

Jens F. Führböter

Bjirklands Sage

Roman

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Jens F. Führböter
Bjirklands Sage
Roman

Berlin: Pro BUSINESS 2009

ISBN 978-3-86805-441-5

1. Auflage 2009

© 2009 by Pro BUSINESS GmbH
Schwedenstraße 14, 13357 Berlin
Alle Rechte vorbehalten.
Produktion und Herstellung: Pro BUSINESS GmbH
Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier
Printed in Germany
www.book-on-demand.de

Inhalt

Teil I.....	7
1. Der Wettbewerb.....	7
2. Alkas und Dunih.....	20
3. Der Drache in der Gestalt des Schmiedes.....	26
4. Valena von Operu.....	35
5. Karlinger, der Einsiedler.....	47
6. Zehn.....	56
7. Mariin.....	70
8. Die neuen Städte Clainths.....	79
9. Feuer und Wasser.....	87
Teil II.....	109
1. Der Beschluss.....	109
2. Frühling.....	121
3. Eine Armee.....	132
4. Im Contsmannland.....	149
5. Die neue Zeit.....	160
6. Ahur.....	173
7. Der Schwur von Syn.....	185
8. Die Nacht in Dars.....	193
9. Kobär oder das ewige Warten.....	210
10. Tringor.....	227
11. In den Bergen.....	238
12. Ferdawihe.....	255

13. Ankunft am Gletschersee.....	269
14. Der Plan des Zauberers	280
15. Gold im Berg.....	294
16. Der Stein des Wassers.....	305
17. Der Junge.....	317
18. Teklemn	327
19. Von Bergen und Winden	348
20. In Bjirkland.....	360
21. Ein Land	369

Teil I

1. Der Wettbewerb

Der Winter wütete schwer in Bjirkland. Eine dicke Schneedecke verhüllte die auch sonst triste Kargheit der unendlich scheinenden Tundrenlandschaft. Kein Busch, kein Strauch, kein Baum unterbrach das weiße Laken, so dass das ganze Land wie ein leeres Blatt Papier aussah. Ab und zu verrieten kleine Hügel und Anhöhen, dass es Bjirkland überhaupt gab. Der scharfe Nordwind wehte hier mit Vorliebe hindurch, denn nichts und niemand stellte sich ihm in den Weg. So war der Boden, der in den verregneten Sommermonaten viel Wasser aufgesogen hatte, steinhart gefroren. Und würden im Sommer die Temperaturen nicht doch etwas über den Gefrierpunkt klettern, die Bjirkländer hätten ihn längst als Backstein benutzt, so hart war er.

Die Bjirkländer! Sie zu besiegen war für jedes andere Volk ein Leichtes. Doch wer wollte das schon? In den Zelten der Clainther wurden Krieger, die auch nur den Hauch von Unentschlossenheit beim Töten eines Gegners verspüren ließen, damit beleidigt, indem man sie bezichtigte, sie wären noch nicht einmal Manns genug, Bjirkland zu unterwerfen.

Die vier Siedlungen Bjirklands waren einfach, aber keinesfalls ärmlich. Bescheidener Wohlstand lag über den kleinen Behausungen, in denen emsig die Griffel geschwungen wurden. Papierrollen stapelten sich in jeder Wohnung. In den langen Winternächten brannten oft bis spät in die Nacht die Fackeln und die Bjirkländer schrieben und schrieben. Sie schrieben die Sagen und Mythen der großen Völker auf, der Clainther, der Fjellbewohner, der Contsmannländer, der Pelconier und all der anderen Völker im Land zwischen den Ozeanen. Die fleißigen Schreiber beherrschten viele Sprachen und ihre leidenschaftliche Erzählweise zog jeden in den Bann. So erwiesen sich die anderen Völker als großzügig und versorgten die Bjirkländer mit dem Nötigsten. Als Gegenleistung erhielten die Nachbarn ihre Sagen und Mythen in einem neuen Guss, wie er von ihren Barden und Weisen nie hätte erschaffen werden können.

Doch ein glückliches Volk waren die Bjirkländer nicht. Sie schämten sich für ihr unwirtliches Land. Sie nahmen die Kälte klaglos hin, denn der Schnee legte einen Hauch von Ästhetik über die Ebene, die sich im Sommer in einen einzigen Morast verwandelte und jedem Besucher ein noch traurigeres Bild bot. Sie träumten von fernen Ländern und Ozeanen, von Abenteuern und einer bewegten Geschichte, auf die sie hätten stolz sein können. Dies alles fehlte Bjirkland. Seine urkundlichen Erwähnungen verdankte es in erster Linie dem einzig nennenswerten Bauwerk, der Burg Trand. Sie klebte förmlich an einem Felsen, der sich kaum zehn Meter über dem Boden erhob. Dennoch gab es in Bjirkland keinen zweiten seiner Art. Trand war umständlich und verwinkelt gebaut; man hatte beim Bau darauf geachtet, dass sie an keiner Stelle den morastigen Boden berührte, sondern würdevoll, wie die Bjirkländer sie selbst beschrieben, über dem Land thronte. Um Trand herum befand sich eine kleine Siedlung, die denselben Namen trug.

Seit einigen Jahren veranstaltete Bjirklands König, Rentars I., der stets bemüht war, den guten Ruf der Schreiber Bjirklands in Anerkennung und Wohlstand umzumünzen, einen Wettbewerb, bei dem alle Stämme des Landes zwischen den Ozeanen antraten, um sich ihrerseits im Erzählen von Sagen und Mythen zu messen. Anfangs kamen nur die Splökener und die Grasländer; doch schließlich kamen sie alle in die trostlose Einöde, um ihre Helden in der großen Halle von Trand neu zum Leben zu erwecken. Deren Reich waren die Wälder Splökens, die Seen Eilomis, die Berge Fjells, die Flüsse des Stromberglandes, die Ebenen Clainths, die Vulkane des Contsmannlandes oder wo immer auch Heldentaten vollbracht worden sind – nur nie in Bjirkland oder gar von Bjirkländern selbst. Deshalb nahmen sie auch nie selbst teil, sondern bestimmten den Sieger. Es galt als große Ehre, von den Fürsten des Erzählens, wie die Bjirkländer oft genannt wurden, ausgezeichnet zu werden. So spielte Bjirkland eine winzige politische Rolle, aber das war bereits mehr, als die Bjirkländer sich je erhoffen konnten. Doch immer nur dann, wenn in den Wintermonaten die Sehnsucht der Herrschenden nach Geschichten von Helden und Magie ihr Interesse lenkte, fand Bjirkland wenigstens ein wenig Beachtung. Die großen Schriftrollen, auf denen Entscheidungen über

Krieg und Frieden, über Geld und Macht festgehalten wurden, kannten den Namen Bjirklands hingegen nicht.

