard und Eólin bleiben mit der Menge an den Mauern zurück; die Reisenden gehen weiter, ininigem Abstand hinter dem letzten Reiter, und das Geleit lässt sie gewähren. Der Weg führt durch die Wiesen vor der Stadt, dann über Hügel, die sie von keiner Reise kennen, und mit jeder Kuppe wird das Land fremder: kein Feld mehr, kein Weg außer dem, den der Zug findet. Auch das Licht verändert sich. Das Gold des Zwilichts bleibt hinter ihnen über der Stadt zurück, und der Himmel voraus wird heller und tiefer zugleich, ein Leuchten dicht über dem Land, dem der Zug entgegenreitet.

Ohne dass ein Weg es angekündigt hätte, liegt ein Meer vor ihnen. Die Hügel brechen in Klippen ab, schwarzer Fels fällt zum Wasser, und aus dem Wasser wachsen Bögen aus demselben schwarzen Stein, Tore, durch die die Wellen brechen. Tief über dem Horizont brennt ein rundes, goldenes Licht auf dem Wasser: die Sonne, die zur Ruhe geht. Hoch darüber, blass im blauen Rest des Himmels, der Mond. Beide zugleich, über demselben Wasser.

Unterhalb der Klippen, an einem schmalen Streifen aus hellem Sand, wartet ein Schiff. Es ist schlank und hoch, mit weißen Segeln, die bereits gesetzt sind, und sein Bug steigt in einem langen, hellen Bogen aus dem Wasser wie der Hals eines Schwans. Kein Anker ist zu sehen und kein Tau; das Schiff wartet. Vom Ufer führt ein Steg aus grauem Holz hinüber, so alt, dass das Holz wie Stein wirkt.

Beim Steg sitzt die Garde ab und tritt zu beiden Seiten zusammen, die Speere gesenkt. Titania steigt vom Pferd, Oberon vom Hirsch, und die beiden Tiere bleiben frei am Sand zurück. Titania geht zuerst. Auf dem Steg wendet sie sich noch einmal um – nicht zur Garde, sondern zu den Reisenden, die auf den Felsen über dem Sand angelangt sind. Lange sieht sie die Reisenden an. Dann geht sie an Bord.

Oberon bleibt am Fuß des Stegs. Wer eine letzte Rede erwartet, einen Segen, eine Weisung an die Zurückbleibenden, bekommt ebenfalls nur einen letzten Blick: Oberon sieht die Reisenden an, einen nach dem anderen, und in diesem Blick ist alles, wofür drei Zeitalter keinen Abschiedsgruß gefunden haben. Dann legt er die Hand, die ihm geblieben ist, flach auf die Brust und neigt auch vor ihnen sein Haupt. Dann steigt er hinauf, und das Schiff legt ab – lautlos, ohne Ruder und ohne eine Hand am Segel. Es dreht den Bug dem tiefen Licht entgegen und gleitet davon.



Als das Schiff den ersten der schwarzen Bögen durchfahren hat, sitzt die Garde wieder auf und reitet den Weg zurück, den der Zug gekommen ist; das weiße Pferd und der Hirsch gehen von selbst mit ihr. Die Reisenden bleiben. Sie setzen sich auf die Felsen über dem Sand, dicht beieinander, und sehen dem Schiff nach. Es wird kleiner, läuft auf das Licht über dem Wasser zu, in dem Nebelbänke treiben, und ist lange noch zu erkennen, ein dunkler Umriss mit hellen Segeln im goldenen Licht.

SZENE 3.15: RÜCKKEHR IN DIE MENSCHENWELT

Den Rückweg vom fremden Meer gehen die Reisenden allein. Ein Geleit braucht es nicht mehr: Mit jeder Kuppe wird das Land vertrauter, bis das Gold des Zwilichts wieder über der Ewigen Stadt vor ihnen liegt, ruhig und voll, als hätte es nie gefehlt. Unter dem fernsten Tor, durch das der Zug hinausgezogen ist, kehren sie in die Stadt zurück.

Einige Tage bleiben sie noch. Sie verbringen sie mit Niámi, Sivard und Eólin – ohne Auftrag und ohne Weg. Man geht durch die Gassen, sitzt in den Höfen, sieht der Stadt zu, die sich in ihre neue Ordnung einlebt, und redet über kleine Dinge, weil die großen vollbracht sind. Es sind gute Tage, und alle wissen, dass es die letzten sind.

Eines Morgens ist es Zeit.

Sie kehren zu dem See zurück, an dessen Ufer ihre Reise durch diese Welt begonnen hat, und die drei

Feenwesen begleiten sie. Unterwegs wird erzählt und geschwiegen, wie es unter alten Freunden geht, und an den Abenden brennt ein kleines Feuer, an dem keiner zur Eile mahnt. Am Ende senkt sich der Weg zu einem stillen Wasser hinab. Der See ist, wie sie ihn verlassen haben: die Hügel des anderen Ufers ein zweites Mal gespiegelt im Wasser, die mannshohen Steine im Ufergras, dahinter Birken und dunkle Tannen. Nur das Licht darüber ist satter als bei ihrer Ankunft.

Zwischen zweien der Steine glimmt im Gras ein Kreis aus Gold, geschlossen und ruhig. Niemand zeigt sich am Ufer, der ihn gezogen haben könnte. Der Kreis wartet, wie das Schiff am Steg auf Oberon und Titania gewartet hat.

Eine Weile stehen sie nur beieinander. Dann beginnt Sivard. Er umarmt jeden von ihnen und hält jeden lange. Eólin macht es kürzer, doch nicht kälter: Sie fasst jeden der Reisenden bei beiden Händen, hält sie einen Augenblick und lässt wieder los. Niámi ist die Letzte. Sie tritt zu ihnen, prüft an einem der Bündel den Riemen und zieht ihn fest, wie vor jedem Aufbruch. Ihre Hände bleiben auf dem Bündel, als gäbe es daran noch etwas zu tun. Es gibt nichts mehr. Dann hebt sie den Blick und sagt: „Auf Wiedersehen.“

Es ist ein Abschied ohne Aussicht auf ein Wiedersehen. Zu Hause, in der Welt, in die sie zurückkehren, gibt es ein Sprichwort: Man sieht sich immer zweimal im Leben. Zweimal – das ist nun gewesen. Weiter reicht das Sprichwort nicht, und weiter reicht an diesem Ufer kein Versprechen. Was bleibt, ist der leise Wunsch, dass es sich irrt – dass es nur ein Sprichwort ist und ein drittes Mal kennt, das es nicht nennt. Wenn es so sein soll.

Dann treten sie gemeinsam in den Kreis, und das Licht glüht unter ihren Füßen auf. Das Ufer, die Steine, der See – alles rückt fort, ohne sich zu bewegen. Das Letzte, was sie von der Anderswelt sehen, sind die drei: Sivard mit erhobener Hand, Eólin reglos, Niámi einen halben Schritt vor den beiden, das Funkeln einer Träne auf der Wange. Dann hüllt das Licht sie vollständig ein.

Vogelstimmen sind das Erste. Sie kommen von überall zugleich, hell und geschäftig. Die Reisenden finden sich zwischen Bäumen wieder und über ihnen hängt junges Laub, so hell, dass das Licht grün auf den Boden fällt. Es ist Frühling.

Zurück in die Stadt ist es nicht weit. Hinter den Feldern liegen die weißen Häuser von Concord im Morgenlicht, und auf dem Grün der Ortsmitte, wo im Oktober die Zelte des Herbstfests gestanden haben, blüht ein erster Baum. Im Haus des Freundes bleiben die Reisenden noch einige Tage beieinander, ehe ihre Wege sie in die Stadt zurückführen. Es sind langsame Tage – Spaziergänge über die Felder, Abende auf der Veranda, Gespräche, die nichts beweisen müssen.

Am Morgen der Abreise stehen die Fenster des Hauses offen, und die Frühlingsluft zieht durch die Zimmer. Vom Rand des Waldes her, ganz leise, kaum mehr als eine Ahnung im Wind, klingen kleine silberne Glöckchen – fein und fern, wie die Male auf der anderen Seite, *Jenseits der Kreise*.



EIN KREIS AUS GOLD

Welkes Laub	Ich fühle mein schweres Herz singen
Rauscht unter den Stiefeln	Ich fühle mein schweres Herz flehen
Auf den alten Wegen	Ich fühle mein schweres Herz brechen
Hinter dem silbernen Bach	Verloren auf dem Weg
Hinter den Haselbäumen	Nach Nirgendwo
Fängt der Boden an zu summen	
Sanft	Vielleicht bleibe ich
Leise	Vielleicht gehe ich
Beständig	Vielleicht verschwinde ich
	Such mich nicht hier
<i>Ein Kreis aus Gold</i>	Such mich nicht dort
<i>Auf dem Weg</i>	Die Luft schmeckt nach Honig
<i>Ein Kreis aus Gold</i>	Der Wind klingt wie Glocken
<i>So verträumt</i>	Vergiss den Morgen
<i>Wo die Sehnsucht siegt</i>	Vergiss das Heute
<i>Wo der Schatten flieht</i>	Vergiss meinen Namen
<i>Ein Kreis aus Gold</i>	
<i>So verträumt</i>	Nur ein Schritt
	Nur ein Schritt
Keine Vögel	Nur ein Schritt
Stille im Dickicht	Hinein ins gold'ne Licht
Ein Zauberkreis	
Ins Moos geschmiegt	
Unter meinen Füßen	
Glühen	
Wildes Glühen	
Schimmernd und hell	

—

Aus dem Liederzyklus „Folklore“
Zirkel der Barden



LEITFADEN

Was auf den folgenden Seiten steht, ist Hintergrund für die Spielleitung. Es wird am Tisch nicht ausgesprochen und nicht aufgelöst. Die Geschichte erklärt sich nicht selbst – sie lässt begreifen, und das Begreifen gehört den Spielenden. Wer dieses Kapitel liest, weiß mehr als jede Figur; die Kunst besteht darin, dies in die Geschichte organisch miteinfließen zu lassen.

DIE GESCHICHTE IM ÜBERBLICK

Sieben Jahre nach ihrer ersten Reise kehren die Reisenden in die Anderswelt zurück und finden sie golden wie eh und je – und doch verändert: Die Ewige Stadt wurde von einem Heer unter schwarzen, wappenlosen Bannern eingenommen und ohne ein Wort wieder verlassen, der Baumthron trägt kein sattes Grün mehr, und in den Gassen musiziert niemand.

Der Grund liegt drei Zeitalter zurück, und er ist der verborgene Kern des ganzen Buches: Ehe Oberon seine Herrschaft errichtete, gehörte diese Welt den Drachen. In der Schlacht der Sieben Tage fiel ihr König – Nauglarin. Doch tot geglaubt ist nicht dasselbe wie vergangen: Der gewaltige Leib ruht seither in einem Gewölbe tief unter Tir Na Nóg, und aus dem Rücken wächst der Baumthron. Das Herz aber – das Drachenherz, ein Kristall, in dem ein Licht schlägt – trug als heimliches Fundament die Ewige Stadt und ihr goldenes Zwielflicht. Auf einem fremden Herzen wurde ein Königreich gebaut. Das ist die Schuld, von der niemand mehr weiß, und Nauglarin lebt fort, in der Gestalt einer Elfin. Wie aus dem Drachenkönig eine Elfin wurde, lässt die Geschichte offen – auch die Spielleitung muss es nicht auflösen.

Das Drachenherz ist das zentrale Artefakt dieser Geschichte, und der Fall der Ewigen Stadt vor Beginn der Handlung war keine Eroberung: Es wurde der Ewigen Stadt genommen. Nauglarins Heer kam, holte, was ihr gehört, und zog ab. Seither ruht ihr Herz in ihrer Festung Dun Nagúllar, der Stadt auf den Zinnen – und ohne das Herz erlischt das goldene Zwielflicht der Anderswelt langsam und die Orientierung geht verloren. Oberon sammelt die Banner aller Völker, um es zurückzuholen; doch sein Feldzug kommt nie los – das schwarze Heer ist schneller und stellt ihn in Beúron, wo aus dem Feldlager eine belagerte Stadt wird.

Die Spielenden tragen durch all das zwei Kernaufträge – im Kern zwei Hol- und Bringaufgaben, und diese schlichte Grundstruktur ist Absicht, denn sie ist die Grundlage einer abenteuerlichen Reise: Erst die Karte – Titania schickt sie aus, ihren Bruder Malegór zu finden und seine Karte zu Oberon nach Beúron zu bringen, denn nur sie zeigt den Weg nach Dun Nagúllar. Dann das Herz – als die Schlacht vor Beúron nicht zu gewinnen ist, schickt Oberon die Reisenden auf den geheimen Weg der Karte: das Herz holen und nach Tir Na Nóg zurücktragen. Alles Übrige – die Wahrheit über das Herz, über Nauglarin, über Galiwaín – entfaltet sich unterwegs, an den Rändern dieser beiden Aufträge.

Am Ende steht kein Sieg. Nauglarin wird vor den Toren der Ewigen Stadt gesehen und bei ihrem Namen genannt; das Herz kehrt heim – nicht auf den Thron, sondern in den Drachenleib; Oberon verneigt sich, tritt zurück und verlässt mit Titania die Ordnung, die er erschaffen hat; Galiwaín wird unter seinem wahren Namen König; und die Welt wird nicht wiederhergestellt, sondern verwandelt.

DIE WICHTIGSTEN FIGUREN

Die Reisenden sind dieselben Sterblichen wie im ersten Buch, sieben Jahre älter und um eine Erinnerung reicher, die sich kaum noch in Worte fügen. Niámi, die junge Koboldin mit den zwei Dolchen, schließt sich ihnen an und wird ihre Führerin durch alles, was keine Karte kennt – sie redet geradeaus, weiß, was ein Weg verlangt, und wenn sie etwas nicht weiß, sagt sie es. Galiwaín, der gehörnte Schausteller des Zirkus der Gezeiten, ist weit mehr, als er zeigt: eines der ältesten Wesen dieser Welt, das die Reisenden immer nur zur Hälfte kennen. Sein wahrer Name fällt erst bei der Krönung – bis dahin wird über ihn nichts bestätigt, nie. Nauglarin ist der Schwarzelf der alten Geschichten, der Heerführer der schwarzen Banner, die Elfin auf der Brücke – und der totgeglaubte König der Drachen. Sie ist keine Bösewichtin, sondern die Bestohlene: Ihr Bogen endet nicht in einer Niederlage, sondern darin, gesehen zu werden. Oberon und Titania tragen die alte Ordnung – er als Feldherr, der einer Wahrheit nicht ins Gesicht sehen will, sie als Königin, die länger weiß, als sie sagt. Irelith, die geflügelte Königin Beúrons, verkörpert das, was im Kleinen heil geblieben ist – und widerspricht Oberon als Einzige offen. Malegór, Titanias Bruder, hat die Welt vermessen, bis er den Verstand darüber verlor; seine Karte ist das einzige fertige Blatt seines Lebenswerks. Sivard und Eólin, der Schmied und die Bogenschützin aus dem ersten Buch, folgen den Reisenden in die Unbereisten Lande – denn niemand geht allein ins Unbekannte. Feána führt den Zirkus, spricht mit Tieren und kaum mit Menschen; Bundin Büttler hütet in seinem Antiquariat das Gedächtnis der Stadt. Die sechs Aschewächter schließlich – je zwei Elfen, Zwerge und Kobolde, rote Glut in den Fugen ihrer schwarzen Rüstungen – sind Nauglarins gebundene Diener: einst von ihr vom Schlachtfeld des Drachenbrands gerettet, dienen sie nicht aus Furcht, und bei der Krönung werden sie mit ihren Namen freigesprochen.

AKT 1

Was geschieht: Ein Brief ruft die alten Freunde nach Concord; am Herbstfeuer erwachen die Ringe, und ein Feenkreis trägt sie zurück. Die Reise mit dem Zirkus der Gezeiten führt durch Dörfer, über den Jotnarstieg und durch die tote Stadt Albiténis, bis ein Drache den Zug angreift und Galiwaín zurückbleibt. In der verwundeten Ewigen Stadt erhalten die Reisenden von Titania den ersten Auftrag: Malegór finden, die Karte zu Oberon bringen.

Worum es geht: Der Akt erzählt die Verklärung. Die Anderswelt scheint golden wie in der Erinnerung – doch die Lieder sind verstummt, die Stadt ist verwundet, der Baumthron trägt kein Grün, und niemand stellt die Fragen, die in der Luft liegen. Die Reisenden sehen, was sie sich wünschen; die Welt lässt sie gewähren. Darunter liegt bereits alles, was später aufbricht: die Reliefs von Albiténis, Bundins Bericht vom Heer, das nahm und ging, Titanias Satz über ihr steinernes Herz.

Worauf die Spielleitung achtet: Die Schönheit ernst nehmen und die feinen Störungen nie kommentieren – kein Erzählerton, der zwinkert. Nichts wird aufgelöst, Galiwaín nie erklärt. Je aufrichtiger das Gold in diesem Akt leuchtet, desto mehr trägt später sein Bröckeln.

AKT 2

Was geschieht: Der Weg zu Malegór führt durch eine Welt, die die Orientierung verloren hat: das Anwesen im Birkenwald, wo ein Fest beinahe alles kostet und die Ringe zum Preis werden; die Wilde Jagd und die Rettung durch Taliesin; das Tal der vier alten Winde; die Verlorenen im kahlen Land; zuletzt Malegórs Turm und die Karte. In Beúron wird der erste Auftrag erfüllt – und sofort vom größeren abgelöst: Das schwarze Heer stellt Oberons Feldzug, die Stadt wird belagert, und mitten im zweiten Ansturm schickt der Hochkönig die Reisenden mit der Karte auf den Weg zur Stadt auf den Zinnen.

Worum es geht: Die Illusion bekommt Risse. Die Begegnungen dieses Akts sagen Wahrheiten, die niemand hören will – Oisín am Kamin ist die deutlichste von allen –, und die Feenwelt zeigt ihren Preis, ohne böse zu sein. Das Goldene zerbricht, damit das Echte sichtbar werden kann; was bleibt, leuchtet weniger, aber es ist wahr. Zugleich baut der Akt die zweite Wahrheit auf: Taliesins Strophe vom Herzen, das fortschlug, Malegórs Satz, dass das Herz der Anderswelt nie der Baum war, Oberons karges „Dort liege, was dem Baumthron entrissen worden sei“.

Worauf die Spielleitung achtet: Den Preis des Festes spürbar machen, ohne zu moralisieren – Arawín droht nie, er wartet nur. Das schwarze Heer wird nicht als böse Macht inszeniert, sondern als eine stille. Sein Banner bleibt leer, sein Führer wird ausschließlich als „der Schwarzelf“, als „er“ gesprochen – diese Verdeckung ist unantastbar bis zur Brücke.

AKT 3

Was geschieht: Durch die Unbereisten Lande – mit Sivard und Eólin, die den Reisenden gefolgt sind – erreicht die Gruppe Dun Nagúllar, steigt durch das Bergwerk und ältere Stadt in die Festung, findet in der Schmiede die Aschewächter und im Thronsaal das Herz, bewacht von einem jungen Drachen, den Oberon niederstreckt: der traurigste Sieg des Buches. Auf der Brücke fällt der eine Satz – „Du hast auf meinem Herzen dein Königreich aufgebaut“ –, und Oberon fällt mit Arm und Schwert. Die Flucht mit dem Herzen führt unter reißendem Himmel zurück nach Tir Na Nóg; vor den Toren steht Nauglarins Heer, und statt einer Schlacht geschieht die Versöhnung: Galiwaín spricht ihren Namen. Das Herz kehrt heim – die Reisenden tragen es hinab in das Gewölbe, in die offene Wunde des Drachenleibs, aus dem der Baumthron wächst. Es folgen Krönung, Fest und die Abschiede: Oberon und Titania segeln nach Avélion, Galiwaín reitet seiner eigenen Suche entgegen, und die Reisenden kehren zurück in ihre eigene Welt.

Worum es geht: Heilung statt Sieg. Der „Feind“ ist die Bestohlene, und darum kann kein Schwert diese Geschichte beenden – nur Sehen, Benennen und Zurückgeben. Die Heilung geschieht in zwei Stufen, und das ist ihre Aussage: Das heimgekehrte Herz stabilisiert die Welt, aber erst die neue Ordnung – Rücktritt, Krönung, die Regentin Nauglarin – schließt die letzten Risse. Ein Herz allein heilt keine Welt; es braucht auch die Ordnung, die dem Unrecht nicht mehr aufsitzt. Und nichts wird wiederhergestellt: Der alte Glanz des Baumthrons kehrt nicht zurück, die alten Herrscher bleiben nicht, das Gold wird ein anderes.



Worauf die Spielleitung achtet: Die Gipfel langsam nehmen – die Brücke, das Gewölbe, Oberons Verbeugung verlangen Zeit und dürfen nicht im Berichtston vorüberziehen. Keine Figur erklärt die Zusammenhänge; die Kette aus Reliefs, Strophe und Brückensatz schließt sich im Kopf der Spielenden oder gar nicht. Die Trauer um den jungen Drachen wird zugelassen, nicht weggespielt. Und der grammatische Bruch des Reveals bleibt stehen: Vor der Stadt steht eine Elfin, und sie wird „König“ genannt – das wird an keiner Stelle zu „Königin“ geglättet.

WAS DIE GESCHICHTE IM KERN ERZÄHLT

Vier Umkehrungen tragen dieses Buch, und jede stellt einer alten Helden Erwartung die Wirklichkeit der Anderswelt entgegen: Heilung statt Sieg – denn geheilt wird am Bruch selbst, nicht am Feind. Versöhnung statt Vernichtung – denn Nauglarin wird nicht besiegt, sondern erkannt. Rücktritt statt Wiederherstellung – denn die alte Ordnung wird nicht wieder aufgerichtet; die alten Herrscher machen Platz. Verwandlung statt Bewahrung – denn was gewesen ist, darf enden, damit Wirkliches entstehen kann. Diese vier Sätze fallen nirgends im Buch, und keine Figur darf sie aussprechen. Aber die Spielleitung kann sie als inneren Kompass mitführen: Wo eine Szene droht, ins Heldenepos zu kippen, genügt die stille Frage, welche der vier hier eigentlich trägt – und die Szene findet ihr Maß.

AM SPIELTISCH

Die Regeln dienen der Geschichte, nicht umgekehrt. Die großen Kämpfe des Buches – das Kobolddorf, der Bergtroll, die Belagerung Beúrons, der Hinterhalt in den Unbereisten Landen, der junge Drache – sind die Würfelmomente; alles andere wird erzählt. Die Prosa liefert die Bilder: Sie kann in Teilen vorgelesen oder frei nacherzählt werden, und wo sie „die Reisenden“ handeln lässt, gehören die Taten den Spielenden.





Kapitel 3

WESEN UND PERSÖNLICHKEITEN

Ein lebendiges Kompendium

3.1 ELFEN UND ELYLLON

Als das goldene Zwielflicht in den Unbesungenen Zeiten die ersten Wesen als Verkörperung seiner eigenen Essenz erschuf, traten die Elyllon aus dem Schoß der Schöpfung – die Lichtelfen, älteste der drei Urvölker. Sie trugen die Male der Tiere: schimmernde Flügel, Geweihe, leichte Hufe, und ihre Lieder waren die ersten Klänge, die in den Ewigen Landen erklangen.

Mit dem Drachenbrand, Oberons Aufstand gegen die alte Herrschaft der Drachen, spaltete sich das Urvolk. Jene, die dem neuen Hochkönig folgten, wurden zu den Elfen, wie man sie heute jenseits der Kreise antrifft; jene, die bei Cernunnos blieben, bewahrten ihre ursprüngliche Gestalt und werden nur noch selten in den Weiten der Ewigen Lande gesehen.

Über beiden stehen die Hynafíón, die Ältesten – die ersten Elyllon, deren Dasein an die Schwelle zur Göttlichkeit grenzt und deren Namen wie Glockenschläge durch die Geschichte hallen. Ihre Kinder sind die Adleísín, die Echos. Dieses Kapitel versammelt sie alle: Älteste und Echos, Fürsten und Waldläufer, Wanderer zwischen den Welten.



ALERIONH

Waldelf · Avardelin

Ein junger Waldläufer aus Avardelin, das braune Haar in schmale Zöpfe geflochten, den Bogen selten weit von der Hand. In beiden großen Kriegen seiner Zeit stand er als Schütze auf den Mauern – im Dämonenkrieg wie in der Belagerung von Beúron.

Was ihn von vielen seines Volkes unterscheidet, ist seine Sehnsucht nach der Menschenwelt. Wo anderen die zeitlose Schönheit der Ewigen Lande genügt, hält er Fragen bereit für jeden, der von jenseits der Kreise kommt – und noch keine Antwort hat seine Neugier je gestillt.



ARAWÍN

Elf

Herr eines Anwesens tief im Birkenwald, das kein Reisender findet, der nicht gefunden werden soll. Mit seiner Gemahlin Persénia lädt er Wanderer an eine Tafel, deren Feste kein Morgen kennen – Gastfreundschaft von der alten Art: Niemand geht ohne einen Tausch.

Was seinem Haus entkommt, dem folgt seine Wilde Jagd, Reiter mit Masken aus welker Bronze; nicht aus Bosheit, sondern weil man zurückholt, was einem gehört.

Man sagt, die ältesten Birken seines Anwesens hat bereits er als Setzlinge gekannt.



ATHANAÉL

Elf

Heerführer der Grünen und der Goldenen Garde und einer der vertrautesten Gefolgsleute des Hochkönigs. Als Waisenkind in den Gassen der Unterstadt von Tir Na Nóg aufgewachsen, bewährte er sich im Klingentanz durch Tapferkeit und Geschick; nach Firlifers Verbannung nahm Oberon ihn wie einen eigenen Sohn auf.

Heute befehligt er die Verteidigung der Ewigen Stadt. Die silberne Rüstung der Grünen Garde aber legte er nie ab – sie erinnert ihn an den eigenen Weg, der in der Unterstadt begann.



AUBERÍN

Adleisin

Der jüngere Sohn Oberons und Tintanias, ein Adleisin, in dem – so hieß es am Hof – das sanfte Licht des Mondes wohnt, wie im Bruder das der Sonne. Neben Firlifers Glanz wuchs er in stiller Demut heran und wurde nach dessen Verbannung Prinzerbe der Anderswelt.