So zogen die Gesandten der Stämme des Landes zwischen den Ozeanen, teils zu Fuß oder auf Pferden, durch die winterliche Einöde Bjirklands. Gereist werden konnte in Bjirkland nur, wenn die dichte Wolkendecke den Sonnenstand preisgab oder wenn nachts die Sterne den Weg wiesen. Nirgendwo ein Fels, ein Baum oder gar ein erkennbarer Weg, an dem sich der Besucher hätte orientieren können. Vor zwei Jahren stiftete Pelconia abertausende von rot gefärbten Holzstäben, welche die Wege markieren sollten. Diese reichten aber gerade aus, um die Strecke von Ekop nach Trand zu kennzeichnen. So blieb den Besuchern, die nicht aus dem Südwesten kamen, nichts anderes übrig, als nach bewährter Methode durch Bjirkland zu reisen.

Einer dieser Reisenden war Prepit. Seine Heimat waren die Hochebenen Fjells, dort wo sich die meisten Siedlungen der Fjellbewohner befanden. Er war klein und sein Gewand mit der kieferstammähnlichen Musterung war viel zu weit geraten, so dass er wie ein wandelnder Baumstumpf ausgesehen hätte, wäre da nicht die auffällige rote Mütze gewesen. Seine kleinen Augen lugten gerade noch zwischen dem erdfarbenen Schal und eben jener Mütze hervor und seine Nase war vor Kälte fast schon so rot wie seine markante Kopfbedeckung. So stapfte er durch die Einsamkeit Bjirklands, und jeder, der ihn gesehen hätte (was in dieser Einsamkeit wohl kaum der Fall war), hätte geschworen, einer Erdbeere auf einem Baumstumpf begegnet zu sein.

Prepit war dieses Jahr der Gesandte der Fjellbewohner. Dies behagte ihm überhaupt nicht, denn die Verantwortung, die er trug, war sehr groß. Umso ärgerlicher machte es ihn, dass die Aufgabe zu leichtfertig und stillschweigend auf ihn abgeschoben worden war. Ausgerechnet ihn, der höchstens mal den Kindern seines Dorfes eine Geschichte erzählte, mussten sie aussuchen, dachte er so bei sich, während er, den Sonnenstand prüfend, durch den Schnee stiefelte.

Die Fjellbewohner waren diesmal in einer besonders misslichen Lage. Die letzten Jahre hatten sie nicht ein einziges Mal den Sieg nach Hause getragen, obwohl ihre geheimnisvollen Berge voller Geschichten waren; sie purzelten geradezu von den Bäumen. Woran es gelegen hatte, mochte so niemand recht aussprechen. „Zu dick aufgetragen“

oder „schon tausend Mal erzählt“ waren die Erklärungen, die man sich eilig zusammenreimte. In Wahrheit waren die Fjellbewohner viel zu bequem geworden, um den Zauber ihrer Berge in spannende Geschichten und romantische Gedichte zu verflechten. Langeweile war das neue Wort, welches durch die Wälder geisterte und bereits die Hauptstadt Dars erheblich verändert hatte.

Dars war einst ein kleines Dorf, wo sich die über hundert Einzelstämme des Fjells trafen, um sich zu beraten. Mit der Zeit blieben einige dort zurück, denn die sanften Hügel boten im Gegensatz zu den schroffen Hochgebirgsklippen einen beständigen und nahezu ungefährlichen Lebensraum. Hunger und Kälte waren hier zwar auch bekannt, aber ansonsten zeigte der Nordwind eher geringeres Interesse an der anmutigen Hügellandschaft als vergleichsweise an Bjirkland.

So kam es, dass Dars immer mehr Einwohner bekam und bald zu einer richtigen Großstadt heranwuchs. Fortan rückten auch bei den übrigen Fjellbewohnern die Neuigkeiten über die wachsende Hauptstadt in den Vordergrund ihres Interesses. Sie träumten von einer Metropole wie dem legendären Goth, der Hauptstadt Clainths, dessen Reichtum und Größe der Tapferkeit und der Lust an Beutezügen seiner Einwohner entsprach. Jeder Schritt, den die dagegen bescheiden wirkende Großsiedlung in diese Richtung tat, wurde bejubelt und vor allem ausgiebig gefeiert: Das neue Versammlungshaus der Stämme mit seinen acht Türmen und der reich verzierten Fassade, der neue Hafen für die gigantische Fischereiflotte, die mittlerweile über den See Forus herfiel, die neuen breiten Straßen und vieles mehr. Dennoch wollte man den Ruf als von übersinnlichen Dingen umgebene Wesen nicht verlieren, denn dieser Umstand brachte ihnen viel Respekt und Anerkennung ein.

Und ausgerechnet Prepit sollte diesen Ruf wiederherstellen. Er kaute lustlos auf ein paar Wurzeln herum, als sein Blick auf eine kleine Anhöhe fiel. Nicht, dass eine Anhöhe schon als solche eine Besonderheit in Bjirkland darstellte, nein, diese erschien ihm in einer unheimlichen Weise als merkwürdig. Das weiße Schneekleid schien bläulich zu schimmern. Es war sogar ein richtig helles Licht, zwar nicht beständig, aber von wohltuender Ruhe. Seine Furcht schlug nun rasch in Neugierde um und er verließ seinen eingeschlagenen Weg, um nach-

zuschauen. Hinter der Anhöhe stand ein Schimmel, der dort graste, als hätte er mitten im Winter eine Sommerwiese aufgestöbert. Und tatsächlich: Der Schnee im Umkreis von drei Metern war geschmolzen, und hervor trat ein üppiges Grün, wie es selbst in den Sommermonaten in Bjirkland nicht anzutreffen war. Das Pferd schien ihn nicht bemerkt zu haben und so näherte sich Prepit langsam dem prachtvollen Tier. Er bemühte sich, möglichst leise zu sein, doch der Nordwind verstummte, als er sich dem Schimmel auf zehn Meter genähert hatte, und selbst sein Atem glich nun einem wahren Getöse in der atemberaubenden Stille. Da richtete das Pferd die Ohren auf, widmete sich aber weiterhin ausgiebig dem Fressen. Nun bemerkte auch Prepit, dass der Schimmel längst Notiz von ihm genommen hatte. Er verharrte jedoch an der Stelle, wo er meinte, das Tier hätte ihn bemerkt. Eine Ewigkeit musste vergangen sein, solange stand er dort regungslos auf der Stelle, und die ganze Zeit dachte das Pferd nicht daran, in seine Richtung zu schauen. Schließlich löste sich Prepit aus seiner Starre und bewegte sich langsam, zwei, drei Schritte auf den Schimmel zu. Das Schimmeln, das er von ferne gesehen hatte, wurde schwächer und war schließlich nur noch in der direkten Umgebung des Pferdes wahrzunehmen. Nun hob das edle Tier den Kopf und blickte zu Prepit herüber, der fürchterlich erschrak, weil er damit nicht mehr gerechnet hatte. Er bemerkte die jungen wasserblauen Augen, die ihn von oben bis unten musterten, und die in keiner Weise denen eines Pferdes entsprachen. Das Blau der Augen war dem des geheimnisvollen Schimmeln sehr ähnlich und das Fell schien noch ein bisschen davon abzustrahlen. Noch immer wollte Prepit den von ihm eingehaltenen Abstand bewahren, und er hätte dies sicherlich auch weiterhin getan, wenn nicht plötzlich der Schimmel auf ihn zugekommen wäre. Bevor das Tier jeweils einen Schritt tat, schmolz der Schnee in Windeseile und in sagenhafter Schnelligkeit sprossen Blumen, Gräser und Sträucher, die sofort herrlich leuchtende Früchte trugen, aus dem Boden. Hinter ihm schloss sich die Schneedecke wieder und vernichtete alles, was soeben noch gedieh. Schließlich stand es neben Prepit, dem nun bewusst wurde, wie klein er doch war, als er an dem Tier hinaufblickte. Dieses nickte kurz und wies mit einer weiteren Kopfbewegung auf einen frisch getriebenen Himbeerstrauch, der direkt vor Prepit aus dem Boden rankte. Da fiel dem kleinen Fjellbewohner auf, dass eine wohlige Wärme ihn umgab, denn auch die

Temperaturen in direkter Umgebung des Pferdes waren angenehm. Er aß von den Himbeeren und der Schimmel blickte ihn die ganze Zeit wohlwollend an. Als er schließlich gesättigt war, stellte er sich vor dem Tier auf. Wenn das Pferd seine Gesellschaft duldet, dann wird es ihn sicherlich auch nach Trand bringen, dachte er so bei sich. Doch wie sollte er auf den hohen Rücken gelangen? Es gab keine Felsen, keine Bäume, nichts, was ihm irgendwie dabei hätte helfen können. Als er fragend in die wasserblauen Augen blickte, kniete der Schimmel nieder. Prepit war irritiert. Es überkam ihn wieder eine gewisse Furcht, gleich derer, die er verspürte, als er zum ersten Mal das blaue Schimmern sah. Doch die Aussicht, tagelang mit halb erfrorenen Füßen durch Bjirkland zu wandern, verdrängte seine Furcht. So stieg er auf den geduldig wartenden Schimmel, der sich daraufhin sanft erhob. Ohne dass Prepit auch nur den Hauch einer Chance gehabt hatte, das Tier zu führen, preschte der Schimmel im wilden Galopp durch den Schnee, und seine Hufe schienen den Boden kaum zu berühren. Jetzt hörte Prepit auch wieder das wütende Getöse des Nordwindes, den der Schimmel an seinem Kopf spaltete und an den Flanken einfach vorbeigleiten ließ, bevor sich beide Windäste hinter ihm zu einem gewaltigen Wirbelsturm wieder vereinigten. Ob sie sich auf dem richtigen Weg nach Trand befanden? Der Nordwind schien so wütend, dass er wohl gewaltige Wolkenmassen herbeiholte, die unaufhaltsam Schneeflocken in die brausenden Windströme streuten; es war unmöglich, den Sonnenstand auch nur zu errahnen. Doch alles Toben, alles Brausen nützte nichts, denn der Schimmel hielt unbeirrt seine Richtung bei.

Als die Nacht einbrach, riss die Wolkendecke endlich auf. Prepit holte seine Sternenkarte hervor und stellte verblüfft fest, dass sie sich tatsächlich auf dem rechten Weg nach Trand befanden. Wahrscheinlich stammte das Tier von dort, versuchte er seine Furcht in logischen Erklärungen zu ertränken. Er fühlte sich geborgen und gewärmt, als säße er zuhause am Feuer, und er beschloss, sich nicht weiter zu wundern, sondern sein Glück einfach nur noch zu genießen. Von Müdigkeit befallen, schlief er auf dem Rücken des Schimmels ein, der noch immer im ungebremsten Galopp auf Trand zuhielt.

Als der Morgen anbrach, hatte sich der Nordwind endgültig beruhigt. Sanft schweifte das Licht der Morgensonne über den Schnee. Und die Wolken, mit denen der Wind noch gestern ein übles Spiel gespielt