Wo andere zu den Waffen greifen, sucht er nach Heilung; seine leise Besonnenheit wurde oft als Schwäche verkannt. Doch in den dunkelsten Stunden der Ewigen Stadt stand er auf ihren Mauern, den Bogen in der Hand, und handelte als Einziger.



CANNARÍ

Elfin · Zugvögel

Eine elfische Jägerin der Zugvögel, ihr Gewand mit goldenen Federn und Blättern geschmückt, begleitet von Aurín, einem Vogel, dessen goldgelbes Gefieder selbst im dämmerigsten Zwielflicht leuchtet.

Jahre durchstreifte sie die Ewigen Lande im Auftrag des Rates der Reihher, auf der Suche nach einem Heilmittel für die Feenkönigin.

Die endlose Suche hat ihre strahlende Kraft in ein stilles, zähes Feuer verwandelt – doch ihr Wille trägt sie von einem Ende der Anderswelt zum anderen.



CERIDWEN

Hynafíón

Die wohl mächtigste Magierin der Hynafíón und Cernunnos' Gefährtin seit Anbeginn – das einzige Paar der Ältesten, das die große Trennung nie erlitt. Weiche graue und weiße Federn wachsen aus ihren Schultern, als käme ihre Gestalt nie ganz zur Ruhe, mit sich führt sie einen kleinen Kessel aus Bronze.

Mit dem König der Dämmerung herrschte sie über die Frühen Völker der Tiere und Pflanzen, ehe der Baumthron gegründet wurde. Seither wandelt sie an seiner Seite, wo das Zwielflicht noch rein ist wie am ersten Tag.



CERNUNNOS

Hynafíón

Der König der Dämmerung, erster König der Eyllon, lange bevor Oberon den Baumthron bestieg – halb Eyll, halb Hirsch, mit einem Geweih als natürlicher Krone. Wo seine Hufe den Boden berührten, entsprangen Quellen, und die Tiere der Wildnis folgten seinen Spuren wie einem uralten Ruf.

Er führte sein Volk ohne Gewalt; sein Reich war die Harmonie des Waldes. Mit dem Aufstieg Oberons zog er sich in die Unbereisten Lande zurück, wo er wandelt und verharret, bis sein Volk ihn in dunklen Zeiten braucht.

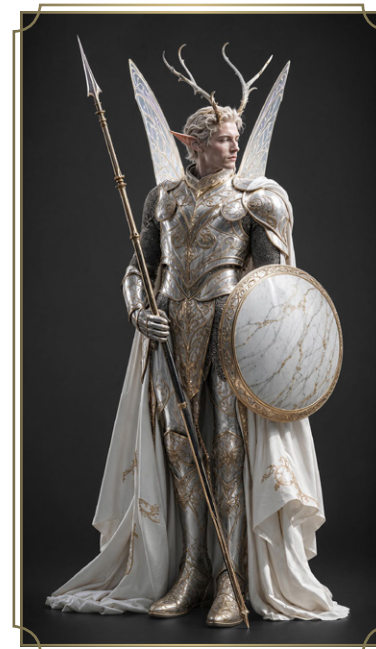


ELPHARIÉL

Elf · Klingenfürst

Einer der ersten Klingenfürsten der Elfen – aus der Frühzeit jenes Standes, der erst viel später im Klingentanz seinen Ruhm erwerben sollte. Man kennt ihn in silberner Rüstung unter tiefrotem Samt, beide Hände auf dem Knauf eines aufgestellten Großschwerts, ein Bild vollkommener Stille.

Seine Klinge zählt zu den ersten zwölf Schwertern aus der Schmiede der Morgenstunde. Ihren Namen hat er nie ausgesprochen, und wer danach fragte, erhielt keine Antwort – als gehöre er zu einem Schwur aus seinen frühesten Tagen.



ELURIÓN

Hynafíón

Ein Hynafíón von ätherischer Gestalt: silberweißes Haar, ein Geweih aus verzweigten Hirschstangen über der Stirn, große durchscheinende Feenflügel auf dem Rücken; er führt einen hohen Speer und einen Schild aus weiß-goldenem Marmor, geschmiedet von Illunír selbst.

Unter den vierzehn Ältesten heißt er „der dem Lichte Nächste“ – eine Nähe des Wesens, nicht des Ranges: der Seher im hellsten Licht, wo andere die Augen schließen müssen. Was er dort sieht und wem er je davon sprach, ist nicht überliefert.



ENORIÉL

Waldelfin · Avardelin

Die stolze Heerführerin der Waldelfen von Avardelin, das dunkle Haar in wilden Strähnen über der moosgrünen, goldverzierten Rüstung; ihre natürliche Autorität lässt selbst erfahrene Krieger innehalten. Als die Ewige Stadt im ersten Dämonenkrieg belagert wurde, stellte sie sich gegen den Rat des Waldes und führte ein Heer von Freiwilligen zu ihrer Verteidigung. Mit ihrer Schwester Eólin teilt sie die Vision eines geeinten Feenreichs – und verkörpert die Entschlossenheit, die dafür nötig sein wird.



ETAINIÉL

Waldelf

Ein Flötenspieler vom Hofe Arawíns, gewandet in Waldgrün und Weinrot, die lange Holzflöte golden verziert. Wo seine Musik mit Midriélls Harfe zusammenfindet, öffnen sich Wege, die kein Tor brauchen. Sprechen hat ihn noch niemand gehört.



EÓLIN

Waldelfin · Avardelin

Eine Waldläuferin Avardelins, deren blattgrüne Rüstung mit den Mustern des Waldes verschmilzt; die Federn an ihren Pfeilen sind Geschenke der Vögel, denen sie auf ihren Wegen begegnet ist. Seit den Tagen des Dämonenkriegs will sie die alten Wunden zwischen den Reichen heilen. Wo kein Weg mehr führt, liest sie die Zeichen derer, die vor ihr gingen: Spuren, Lagerstellen, die Wahl einer Furt. Als das Herz der Welt gesucht wurde, folgte sie den Suchenden ungerufen ins Unbekannte – niemand, sagte sie, geht allein.



FEÁNA

Elfin · Zirkus der Gezeiten

Die Schwertträgerin des Zirkus der Gezeiten und Galiwaíns rechte Hand: kupferrotes Haar in Zöpfen und wilder Mähne, zwei schlanke elfische Klingen, und hoch über dem Zug kreisen ihre Falken. Mit Tieren spricht sie wie mit alten Bekannten – mit jedem sonst kaum ein Wort. Als Galiwaín den Baumthron bestieg, übergab er die Leitung des Zirkus in ihre Hände. Seither führt sie die Wagen durch die Ewigen Lande, wortkarg wie je, und keiner im Zug braucht mehr als ihren Blick.



FINFIRIÉL

Hynafíón

Der gefallene König der Waldreiche, einer der vierzehn Ältesten: aschgoldenes Haar unter schmalem Stirnreif, ein Umhang aus geschichteten grünen Blättern über azur-goldener Rüstung, in der Hand eines der zwölf ersten Schwerter der Schmiede der Morgenstunde.

Im ersten Dämonenkrieg, als Oberon den Waldreichen die Hilfe verwehrte, gab er sein Leben im Kampf um Avardelin – eine Wunde zwischen den Reichen bis heute. Bis zu seiner Rückkehr, so heißt es, steht er als Stern am Himmelszelt.



FIRLIFER

Adleísín

Der erstgeborene Sohn Oberons und Titanias, in dem der Glanz der Sonne wohnt wie im Bruder das sanfte Licht des Mondes. Sein Durst nach Gerechtigkeit wurde zum Aufruhr: Der Klingentanz endete mit seiner Verbannung, und die Macht des Bannes zerbrach Morgenstern, die Klinge seines Vaters.

Jahrhunderte streifte er ruhelos durch die Ewigen Lande, ehe der Bann fiel und der Vater ihm vergab. Heute führt er den Silberschweif – und ritt vor den Toren der Ewigen Stadt allein einem Heer entgegen, um seinen Vater zu retten.



GALIWAÍN

Hynafíón

Als Herr des Zirkus der Gezeiten zog er durch die Ewigen Lande: ein Gehörnter mit Widderhörnern, im Mantel aus Teal und Gold, mit einem Halblächeln, das mehr verbirgt, als es zeigt. Wer mit ihm sprach, erfuhr vieles – nur nichts über ihn.

Am Ende des Krieges fiel die Maske: Auf dem Rücken des Drachen Nasríl trat er Nauglarin entgegen, nicht mit dem Schwert, sondern mit ihrem Namen. Bei der Krönung sprach Oberon seinen älteren Namen aus, den nur die ältesten Lieder kannten: Tiphariél, genannt Galiwaín, König der Morgenröte.



GANDUÍL

Elf

Ein elfischer Händler und Zeitmagier von zeitloser Erscheinung; seine grüne Robe, mit goldenen Runen bestickt, ist behangen mit antiken Uhren, deren Zeiger nicht Stunden messen, sondern die Strömungen der Zeit selbst.

Auf dem Nimmermehr Markt führt er in einem Waggon seinen Handel; als Chronist der Zeit bewahrt er die seltenen Aúnur: Uhren, die Sterbliche vor der Schuld der Zeit schützen, solange sie sie tragen. Als der Krieg die Ewige Stadt erreichte, fand man ihn helfend bei den Verwundeten, die Hände voller Kräuter.



ILMARELL

Elyll · Werkmeister der zeitlosen Stunde
Über Zeitalter Hofmagier und engster Vertrauter Oberons; seine dunkle, mit hellen Zeichen bestickte Robe erinnert daran, dass er einst ein schwarzer Hirsch gewesen sein soll.

Der Bund mit Oberon begann in den Tagen des Drachenbrands, als sie den Plan schmiedeten, der Oberon die Krone einbrachte. Das Hofamt trägt er nicht mehr: Man findet ihn unter den Werkmeistern, Zirkel und Hammer am Gurt. Ein kleiner, dunkler Schlüssel wurde ihm zurückgegeben; was der Schlüssel wiegt, hat er nie ausgesprochen.



ILLUNÍR

Hynafíón

Der erste Lichtschmied: reinweißes Haar, Gewänder in Gold, der Schmiedehammer stets in der Hand. Unter seiner Führung erschufen die Schmiede der Morgenstunde Oberons erste Waffen – Morgenstern zuallererst; ihre Hämmer sangen im Rhythmus der Schöpfung.

Als er das Leid sah, das sein Werk gebracht hatte, legte er den Dienst nieder und verschwand, um seine zweite Hälfte, Lautilié, zu finden. In mancher Nacht hört man ihn schmieden, doch keine Waffen – Sterne, die wie ein Leuchtfeuer zum Himmel hinaufsteigen.



ILVERÍN

Elfischer Erzmagier · Avardelin

Ein waldelfischer Erzmagier, silbergraues Haar über grüner, goldbestickter Robe, stets begleitet von Greifvögeln – es heißt, jeder Vogel der Anderswelt folge seinem Ruf.

Als Mitglied des Waldrates von Avardelin zählt er zu den mächtigsten Erzmagiern der Ewigen Lande. Im Dämonenkrieg fand er eines der Bruchstücke des Silberschweif-Horns, und seine Falkenfeder half einst einem Luftschiff in einem Schild aus Licht sicher zur Landung. Ob er dem Rat der Reiher angehört, oder ihn gar gründete, ist Gerücht geblieben.



IRELITH

Hynafíón · Beúron

Die Herbstkönigin von Beúron, eine der vierzehn Ältesten: braunes Haar unter einem Reif aus goldenen Zweigen, durchscheinende Flügel, die das Licht fangen.

Sie ist die entzweite Hälfte Finfriéls, des gefallenen Königs der Waldreiche: Er fiel und steht als Stern – sie blieb als Herbst, bis zu seiner Rückkehr.



IRUFINWE

Elfischer Klingenfürst · Silberschweif
Heerführer des Silberschweifs, der Leibgarde des Prinzen Firlifer: silberne Rüstung mit feinen Gravuren, das Gesicht unter dem zackengekrönten Helm bis auf die Augen verborgen.

Im Klingentanz führte er Firlifers Heer und teilte dessen Verbannung; um sie wuchs die Kristallfeste Perestír, wo er Jahrhunderte wie eine Statue aus lebendigem Eis thronte. Als das wieder zusammengefügte Horn erklang, zerbrach der Bann; Irufinwe führte sein Heer hinaus, wie er es hineingeführt hatte – ohne ein Wort der Klage.



ISINUÉ

Hynafíón

Eine der vierzehn Ältesten und, so heißt es, die schönste von ihnen: brünettes Haar in weichen Wellen bis über die Hüfte, Gewänder in Türkis, Grün und Gold, und an den Schläfen ein zartes Rehweweih von goldenem Schimmer.

Sie ist Galiwaíns entzweite Hälfte; ihr Geweih ist das stille Echo seiner Widderhörner. Wie die beiden sich verloren, wann sie ging und wohin – mehr weiß kein Barde der Ewigen Lande. Doch das Gesetz der Rückkehr gilt auch ihnen: Finden sie einander wieder, beginnt ein neues Zeitalter.



ITHILIÓN

Elyll · Schwanengarde

Der erste Klingenfürst, Gründer und Hauptmann der Schwanengarde, in einer Zeit, da die Drachen noch herrschten – überliefert allein in alten, fast vergessenen Liedern, in der goldenen Rüstung des Ordens.

Als einst Riesen sich erhoben, führte er die hoffnungslos unterlegene Schwanengarde ins Feld und stellte sich dem Riesenkönig Ymirghon allein zum Zweikampf. Er fiel; doch sein Standhalten brach die Übermacht, und aus seinem Fall wurde die Legende des Ordens geboren. An ihm nehmen alle Klingenfürsten Maß, die nach ihm kamen.



LAUTILIÉ

Hynafíón

Die erste Bardin, eine der vierzehn Ältesten: kupferrotes Haar unter schmalem Kupferdiadem, im Arm eine Harfe aus dunklem Holz und Kupfer, deren gerissene Saiten sie nie erneuert und nie ablegt.

Ihre Lieder gingen als geheimer Reim in den Stahl der Schmiede der Morgenstunde und machten ihn mächtiger, als Hammer und Esse allein es vermocht hätten. Illunír aber, ihre andere Hälfte, nahm mehr von ihrer Gabe, als ihm gegeben war; da wandte sie sich ab und verstummte für die Welt. Wohin sie ging, hat keine Chronik bewahrt.



LINDARIÉL

Hynafíón

Eine der vierzehn Ältesten, von stiller, zeitlos-erhabener Anmut: langes silberweißes Haar unter schmalen Silberreif, Gewänder in hellem Moosgrün und Silber, und als ihr Mal große weiche Mottenflügel, sanft leuchtend wie von Mondlicht berührt.

Sie ist die entzweite Hälfte Malegórs, des Königs vom Hügel. Als ihn der Trieb ergriff, die ganze zerbrochene Welt zu vermessen, ging sie, ehe der Wahn sie zeichnen konnte. Nur in manchen Nächten zieht ein weiches Leuchten über ferne Hügel – gesehen hat sie seither niemand.



LYRILIÁN

Halbelf

Der Prinz der Auen, Sohn Oberons und der menschlichen Königin Gwenwyfar – ein Kind zweier Welten, das für die Verfehlung seiner Eltern büßte: Titanias Fluch zwang ihn, bei Tag Federn und Geweih zu tragen und sich des Nachts in eine gewaltige Eule zu wandeln.

Oberon schenkte ihm den Lichterwald als Zuflucht; dort gründete er Eyrendell, wo Menschen und Feenvölker gleichberechtigt leben. Hinter elfenbeinerer Maske regierte er mit stiller Würde, bis der Fluch fiel und der Hochkönig ihn vor allen als Sohn anerkannte.



MALEGÓR

Hynafíón

Der König vom Hügel, einer der vierzehn Ältesten. Er unternahm, was keiner vor ihm wagte: die ganze Anderswelt aufzuzeichnen, Reich für Reich, Tal um Tal – bis die unlösbare Aufgabe ihm den Verstand nahm. Seither haust er in seinem Turm über einem kahlen Land, ein alter Mann zwischen tausend Karten, einen Kranz aus dürrer Geizweig im Haar. Doch sein Werk ist mehr als Wahn: Seine Karte wies den Weg nach Dun Nagúllar, und er war es, der aussprach, dass das Herz der Anderswelt nie der Baum gewesen ist.



MIDRIÉLL

Waldelfin

Eine Harfenistin vom Hofe Arawíns, das dunkle Haar unter einem schmalen Kranz aus Blattwerk, die hohe Harfe aus dunklem Holz und angelaufenem Gold. Wo ihre Saiten mit Etainiél's Flöte zusammenfinden, öffnen sich Wege zwischen den Welten.

In wessen Auftrag die beiden laden, hat nie jemand erfahren.



OBERON

Hynafíón

Das Schicksalskind: Von zarter Gebrechlichkeit trat er aus dem Schoß des Zwielflichts, das Haar weiß wie Morgentau, auf dem Haupt ein krummes, verwachsenes Geweih. Das Zwielflicht gewährte ihm einen Blick in die Welt der Menschen; ihre Vergänglichkeit entzündete eine Sehnsucht, die ihn nicht mehr losließ. Auf langer Wanderschaft suchte er das Wissen, den Weg hinüber zu öffnen, und gab dafür Stück um Stück von sich selbst. Die Warnung der Drachen, der alten Hüter des Weltgefüges, hörte er als Fessel; im Trotz brach er das Geweih vom Haupt, sein Schicksal selbst zu bestimmen.

Im Drachenbrand einte er die Feenvölker; sein Schwert Morgenstern streckte den König der Drachen nieder. An der Stätte des Sieges gründete der Hochkönig die Ewige Stadt Tir Na Nóg, und sein Geweih wuchs wieder, stolz und erhaben. Um das zerrüttete Weltgefüge zu halten, vereinte er sich mit Titania, der Ewigen, und öffnete für sie den Ersten Kreis zur Menschenwelt – ein Geschenk wie ein Ehering, das beide Welten verband. Doch die Brücke, die sie schufen, trug ihre eigenen Schritte nicht.

Zeitalter später, auf der Brücke vor Dun Nagúllar, verlor er die rechte Hand und Morgenstern – und fand etwas Größeres als den Sieg. Nauglarin verzieh ihm und er legte die Krone in die Hände Galiwaíns und verließ die Ewige Stadt, leichter als je zuvor.



ORPHIÉL ODELL

Halbelf · Zirkel der Barden

Ein taubgeborener Barde, Sohn der Erzmagierin Nimueh und des Menschen Oleander. An seiner Seite wandelt Curunwe, ein weißer Wolf, der ihm Stimme und Ohren ist.

Seine Laute spielt er, ohne einen Ton davon zu hören – und doch ist ihr Klang von betörender Schönheit. Weil kein Gesang ihn binden konnte, blieb er frei, wo andere verfielen. Heute ist er, was er immer werden wollte: ein Mitglied des Zirkels der Barden, ein Bewahrer von Liedern und Geschichten.



PERSÉNIA

Elfin

Die Herrin des Anwesens im Birkenwald, Arawíns Gemahlin: schwarzes Haar bis über die Hüfte, darin kleine goldene Blätter, Gewänder in Weinrot, Waldgrün und tiefem Gold. Sie führt das Buch der Tafel: Was ein Gast empfing und was er schuldet, steht darin verzeichnet.

Woher sie stammt, weiß nicht einmal der Birkenwald zu sagen. Es heißt, sie sei einst selbst als Gast an diese Tafel geladen worden – und geblieben. Ob aus freien Stücken oder gebunden durch einen Zauber, ist die einzige Frage, die man in ihrem Haus nicht stellt.



SAÍRAH

Elfische Klingenfürstin

Die Befehlshaberin der Auengarde von Eyrendell, eine Gestalt in weißem Umhang und verzierter Silberrüstung, das Gesicht stets unter tief gezogener Kapuze verborgen. Ihren Titel errang sie im Klingentanz, wo sie gegen Firlifers Heere stand; man sagt, sie trage eines der ersten zwölf Schwerter der Schmiede der Morgenstunde.

Jahrhunderte gemeinsamer Wacht verbinden sie mit dem Prinzen der Auen, dessen beide Naturen sie schützte, ohne je ein Wort darüber zu verlieren. Ihr eigenes Reich ließ sie für ihn zurück.



THIOLIÉR

Elf·Zugvögel

Ein elfischer Wanderer der Zugvögel, den langen Mantel nach dem Brauch seines Volkes mit Federn besetzt; an seiner Seite Gabriél, ein prächtiger Reiher mit silbrig schimmerndem Gefieder.

Jahre durchstreifte er im Auftrag des Rates der Reiher die Ewigen Lande auf der Suche nach einem Heilmittel für die Feenkönigin. Als der Rat die Zugvögel zurückrief, tauschte er die Suche gegen die Mauern von Tir Na Nóg und stand in der Verteidigung der Ewigen Stadt. Wo er sein Feuer entzündet, findet der Fremde einen Platz daran.



TIRESIÁ

Hynafión

Die blinde Chronistin der Ältesten, eine der Vierzehn: silbergraues Haar bis über die Hüfte, milchweiße Augen, Roben in Mitternachtsblau und Silber, an feiner Kette das schwere Grimoire ihrer Aufzeichnungen.

Sie lehrt, dass Dunkelheit nur ein leerer Saal sei, in dem das Licht der Schöpfung umso heller widerscheint und dass zu hören beginnt, wer die Augen schließt. Ihre entzweite Hälfte ist Elurión, der dem Lichte Nächste: sie die Hörerin, er der Seher. Wie die beiden sich verloren, hat sie bis jetzt nicht aufgeschrieben.



TITANIA

Hynafión

Die Ewige, Hochkönigin der Anderswelt und einstige Hüterin der Gestade der Ewigkeit. An Oberons Seite trug sie das gegenwärtige Zeitalter; ihre Vereinigung stützte das Weltgefüge.

Doch einst sehnte sie sich nach dem Vergänglichen. Sie band ihre Essenz in ein Herz aus Stein, um in die Menschenwelt zu gelangen – und wurde so selbst zur verborgenen Wunde ihres Reiches, bis das Herz gefunden und sie geheilt wurde. Am Ende legte sie die Krone ab und kehrte mit Oberon in ihre Heimat Avélion zurück.

3.2 ZWERGE UND DVERGAR

In den Tiefen der Berge schuf der alte Drache Morgalrath das Volk der Dvergar aus Feuer und Gestein – als Antwort auf die Erweckung der Elyllon durch das goldene Zwielicht. Die Zeichen ihres Schöpfers tragen sie bis heute: feine Schuppen schimmern auf ihrer Haut, kleine ledrige Flügel falten sich an Rücken oder Häuptern, und ihre Augen glühen im Dunkel wie geschmolzenes Erz. Ihre Stimmen klingen wie das Rauschen unterirdischer Flüsse.

Mit dem Drachenbrand spaltete sich das Urvolk. Wer Oberon folgte und gegen die Drachen zog, wurde fortan Zwerg genannt; im Licht der Höhe verblassten die Male, und in Festen wie Angaldír erwuchs eine Kultur der Hallen, Schmieden und Zünfte. Die anderen zogen sich noch tiefer in die Erde zurück. Dort schmieden sie im Schein ewiger Feuer Werke von unvergleichlicher Schönheit – und bewahren einen alten Groll gegen ihre Verwandten in der Höhe und gegen die Elfen, die sich gegen die Drachen wandten.

Über beiden Zweigen herrschen die Könige unter dem Berge, der höchste Stand des ewigen Volkes; unter ihnen stehen die Erzkönige.



AUGRIM

Zwerg

Ein ehrwürdiger zwergischer Kapitän, das Gesicht wettergegerbt, der graue Bart von langen Jahren auf See gezeichnet. Seine Arche, ein Segler mit schwarzen Segeln und pulsierenden Runen im Holz, braucht keine Mannschaft: Jede Planke, jedes Tau gehorcht seinem Willen.

Als erster Zwerg umrundete er die Meere der Menschenwelt, und seine Reiseberichte zählen zu den Schätzen der Bibliotheken. Die Magie, mit der er sein Schiff lenkt, soll er von einem uralten Meereswesen erlernt haben – eine Geschichte, die er weder bestätigt noch verneint.



BORGHAL

König unter dem Berge

Ein König unter dem Berge, der nie eine Krone trug – sein Königtum liegt im Auftreten, nicht im Schmuck. Man kennt ihn in fast schwarzer, mit goldenem Knotenwerk überzogener Rüstung, seine Streitaxt ruhig in einer Hand.

Im Drachenbrand verließ er die tiefen Berge und stellte sich an Oberons Seite; seither zählt er zu den ältesten Verbündeten des Hochkönigs und herrscht über eine große Feste im Rabenhorngebirge.

Was er in der Tiefe zurückließ, hat er nie genannt.



BRYNDA

Königin unter dem Berge

Eine Königin unter dem Berge, das dunkelgraue Haar in kunstvollen Zöpfen mit Gold- und Silberspannen, auf dem Haupt eine hohe Krone aus Silber, Gold und tiefblauen Saphiren.

Im Drachenbrand entschied sie sich gemeinsam mit ihrem Bruder Borghal, die tiefen Berge zu verlassen und Oberon zu folgen.

Heute herrscht sie über eine große Feste im Silberfirngebirge; an ihrer Amtskette hängen Festungsschlüssel und ein Schmiede-Siegel. Welche Tore diese Schlüssel öffnen, wissen nur die wenigsten.



DRANGMAR

König unter dem Berge · Dvergar

Der älteste der Könige der Tiefe, elfenbeinbleich und marmorhell; Schwingen aus blassem Leder steigen ihm wie eine gewachsene Krone vom Haupt, und seine Augen glühen wie geschmolzenes Erz.

Im Drachenbrand blieb er in der Tiefe, als andere hinaufzogen, und man sagt, er habe schon geherrscht, ehe der erste Zwerg das Tageslicht sah. Unter den Dvergar gilt sein Wort als das älteste Gesetz der Tiefe. Wo seine Hallen liegen, hat kein Sterblicher und kein Feenwesen bisher erfahren.