hatte, schwebten sanft über die Ebene Bjirklands. Als Prepit die Augen öffnete, erblickte er einen blanken grauen Felsen, an den sich nur wenige Schneereste klammerten, so stark muss auch hier der Nordwind gewütet haben. Wie seltsam zerklüftet dieser Felsen doch war! Im Morgendunst konnte Prepit nicht erkennen, dass er die Burg Trand erreicht hatte, die fest an den grauen Granit geklammert eine Einheit mit dem Felsen zu bilden schien. Erst als das Relief der Häuser unter der dichten Schneedecke deutlich wurde, erkannte er die Siedlung am Fuße des Felsens. Nun wurden auch die Umrisse des Nordturms deutlich, den er für eine Felsnadel gehalten hatte. Der Schlaf trübte noch sein Bewusstsein, und deshalb erinnerte er sich erst mit der Zeit daran, dass er sich immer noch auf dem Rücken des rätselhaften Schimmels befand, den er gestern in der Einöde Bjirklands gefunden hatte. Noch immer hielt das Tier dasselbe Tempo, mit dem es sich gestern in den Wind gedreht hatte, um Prepit geschwind nach Trand zu bringen. Nun war er hier und dazu noch einer der Ersten. Prepit wagte es nicht, das Pferd festzubinden, sondern zog es vor, ihm zu erklären, wohin er jetzt gehen müsse und warum es hier auf ihn warten sollte. Er hielt das Tier für ausgesprochen intelligent und hoffte, dass es seine Worte verstehen würde. Tatsächlich meinte Prepit, ein leichtes Nicken erkannt zu haben. Dann widmete sich das Tier den Gräsern und Sträuchern, die im Umkreis von drei Metern unter der Schneedecke zum Vorschein kamen. Prepit hingegen betrat die Eingangspforte von Trand, um dem König seine Ankunft melden zu lassen. Es wurden ihm ein Quartier und ein Platz in den Stallungen zugewiesen. Obwohl sich Prepit nicht auskannte, war es kein Problem, sich innerhalb der Burganlage zurechtzufinden. Trand war klein genug und entsprach ganz seinem Geschmack von Gemütlichkeit. Der kleine Fjellbewohner nutzte seine frühe Ankunft, um noch etwas an seiner Sage zu feilen, die er für den Wettbewerb ausgewählt hatte. Sichtlich überzeugt war er nicht von seinem Werk und er wusste, dass auch er den Sieg nicht nach Hause tragen würde. Dies beunruhigte ihn nicht besonders, denn er wusste, dass niemand in seiner Heimat ernsthaft seinen Sieg erwarten würde. Oft verbrachte er die Zeit, von der er reichlich hatte, im Stall bei seinem Pferd, das ihm immer noch Rätsel aufgab. So gab er dem Schimmel den Namen Myrka, was im Fjelldialekt „Geheimnis“ bedeutete.

Im Laufe der nächsten Tage trafen schließlich auch seine Mitstreiter ein: Ireja aus Eilomi, Sonders aus dem Strombergland, Perty aus Splöken und ihre jeweiligen Begleiter. Besonders imposant war aber der Auftritt von Tringor aus Clainth, der mit einem Gefolge von sechs Mannen in Trand einzog und sich feiern ließ, als stehe er schon als Sieger fest. Die Auftritte der Clainther waren schon immer ein heikles Thema und sie flößten vielen Furcht vor dem kriegerischen Volk ein; traute man ihnen doch am ehesten zu, die heilige Waffenruhe zu brechen. So stand auch in diesem Jahr den Wachen von König Rentars der Schweiß im Gesicht, als sie die Waffen der sieben Krieger entgegennahmen. Tringor aber genoss die Aufmerksamkeit, die er offensichtlich mit Respekt verwechselte. Denn alle hielten Tringor, den Sohn des Königs der Clainther, für arrogant und vermessen. Viele mutmaßten, Tringor wäre als Gesandter geschickt worden, weil sein Vater vom Erfindungsreichtum seiner zahlreichen Ausreden schwer beeindruckt gewesen sein soll: Wer es schaffte, den König mit seinen Lügenmärchen zu täuschen, der wäre auch sicher ein guter Sagenerzähler. Doch dies alles waren nur Gerüchte. Tatsache hingegen war, dass Tringor kein Kämpfer war, sondern eher ein ewiges Kind, das nur seinen Spaß haben wollte und hauptsächlich daran interessiert war, seinen Willen durchzusetzen. Kriege, Ehre, Blutrache ... dies alles war ihm so fern wie das Wirken seines Vaters. So trug er statt der Kriegstracht einen Wams aus edlen Stoffen, wobei Grün und Rot dominierten. Seine blonden Haare waren kurz und gepflegt und seine Gesichtszüge waren weich und ließen vermuten, dass sie noch nie durch Kriegsgeschrei verzerrt worden waren. Das herablassende Lächeln hingegen fügte sich nahtlos in diese Gesichtskontur ein. Sein Spott traf nahezu jeden außer König Rentars, denn Tringor fürchtete den Zorn seines Vaters, sollte er bei dem Monarchen Bjirklands in Misskredit geraten. Schließlich sollte die tapfere Nation der Clainther nicht durch einen Lausebengel der Lächerlichkeit preisgegeben werden. Und trotz alledem: Die Anwesenheit Tringors war eine große Ehre und sie unterstrich das Ausmaß der Bedeutung, die der König der Clainther diesem Ereignis im unscheinbaren Bjirkland zugestand.

So saßen sie alle am Abend vor der großen Entscheidung beim Bankett und ließen es sich wohl ergehen. Tringor hatte viel getrunken und sein hämisches Lachen drang noch durch die Hallen Trands, als sich

schon die meisten schlafen gelegt hatten. Volltrunken torkelte er über den Burghof, als er schließlich zu den Pferdeställen gelangte. Da erblickte er Myrka, Prepits wundersames Pferd. Er hatte es zuvor nicht gesehen, denn ein Knecht hatte sein Pferd in den Stall gebracht; er selbst war sich dafür zu schade. „Welch edles Tier“, dachte er. Und als er halbwegs seine Gedanken beisammen und seine Füße unter Kontrolle hatte, ging er ein paar Schritte auf den Schimmel zu. Dabei musste er sich an den anderen Pferden festhalten, denn in seinem Suff gehorchten ihm seine Gelenke nur spärlich. Sichtlich erschrocken über den nächtlichen Besucher schüttelten sich die Rosse. Schließlich war es sein eigenes Pferd, das ihm einen Tritt versetzte, so dass er bewusstlos ins Heu sank, wo er auch die restliche Nacht verbrachte. Dort fanden ihn seine Begleiter am nächsten Morgen, aber keiner von ihnen wagte es, eine Bemerkung über Tringors Zustand zu verlieren. Dieser aber erinnerte sich an den edlen Schimmel im Stall und fragte den Stallmeister: „Wem gehört das treffliche Pferd mit dem schneeweißen Fell und den ungewöhnlichen Augen?“ „Es gehört Prepit, dem Gesandten der Fjellbewohner“, antwortete dieser. Die Fjellbewohner! Gute Reiter sind sie nie gewesen und da wollen sie solch edle Rösser besitzen? Nein, das ging Tringor nicht in den Kopf. Gestohlen? Ja, das wäre eine Möglichkeit.