DVALIN

Zwergischer Erzkönig

Ein Erzkönig des Zwergenvolkes, der graue Bart in zwei geflochtene Seitenzöpfe gelegt; auf seiner Stirn sitzt ein schlichter goldener Reif mit Bernsteinen, und seine Augen halten das warme Glühen alten Bernsteins. Kaum ein anderer über Tage trägt das alte Drachenblut so offen – doch ob er der Höhe oder der Tiefe entstammt, verrät er nicht. Sein Rat, heißt es, wird noch von beiden Zweigen des gespaltenen Volkes gesucht, und keiner von beiden nennt ihn einen Fremden.



HILGORAD

Zwergischer Erzdruide

Der Erzdruide der Zwerge und einer der ältesten Heiler der Anderswelt; der kupferrot geflochtene Bart, die Eule auf seiner Schulter und der Kräutergarten sind vertraute Bilder der Steinfeste Angaldír.

Seine Kunst verbindet die Handwerkskunst der Zwerge mit der wilden Magie der Natur. In den frühen Jahren der ersten Kreise lehrte er die Menschen die Heilkräfte der Pflanzen; vieles davon lebt in ihrer Kräuterkunde fort. Im Dämonenkrieg zog er mit den Erzmagiern aus, und manche zählen ihn zum verborgenen Rat der Reiher.



ISGRIMNUR

König unter dem Berge · Angaldír

König unter dem Berge von Angaldír, gerühmt als der Erste unter den Königen seines Volkes. Seine gezackte Krone aus Eisen und Silber ist den Zinnen des Eisenkammgebirges nachempfunden; über seinem Thron aus schwarzem Granit hängt der Schädel des schwarzen Drachen Glandivar, den er mit seiner Axt Grimrin bezwang.

Als einer der Schmiede der Morgenstunde und alter Vertrauter Oberons stand er dem Hochkönig bei, wann immer Krieg die Anderswelt erreichte. Zuletzt führte er sein Heer vor die Mauern von Beúron.



KORRVALD

König unter dem Berge · Dvergar

Kein anderer trägt die Male der Drachen stärker als er: Ein Paar lederner Schwingen entfaltet sich an seinem Rücken, dunkle Schuppen bedecken seine Haut, und unter dem gehörnten Eisenhelm glühen seine Augen wie lodernde Esse.

Ein König der Tiefe, den sie den Schwingenträger nennen. Als der Drachenbrand sein Volk entzweite, verriegelte er die Tore seiner Hallen von innen; unter den Dvergar gilt er als der grimmigste Hüter des alten Grolls – gegen die Verwandten in der Höhe wie gegen die Elfen.



SINDRA

Königin unter dem Berge · Dvergar

Die Glutkönigin der Tiefe: Schuppen mit Feuerschimmer zeichnen Wangen und Kehle, geschwungene Flügelschilde rahmen ihr Haupt zu beiden Seiten, und in den tiefsten Gravuren ihrer Rüstung glimmt der warme Schein einer lebenden Esse.

In ihren Hallen entstehen jene Werke, für die die Dvergar gerühmt und gefürchtet sind. Es heißt, einzelne ihrer Arbeiten hätten den Weg ans Tageslicht gefunden – doch wie sie dorthin gelangten und was sie kosteten, kann keiner sagen, der sie besitzt.



SIVARD

Zwerg · Angaldír

Ein Meisterschmied aus Angaldír, dessen mächtige, gerüstete Gestalt eine überraschende Sanftheit birgt. Er liest das Gestein wie andere eine Schrift und kennt den Bergsang.

Auf einer Fahrt über die Stille See fand er in der Waldelfin Éólin eine unerwartete Freundin; gemeinsam begleiteten sie Reisende durch beide großen Kriege, und es war sein Wort, das seinen König für das Bündnis der freien Völker gewann. Aus der Schmiede von Dun Nagúllar trägt er die Axt Hoffnung, die für einen kommenden Krieg geschmiedet wurde.



XARGON

Zwergischer Erzkönig

Ein Erzkönig und Meister der Schmiedekunst: das lange, dunkelrote Haar offen über den Schultern, der Bart in viele ringgebundene Zöpfe geflochten – und statt einer Krone trägt er die rußfleckige lederne Schmiedeschürze seines Standes. Aus seinen Essen stammen Waffen und Rüstungen von hohem Ruf, doch keines seiner Werke trägt ein Meisterzeichen. So weiß niemand mit Gewissheit, welche der berühmten Klingen der Anderswelt aus seinen Händen kamen – und er selbst schweigt dazu.

3.3 KOBOLDE UND KOLBITIR

Kurz nach ihren geschwisterlichen Völkern erwachten in den Unbesungenen Zeiten die Kolbitir, das dritte der Urvölker der Anderswelt. Die Zeichen der Tiervölker tragen sie feiner als die Elyllon: weiche Härchen auf der Haut, spitze, bewegliche, lauschende Ohren, kleine Flügel von seltener Schönheit. Ihre Augen leuchten golden im Dunkel, und ihre Bewegungen erinnern an tanzende Flammen. Kein Volk steht den Menschen näher. Als die ersten Sterblichen die Kreise durchschritten, begegneten ihnen die Kolbitir mit Schalk und Schutz; nicht selten lebten sie über Generationen mit ihnen unter einem Dach. Alles, was die Menschenwelt als Gnome, Wichtel oder Hausgeister kennt, geht auf sie zurück. Mit dem Drachenbrand trat aus ihrer Mannigfaltigkeit jenes Volk hervor, das bis heute als Kbolde bekannt ist.

Das Kleine Volk lebt in großer Zahl verborgen in den Zwischenräumen der Feen- und der Menschenwelt – überall dort, wo die Grenzen der Reiche dünn sind und Milch und Honig auf der Türschwelle bereitstehen. Manche aber sind herausgetreten und führen Häuser in den Städten beider Welten – als Händler, Gelehrte und Hüter von Schlüsseln.



BINKS BORGIR

Kobold

Ein gewitzter Kobold und Kundschafter zwischen den Welten, die schelmische Natur seines Volkes in jeder Bewegung: spitze Ohren, denen kein Geräusch entgeht, Augen voller Übermut und eine katzenhafte Geschmeidigkeit, die keine Verkleidung verbirgt.

In den Tagen vor dem Großen Vergessen diente er abenteuerlustigen Menschen als gesuchter Pfadfinder ins Feenreich. Danach blieb er in der Menschenwelt, die Augen offen für jene, die den Weg auf die andere Seite suchen. Wen er für würdig befindet, den führt er noch heute.



BUNDIN BÜTTLER

Kobold

Ein ernster, pflichtbewusster Kobold, der ein ledergebundenes Buch meist schützend vor sich trägt; feine Stickereien und polierte Knöpfe vertragen seinen Sinn für Ordnung.

In einer alten Gasse von Tir Na Nóg führt er ein Antiquariat, ein Labyrinth aus hohen Regalen und Leseecken, in dem das Wissen beider Welten bewahrt wird. In dunklen Zeiten machte er sein Haus zum Refugium für die Unterstadt, und was die Anderswelt erlebt, schreibt er auf – der Reihe nach, ohne Ausschmückung. Seine Chroniken zählen zu den verlässlichsten der Feenwelt.



LUMÍR

Koboldmeister · Enigma Emporium

Als Auktionator und Inhaber des Enigma Emporiums kennt er jedes Los seines Hauses und weiß jedes Stück in Szene zu setzen; durch seine Hände gingen Schätze, um die sich beide Welten stritten. Klein und drahtig, von lebhafter Energie: wildes silbergraues Haar, ein smaragdgrüner Mantel mit goldener Knotenstickerei und eine Ledertasche voller Quittungen.

In der dunkelsten Stunde der Ewigen Stadt stand er den Flüchtenden der Unterstadt bei. Wie er zu den Schätzen seiner Auktionen kommt, behält er meist für sich.



NIÁMI

Koboldin

Eine junge Koboldin aus einem Dorf ohne Namen: dunkle Locken, Sommersprossen, zwei abgenutzte Dolche an gekreuzten Gürteln und ein geschnürtes Bündel.

Ihr Wissen sind die Wege selbst – was die Zeichen der Wegsteine bedeuten, wo Wasser läuft, welche Höhe man besser umgeht. Gelernt hat sie ihre Kunst von ihrer Großmutter Muírne, einer Händlerin, in jedem Tal bekannt und in keinem zu Hause. An der Seite Reisender führte Niámi durch die Unbereisten Lande bis vor die Tore Dun Nagúlars und zurück.



NIMRIÉL

Kolbitir

Eine Königin des Kleinen Volkes aus der Vorzeit vor dem Drachenbrand – vielleicht die erste Königin der Kolbitir. Klein wie ein Kind, doch mit der Haltung einer Herrscherin; über ihrem goldenen Reif wächst ein schlankes Geweih und in ihrem Antlitz liegt etwas vom Aussehen eines Rehs: große dunkle Augen, lauschende Stille.

Aus einer Zeit, da die Drachen noch herrschten, ist von ihr kaum mehr geblieben als Reif, Schwert und Schild. Welche Tat ihren Namen trug, ist vergessen – der Name selbst ist geblieben.



TAMRIÉL

Koboldmeister

Ein ehrwürdiger Kobold-Magister von unschätzbarem Vermögen, klein von Statur, doch von großer Präsenz: grüne, goldbestickte Robe, goldgefasste Brille, ein langer grauer Bart von arkaner Würde.

An seiner Robe hängen zahllose goldene Schlüssel; jeder einzelne vermag irdische Türen zu öffnen oder Portale zu fernen Orten zu erschaffen. Der Schlüsselmagister zählt zu den Hütern der Schwelle; in seinem Garten liegt einer der Kreise in die Anderswelt.



TOLUND TOLLFUSS

Kobold

Ein kleiner, gewitzter Kobold mit zerzaustem blondem Haar, dessen abgetragene Lederkleidung von unzähligen Abenteuern erzählt; am Gürtel Beutel voller Fundstücke aus beiden Welten.

Tolund besitzt die seltene Gabe, mit allen Tieren zu sprechen und durch ihre Augen zu sehen; sein ständiger Begleiter ist ein aufgeweckter Waschbär, aus dessen Kehle zuweilen seine Stimme spricht. Ein Jäger der verborgenen Pfade, in den Menschenstädten ebenso zu Hause wie in den Weiten der Ewigen Lande.



WREÍT

Kobold

Ein Erfinder mit wilder roter Haarmähne, die Schutzbrille mit vielen Linsen bestückt, die Lederschürze von Werkzeugtaschen behangen, am Gürtel mechanische Wunderwerke. In seiner Werkstatt verschmelzen Feenmagie und die Ingenieurskunst der Menschen: Aus ihr stammen die eisernen Golems Prometheus und Phióbe und das Luftschiff Orwilburvil, das die Lüfte der Anderswelt befährt. Wo viele Feenwesen sich vom Neuen abwenden, sieht Wreít darin eine Erneuerung – der lebende Beweis, dass die Grenzen zwischen den Welten seit jeher fließend sind.



3.4 MENSCHEN UND ALTVORDERE

Als sich die ersten Kreise zwischen den Welten öffneten, fanden Menschen den Weg in die Anderswelt – und nicht alle kehrten zurück. Jene, die blieben, werden die Altvorderen genannt: Sterbliche, die ihre Vergänglichkeit ablegten wie einen alten Mantel und selbst zu lebenden Legenden wurden.

Sie kamen aus allen Ecken der Erde und brachten die Geschichten, Künste und Weisheiten ihrer Völker mit. Die Altvorderen formten Brücken zwischen den Welten: Sie lehrten die Feenvölker menschliche Handwerkskunst und Poesie und erlernten selbst die Geheimnisse der Feenmagie. Ihre Nachkommen aus Verbindungen mit den Feenvölkern tragen das Erbe beider Welten in sich, und Städte wie Bélingard und Eyrendell zeugen bis heute von ihrem Wirken.

Weder ganz Mensch noch ganz Fee, sind sie etwas Drittes geworden – Wesen, die den Preis der Unsterblichkeit mit dem Verlust ihrer sterblichen Wurzeln bezahlten. In ihren Augen liegt die Weisheit von Jahrhunderten, aber auch eine stille Sehnsucht nach dem, was sie zurückließen. Und noch immer treten Sterbliche über die Schwelle – manche für eine Nacht, manche für immer.



ALICE STERLING

Mensch

Eine selbstbewusste Geschäftsfrau aus New York, deren Erscheinung – grauer Hosenanzug, markante Hornbrille, strengondulierte Frisur – die neue Generation erfolgreicher Frauen ihrer Zeit verkörpert.

Gemeinsam mit ihrer Schwester Melinda führt sie die Werbeagentur Sterling & Sterling. Als kreative Seele des Hauses brilliert sie in Entwurf und Gestaltung; ihre natürliche Autorität wird von einem warmherzigen Wesen begleitet, das sie zu einer geachteten Führungspersönlichkeit macht. Von der anderen Seite der Welt ahnt sie nichts.



ARIANWE

Altvordere · Bélingard

Die Prinzessin des Hauses Bélingard, Tochter von Arthaín und Gwenwyfar. Ihr silbernes Haar fällt wie Mondlicht, und im Schwertkampf verbindet sie die strenge Schulung ihrer Heimat mit der fließenden Eleganz elfischer Klingentänzer. Lange ritt sie allein durch die Ewigen Lande, von Heiler zu Heiler und Hof zu Hof, dem Leiden der Feenkönigin auf der Spur. Im Dämonenkrieg führte sie das Heer Bélingards in die Schlacht und schlug damit die Brücke, die ihr Haus zu den freien Völkern zurückführte.



GWENWYFAR

Altvordere · Bélingard

Königin von Bélingard, deren Erscheinung die schmerzhaft Schönheit ihrer Geschichte spiegelt. Einst folgte sie ihrem Gemahl Arthaín in die Anderswelt. Doch die Anderswelt veränderte sie: Ihre Begegnung mit Oberon – ob Zauber oder Liebe, bleibt ihr Geheimnis – schenkte ihr Lyrilián, einen Sohn zweier Welten, dessen Geburt tiefe Wunden schlug. Seither trägt sie die Bürde ihrer Entscheidungen und mildert im Verborgenen, was sie nicht mehr sühnen kann – zuletzt mit einem Heer, das sie sandte, als ihr Gemahl schwieg.



ARTHAÍN

Altvorderer · Bélingard

König von Bélingard, einst ein junger König der britannischen Inseln, der im Zeitalter der Sagen mit seinem Gefolge durch einen Feenkreis schritt und nie zurückkehrte. Seine Stadt sollte ein zweites Camelot werden – ein Ort, an dem Menschen in der Anderswelt in Harmonie leben. Die Jahrhunderte haben tiefe Verbitterung in seine Züge gezeichnet: Ein Vergehen Oberons ließ sein Misstrauen gegen die Feenwesen zu einer Mauer werden, an der selbst die Bitten seiner Tochter abprallten. Bélingard aber steht – und mit ihm sein Traum.



LYNELL

Mensch

Eine junge Frau aus New York, deren Stimme berührt wie eine vergessene Erinnerung. Unter einem silbernen Vollmond fand sie mit ihrer großen Liebe Oleander ein Portal in die Anderswelt – und ihm entrissen, als Oberons Blick sie fand. Titanias eifersüchtiger Fluch verbarg sie vor den Augen aller, die sie je liebten; Jahrzehnte diente sie ungesehen am Hof der Ewigen Stadt. Erst die Reue der Königin löste den Bann. Mit dem Geschenk elfischer Unsterblichkeit kehrte sie heim zu Oleander – und mit ihm zurück in die Ewigen Lande.



MAÉDRED

Altvordere

Eine resolute Gastwirtin, deren buntes, reich verziertes Kleid und feder-geschmückter Hut ihre starke Persönlichkeit spiegeln. Im Zeitalter der Sagen, als die Grenzen zwischen den Welten noch weich wie Morgenluft waren, kam sie aus der Menschenwelt – und blieb aus freien Stücken. In der Hafenstadt Strélasind führt sie die Taverne Letztes Licht, solange man denken kann: einen sicheren Hafen für Reisende aller Völker, in dem ihre natürliche Autorität für Ordnung sorgt und ihr warmes Lächeln dafür, dass man immer wiederkommt.



MELISELL MITTERNACHT

Altvordere · Mitternacht Menagerie

Eine mächtige Hexe der altvorderen Zeit, deren Präsenz die Grenze zwischen Mensch und Feenwesen verwischt. Silbergraues Haar fließt über ihre schwarze, mit goldenen Symbolen durchwirkte Robe und der Schmuck an Hals und Handgelenken birgt Kräfte, die nur sie versteht. Als Gründerin der Mitternacht Menagerie zieht sie mit ihrem wandernden Jahrmarkt aus Zelten, Künstlern und seltenen Wesen durch beide Welten. Wer bei Lady Mitternacht zu Gast ist, steht unter ihrem Schutz – und in ihrer Schuld.



MELINDA STERLING

Mensch

Die jüngere der Sterling-Schwestern, die Eleganz mit geschäftlicher Raffinesse vereint. Ihr grauer Anzug und die dezente Brille unterstreichen ihre Präsenz; ihr langes schwarzes Haar trägt sie offen und ungebündelt. Als strategischer Kopf der Werbeagentur Sterling & Sterling zeichnet sie sich durch scharfe Analyse und unbeirrbares Geschäftssinn aus. Während ihre Schwester entwirft, rechnet und verhandelt sie – und zusammen haben die beiden ihr Haus zu einer der gefragtesten Adressen der Stadt gemacht.



MERLIN

Altvorderer · Erzmagier

Eine lebende Legende: die hohe Gestalt in mitternachtsblauer, mit Sternen und goldenen Ornamenten durchwirkter Robe, silberweißes Haar, ein wallender Bart, Augen voll der Weisheit ganzer Zeitalter. Einst hieß er Myrddin. Oberon selbst lud ihn in die Anderswelt und zeigte ihm die Tafelrunde; der Zauberer trug ihre Weisheit zurück zu einem jungen König namens Artus. Heute zählt er zu den vier Erzmagiern der Anderswelt. Wann er die Menschenwelt für immer verließ, weiß niemand.



MR. ABBINS

Mensch

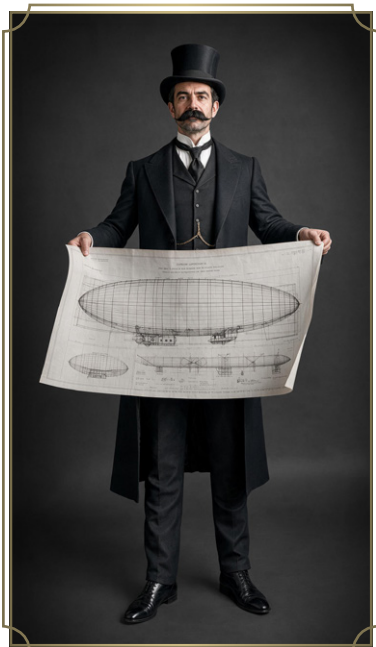
Ein Mann wie ein Bär: massige Gestalt und eine Ruhe, die erst in der Bewegung ihre Drohung zeigt. Wie Mr. Peens war er Feenjäger, ehe Oleander die beiden in seinen Dienst nahm, und wie jenem bleibt ihm jede Einladung ins Feenreich verwehrt. Wo sein Gefährte lauert und misst, ist er die Kraft, die zuschlägt – zwei Hälften eines Handwerks, das die Feenwesen zu fürchten gelernt haben. Seit ihr Auftraggeber durch den Kreis ging, hat niemand die beiden Gentlemen mehr gesehen.



MR. PEENS

Mensch

Ein schmal gebauter Gentleman, meist in nachtschwarzem Anzug. Ehe er in Oleanders Dienste trat, verdingte er sich als Feenjäger – ein Gewerbe, das ihm die Türen der Anderswelt für immer verschloss. Gemieden, doch geduldet, ging er seinen Geschäften in der Menschenwelt nach, stets an der Seite von Mr. Abbins, mit dem ihn Jahre gemeinsamer Jagd zu einer lautlosen Einheit geschliffen haben. Was seine Klinge einst fing und an wen er es verkaufte, hat er nie verraten.



MR. FOREFINGER

Mensch

Ein distinguiertester Unternehmer der Menschenwelt: schwarzer Anzug, polierter Zylinder und ein Blick, der gewohnt ist, dass man ihm folgt. Als Inhaber der Zeppelin-Fluggesellschaft Aerocanum träumt er von einem neuen Zeitalter der Luftfahrt – und zählt zu den Fünf Fingern Fir-lifers, jenen Menschen, durch die der Verbannte in der Menschenwelt wirkte. Seine Blaupausen eines Luftschiffs gelangten auf verschlungenen Wegen in koboldische Hände und lernten dort das Fliegen.



NEFARIUS

Mensch

Unter der tief gezogenen Kapuze scharfe, dunkle Augen, ein grau melierter Bart, Bewegungen von der Geschmeidigkeit eines Wolfes – die düstere Eleganz eines Händlers verbotener Waren. Als einer der Fünf Finger, der menschlichen Diener des verbannten Elfenprinzen, bewegt er Dinge zwischen den Welten, die dort nicht sein sollten – darunter ein Drachenei, dessen Weg das Schicksal der Anderswelt mitentschied.



NIMUEH

Altwordere · Erzmagierin

Die Herrin vom See, eine der mächtigsten und ältesten Hexen der Anderswelt; ihr wahres Alter verschwindet in den Nebeln der Legende. Aschgraues Haar, ein Blick, der durch die Zeit selbst zu schauen scheint.

Über Jahrhunderte sammelte sie die Splitter des zerbrochenen Schwertes Morgenstern, bis die neu geschmiedete Klinge aus ihrem See emporstieg. Sie zählt zu den vier Erzmagiern. Ihr Sohn ist Orphiél Odell – die Verbindung zur Menschenwelt, aus der er stammt, hütet sie bis heute wie ein Geheimnis.



OISÍN

Mensch

Ein Ritter, der im Sattel sitzt, als wäre er darin geboren. In silberner Rüstung unter nachtblauem Mantel, eine blaue Feder am Helm, gewinnt er die Turniere an den Höfen der Feen mit spielerischer Leichtigkeit.

Einst war er einer der besten Kämpfer seines Landes, ehe eine Frau von unirdischer Schönheit ihn mit ins Feenreich nahm. Als er dem leisen Ruf der Heimat folgte, waren dreihundert Jahre vergangen – und nichts lebte mehr, das ihn gekannt hätte. Nur wer ihn allein am Kamin findet, sieht, was ihn die Feste kosten.



OLEANDER

Mensch

Ein menschlicher Zauberer aus New York, der unter einem silbernen Vollmond mit seiner großen Liebe Lynell ein Portal in die Anderswelt fand – und sie in derselben Nacht an Oberon verlor.

Die Verzweiflung trieb ihn auf die verbotenen Pfade der Zauberei; ein Pakt mit einem schattenhaften Geist erschütterte das Gefüge beider Welten. Jahrzehnte suchte er, verbannt und verbittert, ohne die Geliebte je zu erkennen. Am Ende fand sie ihn: Der Bann fiel und gemeinsam traten die beiden durch den Kreis – in die Ewigen Lande, für immer.



TALIESIN

Mensch · Zirkel der Barden

Ein Bard von unbestimmtem Alter mit wildem grauem Haar und einer Stirn, die ein eigenes, mildes Licht trägt; in seiner Hand kann Licht die Form einer Klinge annehmen.

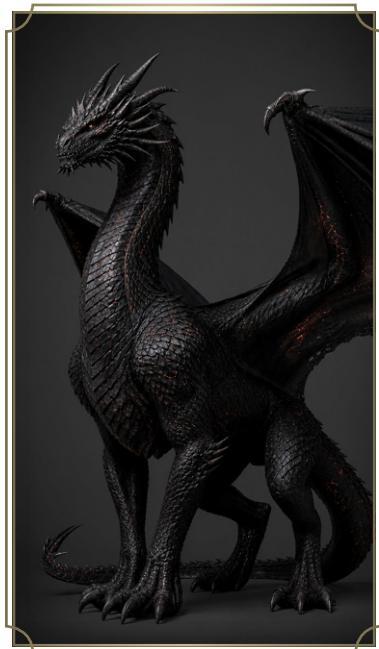
An den Höfen sterblicher Könige sang er, doch seine Gabe ist älter: Aus einem Kessel, der ein Jahr und einen Tag kochte, trafen ihn drei Tropfen allen Wissens. Er floh in vielen Gestalten und wurde neu geboren, mit strahlender Stirn und dem Erinnern aller Formen.

3.5 DRACHEN

Vor allen Völkern der Anderswelt waren die Drachen. Im Empyreum geboren, als erste Herren der Elemente, zogen sie in die Ewigen Lande ein und übernahmen die Wacht über den Schleier zwischen den Welten. Ihr bloßes Dasein sicherte das Gleichgewicht, und die jungen Feenvölker wuchsen unter ihren Schwingen heran, verbunden durch den Bund zwischen Nauglarin und Cernunnos.

Mit dem Drachenbrand endete diese Ordnung. Als Oberon die vereinten Feenvölker gegen die einstigen Hüter führte, erloschen viele der elementaren Kräfte, allen voran ihr König. Die Überlebenden zerstreuten sich in ferne Täler und in die Tiefen der Berge, und das Gefüge, das sie getragen hatten, bekam Risse, die kein Sieg mehr schließen konnte.

Erst die jüngste Zeit hat dieses Schicksal gewendet. Mit Nasríl schlüpfte nach Jahrtausenden wieder ein Drachenkind, und mit dem Heer unter schwarzem Banner kehrten die Drachen vor die Ewige Stadt zurück, zuerst als Schrecken, dann als Versöhnte. Heute wachen sie auf den Türmen von Tir Na Nóg, und zum ersten Mal seit den ältesten Zeitaltern teilen sie sich wieder denselben Himmel.



GLANDIVAR

Erzdrache

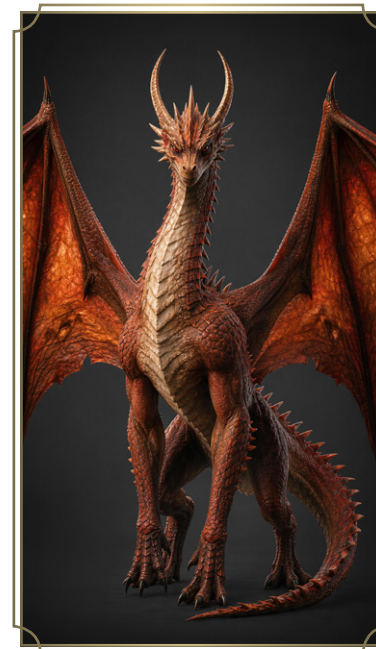
Glandivar der Schwarze war einer der letzten großen Drachen, die den Drachenbrand überdauerten. In den Tiefen des Eisenkammgebirges hauste er über reichen Erzadern, bis Isgrimnur ihn bezwang – ein Sieg, der Angaldír begründete und den ersten König unter dem Berge erhob. Sein Schädel überspannt bis heute den Thron der Steinfeste, und das Lied „Von Feuer und Gestein“ erzählt von jenem Kampf. Was der schwarze Drache in der Tiefe hütete und warum er sie nie verließ, weiß nur Isgrimnur allein.



MORGALRATH

Erzdrache

Morgalrath zählt zu den ältesten Drachen der Anderswelt, geboren in der Unbesungenen Zeit. Als das goldene Zwielft die ersten Elyllon erschuf, antwortete er aus den Tiefen der Berge: Aus der Essenz von Feuer und Gestein schmiedete er die Dverggar, das Urvolk der Zwerge. Seine Schöpfung trägt sein Zeichen: feine Schuppen, ledrige Schwingen, Augen wie geschmolzenes Erz – und in jeder zwergischen Esse glüht ein Rest seines Feuers fort. Wohin Morgalrath ging, als der Drachenbrand seine Art zerstreute, weiß niemand.



NASRÍL

Drache

Nasríl ist der Erste seiner Art seit Jahrtausenden: Im Tal von Caílinor zerbrach seine Schale in den Händen von Sterblichen, und das feurige Kind der Drachin Pyradhél kam zur Welt. Sein Schlüpfen beendete die lange Kinderlosigkeit der Drachen und erfüllte unerkannt eine Bedingung von Firlifers Bann. Herangewachsen in Rostrot und Kupfer, trat er Reisenden über den Ruinen von Albiténis als Feind entgegen – und trug vor den Toren der Ewigen Stadt Galiwaín auf seinem Rücken, als der wahre Name des Drachenkönigs fiel.



NAUGLARIN

König der Drachen

Als König der Drachen hielt Nauglarin die Wacht über das Gleichgewicht der Welten. Im Drachenbrand fand Oberons Klinge sein Herz, doch der alte Zauber trennte nur Essenz und Leib: In der Gestalt einer Elfin überdauerte der Drachenkönig die Zeitalter, und aus seinem Schutz wurde Zorn.

Sie führte das Heer unter schwarzem Banner vor die Ewige Stadt, die auf ihrem alten Drachenleib erbaut ist. Dort fand die älteste Wunde der Anderswelt Versöhnung: Ihr Herz kehrte zurück, und seither wacht sie als Regentin über Tir Na Nóg.



PYRADHÉL

Drache

Pyradhél zählt zu den letzten großen Drachen der Anderswelt. Einst Hüterin der ersten Flammen, überdauerte die rote Drachin den Fall ihrer Art im Tal von Caflinor, dessen Monolithe von Riesen und Trollen kündeten, die im Kampf gegen sie zu Stein wurden. Ihr Groll über den Aufstieg der Feenvölker wich über die Äonen einer gelassenen Annahme.

Mit Nasríl schenkte sie ihrer Art nach Jahrtausenden das erste Kind. Der Ewigen Stadt näherte sie sich nur bis an den Rand des Goldenen Waldes – der stille Frieden mit den Feenvölkern will gewahrt sein.

3.6 MINERAL-, PFLANZEN- UND TIERVOLK

Ehe das goldene Zwielficht die ersten Elyllon aus seinem Schoß entließ, durchstreiften bereits die Frühen Völker die Ewigen Lande: Riesen und Trolle, Schratwesen und Dryaden, Goblins und unzählige mehr. In jenen Unbesungenen Zeiten blickten sie zu den Drachen auf und verehrten sie als die Hüter ihrer Welt.

Drei Wurzeln tragen diese ältesten Bewohner. Das Mineralvolk ist ein lebendiges Echo der Urkräfte, vom wandelnden Monument der Riesen bis zum Troll – still und doch von einer Präsenz durchdrungen, die an die Fundamente der Welt rührt. Das Pflanzenvolk wirkt wie aus der Wiege der Natur gewoben; die meisten seiner Wesen verweilen in Zeitlosigkeit, und nur wenige entwickeln eine eigene Sprache. Das Tiervolk schließlich, das früheste von allen, trägt die rohe, ungezähmte Kraft der Natur in unzähligen Gestalten – Hufe, Hörner, Schuppen und Fell.



BARK

Waldschrat · Pflanzenvolk

Ein Waldschrat aus verschlungenem Holz und lebendiger Rinde, das Gesicht wie geschnitzt, und auf dem Haupt eine Krone aus ineinander verwachsenen Zweigen – das Zeichen seiner Stellung als Hüter des Waldreichs.

Bark spricht die Sprache des Pflanzenvolks und rief selbst den verderbten Pilzschraten Urbadís noch zu, ehe er sich ihnen entgegenstellte. In der Schlacht um die Ewige Stadt stand er neben Irnd als lebende Mauer, wo andere längst gefallen wären.

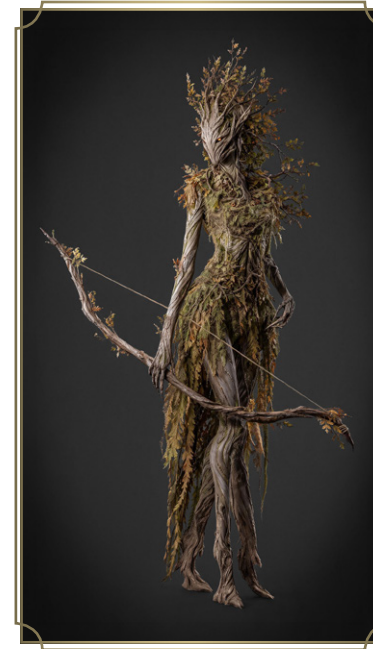


BAUMLING

Pflanzenvolk

Kaum größer als ein Mensch und doch unverkennbar vom Holz der Waldschrate: Die Baumlinge sind die kleine, flinke Verwandtschaft der uralten Riesen – federnd und schnell, mit langen, krallenartigen Händen aus hartem Holz.

Ob sie junge Waldschrate sind, die eines fernen Tages zu Türmen wachsen, oder ein eigenes Volk, das klein bleibt, weiß nicht einmal das Pflanzenvolk selbst zu sagen. Sie lauern im Unterholz, wo die Großen ruhen, und verteidigen den Wald mit einer Wildheit, die ihre Verwandten nur in der Not zeigen.



DRYADE

Pflanzenvolk

Aus der Wiege der Natur gewoben, gehören die Dryaden zum Pflanzenvolk: Wesen mit hölzernen Leibern und blattgrünen Flügeln, deren Bewusstsein mit den Kräften verwoben ist, die Wälder sprießen lassen.

Ihre tiefe Verbindung zu den Elementen macht sie verwundbar: Als die Schatten in die Anderswelt drangen, gehörten Dryaden zu den Ersten, die der Verderbnis anheimfielen. Doch dieselbe Verbindung trägt auch ihre Treue – auf den Mauern Beürons spannten und lösten sie ihre Bogen in stets demselben Gleichmaß, Stunde um Stunde.



BERGTROLL

Mineralvolk

Unter den Geschöpfen des Mineralvolks zählen die Trolle zu den größten, irgendwo zwischen Riesen und Ogern. Bergtrolle hausen dort, wo kaum jemand reist: auf hohen Pässen und steinigen Ebenen, die Haut grau und rissig wie der Fels, mit Flechten bewachsen und altem Schnee auf den Schultern.

Manche von ihnen halten die alte Sitte der Rätsel. Andere kennen nur noch ihren Grund: Wege wie der Jotnarstieg führen durch ihr Gebiet, und wer sie geht, geht durch jemandes Pass.



GLONDEMIR

Troll · Mineralvolk

Ein Troll von solchem Alter, dass Erde und Steine von seinen Schultern rieseln, wenn er sich regt – ein lebendes Relikt aus der Zeit vor Oberons Herrschaft, das unter einer alten Steinbrücke ruht.

Die Legenden erzählen, Glondemir sei einer der ursprünglichen Barden gewesen: Harfen aus geschliffenem Gestein mit Saiten aus Mondlicht, Flöten aus versteinertem Wind – auf seinen Instrumenten klangen die ersten Lieder der Anderswelt. Geblieben sind ihm die Rätsel, mit denen er Reisende prüft: jedes eine Strophe im endlosen Lied der Zeit.



GOBLIN

Tiervolk

Gierige Wesen von zweifelhaftem Ruf: sehnige Gestalten von fleckig grüner Haut, in Leder und Fetzen gekleidet, die Ohren lang und spitz. Die Goblins gehören zum Tiervolk und damit zu den älteren Bewohnern der Anderswelt.

In Trupps ziehen sie durch die Wälder und über die Zäune der Dörfer, wo Beute lockt. Als schwaches Volk sind sie den Schatten doppelt ausgeliefert: Wieder und wieder fielen dunkle Mächte über sie her und machten aus ihnen Marionetten mit rot glühenden Augen – gefürchtet und zugleich die ersten Opfer.



HOBGOBLIN

Tiervolk

Um Haupteslänge überragen sie ihre kleineren Vettern: schwere Gestalten mit olivgrüner, tief zerfurchter Haut und kleinen Hauern über der Unterlippe.

Sie führen, was die Goblins zusammentragen, und tragen selbst, was Schlachtfelder hergeben: Rüstungen, die für andere geschmiedet wurden, Schwerter aus fremder Hand. Woher ihre Gabe stammt, den wirren Haufen zu ordnen, vermag niemand zu sagen – die Goblins selbst am wenigsten.



IRND

Waldschrat · Pflanzenvolk

Ein Waldschrat, einem schlanken Turm gleich, aus verschlungenen Ästen und lebendiger Rinde, geschmückt mit Ranken von Efeu und Blättern – und wo er sich bewegt, knarzt und ächzt es, als ginge der Wald selbst mit ihm.

Anders als die Pilzschrate hat Irnd die Verbindung zur ursprünglichen Natur der Anderswelt bewahrt. Gegen den Rat des Waldes folgte er dem Ruf der Waldelfen und hielt in der Schlacht um Tir Na Nóg stand, wo andere längst gefallen wären – bedächtig wie das Wachsen der Wälder, stets und unermüdlich.



LÚTHIEL

Waldschrat Beúron · Pflanzenvolk

Einer der beiden Waldschrate, die das Tor von Beúron bewachen: Rinde und Wurzelwerk, höher als jedes Reittier, über dem stillen Gesicht ein Astwerk wie ein Geweih.

Lúthiel stand schon am Hügel, als der helle Stein des Tores gesetzt wurde, und blieb, als das Tor sein Amt bekam – oder er dem Tor seines gab; in Beúron erzählt man es in beide Richtungen.

Erst als das schwarze Heer seine Rammen gegen die Mauern führte, verließ er die Wache – zum ersten Mal in allem Gedächtnis der Stadt.



PILZSCHRAT

Pflanzenvolk

In Wäldern wie Ubadíls lebt das stillste Glied des Pflanzenvolks: Schratwesen mit pilzartiger Haut, deren Leben im selben verborgenen Geflecht wurzelt wie der Wald, den sie bewohnen.

Gerade diese Nähe wurde ihnen zum Verhängnis: Als die Risse sich öffneten, versanken viele Pilzschräte so tief in der Verderbnis, dass selbst die Rufe der Waldschräte sie nicht mehr erreichten – schwarze Adern durchzogen ihre Haut, und ihre Sporen verglühten wie sterbende Sterne.



RIAGÁN

Waldschrat Beúron · Pflanzenvolk

Der zweite Wächter am Tor von Beúron, Lúthiel gegenüber: gleich hoch gewachsen, Moos in den tiefen Furchen, Pilze an den Flanken, und ebenso reglos in seinem Amt.

Riagán kam später als sein Gefährte. Aus dem Herbstwald hinter der Stadt, sagt man, in einem Jahr, das kein Verzeichnis nennt. Seither stehen die beiden, ohne dass je ein Wort zwischen ihnen gehört worden wäre, und versehen ihre Wache als eines. In der Belagerung von Beúron stemmten sie Seite an Seite die Rammen des schwarzen Heeres zurück, Rinde gegen Fell und Eisen.



SATYR

Tiervolk

In den felsigen Hochebenen der Anderswelt leben die Satyre: Tierwesen mit Hufen, Hörnern und dichtem Fell, wilder und rauer als ihre Vetter, die Faune, deren Reigen den Tiefen der Wälder gehören.

Sie erwachten in den Unbesungenen Zeiten, lange vor den Elfen, und ihre Gebräuche sind allein ihnen verständlich geblieben. Als die Schatten wuchsen, blieben auch die stolzen Herden der Hochebenen nicht verschont: Verdreht von dämonischem Einfluss, erhoben manche Waffen und zogen gegen die Feenvölker.



SINDIULAÍA

Najade · Tiervolk

Sie ist die Hüterin der Wasserstadt Niúntalaí: eine Najade, deren feine Schuppen im Zwielicht wie Opale schimmern, mit einem Geweih aus Korallen als Zeichen ihres Rangs.

An schilfumsäumten Ufern lassen die Najaden ihre Lieder erklingen, doch Sindiulaías Gabe ist eine andere: die Gastfreundschaft. Warme Decken, dampfende Schalen, eine Selbstverständlichkeit der Fürsorge, die tiefer reicht als alle Unterschiede zwischen den Völkern – in ihrem Haus verwischen die alten Grenzen der Anderswelt.



STEINGOLEM

Mineralvolk

Grauer Fels mit Herbstlaub in den Fugen: Die Steingolems von Beúron ruhen in den bewachsenen Hängen des Talgrunds, von den Felsen der Stadt kaum zu unterscheiden, bis sie sich erheben.

Niemand in Beúron weiß, wer sie weckte – sie waren in den Hängen, ehe die ersten Steine der Stadt gebrochen wurden, und die Stadt wuchs um sie herum wie um ihre Bäume. In der Nacht der Belagerung stiegen sie herab, gegen die Trolle des schwarzen Heeres – und vor einem von ihnen hielt selbst das Ross eines Aschewächters.



WALDTROLL

Mineralvolk

Die größten unter den Trollen: Wesen aus grauer Haut, Fell und roher Kraft, die über alles um sich hinausragen und ganze Baumstämme als Rammen in den Pranken führen.

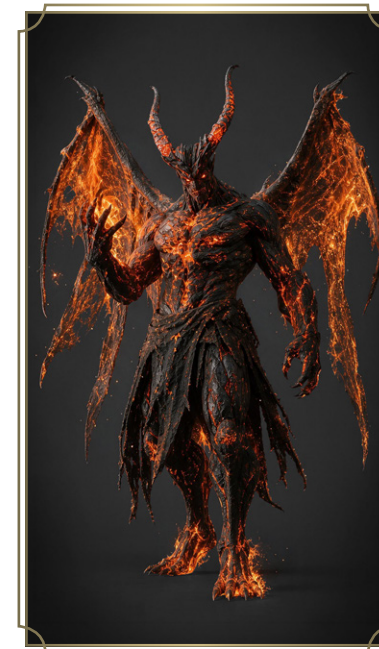
Einst hausten sie nur in den tiefen Wäldern der Anderswelt, verborgen wie alle ihres Geschlechts. Vor Beúron traten sie zum ersten Mal versammelt hervor – unter dem schwarzen Banner, gegen die Mauern der Waldelfen. Was sie bewog, dem Heer zu folgen, hat keiner von ihnen je gesagt; Trolle antworten nicht, sie fragen nur.

3.7 DÄMONEN

Unter den bekannten Welten liegt eine dritte Sphäre wie ein dunkler Spiegel: die Niederhöllen. Kein Feenwesen und kein Mensch hat je einen Fuß in ihre Tiefen gesetzt, und doch spüren alle ihre schwere Gegenwart. Dort verdichten sich Ängste und Albträume zu Gestalt – nicht Träume und Wünsche nehmen hier Form an wie in der Anderswelt, sondern alles Dunkle, das in den Seelen der Lebenden schlummert.

Manche Dämonen sind schattenhaft und formlos, kaum mehr als ein Hauch von Dunkelheit mit glühenden Augen; andere brennen in ewigen Flammen oder tragen Schwingen aus Rauch und Feuer. Solange das goldene Zwielficht die Anderswelt durchströmt, bleibt ihnen der Weg verwehrt. Erst wo der Schleier dünn wird, sickern sie hindurch – so geschah es in den beiden Dämonenkriegen, als schwarze Risse sich öffneten und die Legionen der Niederhöllen über die Ewigen Lande kamen.

Zweimal wurden sie zurückgeschlagen, und die Risse schlossen sich. Doch nicht alle Schatten fanden den Weg zurück: In tiefen Wäldern und nebligen Tälern lauern bis heute Wesen, die als Gefangene einer fremden Welt zurückblieben. Sie sind Mahnung genug, warum die Völker der Anderswelt über das Gleichgewicht der Welten wachen.



FEUERDÄMON

Niederhöllen

Körper aus lebenden Flammen, in deren Mitte ein Kern aus purer Dunkelheit pulsiert – so erheben sich Feurdämonen aus brennenden Spalten im Boden. Man sagt, sie seien aus dem ewigen Feuer der Niederhöllen geboren, dem dunklen Widerschein der Schöpfungsglut.

In den Dämonenkriegen trugen sie den Brand in die Ewigen Lande; wo sie schritten, verdorrte das Land. Was in ihrem dunklen Kern brennt und wovon diese Flamme zehrt, hat nie jemand ergründet – wer ihr zu nahe kam, kehrte nicht zurück.



GEFLÜGELTER DÄMON

Niederhöhlen

Schwingen, so schwarz, dass sie Löcher in die Nacht zu reißen scheinen, und Augen voll rot glühender Gier – die geflügelten Dämonen sind die Vorhut jeder dunklen Heerschar. Aus den Rissen am Himmel geboren, stoßen sie wie Raubvögel auf alles herab, was sich unter ihnen bewegt.

Im zweiten Dämonenkrieg verdunkelten sie den Himmel über dem Goldenen Wald. Wohin sie zwischen den Kriegen entschwinden und was ihre Schreie in der Tiefe rufen, davon berichten nicht einmal die dunkelsten Lieder.



GEHÖRNTER DÄMON

Niederhöhlen

Aus lebender Dunkelheit geformt, gekrönt von Hörnern, die den Himmel zu durchbohren scheinen – die gehörnten Dämonen zählen zu den gefährlichsten Geschöpfen der Niederhöhlen. Ihre bloße Gegenwart lässt das Zwielflicht verblassen, ihre Schritte hinterlassen tiefe, brennende Spuren im Stein.

Im zweiten Dämonenkrieg trat ein gehörnter Fürst, größer als alle anderen, vor die Tore des Palasts von Tir Na Nóg. Ob er fiel oder nur in die Tiefe zurückwich, als der Riss sich schloss, ist nie bezeugt worden – und keiner kennt seinen Namen.

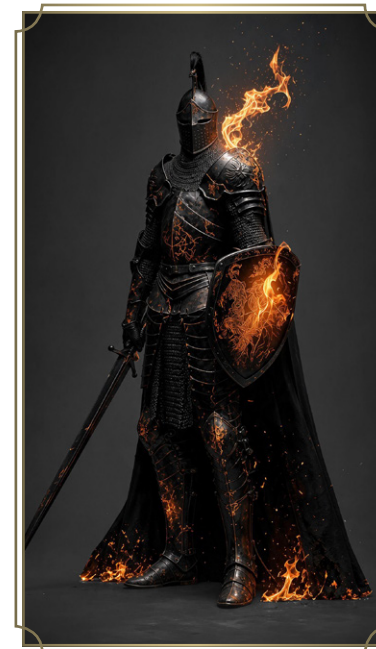


KAVALLERIE

Dämon · Niederhöhlen

Schwarze Reiter auf Streitrössern, deren pechschwarzes Fell das Licht verschluckt und deren Hufe Funken aus dem Boden schlagen – so reitet die Kavallerie der Niederhöhlen den Heerscharen voran.

In den Dämonenkriegen fiel sie dort ein, wo die Reihen der Verteidiger brachen, und trieb die Fliehenden vor sich her. Kein Wall hielt ihrem Ansturm lange stand. Ob ihre Rösser lebendige Geschöpfe sind oder Schatten, denen die Tiefe Gestalt gab – ihre Hufspuren, heißt es, kühlen nie aus.



RITTER

Dämon · Niederhöhlen

Rüstungen wie aus verfestigten Schatten geschmiedet, von glühenden Adern durchzogen, und Schwerter, von denen schwarzes Feuer tropft – die Dämonenritter sind die stille Ordnung im Chaos der Niederhöhlen.

Wo andere Dämonen wüten, halten sie Linie und Wacht; in beiden Kriegen standen sie dort, wo die Schlacht am längsten währte. Ob unter Helm und Panzer ein Wesen steckt oder nur die Dunkelheit selbst, hat keiner je erblickt – kein gefallener Ritter ließ mehr zurück als leeren Stahl.

3.8 SONSTIGE UND SONDERBARE

Nicht jedes Wesen der Anderswelt fügt sich in die Ordnung der Völker. An der Schwelle zwischen den Welten, keiner ganz zugehörig, wandeln die Chimären – Einhörner, Mantikore, Greifen und geflügelte Löwen, die die Magie beider Reiche in einer einzigen Gestalt tragen. Sie sind älter als die meisten Chroniken und mit jedem Zeitalter seltener geworden; ihre Begegnung gilt als Zeichen, im Guten wie im Dunklen.

Andere unter den Sonderbaren wurden nicht geboren, sondern geschaffen: Konstrukte aus Eisen und Zahnwerk, denen ein Funke magischen Bewusstseins innewohnt. Wieder andere entziehen sich jeder Herkunft – wie das Orakel von Schwarz und Weiß, dessen Alter niemand kennt, oder die kleinen geflügelten Gestalten, die aus den Zwischenräumen kichern.

Was sie alle eint, ist, dass sie sich nicht einordnen lassen. Sie gehören keinem Thron, keiner Garde, keinem Reich – manche nicht einmal einer Welt. Wer ihnen begegnet, tut gut daran, seine Gewissheiten am Wegrand zu lassen: Die Anderswelt ist mannigfaltig, und diese Wesen sind der lebende Beweis dafür.



EINHORN

Chimäre

Das Einhorn ist ein Geschöpf von überirdischer Schönheit; in seinem spiralförmigen Horn wohnen die Kraft der Heilung und des Lebens. Die Legenden sagen, es sei aus dem ersten Mondlicht geboren, als die Welten noch jung waren – seither wandelt es an der Schwelle, beiden Reichen zugehörig, doch keinem ganz.

Seine bloße Gegenwart reinigt verdorbenes Wasser und erneuert krankes Land, sein Blick durchdringt die Schleier der Täuschung.



FEENLING

Lichter und dunkler Hof

Kaum größer als eine Hand, geflügelt und gehörnt, sind die Feenlinge der ungezähmte Zweig der Kolbitir – jene, die den Schritt in die zivilisierte Gestalt der Kobolde nie taten. Einen eigenen Namen tragen sie nicht; das Wort Feenlinge gaben ihnen die Sterblichen, und wer ihre Streiche zu spüren bekommt, schimpft sie Plagegeister.

Weder gut noch böse, sind sie einer älteren Lust am Spiel verpflichtet. Ihre Höfe, der Lichte und der Dunkle, sind keine wirklichen, sondern eine kichernde Nachahmung der höfischen Welt der Großen.



MANTIKOR

Chimäre

Im Mantikor vereinen sich die wilde Kraft des Löwen, die Schwingen des Drachen und der Stachel des Skorpions. Sein Gift befällt nicht nur den Leib, sondern auch den Geist: Wer es trägt, erleidet Visionen seiner tiefsten Ängste. Einst bewohnten die Mantikore beide Reiche, gleich den Einhörnern, deren Natur als Chimären sie teilen.

Doch Unverständnis und Unwissen machten die Menschen zu ihren Jägern. Die Verfolgung schärfte ihren Zorn; viele zogen sich in die Anderswelt zurück, wo sie nur noch selten gesichtet werden.



NICHAJ

Orakel von Schwarz und Weiß

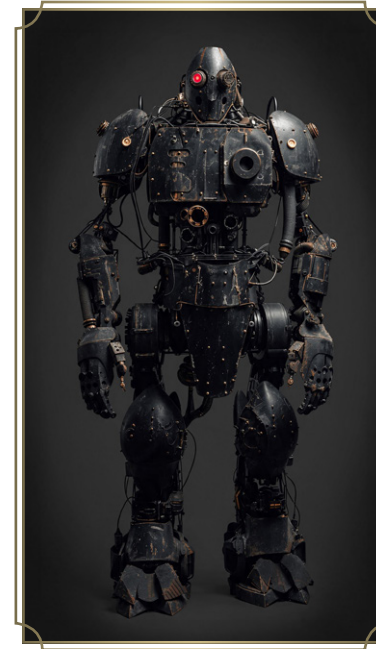
Nichaj, der weiße geflügelte Löwe, ist eine Hälfte des Orakels von Schwarz und Weiß. Sein Fell strahlt wie frisch gefallener Schnee im Mondlicht, und seine Gegenwart trägt eine zeitlose Weisheit in sich. Gemeinsam mit dem schwarzen Greif Saob verkörpert er die Dualität allen Seins – Leben und Tod, Licht und Schatten, Wissen und Geheimnis. Die Rätsel des Orakels sind nie willkürlich: Sie spiegeln stets eine tiefere Wahrheit, die der Fragende in sich selbst finden muss. Wie lange das Orakel schon besteht, weiß niemand.



PHIÓBE

Konstrukt

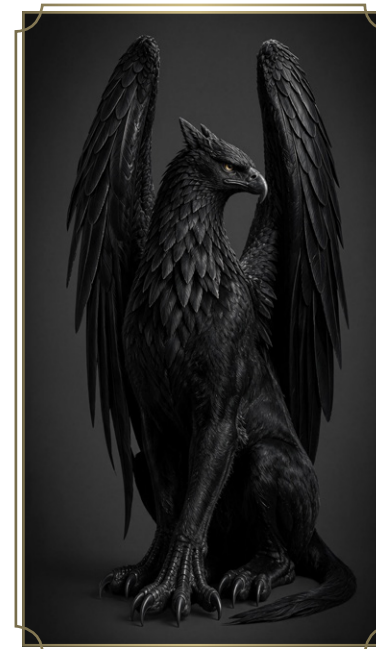
Phióbe ist die zierlichere der beiden Eisengolems, die der Kobold-Erfinder Wreít erschuf – Konstrukte, die mechanische Präzision mit einem Funken magischen Bewusstseins verbinden. Sie verkörpert Anmut und technische Finesse; ihre Finger justieren, was kein anderes Werkzeug mehr erreicht. Zu ihrem Schöpfer trägt sie eine Verbindung, die kaum der Worte bedarf, und den Wesen um sie herum eine wachsende, stille Neugier entgegen.