So kam ihm die Idee, den kleinen Fjellbewohner aufzustöbern, um ihn zur Rede zu stellen. Er fand ihn im Lesesaal, den Tringor wahrscheinlich ohne seine Habsucht nie betreten hätte. Der Clainther lockte Prepit unter dem Vorwand aus dem Saal, Rentars würde eine Versammlung für alle Teilnehmer abhalten, um ihnen den Ablauf des großen Wettbewerbes darzulegen. Als sie aber die Galerie entlang gingen, zog er Prepit beiseite und sprach: „So, kleiner Freund, du hast mir sicherlich einiges zu gestehen! Ich kenne dieses Pferd und sein Reiter war sicher kein Waldschrat aus den Bergen.“ Dies war schamlos gelogen, aber Prepit wusste ebenso wenig über die Herkunft des edlen Tieres. So sprach er, während seine Blicke aufmerksam Tringors Hände beobachteten: „Höre, Tringor! Würde ich dich je belügen? So glaube mir – ich fand das Pferd in den Weiten Bjirklands und niemals habe ich es von seines Besitzers Gut genommen.“ Die Ehrdarbietungen Prepits – und seien sie auch in großer Angst ausgesprochen worden – verfehlten ihre Wirkung nicht, denn Tringor glaubte ihm. Dennoch war sein Wunsch, das Tier zu besitzen, so groß, dass er den

Fjellbewohner nicht einfach gehen lassen wollte. „Gern würde ich dir glauben, kleiner Fjell, doch allein die Götter können entscheiden, ob du die Wahrheit sprichst.“ Auch dies war eine Lüge, denn Tringor glaubte weder an die Götter der Mythologie seines Volkes noch an den einzigen Gott. Es herrschte Waffenruhe während des Wettbewerbes, aber Prepit fürchtete die Rache Tringors nach dem Wettbewerb und so beugte er sich seiner großen Furcht: „So soll es sein, aber wie sollen die Götter entscheiden?“ „Nun, da das Schicksal uns nach Bjirkland verschlagen hat, so wollen wir diese Rahmenbedingung beachten. Wenn du ein tüchtiger Mann bist, so werden dir die Götter es nicht verwehren, der größte Erzähler im Land zwischen den Ozeanen zu sein. Wenn du gewinnst, dann ist für mich der Beweis erbracht, dass du den Schimmel gefunden hast. Solltest du nicht gewinnen, kleiner Fjell, so werde ich den Schimmel an mich nehmen und zu allen Edlen ziehen, bei denen ich ein solch edles Tier im Reitstall vermuten würde, und wehe dir, ich finde den Besitzer! Dann werde ich dich in Fjell aufsuchen und mit dem Schwert durchbohren!“ Tringor wusste, dass seine Worte eine große Wirkung auf den verängstigten Prepit haben würden. Er hatte nicht vor, auch nur einen der Edelleute des Landes zwischen den Ozeanen wegen des Pferdes zu befragen, aber der kleine Fjellbewohner würde es nicht wagen, ihn anzuklagen. Zudem hielt er es für ausgeschlossen, dass ein Fjellbewohner gewinnen könnte. Sie würden sang- und klanglos verlieren, wie schon die letzten Jahre zuvor. Prepit nickte und als sich Tringor wieder in die große Halle begeben hatte, rannte er hinaus zu den Ställen. Da stand sein Pferd, treu seiner erwartend. Prepit aber umarmte die Vorderläufe des Schimmels und gab ihm das Versprechen, dass er alles tun wolle, um die Zuhörer in seinen Bann zu ziehen. So vergoss er zahlreiche Tränen über das schneeweiße Fell; teils aus Wut, dass er sich hat so einschüchtern lassen, wo er sich doch überhaupt keiner Schuld bewusst war, teils aus Trauer, weil er genau wusste, dass er auf keinen Fall gewinnen würde. Doch als die Tränen das Fell berührten, erstrahlte der ganze Stall in einem geheimnisvollen Blau, als hätten sich alle Nordlichter des Firmamentes auf diese Farbe geeinigt und wären in den Stall eingezogen. Die Schönheit der Lichter betäubte für eine Zeit lang seine Trauer und begleitete ihn noch auf dem Weg in den Lesesaal.

Prepit brütete den ganzen Nachmittag über seinem Manuskript. Sein Kopf schien sich unaufhaltsam zu leeren und so langsam entglitten ihm die Zusammenhänge seiner Geschichte. Er vertauschte Namen und Charaktere, Lokalitäten und Dialoge. Als es ganz arg wurde, zerriss er alle Seiten seines Manuskriptes. Seiner kurzen Raserei folgte eine lähmende Starre, in die er fiel. Vollkommen apathisch ging er in sein Quartier und schlief sofort ein.

Der Morgen graute und der große Tag war gekommen. Es herrschte großes Schweigen an der Frühstückstafel, denn die Gesandten waren in ihren Gedanken versunken. Nur Tringor lachte und scherzte mit seinen Begleitern. Er wusste, dass auch er den Titel nicht holen würde, wohl aber das wunderbare Pferd, das dem kleinen Fjellbewohner gehörte. Jawohl, es gehörte ihm, und dies wusste auch Tringor.

Prepit blieb fast den ganzen Tag auf seinem Zimmer, außer in der Zeit, wo er nach seinem Schimmel schaute. Auch Tringor begab sich mehrmals in den Stall, um seinen künftigen Besitz zu begutachten. Im Hof herrschte hingegen ein kunterbuntes Durcheinander, denn auch am Tage des großen Wettbewerbes selbst trafen noch einige Gesandte ein. Zufrieden stellten die Chronisten fest, dass auch dieses Jahr alle Völker des Landes zwischen den Ozeanen vertreten waren.

Als die Dämmerung über Trand hereinbrach, begab sich der Zug der Gesandten feierlich über den verschneiten Burghof von den Unterküften zu der großen Halle. Jeder von ihnen hielt eine kleine Fackel in der Hand, mit der die großen Fackeln in der Halle angesteckt werden sollten. Von den Königsgemächern aus setzte sich ebenfalls ein Zug in Bewegung, an dessen Spitze König Rentars I. von Bjirkland mit einer prachtvollen Fackel ging, wie sie einem König gebührte. Sie war aus Gold und reich geschmückt mit Edelsteinen. Der König selber trug einen tiefblauen Umhang, auf den seine schulterlangen, grauen Haare fielen. Die Krone, die im Vergleich zu der Fackel sehr sparsam verziert wirkte, war tief in das kreisrunde Gesicht gezogen. Die Augen glichen nur zwei schmalen Schlitzern, die von mächtigen Augenbrauen überdacht wurden.