PROMETHEUS

Konstrukt

Prometheus ist der größere der beiden Eisengolems aus Wreíts Werkstatt, ein Koloss aus Eisen, in dem rohe Kraft und beschützender Instinkt wohnen. Wie seine Gefährtin Phióbe trägt er einen Funken magischen Bewusstseins – kein starres Konstrukt, sondern ein Wesen mit eigenem Willen. Seinen Namen trägt er nach dem Lichtbringer aus den Sagen der Menschenwelt. Warum der Erfinder gerade diesen Namen wählte, liegt wohl in seinem Interesse an der Menschenwelt begründet.



SAOB

Orakel von Schwarz und Weiß

Saob, der schwarze Greif, ist die andere Hälfte des Orakels von Schwarz und Weiß. Er gleitet wie ein Stück lebendiger Nacht, seine Federn schimmern wie polierte Obsidianscherben. Mit dem weißen geflügelten Löwen Nichaj bildet er ein untrennbares Ganzes: Wo dieser das Licht trägt, trägt Saob den Schatten – nicht als Feindschaft, sondern als die eine Wahrheit in zwei Gestalten. Wer das Orakel befragt, erhält keine Antwort, sondern ein Rätsel; und wer es löst, hat sich selbst ein Stück weit erkannt.



SIÓFRA

Halbwesen

In beiden Dämonenkriegen griff die Besessenheit der Niederhöhlen nach den Wesen der Anderswelt – nach Dryaden und Goblins, nach Tiervolk und Pflanzenvolk, und auch nach Elfen, Zwergen und Kobolden. Die meisten wurden befreit, als das Zwielflicht heilte und die Schatten wichen. Doch nicht alle fanden zurück – und nicht alle Schatten wichen. Nach jedem der großen Kriege blieben Reste des Dunkels in der Anderswelt zurück: in unwegsamen Tälern und dunklen Höhlen, in vergessenen Ruinen und in den tiefsten Wäldern jenseits aller Karten. Das goldene Zwielflicht bindet sie an ihre finsternen Reviere; dort warten sie, geduldig, auf die Stunde, in der das Licht schwächer wird und sie nicht länger in ihren Schranken hält.

Doch zuweilen kommen ihnen Reisende zu nahe – Menschen wie Feenwesen, die vom Weg abirren oder ihn zu weit verlassen. Dann beginnen die Schatten zu flüstern. Leise setzen sie einen bösen Gedanken in ein fremdes Herz, einen dunklen Geist, der sich festkrallt und nicht mehr weicht. Menschen halten dies selten aus: Der Wahnsinn ergreift sie, und mancher, so erzählt man sich, stürzte sich vom nächsten Fels, um dem Flüstern zu entkommen.

Elfen, Zwerge und Kobolde aber, die dem Flüstern standhalten, verderben über die Zeit. Erst im Innern, wo niemand es sieht, dann im Äußeren, wo es niemand mehr übersehen kann. Ihre Leiber tragen dann dämonische Male: Hörner wachsen, wo keine hingehören; Hände verwachsen zu Klauen; die Haut verändert sich wie von einem inneren Brand; und manchen brechen Schwingen aus dem Rücken, die keiner ihrer Art gleichen. Auf den ersten Blick ist noch das Feenwesen zu erkennen – der Umriss eines Elfen, der Gang eines Zwergs. Auf den zweiten Blick verweigert die Gestalt alles Vertraute: Die Siófra sind weder Dämon noch Feenwesen und gehören keiner der beiden Welten mehr. Wut, Zorn und Wahnsinn wohnen in ihnen wie ein nie erlöschendes Feuer und machen sie zur Gefahr für Reisende beider Welten.

Unsterblich sind sie nicht. Doch ihre Seelen sind so verloren, dass sie im Tod nicht als Sterne zum Firmament aufsteigen, wie es den Gefallenen der Feenvölker seit Anbeginn der Zeit bestimmt ist. Sie vergehen wie Rauch, wenn ein dunkles Feuer erloschen ist – und nichts bleibt zurück, das ihrer gedenkt.

Noch werden sie selten gesichtet, und keine Boten melden sie; wer ihnen begegnete, hat es selten weitererzählt. Doch der böse Geist brodelte in ihnen wie ein Schmelbrand unter der Asche, und wer die Zeichen zu lesen versteht, ahnt in ihnen die noch unerkannten Vorboten eines kommenden Ringens, das die Einheit der Anderswelt aufs Neue bedrohen wird.



Kapitel 4

GARDEN UND GEMEINSCHAFTEN

Ein lebendiges Kompendium

4.1 GARDEN DER ANDERSWELT

Kein Reich der Anderswelt steht ohne seine Garde. Wo Mauern sich erheben, tragen Ritter und Krieger die Farben ihrer Stadt: das Grün und Gold der Ewigen Stadt, das Blau Bélingards, den Stern Avarde-lins, die schwingenumkränzte Axt Angaldírs. Ihre Wappen sind mehr als Zierrat – in ihnen liegt die Geschichte des Ortes, dem sie dienen, und der Eid, der sie bindet.

So verschieden wie die Völker sind ihre Orden. Manche wachen über einen einzigen Palast, andere ziehen als Heere ins Feld; manche sind jung, andere so alt, dass ihr Ursprung nur noch in fast vergesse-nen Liedern fortlebt – wie die Schwanengarde, deren erster Hauptmann gegen die Riesen fiel, ehe die heutigen Reiche gegründet waren.

In den großen Kriegen aber standen sie Seite an Seite. Vor den Mauern Beúrons und der Ewigen Stadt hingen ihre Banner nebeneinander über den Plätzen, und Schild an Schild hielten sie, was zu halten war. Was eine Garde ausmacht, zeigt sich nicht in den Tagen des Friedens, sondern in der Stunde, in der sie zwischen ihrer Stadt und dem Dunkel steht.



ANGALDÍR

Krieger

Die Krieger Angaldírs wachen über die Tore der Steinfeste tief im Eisen-kammgebirge und über die Hallen König Isgrimnurs. Ihr Banner zeigt eine zweischneidige Axt, von zwei dunklen Schwingen umkränzt; eine Erinnerung an den Sieg ihres Königs über den Drachen Glandivar.

Fast jeder von ihnen ist Schmied und Krieger zugleich und führt eine Waffe aus der eigenen Esse. Als der Krieg nach Beúron kam, zog Isgrim-nur selbst mit seinen Kriegern vor die Mauern und hielt die Tore bis in den Morgen.



AUENGARDE

Eyrendell

Weißer Mäntel mit goldenen Säumen, die Gesichter unter tief gezogenen Kapuzen verborgen – so wachen die Ritter der Auengarde über Eyrendell und den Lichterwald. Prinz Lyrilián bildete sie als sein persönliches Heer aus, und ihre verhüllten Züge bezeugen die Verbundenheit mit dem maskierten Prinzen.

In ihren Reihen dienen Menschen wie Feenwesen; ihre Ausbildung vereint elfische Schwertkunst, Taktik und das feine Wirken der Feenmagie. Befehligt wird der Orden von der Klingenfürstin Saírah.



AVARDELIN

Ritter

Die Ritter Avardelins tragen helle Rüstungen, über die grünes Tuch fällt, hohe Helme mit geschlossenem Visier und runde Schilde; auf ihren Bannern liegt ein goldener Stern im Kreis. Neben den Reitern stellt Avardelin seine Waldläufer und Schützen, die den Wald besser kennen als die meisten.

Seit König Finfiriél im ersten Dämonenkrieg fiel, dient die Garde dem Rat des Waldes – und zog unter dem Sternenbanner nach Beúron.



BÉLINGARD

Gralritter und Ritter

Die Gralritter von Bélingard stehen in der Tradition der Tafelrunde: Als König Arthaín und Königin Gwenwyfar ihr Reich in der Anderswelt gründeten, brachten sie die höchsten Ideale der Ritterlichkeit mit – Treue, Mut, Demut und den Schutz der Schwachen. Jeder Gralritter legt vor dem König einen heiligen Eid ab, der die alten Tugenden mit den Traditionen des Königshauses vereint. In den Hallen der Burg erzählen Gemälde von einem runden Tisch und einem weißhaarigen Zauberer, und wer die Gralritter in ihren reich verzierten Rüstungen sieht, ahnt, dass sie einer Sage nachleben, die älter ist als ihr Reich – der Königssage ihrer alten Heimat, deren Glanz die Gründer über die Schwelle der Welten trugen.

Ihnen zur Seite stehen die Ritter der Stadt in den blau-goldenen Farben Bélingards. Während die Gralritter der königlichen Familie als Leibwache und Ehrengarde dienen, halten die Ritter Tore, Mauern und Straßen des Reiches. Gemeinsam schützen sie Krone, Land und Bewohner – ein lebendes Zeugnis des zweiten Camelot.

Woher der Name der Gralritter rührt, sagen die Chroniken nicht. Die einen glauben, er bewahre das Andenken an die höchste Suche ihrer Vorfäter; andere meinen, Bélingard selbst sei der gefundene Gral – die Heimat am Ende aller Suche.



GOLDENE GARDE

Palast Tir Na Nóg

Vollständig vergoldete Rüstungen mit feinem Zierwerk, hohe Kämme aus goldenen Federn über den Helmen, hinter den geschlossenen Visieren kein Gesicht: Die Goldene Garde bewacht die Tore und Hallen des Palasts von Tir Na Nóg.

Der Orden untersteht Athanaél, der beide Gärten der Ewigen Stadt befehligt.

Ihr letzter Dienst für das alte Königspaar war das Geleit: Unter dem Banner der Stadt führten ihre Ritter Oberon und Titania hinaus, auf den Weg nach Avélion.



GREIFENGARDE

Ritter

Dunkler Stahl mit goldenem Zierrat, hohe Helme mit schmalen Schwingen, lange Speere und Schilde mit dem goldenen Greif: Die Ritter der Griffengarde sind ein elfischer Orden von Wächtern, wortkarg und wachsam, die man in den Städten nur selten sieht.

Sie geleiten oft Botschaften und Reisende über die weiten Lande. Wer in die Garde aufgenommen wird, wählt keinen Greifen – der Greif wählt ihn, und die Bindung währt ein Leben lang.



GRÜNE GARDE

Ritter und Schütze · Tir Na Nóg

Silbriger Stahl mit feinem Rankenwerk, tiefgrüne Mäntel, auf den Schilden der Baum, dessen Wurzeln und Äste sich zum Kreis schließen – das Zeichen der Ewigen Stadt selbst: Die Grüne Garde ist die Stadtwache Tir Na Nógs und zugleich das Heer des Hochkönigs im Feld. Ihre elfischen Ritter und Schützen wachen über Tore und Straßen der Ewigen Stadt, während die Goldene Garde den Palast bewacht; ziehen die Banner aus, bildet die Grüne Garde den Kern des Heeres. Kaum ein Orden der Anderswelt vereint zwei so verschiedene Dienste – den stillen des Wachens und den lauten des Krieges – und kaum einer hat beide so oft erfüllen müssen.

Ihr Meister ist Athanaél, Heerführer der Grünen und der Goldenen Garde, der aus der unteren Stadt bis an die Spitze des Ordens aufstieg. Sein Weg gilt vielen in Tir Na Nóg als Beispiel dafür, dass in der Garde nicht die Herkunft zählt, sondern der Dienst – und wer den grünen Mantel trägt, trägt ihn aus eigenem Verdienst.

Die schwerste Zeit des Ordens kam mit dem Heer unter schwarzem Banner: Nach dem Fall der Ewigen Stadt räumten ihre Ritter Schutt und richteten Gerüste, ehe sie wieder zu den Waffen griffen – vor den Mauern Beúróns und im Kampf gegen eine schier unüberwindbare Macht aus Feen und Drachen.



HERBSTGARDE

Beúron

In den Farben der Herbststadt versehen die Ritter und Schützen der Herbstgarde ihren Dienst: Sie sind Beúrons Stadtwache und Leibwache zugleich, halten Wacht an den Toren und Wehrgängen und auf den Stufen des Thronsaals.

Als die Belagerung die Stadt erreichte, standen die verbündeten Heere vor den Mauern; die Herbstgarde aber blieb, was sie immer war: der innerste Ring um Beúron und seine Königin. Ihre Schützen hielten die Wehrgänge durch die Nacht der Schlacht, bis das schwarze Heer abzog und die Stadt zur Ruhe kam.



SCHWANENGARDE

Ritter

Einer der ältesten Ritter-Orden der Anderswelt, gegründet in einer Zeit, da die Drachen noch herrschten: Ithilión, der erste Klingenfürst, führte die Schwanengarde als ihr Hauptmann – in Gold, wie es die alten, fast vergessenen Lieder überliefern.

Ihren Ruhm errang die Garde im Kampf gegen eine Übermacht von Riesen, in dem Ithilión fiel und die Legende des Ordens geboren wurde.



SILBERSCHWEIF

Ritter und Schütze · Neu-Perestír

Einst war der Silberschweif Firlifers treue Garde, befehligt durch den Ruf seines magischen Horns. Nach dem Klingentanz verbannte Oberon das Heer wegen seiner Untreue in die Nebelgebirge; das Horn zerbrach er in vier Stücke und ließ sie in alle Winde verstreuen. Um das gebannte Heer formte sich die Kristallfeste Perestír und schloss es ein zwischen den Zeiten. Dort stand der Silberschweif, entrückt und unauffindbar, und allein das Orakel von Schwarz und Weiß bewahrte das Wissen um seinen Ort.

Erst als das Horn wieder vereint erklang, fiel der Bann: Die Kristallfeste zerging in singendem Eis, und der Silberschweif kehrte in den Dienst der Krone zurück. Im Dämonenkrieg kämpfte das Heer in der letzten Schlacht – an der Seite derer, die es einst verbannt hatten, und hielt Schild um Schild gegen die alte Schuld.

Heute steht das Heer unter Firlifer in Neu-Perestír, Ritter und Schützen gleichermaßen. Der Name wurde mit Bedacht behalten: Wo das alte Perestír der Ort der Verbannung war, ist das neue der Ort der Heimkehr.

4.2 ASCHEWÄCHTER

Geboren wurden die Aschewächter am Ende des Drachenbrands. Als Oberons Schwert den König der Drachen gefällt hatte und dessen Essenz in einen sterbenden elfischen Körper geflohen war, ging Nauglarin über die brennenden Schlachtfelder und trug sechs Feenwesen aus den Flammen – je ein Paar der Elfen, der Zwerge und der Kobolde. Alle sechs waren Opfer eines Krieges, den sie von diesem Tag an verdammt.

Wer aus einem solchen Feuer geholt wird, dient nicht aus Zwang. Die Sechs schworen ihrem Retter die Treue, und in den Fugen ihrer Rüstungen schwelte fortan rote Glut. Keine Klinge der Anderswelt vermochte sie zu fällen: In allen Kriegen ihres Königs wurden Aschewächter zurückgedrängt, doch niemals besiegt. Zeitalter hindurch hüteten sie Dun Nagúllar, die Stadt auf den Zinnen.

Erst vor den Toren der Ewigen Stadt endete ihr Dienst. Als der Krieg zu Ende ging, sprach Nauglarin die Namen der Sechs, und mit jedem Namen erlosch die Glut. Galiwaín berief sie in seinen Rat der Tafelrunde – aus den Wächtern der Asche wurden die ersten Ratgeber eines neuen Zeitalters.



BAELMUND

Zwerg

Dunkelrotes Haar, ein geflochtener Bart, ein Hammer, an dessen Kanten das Eisen glüht – und im Gesicht eine Trauer, die älter aussieht als jeder Zorn. Baelmund ist gebürtig aus den Hallen Khaldorans, einer Schmiedestadt, die der Drachenbrand verschlang; ihre Kunst überlebte in seinen Händen.

Im schwarzen Heer war er der Meister aller Essen: Jede Klinge unter Nauglarins Bannern ging durch sein Feuer. Nur eine Waffe schuf er nicht für dieses Heer – eine Axt, geschmiedet für einen Krieg, der noch keinen Namen trägt.



FERYDWEN

Koboldin

Aus den Krappwiesen, einem Dorf der Färber und Weber, brachte Ferydwen ein Wissen mit, das im jüngsten der drei Völker hoch im Preis stand: Ihre Tücher trugen alle Farben der Anderswelt. Der Krieg nahm dem Dorf erst die Farben und dann ihre Bewohner.

Im schwarzen Heer nähte sie die Banner. Was über Beúron und der Ewigen Stadt wehte, kam aus ihren Händen – Tuch um Tuch. In den Saum eines jeden aber stickte Ferydwen einen einzelnen Faden, der nicht schwarz war, sondern grün, wie die Wiesen ihrer Heimat.



HRELDA

Zwergin

Ehe sie Bolzen goss, goss Hrellda Glocken. In den Hallen Khaldorans, aus denen auch ihr Bruder Baelmund stammt, riefen ihre Glocken zur Arbeit und zur Ruhe, zu Festen und zu Grabgängen; in der Nacht, in der die Hallen brannten, schmolzen sie alle.

Für das schwarze Heer schuf sie Bolzen, Beschläge und Klingentahl, und hielt die Feuer – solange der Krieg währte, durften sie nicht erkalten. Eine einzige Glocke hat sie seither gegossen. Sie hängt im höchsten Turm der Stadt auf den Zinnen und wurde nie geläutet.



ITHILWEN

Elf

In Sildorién war der Speer eine Kunst, ehe er eine Waffe wurde: Die Speertänzer der weißen Terrassen traten zu Festen an, nicht zu Schlachten. Ithilwen war der beste von ihnen. Doch der Drachenbrand legte seine Stadt in Asche.

Im schwarzen Heer führte er die Drachenreiter, und wer ihm gegenüberstand, berichtet von einem Kampf ohne Zorn. Auch wenn ihm außer dem Tanz mit dem Speer von seiner Heimat nichts geblieben ist.



MELIÁNI

Elfin

Wo das schwarze Heer zog, ritt Meliáni voran – die Erste der Sechs, die Vorhut ihrer Königin, mit einer Klinge, so schwarz wie die Nacht.

Vor dem Krieg gehörte ihr ein Gehöft in den Weiden von Eponiá, einem Grasland, in dem die schnellsten Pferde der Anderswelt aufwuchsen. Sie ritt die Grenzen des Landes ab, und ihre Herden kannten den Klang ihres Rufs. Der Drachenbrand nahm die Weiden, das Gehöft und jeden, den sie schützen sollte. Man sagt, ihr schwarzes Ross ist das letzte Fohlen von Eponiá.



TUÁN

Kobold

Sieben Straßen gaben der Stadt Siebenwege ihren Namen, und zwischen ihren Marktständen wuchs Tuán auf. Dort lernte er hinzusehen, zuzuhören und nicht aufzufallen.

Im schwarzen Heer war Tuán der Kundschafter seiner Königin: leise wie eine Katze, in fremden Lagern zu Hause, und was er sah, erreichte Dun Nagúllar vor jedem Boten. Manche Tore standen dem Heer offen, weil Tuán längst hindurchgegangen war. Nur einmal kehrte er nach Siebenwege zurück – die sieben Straßen fand er noch, die Stadt nicht mehr.



4.3 DAS HEER UNTER SCHWARZEM BANNER

Lange bevor jemand einen Namen dazu kannte, war das Heer unter schwarzem Banner nur ein Wort, das man an den Feuern aussprach und lieber nicht erklärte. Sein Zeichen ist keines: Das Banner ist schwarz und leer, ohne Wappen, ohne Farbe, und gerade diese Leere trug mehr Furcht als jede Drohung. Wo es stand, wurde es still – keine Hörner, keine Trommeln, und die Lieder verstummten, ehe die Reihen in Sicht kamen. Die Ordnung des Baumthrons hatte einen Schatten bekommen, und niemand wusste zu sagen, woher er kam.

Begonnen hat es klein. Um die sechs Aschewächter, in den wolkenverhangenen Höhen von Dun Nagúllar, sammelten sich die Ersten: Elfen, Zwerge und Kobolde, deren Heimat im Drachenbrand zu Asche geworden war und deren Verlust in keiner Chronik des neuen Zeitalters gezählt wurde. Die Erzählungen nannten jenen Krieg einen gerechten Sieg, eine Geschichte, an deren Ende man einschlafen darf; wer nicht einschlafen konnte, fand früher oder später den Weg auf die Zinnen. Diese Ersten verstanden, was die Ewigen Lande vergessen wollten: dass der Anspruch dessen, der sie führte, rechtmäßig war. Schon in den ersten Kriegen, als die Dämonen kamen, waren sie dem Zorn des Königs der Drachen gefolgt – selbst dort, wo dieser Weg sie neben die Scharen der Niederhöhlen stellte. Dieses Bild überdauerte die Zeitalter, und es ist der Grund, warum viele sich lange nicht anschlossen: Wer je neben Dämonen gesehen worden ist, dem traut man keine gerechte Sache mehr zu. Man fürchtete das schwarze Banner, und die Furcht schien Beweis genug.

Doch die Wahrheit über Oberons Raub – dass das Reich des Baumthrons auf einem gestohlenen Herzen errichtet worden war – ließ sich nicht für immer unter der runden Erzählung halten. Sie verbreitete sich leise und unbemerkt, von Feuer zu Feuer, ohne Boten und ohne Aufruf; bei den Zwergen wurde sie am leisesten weitergegeben, und gerade das gab ihr Gewicht. Immer mehr brachen daraufhin auf, allein oder zu wenigen, hinaus in die Unbereisten Lande und nach Dun Nagúllar, um sich dem schwarzen Banner anzuschließen.

Niemand warb für sie, niemand rief; das Heer wuchs so lautlos. Sein Eisen kam aus den Bergen unter Dun Nagúllar, seine Stärke kam aus den Dörfern und Hallen der Ewigen Lande selbst. So wurde aus einem Bund weniger ein ganzes Heer.

Bis der Tag kam, da es gemeinsam gen Tir Na Nóg zog, um zurückzuholen, was dem König der Drachen rechtmäßig gehörte – Nauglarin, der Schwarzelfe. Wer ihm auf diesem Weg aus der Nähe begegnete, erkannte unter den schwarzen Bannern die Völker der Anderswelt wieder, nur auf der anderen Seite einer älteren Geschichte – und in ihren Gesichtern eine Trauer, die älter war als jeder Zorn.



4.4 SONSTIGE GRUPPIERUNGEN

Nicht jede Macht der Anderswelt trägt eine Krone, und nicht jede steht auf einer Mauer. Zwischen den Reichen und ihren Garden bewegen sich Gemeinschaften, die keinem Thron gehören: Bünde, Züge und Bruderschaften, die die Ewigen Lande durchziehen, statt über sie zu herrschen – und die sie auf ihre Weise zusammenhalten.

Manche von ihnen bauen und schmieden, und ihre Werke überdauern die Hände, die sie schufen. Manche wandern: mit Zelten und Wagen, mit Liedern und Geschichten, mit Botschaften, die von einem Ende der Welt zum anderen getragen werden. Und manche wachen im Verborgenen über das Gefüge beider Welten, ohne dass ihre Namen je auf einem Banner gestanden hätten.

Doch wo Freiheit ist, ist auch ihr Schatten. Unter den Gruppierungen dieses Kapitels finden sich Jäger, die aus Gier zu Feinden der Feenvölker wurden, und Reiter, deren Höflichkeit älter ist als jede Gnade. Wer die Anderswelt bereist, tut gut daran, beide Seiten zu kennen: die Hände, die die Welt tragen – und jene, die nach ihr greifen.



FEENJÄGER

Menschenwelt

Als sich die Welten annäherten und Menschen zum ersten Mal durch die Kreise traten, erlagen die am Herzen Schwächsten unter ihnen dem Begehren nach dem, was sich ihnen offenbarte. Aus bewunderndem Blick wurde neidvolle Gier – und aus Wanderrern wurden Feenjäger: Menschen, denen Gold heiliger war als die Verbundenheit der Welten.

Mit Eisen und verbotenen Zaubern machten sie Jagd auf jene, die aus Neugier zu ihnen kamen. Im Verborgenen entstanden Märkte, auf denen Feenflügel gegen Gold gehandelt und pulverisierte Geweihe zu Elixieren verkauft wurden; dunkle Geschichten erzählen von Ketten aus kaltem Stahl und von Gefangenschaft, die kein Feenwesen vergessen hat. Diese Verbrechen hinterließen Narben, die bis heute nicht verheilt sind – und eine bittere Lehre für beide Welten: dass Schönheit zur Begierde führt und Begierde zur Zerstörung dessen, was man eigentlich liebt.

Mit dem Großen Vergessen verdorrte das Handwerk, doch getilgt ist es nicht. Wer sich je als Feenjäger verdingt hat, wird vom Feenvolk gemieden, geduldet höchstens – und eine Einladung in die Anderswelt bleibt ihm für alle Zeit verwehrt. Einer der verborgenen Märkte, heißt es, hat seine Türen nie geschlossen.

MITTERNACHT MENAGERIE

Anderswelt

Zwischen schwebenden Lichterketten und Rauchschwaden aus Kupferschalen gastiert die Mitternacht Menagerie – ein fahrender Jahrmarkt aus Zelten und hölzernen Wagen, in dem die Grenze zwischen Märchen und Wirklichkeit verschwimmt.

Die Menagerie folgt keiner festgelegten Route. Manchmal erscheint sie über Nacht auf einer Waldlichtung, um Tage später in den Straßen einer großen Stadt ihre Zelte aufzuschlagen; an manchen Orten bleibt sie eine einzige Nacht, an anderen vergehen Wochen. Und wie der Mond wächst sie und nimmt wieder ab: Neue Schausteller schließen sich an, weitere Wagen reihen sich in die Karawane – bis der Zug allmählich kleiner wird und ein neuer Zyklus beginnt.

Gegründet wurde sie von Melisell Mitternacht, unter deren Führung der Jahrmarkt zu neutralem Boden geworden ist: Zwergische Kaufleute handeln mit elfischen Kunsthandwerkern, Kobolde führen ihre Erfindungen vor, Goblin, Dryade und Faun wandeln zwischen den Ständen – und alte Feindschaften ruhen für die Dauer des Besuchs. Wer bei Lady Mitternacht zu Gast ist, steht unter ihrem Schutz und in ihrer Schuld. Wo die Menagerie bleibt, wenn sie auf einen einzigen Wagen geschrumpft ist, weiß am Ende nur sie selbst.

RAT DER REIHER

Anders- und Menschenwelt

Der Rat der Reiher ist ein Geheimbund aus den zwölf mächtigsten Weisen der Anderswelt – eine Vereinigung, deren bloße Existenz unter den Feenvölkern mehr Legende als Gewissheit ist und die doch seit Zeitaltern über das Gefüge beider Welten wacht.

Sein Versammlungsort ist der Sternenteich, tief im Herzen der Ewigen Lande verborgen und nur den Eingeweihten bekannt. Von dort aus liest der Rat die Zeichen der Zeit: Die nahende Dunkelheit erkannte er schon, als die ersten feinen Risse am Firmament erschienen, und lange bevor die Reiche begriffen, was ihnen bevorstand. Seine Augen und Hände in beiden Welten sind die Zugvögel – Kundschafter und Botschafter, die in seinem Auftrag nach Verbündeten und altem Wissen suchen.

Wer an den zwölf Plätzen des Sternenteichs sitzt, gehört zu den bestgehüteten Geheimnissen der Anderswelt. Nur zwei Namen werden geflüstert: der des zwergischen Erzdruiden Hilgorad und der des waldelfischen Erzmagiers Ilverin – von dem manche sogar behaupten, er habe den Bund einst gegründet. Beides ist Gerücht geblieben, bis er sich eines Tages offenbaren wird.

SCHMIEDE DER MORGENSTUNDE

Anderswelt

Als der Drachenbrand die Ewigen Lande überzog und Oberon sich gegen die alte Herrschaft der Drachen erhob, rief er die fähigsten Schmiede aller Feenvölker zu sich. Unter der Führung des Elfen Illunír, des ersten Lichtschmieds, erschufen sie für den kommenden König und sein erstes Heer Waffen und Rüstungen von nie gesehener Macht. Ihre Hämmer sangen im Rhythmus der Schöpfung, und das erste Licht des Morgens durchdrang ihre Werke: die Schmiede der Morgenstunde.

Ihre Kunst verband, was keine Esse zuvor verbunden hatte. Mit Händen, die robustes Metall ebenso formten wie flüssiges Licht, banden sie die elementaren Kräfte an das ursprüngliche Licht der Schöpfung selbst; was ihre Werkstätten verließ, war von einer Schönheit, die seiner Macht in nichts nachstand. Geschmiedet wurde in der Stunde, die dem Bund den Namen gab: zwischen dem Ende der Nacht und dem ersten Morgenlicht, wenn die Welt am stillsten ist und das Zwielflicht erst noch erblüht. Kein Stück wurde je verkauft. Jedes wurde gegeben – an eine Hand, die die Schmiede für würdig befanden, und an keine andere.

Die größten ihrer Werke sind die zwölf ersten Schwerter, die je in der Anderswelt geschmiedet wurden. Morgenstern, das erste unter ihnen, ging an Oberon und fand am siebten Tag der großen Schlacht das Herz des Drachenkönigs; ein anderes trägt bis heute die Klingenfürstin Saírah. In den Reihen der Schmiede standen dabei nicht nur Meister ihres Handwerks, sondern Könige: Isgrimnur selbst, der König unter dem Berge von Angaldír, zählte zu ihnen und stand an Oberons Seite, als das Feenreich noch jung war. Doch als Illunír das Leid sah, das sein Werk in die Welt gebracht hatte, verdunkelte sich sein Herz. Er beendete seinen Dienst und verschwand in die unberührtesten Winkel der Ewigen Lande; seit dem Drachenkrieg hat kein Sterblicher und kein Unsterblicher ihn wiedergesehen. Mit ihm verloren die Schmiede ihre Mitte. Kein letztes Treffen wurde einberufen, kein Wort der Auflösung gesprochen – die einen kehrten in ihre Reiche zurück, die anderen legten den Hammer für immer nieder, und die Morgenstunde wurde zur Erinnerung, deren Feuer keiner mehr entzündet.

Ihre Werke aber überdauern die Hände, die sie schufen. Klingen aus jenen Tagen werden nicht stumpf, und manche Rüstung, so erzählt man, kennt ihren Träger und legt sich ihm leichter an als jedem anderen. Morgenstern selbst ist im letzten Krieg verloren gegangen – mit der Hand, die es führte, in den Nebeln unter Dun Nagúllar, und aus der Tiefe kehrte kein Schimmern zurück. Von den übrigen der zwölf Klingen tragen nicht alle einen Namen in den Chroniken; manche warten noch darauf, dass eine Geschichte sie findet. Doch wer sie führt, kennt ihren Namen.

WERKMEISTER DER ZEITLOSEN STUNDE

Anderswelt

Als der Drachenkönig gefallen war und Oberon die Krone der Anderswelt trug, erbauten die Werkmeister der zeitlosen Stunde unter der Leitung des Magiers Ilmarell seinen Herrschaftssitz: Tir Na Nóg, errichtet an eben jener Stelle, wo Morgenstern den König der Drachen niederstreckte. Mit der Ewigen Stadt bekam die Anderswelt einen Mittelpunkt – Kompass und Uhrwerk einer neuen Zeit zugleich.

Man erkennt die Werkmeister an dunklen, mit hellen Zeichen bestickten Roben, an ledernen Schürzen und an Zirkel und Hammer am Gurt. Keine Handwerker, eher Baumeister: Sie eilen nicht, und ihr Maß ist nicht die Stunde, sondern das Überdauern – daher ihr Name. Wo etwas bricht, treten sie an den Bruch, legen die Hand auf und bleiben, bis der Stein wieder trägt. Ungeschehen machen sie nichts; sie lehren die Wunde, ihr Gewicht zu halten. Nach der Belagerung der Ewigen Stadt waren es ihre Hände, die Mauer um Mauer wieder aufrichteten.

Ihr Oberster ist bis heute Ilmarell, der über Zeitalter als Hofmagier am Baumthron diente und nach dem Krieg dorthin zurückkehrte, wo er begann: unter seine Werkmeister. Bis heute verwahren sie in ihren Hallen eine Zeichnung eines Bauwerks, das bisher nicht errichtet wurde.

WILDE JAGD ARAWÍNS

Anderswelt

Vier Reiter auf schwarzen Pferden, in deren Mähnen und Zaumzeug welches Laub hängt – der Herbst eines ganzen Waldes. Ihre Mäntel sind aus Blättern gefügt, Lage über Lage, ihre Gewänder in Schwarz und dunklem Weinrot mit Gold bestickt: Geäst und springende Hirsche, die Zeichen des Hauses im Birkenwald. Über ihren Gesichtern sitzen Masken aus welker Bronze, Tiergesichter mit Geweihen – einem Hirsch, einem Wolf, einem Fuchs und einem Raben.

Die Wilde Jagd reitet nach dem Befehl ihres Herrn Arawín. Wer die Tafel im Birkenwald verlässt, ohne den Tausch zu ehren, den sie verlangt, dem folgen die Vier – nicht hastig, nicht wütend, sondern geduldig, in weiten, ruhigen Bögen, wie man Vieh zurücktreibt, das vom Hof entlaufen ist. Ihre Pfeile treffen zuerst die Stämme, nicht die Flüchtenden; die Jagd selbst ist ihnen ein Spiel, wenn auch ein tödliches, und ihre Höflichkeit ist dabei mehr zur eigenen Unterhaltung als zur Gnade.

Mit Waffen ist ihr nicht beizukommen, und Schnelligkeit rettet vor ihr nicht. Doch besiegt werden muss die Wilde Jagd auch nicht: Sie endet. Es sind Lieder erzählt worden, vor denen die Hunde sich mitten in der Bewegung ins Laub legten und die Reiter wendeten – weder geschlagen noch geflohen, nur zu Ende, wie ein Fest zu Ende geht.

ZIRKEL DER BARDEN

Anders- und Menschenwelt

Es war einmal und noch bis heute: ein Bund fahrender Spielmannsleute, der die weiten Lande beider Welten durchzieht. Die Mitglieder des Zirkels der Barden hüllen sich in tiefgrüne, kunstvoll bestickte Gewänder, ihre Gesichter bleiben unter dunklen Kapuzen verborgen, und ihre Namen sind so geheimnisvoll und verborgen wie manch eines ihrer Lieder, das sie spielen. Jeder von ihnen ist Meister seines Instruments – von der silbrigen Harfe bis zur geschnitzten Trommel, von der verzauberten Laute bis zur singenden Flöte.

Der Zirkel ist das lebende Archiv der Anderswelt. Seine Melodien sind mehr als Musik: bewahrtes Wissen in Tönen, Geschichte in Harmonien, Weisheit in Rhythmen. Was die Barden einmal in ein Lied gesetzt haben, geht nicht mehr verloren – ihre Musik kann Türen öffnen, die längst verschlossen wurden, und Wahrheiten ans Licht heben, die sonst im Nebel der Zeit versanken. Sie sind die letzten Eingeweihten, die die alten Melodien noch in ihrer ursprünglichen Form kennen. Wo der Zirkel aufspielt, hält die Welt den Atem an; selbst die wildesten Kreaturen verstummen, wenn die ersten Klänge durch die Nacht wehen.

Wie weit sein Gedächtnis reicht, zeigt ein einziges Lied. Als ein Fluch des Hochkönigs den Namen seines verbannten erstgeborenen Sohnes aus dem Gedächtnis der Welt tilgte, blieb die Geschichte dennoch erhalten – im Lied „Von Sonne und Mond“, das der Zirkel weitertrug, während ringsum das Vergessen herrschte. Selbst was die Welt vergessen soll, überdauert in seinen Strophen; die großen Liederzyklen der Anderswelt, „In ewigen Landen“, „Zauberlieder“ und „Sagenkreis“, tragen die Handschrift des Bundes. In den Zirkel tritt man nicht ein; man wird gefunden. Keine Bewerbung, keine Prüfung, von der jemand berichten könnte – nur eine kaum wahrnehmbare Neigung des Kopfes unter einer grünen Kapuze, eine Einladung ohne Worte an jene, deren Musik etwas trägt, das bewahrt werden soll. So fand der Zirkel Orphiél Odell, den taubgeborenen Barden, dessen Laute er nie gehört hat und der heute dennoch ein Bewahrer von Liedern und Geschichten geworden ist.

Tief in den Weiten der Ewigen Lande, so heißt es, liegt ein verborgener Tempel, in dem der Zirkel die Erfahrungen und Erkenntnisse all seiner Reisen verwahrt.

In Zeiten, in denen auf den Märkten weniger gesungen wird und Namen zu verklingen drohen, ziehen seine Mitglieder weiter von Feuer zu Feuer und setzen in Lieder, was sonst verstummen würde.

Ein Lied, so heißt es, spielen sie nur für sich.

ZIRKUS DER GEZEITEN

Anders- und Menschenwelt

Ein Zug hoher hölzerner Wagen mit gewölbten Dächern, gezogen von Pferden, Maultieren und gehörnten Böcken. So kommt der Zirkus der Gezeiten über die Wege der Anderswelt – auf den Trittbrettern Elfen, Kobolde und Zwerge, darunter ein alter Kobold, der jede Geschichte mit jedem Erzählen ein Stück schöner macht.

Gegründet wurde der Zirkus von Galiwaín in Covelír, der Stadt der Schausteller am Meer, wo Zauberei Handwerk und Spektakel zugleich ist und wandernde Bühnen die Kais säumen. Von dort stammt auch sein Name, und er trägt ihn wie eine Erinnerung: Einst war der Zirkus eine Flut – Dutzende Wagen, Bühnen, die ganze Marktplätze füllten, Vorstellungen, zu denen Könige reisten. Was heute über die Wege zieht, ist die Ebbe davon; doch wer eine der alten Kostümkisten öffnet, findet mehr Gewänder darin, als der Zug Leute hat.

Wo die Wagen haltmachen, gilt eine Ordnung, die niemand ausspricht: Erst wird geholfen, dann wird gespielt – Zerbrochenes wird gerichtet, ehe die erste Fidel erklingt. Lange Zeit führte Galiwaín den Zug, der Zirkusherr, der König wurde; heute führt ihn Feána, und ihre Falken kennen die Wege besser als jede Karte. Nach seinem Ziel gefragt, antwortet der Zirkus mit einer Geschichte.

ZUGVÖGEL

Anderswelt

Die Zugvögel sind eine Gemeinschaft von Kundschaftern, Botschaftern und Abenteurern, die dem Rat der Reiher untersteht. Man erkennt sie an Mänteln und Gewändern, die nach dem Brauch ihres Bundes mit Federn geschmückt sind, und manche von ihnen begleitet ein Vogel, dessen Klugheit weit über die gewöhnlicher Tiere hinausgeht – ein goldgelb leuchtender Gefährte wie Cannarís Aurín oder ein silbern schimmernder Reiher wie Thioliérs Gabriél.

Im Auftrag des Rates durchstreifen die Zugvögel beide Welten, auf der Suche nach Verbündeten und altem Wissen. Als die Feenkönigin erkrankte, trugen sie jahrelang die Suche nach einem Heilmittel von einem Ende der Anderswelt zum anderen; als die Schatten wuchsen, rief der Rat sie zurück, und sie standen auf den Mauern von Tir Na Nóg, ihre Geschosse präzise aus der Höhe. Wo ein Zugvogel sein Feuer entzündet, findet der Fremde einen Platz daran.

Ihren Namen tragen sie, weil sie wiederkehren: Wie weit ein Weg sie auch führt, er führt sie zurück. Nun, da die Wege der Welt sich wieder öffnen, ziehen sie erneut aus, und ihre Berichte sammeln sich am Sternenteich.



Kapitel 5

ORTE UND LÄNDEREIE

Ein lebendiges Kompendium

5.1 ANDERSWELT

Die Anderswelt lässt sich nicht vermessen. Ihre Wege führen nicht immer dorthin, wohin sie zu führen scheinen, und wer dieselbe Straße zweimal geht, geht sie selten gleich. Karten helfen wenig; was hilft, sind Namen. An ihnen halten sich die Reisenden fest, und um sie sammeln sich die Geschichten, die von einem Ort mehr erzählen, als jede Wegbeschreibung es vermöchte.

Denn die Orte der Anderswelt sind mehr als Schauplätze. Jeder von ihnen trägt ein eigenes Wesen: Tir Na Nóg sein ursprüngliches Zwielflicht, Beúron seinen Herbst, die Stille See ihr fremdartiges Wesen. Manche Orte wurden erbaut, manche wuchsen von selbst, manche formten sich um ihre Bewohner – und einige waren schon da, ehe die Völker kamen, die heute in ihnen wohnen.

Dieses Kapitel versammelt die Städte, Länder und Stätten, die in den Geschichten der beiden *Jenseits der Kreise* Bücher einen Namen tragen. Ein vollständiges Verzeichnis ist es nicht; ein solches kann es nicht geben. Zwischen den genannten Orten liegen die ungenannten – Festen, Hallen und verborgene Städte, von denen die Anderswelt weiß oder nicht.



ALBITÉNIS

In einem weiten Tal jenseits des Jotnarstiegs senkt sich die alte Straße in ruhigen Bögen zwischen bemooste Mauern. Leere Fenster blicken auf Plätze, die das Gras zurückgeholt hat; in ihrer Mitte steht ein Brunnen, das Becken unversehrt, der Rand fein gearbeitet – nur ohne Wasser. Albiténis ist eine Ruinenstadt aus früheren Zeitaltern, und schon ihr Name klingt älter als andere Namen, die man sonst in der Anderswelt kennt.

In jenen Zeitaltern war die Stadt berühmt für ihre Kunst und ihre Musik; ihre Straßen sollen vom Morgen bis in die Nacht geklungen haben. Und sie lebte in Gemeinschaft mit den alten Drachen – kein Bündnis zwischen Fremden, sondern Häuser und Schwingen unter demselben Himmel. Die Reliefs ihrer Tore zeigen es noch: Prozessionen schlanker Gestalten mit Instrumenten, darüber gebreitete Schwingen, und wieder und wieder ein Drache, größer als alle übrigen.

Gefallen ist Albiténis nicht durch ein Heer. Jeder schlechte Gedanke ihrer Bewohner, so erzählt es die Geschichte, brachte die Stadt ihrem Fall näher – Gedanke um Gedanke, Jahrhundert um Jahrhundert. Wie es geschah und wann, sagt die Geschichte nicht. Heute rasten Reisende zwischen ihren Mauern.



ANGALDÍR UND EISENKAMMGEBIRGE

Wie eine eiserne Klinge zieht sich das Eisenkammgebirge durch das Land, Grat um Grat zu gezackten Zinnen aufgeworfen, als hätte ein Schmied den Fels selbst gehämmert. In seinen Flanken liegen die Stollen und Hallen der Zwerge, und aus seinem Gestein erhebt sich Angaldír, ihre gewaltige Feste: ein Monument zwergischer Baukunst, dessen massive Türme aus braunem Stein wie stumme Wächter in den Himmel ragen, Tag und Nacht erleuchtet von riesigen Feuerschalen.

Angaldír ist der Sitz König Isgrimnurs, den sie den Drachentöter nennen, seit er Glan-divar erschlug. Der König trägt sein Gebirge auf dem Haupt, wie es heißt – und aus den tiefsten Stollen, erzählen die Schmiede, hämmert es zuweilen zurück, wenn oben die Essen ruhen. In den Hallen wirkt der Erzdruide Hilgorad, und aus ihren Schmieden stammt Sivard, der an der Seite der Reisenden durch beide Kriege ging. Als die Dämonen kamen, brachen die Zwerge der Eisenkammberge unter Isgrimnurs Banner auf, und das Hämmern ihrer Feldschmieden begleitete die Heere der Anderswelt.

Sechs Könige unter dem Berge kennt die Anderswelt, sechs Festen tragen ihre Throne. Angaldír aber ist die einzige, deren Name über die eigenen Tore hinausgelangt ist – die übrigen hüten ihn, wie Zwerge alles hüten, was ihnen gehört.



AVARDELIN

Wer den Weg nicht kennt, geht unter Avardelin hindurch, ohne es je zu sehen. Die verborgene Hauptstadt der Waldelfen ist mit lebendigem Holz erbaut: Häuser aus dunklem Holz ruhen in den Kronen uralter Bäume, filigrane Hängebrücken spannen sich von Wipfel zu Wipfel, und gewundene Treppen steigen um massive Stämme empor. Zwischen den Ästen hängen grüne Banner mit elfischen Ornamenten, und über allem liegt eine zeitlose Eleganz, der eine leise Melancholie beigemischt ist.

Die Stadt wurde nicht gegen den Wald gebaut, sondern mit ihm; kein Baum wurde für sie gefällt, und noch immer wächst sie, wie Bäume wachsen – langsam, in Ringen, ohne Eile.

Regiert wird Avardelin vom Rat des Waldes. Einen König hat die Stadt nicht mehr: Finfiriél, der letzte, fiel im ersten Dämonenkrieg im Kampf um seine Stadt, und die Waldelfen ließen seinen Platz unbesetzt, um ihn zu ehren.

Im Krieg gegen die schwarzen Banner stellte Avardelin seine Bogenschützen und Druiden; Enoriél und Eólin, seine berühmtesten Töchter, führten sie an.

AVÉLION

Weit draußen im alten Jenseits liegt eine Insel, deren Ufer als die Gestade der Ewigkeit bekannt sind: Avélion. Nebel umhüllt sie, und die Zeit hat an ihren Ufern keine Macht: Auf der Insel selbst altert nichts – nicht der Tau, nicht die Äpfel, nicht die Gäste. Wer dort einen Morgen verbringt, weiß nicht, wie viele Jahre er ihn draußen kostet. Silberner Sand liegt an ihren Ufern, in ihren Gärten reifen goldene Äpfel, ein Palast aus Glas fängt das Licht, und der Morgentau der Insel heilt jede Wunde, die man ihm hinhält.

Avélion ist Titanias alte Heimat. Hier herrschte sie in einem Zeitalter, das älter ist als die Ewige Stadt, ehe Oberon um ihre Hand anhielt und sie ihm in die Anderswelt folgte. Die Insel gehört zu den ältesten Orten, von denen die Anderswelt weiß – ihr Name klingt aus derselben frühen Zeit herüber wie der von Albiténis, und was zwischen ihren Nebeln bewahrt liegt, hat kein jüngeres Zeitalter je gesehen.

Als Oberon und Titania am Ende des Krieges mit dem schwarzen Heer die Ewige Stadt verließen, zogen sie nach Avélion – das wusste jeder in Tir Na Nóg, ohne dass es je ausgerufen worden wäre. Mehr weiß niemand. Kein Schiff nimmt Kurs auf die Insel, kein Weg zu ihr ist verzeichnet, und von denen, die ihre Gestade erreicht haben, ist keine Kunde zurückgekehrt.

BÉLINGARD

Malerisch über einen Hügel gebaut, liegt Bélingard mit hellen Festungsmauern, Fachwerkgassen und Schieferdächern im Land; über den Türmen wehen blaue Banner mit goldenem Wappen. Es ist die Stadt der Altvorderen – jener Menschen, die vor langer Zeit in die Anderswelt übersiedelten – und der Herrschaftssitz von König Arthaín und Königin Gwenwyfar, die hier mit ihrer Tochter, Prinzessin Arianwe, residieren.

Gegründet wurde Bélingard im Zeitalter der Sagen, als Arthaín und Gwenwyfar aus der Menschenwelt kamen. Sie brachten die Erinnerung an ein Reich mit, das sie hinter sich ließen: In den Hallen der Burg hängen alte Gemälde ihrer verlorenen Heimat; vor dem größten, das nur einen leeren Thron zeigt, verneigt man sich und geht weiter. In ihrer Tradition wachen die Gralritter über Burg und Stadt.

So wurde Bélingard zum Beweis, dass Menschen in der Anderswelt nicht nur Gäste sein müssen. In seinen Gassen leben Handwerker, Händler und Gelehrte nach menschlichem Maß und im Licht der Anderswelt, und in der Taverne Sonnenkeller sitzen Altvordere und Feenwesen an denselben Tischen. Im zweiten Dämonenkrieg stand die Stadt an der Seite der Feenvölker – ihre blauen Banner gehörten zu den ersten, um die die Ewige Stadt warb.



BEÚRON

Das Tor von Beúron ist ein einziger hoher Spitzbogen aus hellem Stein, von Laubwerk geziert, und zu seinen Seiten halten zwei Waldschrate Wache. Dahinter öffnet sich die Stadt nach innen: ein bewaldeter Talgrund, durch den ein Fluss zieht, Brücken aus hellem Stein, Stufen in bewachsene Hänge und helle Türme, golden bis in die Spitzen. Jeden Abend wird das Licht über Beúron tief und golden, und einzelne Blätter fallen – es ist die Herbststadt der Elfen, schön und im ewigen Verblühen zugleich.

Denn in Beúron endet der Herbst nie. Was in den Gassen wie ein geflügeltes Wort klingt, halb Trost, halb Stolz, ist wörtlich wahr: Über die Stadt herrscht Königin Irelith, eine Hynafíon aus den ersten Tagen der Welt, und der Herbst ist ihr eigenes Wesen, das sich über Türme und Hänge gelegt hat. Wie lange sie schon so herrscht, weiß in Beúron niemand zu sagen. Im Krieg gegen die schwarzen Heere wurde Beúron zum Ort der Bündnisse: Hier sammelten sich die Heere der Völker, Garde um Garde, Banner um Banner, und vor seinen Mauern brach die große Schlacht des Krieges los. Zwei Tage hielten die Mauern. Dass die Stadt dennoch steht und ihr Herbst weiter über den Türmen liegt, verdankt sie keinem Sieg – der Krieg endete nicht auf ihren Zinnen, und was ihn beendete, war keine Klinge und kein Speer.

CAÍLINOR

Tief zwischen gewaltigen Felswänden liegt das Tal Caílinor, und aus seinem Grund ragen die Monolithen: bemooste Steinkolosse, manche glatt wie polierter Marmor, andere gezackt wie die Klingen urzeitlicher Schwerter. Zwischen ihnen winden sich uralte Pfade, klare Quellen sammeln sich in spiegelnden Tümpeln, und über allem liegt eine Stille, in der kein Vogel singt.

Caílinor ist die Heimat der roten Drachin Pyradhél, einer der Letzten ihrer Art, und ihre bloße Anwesenheit erfüllt das Tal mit Ehrfurcht und Schrecken. Nicht alle Monolithen sind gewachsener Fels: Einige waren einst Trolle und Riesen, die im Kampf gegen die Drachin zu Stein erstarrten – und anders als die ruhenden Blöcke des Jotnarstiegs erwacht in Caílinor nichts mehr. Näher als bis an den Rand des Goldenen Waldes trägt Pyradhél ihre Schwingen nicht – ein alter, stiller Frieden mit den Feenvölkern will es so. Als die Dämonen zuletzt über die Anderswelt kamen, kam in Caílinor ein junger Drache zur Welt: Nasríl, dessen erste Flüge zwischen den Monolithen begannen und dessen Schwingen Jahre später einen künftigen König trugen. Zwischen den Steinkolosse aber stehen die Reste eines uralten Tempels, dessen Stufen zu einem dunklen Portal führen. Wer ihn erbaute und wem er galt, weiß niemand – und Pyradhél, die es wissen könnte, schweigt darüber.

COVELÍR

Wer nach Covelír will, kommt über das Wasser. Der Hafen ist das eigentliche Tor der Stadt, gesäumt von Speichern, Werften und den Flaggen ferner Reiche, und dahinter drängen sich kupferne und vergoldete Kuppeldächer und schlanke Türme über einem Geflecht aus Kanälen. Covelír ist eine stolze Stadt am Meer, deren Reichtum aus dem Handel kommt und deren Ruhm von den Bühnen.