König Rentars! Schon lange regierte er das Land und hatte keine Vorgänger. Rentars war einer jener heimatlosen Einwanderer, die ziellos durch das Land zwischen den Ozeanen gezogen sind. Niemand, nicht einmal er selbst, wusste, woher er kam, so viel Zeit war bereits ver-

gangen, dass seine Familie auf Wanderschaft gehen musste. Die sich wiederholenden Aufsplitterungen und die Vernichtung einzelner Flüchtlingsgruppen durch die Heere zahlreicher Stämme, die sich durch die Neuankömmlinge bedroht sahen, hatten die Spuren in die Vergangenheit ausgelöscht. Es waren viele versprengte Gruppen, von denen die meisten eine Heimat in Bjirkland gefunden hatten, das so wieso niemand anderes wollte. Ureinwohner hat es in Bjirkland wohl nicht gegeben – Menschen ohne Geschichte und ein Land ohne Geschichte hatten sich so gefunden!

Lange lebten die Bjirkländer ohne Regenten, bis sie sich darauf einigen konnten, einen König zu bestimmen. Rentars galt als sehr besonnen und so fiel die Wahl schnell auf ihn. Man wusste von den höfischen Gepflogenheiten und so wurden Kleidung und Krönungsinsignien nach Vorbild der anderen Monarchien gestaltet. Dadurch versprachen sich die Bjirkländer die Anerkennung als selbstständiger Staat. Daraufhin wurde in harter Arbeit Trand erbaut, indem man die Burg direkt aus dem Stein des einzigen Felsens Bjirklands haute. König Rentars aber hielt, was sich die Bjirkländer von ihm versprochen. Er erkannte das Talent seines Volkes und führte erfolgreich diesen so bedeutenden Wettbewerb ein.

Rentars war nicht verheiratet. An seiner Seite ging ein junger Mann, der nicht mehr als fünfundzwanzig Lenze zählte. Der König hatte ihn schon seit dessen erstem Lebensjahr in seiner Obhut. Der Tod seiner Eltern lag im Ungewissen, doch man erzählte, dass sie während des harten Winters umgekommen seien, als sie von einem Schneesturm überrascht wurden.

Das Kind reifte (nicht immer ganz nach den Vorstellungen seines Ziehvaters) und Rentars hoffte, dass die Bjirkländer ihn eines Tages als seinen Nachfolger akzeptieren würden. So schritt der „große Junge“, wie die Bjirkländer ihn nannten, ebenfalls im tiefblauen Gewand durch den Schnee. Auch er hielt eine wunderschöne Fackel in der Hand. Im Schein dieser Fackel sah man sein kindliches Gesicht, das von einer tiefen Ernsthaftigkeit ganz gefangen schien. Als hätte er gerade die wichtigste Entscheidung seines Lebens gefällt, so abgeklärt und erwachsen trat er in den Innenhof Trands. Der große Junge! Was für ein Mann und was für ein Kind. Ob er sich je entscheiden würde, das eine oder das andere zu sein, war für die Bjirkländer eine der wichtigsten Fragen, die ihren zukünftigen Herrscher betrafen. Das

seine Unentschlossenheit jedoch zu falschen Entscheidungen führte, zeigte sich hingegen ziemlich deutlich.

„Der große Junge“ war in der Tat recht groß und seine ehemalige Amme bemerkte nur, dass er, was sowohl die Länge als auch das Benehmen anging, zwei Lausebengel aufwiegen würde. Dies murmelnd zog sie stets am König vorbei, wenn sie ihm in den Korridoren begegnete. Aber dennoch mochte sie den Königssohn mit den schwarzen Haaren, der sich nie zwischen Eifer und Faulheit, Wirbelwind und Langweiler, Kampf und Rückzug, ja, der sich überhaupt nicht so recht entscheiden konnte, wer er war. Trotzdem baute Rentars darauf, dass ihn die Liebe zu seinem künftigen Volk, die der Junge schon immer an den Tag legte, zu den richtigen Entscheidungen führen würde. Was blieb ihm mehr als diese Überzeugung? Er wusste es einfach nicht; es war schwer vorauszusehen. So gab er dem Jungen den hoffnungsvollen Namen Caram, was so viel wie „der Nachdenkende“ hieß.

Es folgten zehn uniformierte Gefolgsleute, die aber keine Waffen trugen, sondern ebenfalls Fackeln (sie sahen ansonsten Soldaten zum Verwechseln ähnlich). In der Mitte des Innenhofs trafen sich die beiden Züge und zogen gemeinsam mit Rentars und seinem Adoptivsohn an der Spitze auf das mächtige Tor zu, durch das man direkt in die große Halle gelangte. Als die komplette Gesellschaft die Schwelle überschritten hatte, ließ Rentars die Tore schließen und jeder der Gesandten begab sich zu demjenigen Stuhl, über dem das Banner seines Landes hing. König Rentars aber entzündete mit seiner Fackel eine Schale, die mit einem Öl gefüllt war, das angeblich die Eigenschaft hatte, das Nordlicht aufzusaugen. So schimmerte sein Licht geheimnisvoll in allen Farben und gab eine wunderbare Untermalung für den hingegen wohligen und wärmespendenden Schein der Fackeln. Seine eigenen Gefolgsleute jedoch postierten ihre Fackeln im Halbkreis um den Thron, der leicht erhöht direkt neben dem nun geschlossenen Tor stand, so dass er für einige Zuschauer im Saal nicht mehr zu sehen gewesen wäre, wären die Torflügel noch geöffnet gewesen. Ja, groß war der „große Saal“ wahrlich nicht, aber er reichte aus, um die Gesandten des Landes zwischen den Ozeanen und ihre Begleiter aufzunehmen.

2. Alkas und Dunih

Nachdem sich alle auf ihren Plätzen eingefunden hatten, bat Rentars alle Anwesenden zusammen noch einmal den heiligen Eid zu leisten, der jeglichen Kampf verbietet, es sei denn, er wird ausschließlich mit Worten geführt. Das taten auch alle und als Rentars an die Urne trat, um den ersten Erzähler zu bestimmen, herrschte erwartungsvolle Stille. Aus einer Fülle von Pergamentröllchen zog der König eines heraus und brach das Siegel. Dann verkündete er mit feierlicher Stimme, dass Ireja, der Gesandte Eilomis, den Beginn machen sollte.