Mit jedem Schiff empfangen ihre Handelshäuser, Kartenzeichner und Gelehrten neue Bücher und neue Gerüchte, und an den Kais gehört den Gauklern, Marktzauberern und wandernden Bühnen der Tag. Was anderswo in Türmen gehütet wird, gehört hier dem Marktplatz: Zauberei als Handwerk, Ware und Spektakel zugleich, mit einem Augenzwinkern darüber, wo der Trick endet und die Magie beginnt. Das Wappen der Stadt ist ein roter Adler auf goldenem Grund.

Covelír gilt als die Heimatstadt Galiwaíns. Hier gründete er den Zirkus der Gezeiten, der seinen Namen von den Gezeiten an Covelírs Kais trägt, und wer seine Kunst je gesehen hat, erkennt in ihr die Sprache dieser Stadt. Als Galiwaín vor den Toren von Tir Na Nóg erschien, trug er Rot und Gold – die Farben seiner Herkunft, nicht die der Ewigen Stadt. Was es aber bedeutet, dass einer der Ersten dieser Welt eine Stadt seine Heimat nennt, die so viel jünger ist als er, beantwortet Covelír nicht.



DUN NAGÚLLAR

Stadt auf den Zinnen

Irgendwo in den Unbereisten Landen – nur Malegórs Karte hat den Weg je verzeichnet – fällt das Land in ein Tal voller Nebel. Daraus steigen Felsnadeln auf, Reihe um Reihe, und auf ihren Kronen steht eine Stadt: Burgen und Türme, deren Mauerwerk fortführt, was der Fels begonnen hat, verbunden durch Brücken, die sich dünn über die Tiefe spannen, und über allem hängen die Wolken.

Man kannte sie lange nur als die Stadt auf den Zinnen. Dun Nagúllar heißt sie in der alten Sprache dieser Welt. Sie ist der Sitz Nauglarins und der sechs Aschewächter, und von ihren Zinnen zogen die schwarzen Banner aus. Im Berg darunter liegen Goldadern und leuchtende Kristalle, eine Mine, die niemals ruht, und eine gewaltige Schmiede im lebenden Fels. Ein finsterer Ort aber ist Dun Nagúllar nicht – nur ein schwer erreichbarer, durchdrungen von einer Melancholie, die im Stein selbst zu wohnen scheint. Denn Dun Nagúllar ist nicht der erste Bau an diesem Ort. Wer den Berg hinaufsteigt, findet im geglätteten Fels die Reste alter Bildwerke und höher hinauf Torbögen und Fassaden einer Stadt, die vor der Stadt war.



EYRENDELL UND LICHTERWALD

Der Lichterwald steht in einem ewigen goldenen Zwielflicht, das weder Tag ist noch Nacht. Ein alter Zauber schützt ihn, und unzählige Lichter wandern zwischen seinen Stämmen. Der Wald ist das Reich des Auenprinzen Lyrilián: Die Tiere sind seine Augen und Ohren, und die Lichter, so heißt es, sind sein Atem.

In den Auen dieses Waldes liegt Eyrendell, von Flüssen und Bächen durchzogen, schlanke Türme neben soliden Fachwerkhäusern. Lyrilián gründete die Stadt als Zuflucht für die Altvorderen, für Mischlinge und für alle, die zwischen den Welten stehen; ihre Bauten und ihre Bräuche verbinden beide Welten mit Bedacht. Über den Flussarmen erhebt sich Burg Eyrendell, bewacht von der Auengarde unter der Führung von Saírah, der Klingenfürstin.

Den Lichterwald schenkte Oberon einst seinem Sohn – denn Lyrilián ist das Kind des Hochkönigs und der Menschenkönigin Gwenwyfar, und Titanias Fluch liegt seit seiner Geburt auf ihm: bei Tage Federn und Geweih, bei Nacht die Gestalt einer großen Eule. So wurde der Wald ihm Geschenk und Exil zugleich, und die Stadt darin sein Werk für alle, die wie er keiner Welt ganz gehören.

JOTNARSTIEG

Der Jotnarstieg ist der hohe Pass über das Gebirge vor Albiténis. In Serpentina arbeitet sich sein Weg die Felswände hinauf, vorbei an Wasserfällen, die neben dem Pfad in die Tiefe donnern, bis er über eine letzte Kante auf eine Hochebene tritt: Steinfelder und frostbraunes Gras, dunkle Wasserlachen unter dünnem Eis, und die Berge dahinter zu fernen Rändern geworden.

Über die Ebene verstreut stehen gewaltige Blöcke aus grauem Fels, verwittert und beemoost, und an manchen meint man im Vorbeigehen eine Schulter zu erkennen, einen gebeugten Rücken, ein gesenktes Haupt. Nicht jeder dieser Blöcke ist Stein: Bergtrolle ruhen zwischen ihnen, reglos über Jahre, und mancher von ihnen betrachtet den Pass als den seinen. Wer den Jotnarstieg quert, quert ihr Land – und tut gut daran, es zu wissen. Jotnarstieg – Stieg der Riesen – heißt der Pass in der Sprache der Menschen, und wer die Hochebene überquert hat, fragt nicht, warum.

Hinter ihr senkt sich der Weg durch eine enge Klamm hinab in das weite Tal, in dem Albiténis liegt; wer den Jotnarstieg geht, geht einen sehr alten Weg. Wie viele der grauen Blöcke auf der Ebene ruhende Trolle sind und wie viele nur Stein, hat noch keiner gezählt – wer zählt, bleibt zu lange.

NIÚNTALAÍ

Auf schlanken Stelzen erhebt sich Niúntalaí über die spiegelglatte Fläche eines Sees nahe der Ewigen Stadt. Verwittertes Holz und geflochtenes Schilf formen gewundene Bauten, die sich der Bewegung der Wellen anpassen; zwischen ihnen spannen sich Seile und Netze, geschmückt mit schimmernden Muscheln und Korallen, und feine weiße Schleier wehen im Wind vom Ufer.

Niúntalaí ist eine Stadt der Najaden. Ihre Sprache klingt, als perlten Wassertropfen von der Zunge, und wer sie in dieser Sprache grüßt, dem weicht das Misstrauen aus ihren Blicken. Hüterin der Stadt ist Sindiulaía; wer je in ihrem Haus zu Gast war, misst alle Gastfreundschaft fortan an der ihren.

Fremden begegnet Niúntalaí still und wachsam; wer aber als Freund anlegt, wird versorgt, als wäre er einer der ihren. Auf dem Weg zur Ewigen Stadt ist die Najadenstadt vielen Reisenden die letzte Rast gewesen.

Ein Rätsel indes trägt die Stadt in ihrem eigenen Bau: Ihre Bewohner sind Wesen des Wassers – und wohnen doch über ihm, auf Pfählen, hinter Wänden aus Holz und Schilf. Warum die Najaden über dem See bauen und was sich in den Tiefen verbirgt, das spricht in Niúntalaí niemand laut aus.



PERESTÍR UND NEU-PERESTÍR

Hoch in den Nebelgebirgen stand einst die Kristallfeste Perestír. Erbaut hat sie niemand: Sie formte sich um das Heer des Silberschweifs, als Oberons Bann es traf – Säulen wie gefrorene Wasserfälle, Treppen aus schwebendem Kristall, eine Architektur, die ihre Bewohner spiegelte: eingefroren zwischen den Zeiten. Entrückt lag sie in den Nebeln; allein das Orakel von Schwarz und Weiß bewahrte das Wissen um ihren Ort. Als das Horn des Silberschweifs nach Zeitaltern wieder vereint erklang, fiel der Bann. Das Eis begann zu singen, und die Feste zerging in berstenden Klängen – Perestír wurde Vergangenheit, und das Heer kehrte heim in den Dienst der Krone.

Doch der Name blieb. Nach dem Dämonenkrieg erbauten die Werkmeister der zeitlosen Stunde unweit der Ewigen Stadt eine neue Feste – Firlifers Sitz und die eigene Heimatstadt des Heimgekehrten: kein gefrorener Kristall mehr, sondern klingender Stein, fließendes Wasser und Licht. In behütender Entfernung liegt sie – nah genug, um über Tir Na Nóg zu wachen, fern genug, um ein eigener Ort zu sein. Unter Irufinwe wachen hier dieselben Ritter, die im Klingentanz gegen die Krone standen, heute über die Straßen nach Tir Na Nóg und geleiten ihre Boten. Ihre Bewohner sagen schlicht Perestír; Neu-Perestír sagen die Reisenden, um die Orte zu scheiden.

STILLE SEE

Die Stille See ist ein Meer von fremdartigem Wesen und zeitloser Natur. Ihr Name täuscht nicht: Über ihren Wassern liegt eine Ruhe, die kein anderes Gewässer kennt. Die Zeit selbst verhält sich hier wie Wasser: Mal fließt sie träge dahin, dann stürzt sie vorüber; ein Sonnenaufgang kann sich über Tage dehnen, und ganze Nächte vergehen in einem Atemzug. Wer die See überquert, misst die Reise nicht in Tagen, sondern an den Geschichten, die an Bord erzählt werden.

Die Fahrt führt an Inseln vorbei, deren Ufer schimmernde Muscheln bedecken, die bei Berührung leise Melodien erklingen lassen. Monolithen ragen aus der Tiefe, leuchtende Fischschwärme ziehen neben den Rümpfen, und in stillen Nächten gleiten Wesen durch das Wasser, deren Leiber größer sind als jedes Schiff. Eins der Tore zur Stillen See ist die Hafenstadt Strélasind; wer hinausfährt, vertraut sich einem Kapitän des Rats der Laternen an – oder der Arche, die ein silberner Wal auf seinem Rücken über die See trägt. Seeleute erzählen von schwimmenden Städten, von Inseln, die sich als schlafende Ungeheuer erwiesen, und von Lichtern tief unten im Wasser, die von einer vergessenen Zivilisation zeugen sollen. Was daran wahr ist, hat noch keiner geprüft – die Stille See widerlegt keine davon. Und wer in einer mondlosen Nacht ein fernes Leuchten durch die Tiefe wandern sieht, fragt nicht mehr – er sieht ihm nach, bis es erlischt.

STRÉLASIND

Strélasind duckt sich zwischen Kaimauern und schiefen Giebeln ans Ufer der Stillen See, ein Gewirr aus feuchtem Stein, Tauwerk und Laternen. Die Stadt wurde nie gegründet; sie wuchs um einen einzelnen Anleger, an dem in alter Zeit ein Feuer für jene brannte, die von der See zurückkehrten. Aus dem Feuer wurde ein Turm, aus dem Turm ein Hafen, aus dem Hafen die Stadt.

Wer die Stille See überqueren will, kommt an Strélasind nicht vorbei: Nur hier legen Schiffe ab, deren Kapitäne die Launen des Meeres zu deuten wissen – allen voran Aug-rims Arche mit ihren schwarzen Segeln. In der Taverne Letztes Licht, geführt von Maédred, kreuzen sich die Wege von Seefahrern, Händlern und Wanderern aller Völker; wer eine Überfahrt sucht, findet sie eher an ihren Tischen als an den Docks.

Einen Herrscher kennt Strélasind nicht. Die Geschicke der Stadt lenkt der Rat der Laternen – jene Kapitäne, die dreimal über die Stille See gefahren und dreimal zurückgekehrt sind; es sind nie viele. Über dem Hafen brennt das Erste Licht, das älteste Feuer der Stadt. Solange es brennt, so heißt es am Kai, findet jedes Schiff nach Hause – und von der einen Nacht, in der es erloschen sein soll, erzählt dort niemand gern.



TIR NA NÓG UND GOLDENER WALD

Wie ein schützender Ring umgibt der Goldene Wald die Ewige Stadt. Seine Blätter besitzen ein eigenes, inneres Licht, zwischen den Stämmen tanzt feiner goldener Staub aus winzigen Lichtern, und wenn der Wind durch die Kronen streicht, rauschen sie nicht – sie singen. Wer den gewundenen Pfad hinaufsteigt, dem teilt sich der Wald auf einer letzten Anhöhe wie ein lebendiger Vorhang, und in einem weiten Tal liegt Tir Na Nóg. Zahllose Türme, manche aus schimmerndem weißem Stein, andere wie aus Träumen geformt, streben dem goldenen Zwielficht entgegen. In Terrassen schmiegt sich die Stadt an eine Hügellandschaft, geteilt in Ober- und Unterstadt, verbunden durch geschlungene Treppen und geschwungene Brücken; zwischen den Säulen wehen lange grün-goldene Banner. Die Oberstadt krönt der Palast mit dem Baumthron, und in den Gassen der Unterstadt drängt sich das Leben aller Feenvölker: Händler und Barden, Werkstätten und Tavernen, Gärten und plätschernde Brunnen.

Erbaut und erhalten wird die Ewige Stadt von den Werkmeistern der zeitlosen Stunde. Tir Na Nóg ist das Herz der Anderswelt: Alle Wege führen früher oder später hierher und wer einmal durch das goldene Zwielficht ihrer Gassen gegangen ist, misst jede andere Stadt an dieser.

Den Goldenen Wald hat niemand gepflanzt, und niemand fällt in ihm einen Baum: Er zieht seine Grenze selbst, und wo er endet, endet er, weil er es so will. Wer ihn zum ersten Mal betritt, spürt, dass er gesehen wird – keine Bedrohung, eher eine wache, abwartende Neugier; alte Reisende behaupten, man merke den Augenblick, in dem der Wald entscheidet, dass man passieren darf. In seinen Astgabeln nisten Vögel mit Gefieder in den Farben der Dämmerung, zwischen den Wurzeln funkeln goldene Pilze, und was im Goldenen Wald zu Boden fällt, bleibt dort: Es gilt als ungeschriebenes Gesetz, nichts aus ihm hinauszutragen – und wer es doch tut, erzählt hinterher ungern davon.

Auch die Stadt selbst ist kein fertiges Werk. Wer sie zum zweiten Mal besucht, findet sie nicht ganz so vor, wie er sie verließ: Die Türme stehen nie zweimal ganz auf dieselbe Weise – ein Bogen sitzt höher, eine Treppe wendet sich anders, ein Fenster blickt auf einen neuen Platz; nicht umgebaut, sondern weitergeträumt. Die Werkmeister der zeitlosen Stunde arbeiten in eben jener Stunde, die keinem Tag gehört:

Niemand hat sie je am Werk gesehen, doch was in der Dämmerung schadhafte war, steht im Morgengrauen erneuert da. Und die Gärten der Terrassen gehorchen einem eigenen Maß – ihre Blüten wechseln die Farben, gleich, welche Jahreszeit draußen im Land liegt. Die Oberstadt gehört dem Palast und den hohen Häusern; die Unterstadt gehört allen. In ihren kopfsteingepflasterten Gassen arbeiten Handwerker aller Völker Tür an Tür, unter grün-gestreiften Markisen preisen Händler ihre Waren, an den Ecken spielen die Barden, und im Goldenen Halbmond kehren seit jeher die Reisenden von jenseits der Kreise ein. In die Brunnen der Unterstadt wirft man nichts hinein: Wer sich etwas wünscht, beugt sich über das Wasser und sagt es leise. Und die Stadt merkt es sich, und mancher Wunsch wird wahr, und jemand, der in den Gassen der Unterstadt aufwuchs, steht heute der Garde des Palastes vor.

Über allem steht der Palast mit dem Baumthron, einem lebendigen Baum, älter als jede Mauer der Stadt. Ein altes Recht gilt an ihm bis heute: Einmal im Leben darf jeder Bewohner der Stadt vor den Baumthron treten und vorbringen, was er zu sagen hat – die meisten heben sich diesen Gang ein Leben lang auf. Was die Stadt trägt, ruht tief unter dem Palast, und seit dem Ende des zweiten Krieges ruht es dort nicht mehr als Geheimnis. Von den Kriegen selbst erzählen in Tir Na Nóg weniger die Chroniken als die Steine: Wer genau hinsieht, findet in Mauern und Brücken die helleren Stellen, an denen die Werkmeister ausgebessert haben.

Ewig nennen die Völker die Stadt nicht, weil sie sich nie verändert; sie verändert sich mit jedem Morgengrauen. Ewig heißt sie, weil sie niemals fertig wird. Und der Goldene Wald bewahrt sie, wie ein schützender goldener Zauberkreis.

UNBEREISTE LANDE

Die Unbereisten Lande sind die Ländereien und Reiche, die von Tir Na Nóg am fernsten liegen. Wo die benannten Wege enden, beginnen sie: kein Zaun, kein Wegstein, kein Rauch über einem Herd. Anderswo hat jedes Tal seinen Besitzer und jeder Brunnen seine Geschichte; hier gibt es niemanden, den man nach dem Namen eines Berges fragen könnte – und keinen Namen, den er nennen würde.

Leer sind die Lande deshalb nicht. Irgendwo in ihrer Tiefe erhebt sich Dun Nagúllar, die Stadt auf den Zinnen, und irgendwo in ihren Weiten wandelt Cernunnos, der König der Dämmerung, der sich dorthin zurückzog, wo das Zwielight noch rein ist wie am ersten Tag. Die wenigen, die diese Lande kennen, kennen keine Namen:

Sie wissen, wo Wasser zu finden ist, welcher Fels vor dem Wind schützt und welche Höhen man besser meidet. Mehr Wissen gibt es über die Unbereisten Lande nicht – und wer mehr behauptet, war nie dort.

Für die Anderswelt sind sie der Rand, der die Welt offen hält: das Versprechen, dass hinter dem letzten bekannten Ort noch etwas liegt. Ob die Unbereisten Lande je Namen hatten und sie verloren oder ob dort nie einer vergeben wurde – wenn es einer weiß, dann Cernunnos, und der schweigt wie das Zwielight selbst.

URBADÍL

Urbadíl ist ein Waldreich, dessen Bäume keine Bäume sind: Turmhohe Pilze ragen dort in den Himmel, ihre Kappen verschmelzen in der Tiefe des Reichs zu einem lichtdichten Dach, und der Boden liegt unter einem Teppich kleinerer Pilze, deren Sporen bei jedem Schritt wie leuchtende Wolken aufsteigen. Zwischen den Stämmen wabern Nebelschwaden, und die Luft ist erfüllt vom Knarzen der wachsenden Pilzleiber und einem Summen, das von überall zugleich zu kommen scheint.

Bewohnt wird Urbadíl von den Pilzschraten, dem stillsten Glied des Pflanzenvolks. Ihr Leben wurzelt im selben verborgenen Geflecht wie der Wald selbst: Was an einem Ende des Reichs geschieht, weiß bald das andere, ohne dass ein Wort fällt. Urbadíl ist ein Reich, keine Stadt – ob es in seinem Inneren Siedlungen gibt, die einen Namen tragen, hat kein Reisender je in Erfahrung gebracht.

Die Nähe zum Geflecht wurde dem Reich zum Verhängnis: Als die Risse den Himmel der Anderswelt durchzogen, fanden die Schatten im Geflecht selbst ihren Weg: Was ein einzelner Schrat aufnahm, sickerte weiter von Wurzel zu Wurzel, bis ganze Haine verstummten. Seither ist Urbadíl stiller geworden, und sein Summen klingt an manchen Orten wie aus großer Entfernung.



WANDELNDER TURM

Der Wandelnde Turm ist der Sitz des Orakels von Schwarz und Weiß – und der einzige Ort der Anderswelt, der keinen festen Standort hat. Wie eine Nadel aus dunklem, glattem Stein ragt er aus dem Land, umgeben von einem feinen Nebelschleier, und wer zu ihm geht, sieht ihn mit jedem Blick an einer leicht anderen Stelle stehen. Selbst die Vögel umkreisen ihn in weitem Bogen, als hielte eine unsichtbare Grenze sie zurück.

Im Inneren windet sich eine Treppe aus schwarzem, poliertem Stein empor, bis sie sich in einen kreisrunden Saal öffnet: In seiner Mitte liegt ein flaches Wasserbecken, am Kopfende erhebt sich ein Baum aus purem Gold, dessen Blätter im unsteten Licht zu flüstern scheinen. Zwischen den Säulen wohnen die beiden Wesen, die das Orakel sind – Saob, der schwarze Greif, und Nichaj, der weiße geflügelte Löwe. Wer sie befragt, erhält keine Antwort, sondern ein Rätsel; und wer es löst, dem zeigt das Wasser, was er suchte. Die Wanderung des Turms folgt einem Muster, das mit den Bewegungen der Sterne und dem Fluss der Zeit zusammenhängen soll; berechnet hat es noch niemand. Wer den Turm sucht, findet ihn selten – wen das Orakel aber erwartet, für den bleibt er stehen. Ob das Orakel den Turm erschuf oder ihn nur in den Weiten der Anderswelt fand, ist eine Frage, auf die selbst das Orakel, so heißt es, mit einem Rätsel antwortet.

5.2 MENSCHENWELT

Die Menschenwelt ist keine fremde Welt, sondern die vertraute, irdische: Städte voller Lärm und Licht, Bahnhöfe, in denen sich die Wege kreuzen, kleine Orte zwischen Feldern und Wäldern. Die Menschen leben darin, als wäre sie alles, was es gibt. Sie zählen ihre Stunden, bauen ihre Häuser und vergessen, was ihre Vorfahren noch wussten: dass diese Welt nicht alles ist.

Denn das Große Vergessen hat die Feenwesen aus dem Licht der Menschenwelt gedrängt, aber nicht aus ihr hinaus. Sie blieben an den Rändern – hinter unauffälligen Türen, auf Bahngleisen, die kein Fahrplan mehr führt, in Häusern, die über alten Steinkreisen stehen. Wer die Zeichen nicht kennt, geht vorüber. Wer sie kennt, findet eine Welt hinter der unseren.

Die Orte dieses Kapitels sind solche Nahtstellen. Manche liegen mitten in der großen Stadt, andere in einer kleinen Stadt zwischen Ahornwäldern. Gemeinsam erzählen sie, dass die Trennung der Welten nie vollständig gewesen ist – und dass es bis heute Türen gibt, die sich öffnen, für jene, die suchen, und für jene, die noch träumen.



CONCORD

Eine kleine Stadt in Massachusetts: weiße Holzhäuser hinter Lattenzäunen, Veranden, zwei helle Kirchtürme über den Baumkronen und Ahornbäume, deren Laub im Oktober die Straßen füllt. Concord lebt von Ernte und Nachbarschaft, von einem Winter, auf den man sich vorbereitet, und einem Frühjahr, auf das man wartet. Im Herbst versammelt das Erntefest den ganzen Ort auf dem Platz der Ortsmitte – Zelte, Lichterketten, eine Mostpresse und am Abend ein Feuer, um das die Stadt zusammenrückt.

Für die Anderswelt ist Concord mehr als eine Stadt unter vielen. In den Wäldern vor dem Ort, wo der Walden Pond still zwischen den Bäumen liegt, ist die Grenze zwischen den Welten ein wenig durchlässiger. Dort öffnen sich die Kreise, und in klaren Nächten ist Musik zu hören, die von keinem Fest herüberweht. Wer mit wachen Augen durch die Straßen geht, findet auch in der Stadt selbst eine Tür, die mehr ist, als sie scheint.

Die Stadt weiß davon nichts, und vielleicht liegt gerade darin ihre Gabe: Concord fragt nicht. Es lässt seine Gäste ankommen, feiert seine Feste und bewahrt einen Zusammenhalt der Dinge, der anderswo verloren gegangen ist. Wie lange die Wälder am See schon magische Tore bergen und wie viele Wanderer sie über die Jahre durchschritten haben, hat nie jemand gezählt.



ENIGMA EMPORIUM

Irgendwo hinter der profanen Fassade New Yorks verbirgt sich ein Auktionshaus, das auf keiner Karte der Stadt verzeichnet ist. Seine Zugänge sind verborgene Gänge – einer davon in der Public Library –, und wer sie durchschreitet, betritt Säle aus dunklem Holz, in deren warmem Licht Gäste beider Welten zwischen den Vitrinen flanieren: Menschen neben Feenvolk, als hätte es die Trennung nie gegeben. Auch wer nur schauen will, ist geduldet – solange er die Gebräuche des Hauses achtet.

Gegründet wurde das Emporium von Lumír, einem der ältesten Kobolde, die in der Menschenwelt wandeln. Es heißt, die Gründung reiche zurück bis in die Zeit kurz nach dem Öffnen des Ersten Kreises; seither ist das Haus eine Schnittstelle des Handels zwischen den Welten. Magische Artefakte, Kuriositäten und Geheimnisse wechseln hier unter dem Wachsmonogramm des Hauses den Besitzer, und manches Stück, das in der Anderswelt verloren ging, taucht Jahrhunderte später in seinen Katalogen und Aufzeichnungen wieder auf.

Die Regeln des Hauses sind streng: Wer stiehlt, wird verbannt, und ein Gefallen wiegt in seinen Mauern schwerer als Gold – wer einen ausspricht, sollte wissen, was er verspricht. Was in den Gewölben des Emporiums lagert und niemals zur Auktion kommt, weiß allein Lumír.



NIMMERMEHR MARKT

Ein fahrender Handelsplatz der Anderswelt, unterwegs an Bord einer verzauberten Lokomotive, die zwischen verborgenen Bahnsteigen der Menschenwelt verkehrt. Wo sie hält – etwa auf einem längst vergessenen Gleis der Grand Central Station –, entfaltet sich zwischen Dampf und Kronleuchterschein ein Markt, auf dem sich nicht nur die Welten mischen, sondern auch die Zeiten: Feenvolk in der Garderobe vieler Epochen feilscht um Artefakte, Wunderwerke und Dinge, für die es in der Menschenwelt keine Namen gibt.

Erschaffen wurde die Lokomotive von einem Zauberer, dessen Name nicht überliefert ist, um den Handel zwischen den Welten auch nach dem Großen Vergessen aufrechtzuerhalten. Ihre Fahrpläne sind unregelmäßig und werden von Mund zu Ohr weitergegeben; nur Eingeweihte wissen, wann und wo der Markt das nächste Mal gastiert. Seine strengen Regeln stehen unter dem Schutz mächtiger Bannsprüche.

Manche Feenwesen haben den Markt zu ihrer Heimat gemacht – unter ihnen Ganduël, ein elfischer Händler, dessen Uhren die Strömungen der Zeit selbst messen. Für sie ist der Nimmermehr Markt einer der letzten Fäden, die beide Welten verbinden. Wohin die Lokomotive zwischen ihren Fahrten verschwindet, steht auf keinem Fahrplan – nicht einmal auf ihrem eigenen.