Ireja war schon sehr alt, aber seine Haut vermochte noch den Glanz zu vermitteln, den alle Eilomier besaßen. Offensichtlich lag es an einer geheimnisvollen Substanz, die in den abertausenden von Seen und Weihern Eilomis gelöst war, denn Wasser spielte im Leben eines Eilomiers die Hauptrolle. Reich waren die Fischgründe und jeder, der eine Tätigkeit ausübte, verknüpfte sie in spielerischer und in praktischer Weise mit der Unerschöpflichkeit dieses Elementes. Und tatsächlich prägte diese Lebensweise das Antlitz der Eilomier. So war ihre trotzdem noch menschlich wirkende Haut von einer wasserschützenden Schicht überzogen, die eben jenen Glanz verursachte. Ireja hätte wie ein müder alter Mann gewirkt, wären da nicht seine großen, jadegrünen Augen gewesen, die aufmerksam die illustre Runde zu mustern schienen. Seine Haare waren grau und sehr kurz geschoren, so dass nur noch Stoppeln sein Haupt bedeckten. Er trug einen Bart, der aus ebenso kurzen Stoppelhaaren bestand. Um der Kälte Bjirklands zu trotzen, hatte er zwei der für Eilomi so typischen blauen Anzüge übereinander an, die sehr eng auf der Haut anlagen. Um seine Hose war ein aus Schlingpflanzen gefertigter Gürtel gezogen, der aber überflüssig erschien, so eng lag die Hose an seinen Schenkeln. Als sich der Alte der Aufmerksamkeit der anderen gewiss war, begann er zu erzählen.

Einst lebte in Eilomi ein Bootsbauer, der erfolgreich eine kleine Werft betrieb, und sein Name war Gerotop. Seine Boote waren sehr geschätzt und ein jeder, der etwas auf sich hielt, besaß ein solches in seiner Flotte. Doch der Meister war alt und er fürchtete, bald sterben zu müssen. Zwar hatte er Zeit seines Lebens zahlreiche Lehrlinge ausgebildet, die über das ganze Land verteilt waren und erfolgreich

Boote bauten, doch wollte er seine Werft jemand Besonderem anvertrauen. Der Alte beschloss, ein letztes Mal einen Lehrling einzustellen, der ihm besonders würdig erschien. So kam es aber, dass zwei der Bewerber, die Gerotops letzte Schüler sein wollten, alle Fragen des Meisters zu dessen Zufriedenheit beantwortet hatten. Zudem kam es, dass beide Jungen das Herz des Alten eroberten und er sich trotz seiner beginnenden Schwäche dazu entschloss, beide anzunehmen. Der Jüngere von ihnen hieß Alkas und der Ältere Dunih. Beide verband eine innige Freundschaft und so war ihr Herz voller Freude, als sie den Entschluss des Meisters vernommen hatten.

Die Zeit verging. Alkas und Dunih enttäuschten ihren Meister nicht und der Alte erfreute sich an ihrer Gelehrigkeit sowie an ihrem unerschöpflichen Fleiß. Doch schon bald wurde klar, dass Alkas das größere Talent in sich barg. Als die Zeit gekommen war, dass ihre Ausbildung ein Ende hatte, verließen Gerotop schließlich auch die restlichen Kräfte, die er sich für die beiden aufgespart hatte. So ließ er beide an sein Sterbebett kommen, umarmte sie herzlich und sprach zu ihnen: „Nun ist die Zeit des Abschieds gekommen und ich bin glücklich, dass ich mich nicht in euch getäuscht habe. Doch wisset eines: Eine Werft ernährt in Eilomi nur einen Mann. Darum habe ich mich schweren Herzens dazu entschlossen, nur einen von euch auszuwählen, meine Werft zu übernehmen. Alkas, ich möchte, dass du mir ein würdiger Nachfolger wirst und ich bitte dich, die Hälfte allen Materials und allen Werkzeuges sowie die Hälfte meines Vermögens Dunih zu überlassen.“ Alkas gelobte dieses feierlich und unter Tränen nahmen beide Abschied von dem Alten.

Alkas tat, wie es sich Gerotop von ihm gewünscht hatte und als Dunih seine Sachen packte, da versprachen sie einander, dass Alkas' Bevorzugung keinen Einfluss auf ihre Freundschaft haben sollte. So zog Dunih gen Norden und ließ sich in einer Gegend nieder, in der noch kein Bootsbauer seiner Arbeit nachging und erbaute mit seinem Startkapital, das Alkas ihm ausgezahlt hatte, eine stattliche Werft. So vergingen die Jahre und Dunih nahm sich eine Frau, die ihm zwei Söhne gebar, Trewa und Foltyn. Im Laufe der Zeit stellte sich heraus, dass sich Dunih eine ungünstige Stelle zur Errichtung seiner Werft ausgesucht hatte. Sein Geschäft lief schlecht und er machte zunehmend Verluste. Sein Freund Alkas hingegen hatte keine Mühe, den guten Ruf des Meisters auf sich zu übertragen und schon bald galt

auch er als Meister der Bootsbaukunst. Dieses weckte zunehmend Dunih's Neid. Er musste außerdem feststellen, dass viele der ansässigen Fischer und andere Bootbenutzer gen Süden zogen, um bei dem neuen Meister ein Boot zu erwerben. Als er eines Tages an einem See spazieren ging, brüllte er seine Wut ungehemmt heraus, denn er wähnte sich allein. Kaum aber dass er die Flüche über Alkas ausgesprochen hatte, tauchte ein Wasserkobold aus den Fluten des Sees auf, der Dunih die ganze Zeit beobachtet hatte. Er war nicht größer als ein ausgewachsener Karpfen und hatte keine Haare. Sein Körper war schuppig und schimmerte grün-blau in der Sonne. Anders seine großen Augen, die waren trüb und täuschten eine geringe Sehfähigkeit vor; aber Wasserkobolde sehen sehr gut, vor allem unter Wasser. Dunih erschrak, denn er hatte noch nie ein solches Wesen erblickt, wohl aber von ihnen gehört. So wusste er auch, dass sie Zauberkräfte besaßen und dass die Fische ihre Freunde waren. Der Kobold aber sprach zu ihm: „Ich habe deine Not vernommen, Dunih. Wisse, ich könnte dir helfen. Meine Zauberkräfte könnten deinen Konkurrenten schädigen, so dass du der beste Bootsbauer von ganz Eilomi wirst, wenn du mir eine geringe Gegenleistung erbringst.“