SPLENDORIA HOTEL

Ein Juwel der New Yorker Hotellerie in der 59th Street, gegenüber dem Central Park: eine Fassade aus grauem Marmor, flankiert von klassischen Säulen, ein vergoldetes Portal, dahinter eine Lobby, in der Kristallkronleuchter ihr Licht auf polierte Böden werfen. Im hinteren Teil der Lobby liegt die Arcadia Bar, deren tiefgrüne Samtwände und leise Klavierklänge Gäste anziehen, die mehr suchen als ein Zimmer für die Nacht. Die Erbauer des Hauses, einst den Feenvölkern eng verbunden, wählten den Standort mit Bedacht: Tief unter den Fundamenten liegt ein uralter Steinkreis verborgen.

An bestimmten Tagen – so auch zur Sonnen- oder Winterwende – erwacht der Kreis unter den Fundamenten, und eine gewöhnliche Tür der Lobby ebnet den Weg hinüber in die Anderswelt.

In solchen Nächten ist das Splendoria mehr als ein Hotel. Dann füllt sich der Bankettsaal mit Gästen, von denen nicht alle durch das Eingangsportal gekommen sind, und wer geladen ist, feiert bis in ein goldenes Zwielicht hinein, an das sich der Morgen danach nur schwer erinnert. Bei Tag wahrt das Haus sein Geheimnis hinter höflichem Betrieb. Wer seine Erbauer waren und was sie den Feenvölkern einst schuldeten oder schenkten, bleibt ein Geheimnis der wenigen, die die Gründung selbst miterlebt haben.



Kapitel 6

CHRONIK DER ANDERSWEIT

Addendum

I. DAS ERSTE ZEITALTER oder DIE UNBESUNGENE ZEIT

- Im Anbeginn erfüllt das goldene Zwielight ungeteilt die *Ewigen Lande*. Es ist keine bloße Tageszeit, sondern eine lebensspendende Entität – der Ausdruck des Urlichts und Werkzeug der Schöpfung.
- Im *Empyreum* werden die Drachen als erste Herren der Elemente geboren. Sie ziehen in die Anderswelt ein und übernehmen die Wacht über den Schleier zwischen den Welten.
- Unter ihrem König *Nauglarin* agieren die alten Drachen nicht als Herrscher, sondern als elementare Urkräfte, die durch ihre bloße Existenz die Stabilität der Welten sichern.
- Es erwachen die Mineral-, Pflanzen- und Tiervölker, die *Frühen Völker*, in der Anderswelt.
- Das Zwielight erschafft die ersten *Elyllon* (Lichtelfen) mit tierischen Merkmalen wie Flügeln, Geweihen und Hufen.
- Die Mächtigsten unter ihnen werden *Hynafíón* genannt, als Paar einem Drachen in Macht ebenbürtig.
- Der Drache *Morgalrath* erschafft die *Dvergar* aus der Essenz von Feuer und Gestein.
- Die *Kolbitir*, das *Kleine Volk*, treten aus den ungesesehenen Zwischenräumen der Anderswelt hervor.
- Dies sind die drei Urvölker der Feenwesen und Vorfahren der Elfen, Zwerge und Kobolde.
- *Cernunnos* wird zum ersten König der *Elyllon* – bekannt als *König der Dämmerung*. Halb *Elyll*, halb Hirsch, führt er sein Volk mit Weisheit und Verstehen.
- *Nauglarin* und *Cernunnos* schließen einen Bund zwischen den Drachen und den jungen Feenvölkern, der die Ordnung in der Anderswelt festigen soll. Ihr Bund gilt als Ende des ersten Zeitalters.

II. DAS ZWEITE ZEITALTER oder DAS ZEITALTER DER DÄMMERUNG

- Die *Ewigen Lande* weiten sich in alle Himmelsrichtungen aus.
- Aufstieg und Fall längst vergessener Völker und Reiche prägen diese Ära; ihre Ruinen können bis heute in den Weiten der Anderswelt von Reisenden gefunden werden.
- Erste kriegerische Auseinandersetzungen erschüttern die Anderswelt. Von ihnen berichten noch alte, fast vergessene Lieder – etwa der legendäre Kampf der *Schwanengarde* gegen eine Übermacht von Riesen.
- Der *Hynafíón Malegór*, der König vom Hügel, beginnt eine Karte der Anderswelt zu zeichnen – man sagt, er ist durch diese unlösbare Aufgabe verrückt geworden.
- Die wachsende Zwietracht unter den Völkern bringt die Ordnung der Drachen ins Schwanken. Manch ein Riese oder Titan soll sich einem Drachen entgegengestellt haben.
- *Oberon* tritt hervor – ein gebrechlicher *Elyll* aus dem Geschlecht der *Hynafíón*, bereits geboren im ersten Zeitalter, mit weißem Haar und einem krummen Hirschgeweih.
- Das Zwielight gewährt *Oberon* den Blick durch den Schleier in die Menschenwelt.
- Getrieben von Neugier und einem Flüstern aus den Niederhöhlen bereist *Oberon* die Feenwelt,

-
- sammelt verborgene Zauberformeln und sucht nach dem Wissen, um den *Ersten Kreis* zu öffnen.
 - *Nauglarin* warnt eindringlich vor der Verbindung der Welten. Oberon beharrt auf seinem Vorhaben.
 - Der *Drachenbrand*: Krieg zwischen *Oberons* vereinten Heeren der Feenvölker und den Drachen.
 - Unter der Führung des Lichtschmieds *Illunír* und den *Schmieden der Morgenstunde* werden Waffen und Rüstungen von nie gesehener Macht geschaffen.
 - Die drei Urvölker spalten sich in diesem Krieg.
 - Die *Elyllon*, die *Oberon* folgen, werden fortan als Elfen bezeichnet. Jene, die bei *Cernunnos* bleiben, bewahren ihre ursprüngliche Natur und ihr Aussehen – bis heute nur selten gesehen.
 - Ein Teil der *Dverggar* verweilt in den Tiefen der Berge und bewahrt die alte Treue zum Stein. Andere ziehen als Zwerge mit *Oberon* in den Krieg und gründen eigene Reiche.
 - Aus der Mannigfaltigkeit der *Kolbitir* tut sich ein Volk hervor, das bis heute als Kobolde bekannt ist.
 - Der *Kampf der Sieben Tage*: *Oberons* und *Nauglarins* Zweikampf währt Tage, bis am siebten Morgen *Oberons* Schwert *Morgenstern* das Herz des Drachenkönigs findet.
 - Der alte Zauber der Klinge trennt *Nauglarins* Essenz von seinem Körper – dieser verbleibt reglos auf dem Schlachtfeld, während seine Essenz in einen sterbenden, elfischen Körper flieht.
 - Im neuen Körper rettet *Nauglarin* sechs Feenwesen – je zwei Elfen, Zwerge und Kobolde – aus den Feuern der Schlacht. Sie schwören *Nauglarin* die Treue und werden als *Aschewächter* bekannt.
 - *Oberon* wird zum ersten Hochkönig aller Feenvölker gekrönt.
 - *Cernunnos* verschwindet in die *Unbereisten Lande*.
 - Gemeinsam mit dem Magier *Ilmarell* und den *Werkmeistern der zeitlosen Stunde* erbaut *Oberon* die *Ewige Stadt Tir Na Nóg* als Mittelpunkt der Feenwelt.
 - Das Weltgefüge wird durch den Fall *Nauglarins* instabil.
 - *Erster Dämonenkrieg*: Ohne den Schutz der Drachen dringen Dämonen aus den Niederhöhlen durch schwarze Risse in die Anderswelt ein.
 - Die Feenvölker müssen sich unter *Oberon* erneut einen, um diese dunkle Macht zurückzuschlagen.
 - In seiner neuen geschwächten Hülle wird *Nauglarin* empfänglich für die Korruption der Niederhöhlen. *Nauglarins* Schutzinstinkt kehrt sich in tiefen Zorn gegen *Oberon*.
 - Fremde Heere unter schwarzem Banner werden Seite an Seite mit den Dämonenhorden auf den Schlachtfeldern gesehen, Angst und Schrecken verbreitend.
 - *Oberon* reist zu den *Gestaden der Ewigkeit* und bittet *Titania*, die Ewige, um ihre Hand.
 - Gemeinsam werden sie zu den neuen schöpferischen Kräften der Anderswelt – den Drachen nun ebenbürtig.
 - Durch ihren Bund wird das Weltgefüge gestärkt und die schwarzen Schatten und Dämonen der Niederhöhlen zurückgeschlagen.
 - Eine Zeit des Friedens und der Fülle beginnt.
-

III. DAS DRITTE ZEITALTER oder DAS ZEITALTER DER SAGEN

- *Oberon* öffnet für *Titania* den *Ersten Kreis* zur Menschenwelt – ein Akt der Hingabe, der nicht nur sie, sondern auch beide Welten wie durch einen kostbaren Ehering vereint.
 - Die Gestirne der Feen- und Menschenwelt gleichen sich an; Sterne und Planeten beider Welten spiegeln sich fortan untrennbar wider.
 - Erste Menschen, die später als die *Altvorderen* bezeichnet werden, reisen in die Anderswelt und kehren nicht wieder in ihre irdische Heimat zurück. Sie legen ihre Vergänglichkeit ab und bewohnen bis heute die *Ewigen Lande*.
 - Die Grenzen zwischen den Welten sind flüchtig, wie sie lange nicht mehr sein werden. Wanderer finden sich auf goldenen Pfaden wieder, Könige suchen den Rat von Feenwesen, und Schmiede lernen ihre Kunst von zwergischen Meistern. Aus diesen Begegnungen erwachsen die großen Sagen der Menschheit.
 - Geburt von *Firlifer* und *Auberin*, den Söhnen *Titantias* und *Oberons*.
 - *Klingentanz*: Rebellion von *Firlifer* gegen die Herrschaft seiner Eltern. Der Krieg färbt die *Ewigen Lande* rot, bis Vater und Sohn sich gegenüberstehen und *Oberon* seinen Sohn besiegt.
 - *Oberon* spricht einen Bann über seinen Erstgeborenen, nimmt ihm die Magie seiner Stimme und verwandelt sein goldenes Haar in das Rot der Dämmerung. Das Schwert *Morgenstern* zerbricht.
 - *Firlifers* Garde, der *Silberschweif*, wird in die Nebelgebirge verbannt.
 - *Oberon* und *Titania* entfernen sich immer weiter voneinander – wie zwei Himmelskörper, die auf fremde Bahnen gleiten.
 - *Oberon* entführt während eines Feenbanketts die Menschenfrau *Lynell* von ihrem Geliebten *Oleander*. *Titantias* Eifersucht gebietet einen Fluch, der *Lynell* vor den Augen aller verbirgt, die sie je liebten.
 - Die Menschenwelt entfernt sich mehr und mehr von der Feenwelt. Aufklärung, Industrialisierung und kalter Intellekt verdrängen den Glauben an das Wunderbare.
 - Das *Große Vergessen* beginnt – magische Orte verschwinden, alte Geschichten werden zu Märchen.
 - Das Reisen zwischen den Welten wird gefährlich. Wer zu lange in den *Ewigen Landen* verweilt, kehrt als ergrauter Greis zurück oder verliert sein Leben beim ersten Schritt in die eigene Welt.
 - *Oleander*, verzehrt von Sehnsucht nach *Lynell*, wendet sich der dunklen Seite der Zauberei zu.
 - *Titania* erkrankt schwer.
 - *Zweiter Dämonenkrieg*: Alte Risse beginnen sich wieder zu öffnen und die bedrohlichen Schatten aus den Niederhöhlen kehren zurück.
 - *Oberon* zieht mit seinem Heer aus, um sich gegen die einfallenden Schatten zu stellen.
 - Die Ereignisse von *Und das Licht längst vergangener Tage* münden in der Aufhebung von *Firlifers* Bann, der Heilung *Titantias* und der Rückkehr der menschlichen Helden in ihre irdische Heimat.
 - Auch *Lynells* Fluch wird beendet und sie kehrt zu *Oleander* in die Menschenwelt zurück.
-

IV. DAS VIERTE ZEITALTER oder DAS GOLDENE ZEITALTER (DER ILLUSION)

- Ein neues Zeitalter beginnt nach dem Sieg der Feenvölker im *Zweiten Dämonenkrieg* und der Wiedervereinigung des Königspaares.
- Das vereinte Königspaar ruft eine goldene Zeit aus.
- Erneut reisen Menschen öfter zwischen den Welten.
- Doch eine noch ungreifbare Bedrohung beschleicht die Feenwelt.
- Angriffe unbekannter Herkunft schwächen Grenzburgen und Städte fern des behütenden Schutzes von *Tir Na Nóg*.
- Immer öfter treffen Botschafter in der *Ewigen Stadt* ein und berichten von Armeen unter schwarzem Banner am Horizont.
- Die schwarzen Banner erreichen die *Ewige Stadt* selbst. Drachen fliegen an der Seite des fremden Heeres – zum ersten Mal seit dem Drachenbrand. *Tir Na Nóg* unterliegt der Übermacht.
- Im Verborgenen wird der *Ewigen Stadt* ihr Grundstein entrissen: das Drachenherz. Der Baumthron welkt, und der Glanz der Stadt wird matt.
- Vor *Beúron* sammelt *Oberon* die Heere der Feenvölker, ehe auch sie vom schwarzen Heer angegriffen wird.
- Auf einer Brücke in den *Unbereisten Landen* stellt sich *Oberon* dem *Schwarzelf* allein zum Zweikampf – und unterliegt.
- Mit der Niederlage des Hochkönigs öffnen sich wieder Schwarze Risse am Himmel der Anderswelt.
- Vor den Toren *Tir Na Nóg*s wird ein einziger Name gesprochen: *Nauglarin*. Der Drachenkönig, den die Welt für gefallen hielt, lebt – im Leib einer Elfin. Ohne einen weiteren Schwertstreich endet der Krieg.
- Das tiefste Geheimnis der Anderswelt offenbart sich: *Tir Na Nóg* wurde auf dem reglosen Leib des gefallenen Drachenkönigs erbaut, und sein Herz war der schlagende Grundstein der *Ewigen Stadt*.
- Das Drachenherz kehrt an seinen ursprünglichen Ort zurück – heimgetragen von menschlichen Reisenden, deren Namen die Lieder bewahren.
- *Oberon* wird geheilt, und gemeinsam mit *Titania* legt er die Herrschaft nieder.
- *Galiwatn* besteigt den Thron als *König der Morgenröte*. Bei seiner Krönung wird zum ersten Mal sein wahrer Name ausgesprochen: *Tiphariél*.
- Die letzten Risse schließen sich, und das goldene Zwielficht kehrt in voller Stärke zurück.
- Die sechs *Aschewächter* werden aus ihrer Bindung entlassen und in den ersten Königsrat aller drei Völker berufen. *Nauglarin* wird zur Regentin von *Tir Na Nóg* erhoben.
- Der *König der Morgenröte* macht sich auf die Suche nach seiner zweiten Hälfte.
- *Oberon* und *Titania* verlassen die *Ewige Stadt* und segeln nach *Avélion*.
- Ein neues Zeitalter wartet am Horizont. Doch in den Weiten der *Ewigen Lande* regen sich schattenhafte Wesen, die bisher keine Chronik kennt...





Kapitel 7

DIE BAILADE VON LICHT UND KLANG

Über Lautilié und Illunír

¹Es war einmal in Unbesungenen Zeiten, da traten zwei gemeinsam aus dem Schoß des Zwielihts – ein Schmied und eine Sängerin, Licht und Klang, wie alle Ältesten als Paar geboren. Die Lieder sagen, sie hätten einander gefunden. Doch das Zwieliht weiß es besser: Sie mussten sich nie finden, denn sie waren nie getrennt gewesen. Und darum wusste keiner von beiden, was Suchen ist.

²Seine Sprache war das Licht, ihre Sprache war der Klang. Sie meinten dasselbe und sagten es verschieden – zwei Zungen einer Seele. Was Illunír formte, hatte keinen Namen, bis Lautilié es besang; und was sie sang, hatte keine Gestalt, bis er sie ihm gab. So gingen sie durch die ersten Tage der Welt, und kein Werk des einen war je ohne den anderen.

³Dann erhob sich Oberon gegen die Drachen, und der Hochkönig rief die fähigsten Schmiede der Feenvölker zu sich. Illunír wurde Meister der Schmiede der Morgenstunde. Damit schieden sich ihre Wege zum ersten Mal – ohne Streit und ohne Abschied. Sie wurden nicht getrennt. Sie lebten nur nicht mehr am selben Ort.

⁴Lautilié aber wollte ihn in seinem Amt nicht allein lassen. So kam sie zur Schmiede und brachte das Einzige mit, das sie besaß: ihre Lieder und Reime. Der geheime Reim im Stahl, von dem die Barden singen, die magischen Lieder, die Rüstung und Klinge durchwirkten – es waren die ihren. Das größte Werk der Anderswelt begann als ein Dienst der Liebe.

⁵Und Illunír spürte es unter der Hand: Stahl, in den ihr Reim gegangen war, nahm die Härtung anders an, hielt, wo anderer Stahl aufgab, und sang, wo er hätte kerben müssen. Ein Schmied erkennt dergleichen vor allen anderen. Zum ersten Mal in seinem langen Leben machte er etwas, das mächtiger war als er selbst – und von diesem Tag an hielt er sein eigenes Werk für unvollständig ohne das, was sie einbrachte.

⁶So bat er um mehr, und sie gab. Er bat wieder, und sie gab wieder, denn der Krieg stand nahe, und sie liebte ihn. Er nahm nichts, was ihm nicht gereicht wurde; es gab keine Nacht, in der er sich vergriff. Es gab nur einen Morgen nach dem anderen, an dem er die Hand aufhielt.

⁷Lautilié aber war keine Quelle und kein Gefäß, sondern selbst eine der Hynafíón, mit einem Willen, der so alt war wie der seine. Und mit den Jahren erkannte sie, was er nicht sah: dass sie nicht mehr dasselbe wollten. Sie hatte gegeben, um bei ihm zu sein. Er nahm, um sein Werk zu vollenden. Was ihr ein Dienst der Liebe war, war ihm ein Recht geworden. Und es kam der Tag, an dem sie nichts mehr hatte, das sie geben wollte. Und an diesem Tag bat er noch ein letztes Mal.

⁸Da entzog sie ihm ihre Liebe. Sie erhob keine Anklage, rief keine Zeugen und legte kein Wort auf das Geschehene. Sie ging – und mit ihr ging die erste Bardin in die Unbereisten Lande.

⁹Und ihm war es gleich. Nicht aus Hartherzigkeit, sondern weil er sie hörte: jeden Tag, vom ersten Feuer bis zum letzten Abstich, in jedem Werkstück, das unter seinem Hammer sang. Ihre Stimme war überall in der Schmiede. Ein Mann, der die Stimme der Geliebten den ganzen Tag hört, kommt spät auf den Gedanken, dass sie fort ist. Er sagte sich, sie werde wiederkommen, wenn der Krieg vorbei sei.

¹⁰Am siebten Morgen des Kampfes der Sieben Tage fand Morgenstern das Herz des Drachenkönigs. Naugarin fiel, die Ordnung der Hüter zerbrach, und die Völker sangen von einem Sieg. In derselben Stunde, fern von allen Feuern, sprangen die Saiten von Lautiliés Harfe, eine nach der anderen – denn es waren ihre Lieder in jenem Stahl, und ein Lied weiß, wann es gesungen wird. Sie erneuerte die Saiten nie. Gab die Harfe jedoch auch nie fort.

¹¹Illunír aber legte den Hammer aus der Hand, und die Schmiede wurde still – die erste Stille seit langer Zeit. In ihr hörte er beides auf einmal: was er getan hatte – die erste Wunde der Welt – und was nicht mehr war.

¹²Da ging er, sie um Verzeihung zu bitten. Doch die Kammer war leer, die Feuer waren kalt, und niemand konnte ihm sagen, wann sie gegangen war. Der größte Schmerz, der ihm widerfuhr, und es widerfuhr ihm durch niemanden als ihn selbst.

¹³Der König verlangte mehr Waffen dieser Art, und es war kein unbilliges Verlangen, denn die Risse standen bereits im Himmel. Illunír ging zurück an die Esse und machte die beste Klinge, die je ein Schmied allein gemacht hat. Doch in ihr war kein Klang. Und er verstand die Stille falsch. Er hörte in ihr: Ohne sie bin ich nichts. In Wahrheit sagte sie: Dies ist ein Fehler.

¹⁴Da legte er nieder, was Waffen macht – Zange, Punze, Rohling und Rezept – und schwor bei dem ursprünglichen Licht, aus dem er hervorgetreten war, nie wieder eine Klinge zu schmieden. Allein den Hammer behielt er, denn ein Schmied ohne Hammer ist ein Mann, der sich aufgegeben hat. So verließ er die Schmiede der Morgenstunde und seinen König, ohne ihm den Grund zu nennen, und ging hinaus in die Ewigen Lande, Lautilié zu suchen.

¹⁵Doch das Reisen in den Ewigen Landen ist nicht das Reisen unter den Sternen der Menschen. Was der Wanderer bringt, gibt ihm die Welt zurück, indem sie wird – und Illunír brachte einen Zwiespalt. Also gab das Land ihm diesen zurück: einen Weg, der stets dort endete, wo er begann; einen Wald, in dem jeder gewählte Pfad sich als der andere erwies; einen Strand, an dem in der Ferne eine Gestalt stand, und es war sein eigenes Licht, das das Wasser zurückwarf. Denn ein Suchender, der in sich zerrissen ist, findet nicht.

¹⁶Eines Tages hörte er auf. Nicht weil er sie gefunden hätte, sondern weil er begriff, dass er sie so nicht

finden würde. Er blieb stehen an einem Waldrand weit jenseits aller Straßen, wo das goldene Zwielflicht am reinsten steht – an einem Ort, zu dem kein Weg führt und an den kein Bote kommt. Dort setzte er seine Esse auf.

¹⁷Erst jetzt begann sein eigenes Werk, und das Wenige, das darüber bekannt ist, ist demütigend: Die ersten Dinge taugten nichts. Der größte Schmied der Anderswelt musste von vorn anfangen wie ein Lehrling, denn er hatte in seinem ganzen Leben noch nie etwas gemacht, das ihm allein gehörte. Er hatte immer eine zweite Hand gehabt; nun hatte er nur die eigene, und die musste erst lernen, was sie sagen wollte.

¹⁸Und so schmiedete er Sterne, aus purem Licht, und ließ sie hinauf zum Himmelszelt – keine Zeichen für die Welt, sondern Leuchtf Feuer für eine Einzige, in der Hoffnung, dass sie sie sehen könnte, wo immer sie ist. Ob seine Sterne je ankommen, erfährt er nicht. In den ersten Zeitaltern war das seine Qual. Dann wurde es etwas anderes: Er macht nun Dinge, für die er nichts bekommt.

¹⁹Neben den Sternen entstehen in jener Lichtung Dinge aus Licht, die nichts durchtrennen, nichts halten und nichts entscheiden – Dinge, die etwas heilen. Und mit jedem einzelnen wird er ein wenig ganzer. Denn er hat einst genommen, um zu schaffen; nun lernt er Empfangen, um zu geben.

²⁰Die Barden, die in klaren Nächten sein fernes Hämmern hören, sagen, es klinge wie Kristallglocken, und schreiben es auf als ein Wunder der Ewigen Lande. Keiner von ihnen bemerkt, was der Klang bedeutet: Ein Lichtschmied, der lange genug allein ist, fängt an, hörbar zu werden. Er lernt ihre Sprache – langsam, wie man eine Sprache lernt, für die man niemanden hat, der einen verbessert.

²¹Wo Lautilié ist, wissen die Lieder nicht. Kein Zeichen kam je zurück, kein Echo, kein halber Ton aus einem fernen Tal. Die Sterne bleiben unbeantwortet – bis heute.

²²Und doch heißt es, dass er in manchen Nächten, ehe er einen neuen Stern emporsteigen lässt, leise zu ihm spricht, immer dieselben Worte: „Geh und leuchte ihr. Nicht als Schuld und nicht als Ruf – als Bitte um Vergebung, als Hoffnung auf Versöhnung, und auf ein Wiedersehen unter einem besseren Stern.“

²³Ob Licht und Klang je wieder beieinanderstehen, weiß keiner. Die Ältesten aber sagen: Geschähe es, so begänne ein Zeitalter, wie die Welt noch keines hatte. Bis dahin steigen über den Weiten der Ewigen Lande Sterne auf, die niemand zu deuten weiß.



CREDITS

Für Musik, Geschichten und zukünftige Reisen eine herzliche Einladung auf:

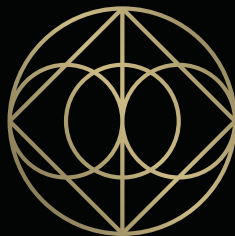
WWW.JENSEITSDERKREISE.DE

Copyright 2026 · Matthias Löwenstein · Stand: August 2026

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>

Hinweis: Das Bildmaterial wurde mit Unterstützung generativer KI realisiert.



*Wenn die Grenze zwischen der Welt der
Menschen und dem Zwielficht der
Anderswelt schwindet, beginnt die Reise
Jenseits der Kreise.*

Dieses Buch ist mehr als ein Rollenspiel. Es ist eine Einladung, alten Gefährten auf neuen Wegen zu folgen – zurück in das Reich der Feenvölker, das nicht mehr ganz dasselbe ist. Erdacht für eine erfahrene Pen-and-Paper Spielleitung und ein bis vier Spielende, die bereit sind, Fragen zu stellen, die niemand zu stellen wagt.

In diesem Buch findet sich das epische Abenteuer *Das Goldene Zeitalter der Illusion* – erzählt als durchgehende Prosafassung, die sich wie ein Roman lesen lässt, vom Auftakt bis zur Rückkehr. Ein eigener Leitfaden für die Spielleitung macht aus dieser Erzählung ein Abenteuer für das Spiel am Tisch.

Im umfangreichen Appendix öffnet sich die Welt von *Jenseits der Kreise* in ihrer ganzen Weite: die Charaktere, die Orte und die Wesen, denen die Reisenden begegnen. Er ist Nachschlagewerk und Chronik zugleich – ein lebendiges Kompendium für alle, die zwischen den Welten reisen, und ein Schlüssel zu einer Geschichte von Erinnerung und Versöhnung.