Dunih wollte nicht blind auf den Handel eingehen; aber nicht sein schlechtes Gewissen, sondern seine Furcht veranlasste ihn, den Kobold zu fragen, wie er Alkas schädigen wolle und was seine Gegenleistung sein sollte. Da sagte der Kobold: „Ich werde einen Zauber über das Wasser, an dem seine Werft liegt, sprechen und fortan soll sich jedes Boot, das dort zu Wasser gelassen wird, in tausend Holzfasern auflösen. Ich verlange von dir als Gegenleistung, dass du dafür Sorge trägst, dass niemand auch nur einen Fisch aus meinem See fängt. Mehr nicht!“ Dunih nahm die Hilfe des Kobolds sofort an, denn die Gegenleistung schien ihm gering zu sein. Die Gegend war dünn besiedelt und der See war nicht allzu groß. Er bedankte sich bei dem Kobold, doch dieser glitt ohne ein weiteres Wort unter die Wasseroberfläche. Er drang in die Poren des Bodens ein und wand sich durch das Erdreich hindurch zu jener Stelle, wo ihn die Wogen des Dassak-Sees aufnahmen; eben jener See, an dem Alkas seine berühmte Werft betrieb. Da sprach der Kobold den Unglück bringenden Zauber aus und verschwand so schnell, wie er gekommen war: Im verwunschenen Wasser wollte er sich nicht lange aufhalten.

Und es geschah, wie der Kobold es vorhersagte. Alkas Ruf und sein Vermögen schwanden ihm unter der Hand weg und noch immer versuchte der Verzweifelte vergeblich, ein Boot zu Wasser zu lassen. Eines nach dem anderen wurde Opfer des Koboldzaubers. Dunihs Werft aber erblühte und seine Zufriedenheit wuchs ins Unermessliche.

Das Schicksal wollte jedoch, dass Dunih über all sein Glück die Gegenleistung vergaß, die er dem Kobold versprochen hatte. Er hatte sein Versprechen schon so stark verdrängt, dass nicht mal seine eigenen Kinder von dem Fischverbot wussten. So gingen seine Söhne, Trewa und Foltyn, eben zu jenem See. Mit Holzspeeren bewaffnet, wollten sie den Vater mit einem stattlichen Fisch überraschen. So fuhren sie mit ihrem kleinen Boot hinaus und hielten Ausschau nach Beute. Der See wimmelte jedoch nur so von Schuppengetier, und so war es ein Leichtes für sie trotz ihrer noch nicht so geschickten Hände einen prächtigen Karpfen aufzuspießen. Als sie jedoch den Fisch ins Boot zogen, erbebt die Wasseroberfläche. Schnell paddelten die beiden ans Land und rannten nach Haus. Als sie dem Vater berichteten, was sich am See zugetragen hatte, fiel diesem sein Versprechen ein. Er begab sich zu dem See und rief nach dem Wasserkobold. Dieser ließ sich nicht blicken. Als Dunih wieder gehen wollte, fing das Wasser an zu brodeln. Mit kreischender Stimme sprach der Kobold: „Schändlicher! Habe ich dich um etwas so Unmögliches gebeten? Nicht mal diesen kleinen Gefallen konntest du mir tun! So soll es dir widerfahren wie Alkas. All deine Boote sollen bei der Berührung mit dem Wasser zerfallen!“ So verwünschte der Kobold den See, an dem Dunihs Werft lag, sowie seinen eigenen, damit niemand mehr zum Fischen auf den See hinausfahren konnte. Und so kam es, dass auch Dunihs Werft schmachvoll zugrunde ging.

Die Zeit verging und die Not für Dunih und seine Familie wuchs. Eines Tages jedoch erhielt Dunih überraschend Besuch von Alkas. Seine Freude war groß über das Wiedersehen, doch innerlich zerriss ihn der Gram über das, was er Alkas angetan hatte. Dies und seine eigene Not wollte er dem Gast allerdings verheimlichen. Alkas aber sprach: „Ich hörte, wie es um dich bestellt ist, Dunih. Nun höre, auch mir widerfuhr ein solches Schicksal. Meine Boote zerfielen allesamt, als ich sie zu Wasser lassen wollte.“ Dunih wurde blass. Er mochte dem Freund nicht gestehen, wessen Werk dies gewesen sei. Alkas

fuhr fort: „Als ich mich gezwungen sah, meine Werft aufzugeben, erschien mir im Traum der Meister. Er trug mir auf, alle Boote, die vollendet und zur Jungfernfahrt gerüstet waren, mit einer Tinktur aus Harz und verschiedenen Kräutern zu bestreichen. Und ich tat recht daran, dies zu tun.“ „Was geschah dann?“, fragte Dunih hoffnungsvoll. „Nun“, antwortete Alkas, „nicht nur, dass die Boote nicht zerfielen; nein, sie waren stabiler als je zuvor. Und so habe ich beschlossen, dir das Geheimnis als mein Freund und als des Meisters würdiger Schüler anzuvertrauen.“ Da war Dunih sehr beschämt. Beide machten sich an die Arbeit, ein so hervorragendes Boot zu bauen, wie es nur die zwei Besten ihres Handwerks gemeinsam erschaffen konnten. Dieses bestrichen sie mit der Zaubertinktur. Als aber Alkas das Boot zu Wasser lassen wollte, hinderte ihn Dunih daran. „Nicht hier, sondern in dem See südlich hinter dem Werfthaus wollen wir es zu Wasser lassen. Der Fischreichtum dort ist überwältigend und wir wollen uns zur Feier des Tages ein Festmahl gönnen.“ Alkas willigte ein. Dunih aber wollte Rache an dem Wasserkobold nehmen, denn er meinte, dass er ihm nun nichts mehr schuldig sei und dass er nun selbst ungehindert in dessen See fischen könne. Als Trewa und Foltyn das stolze Boot erblickten, wollten sie mit. Sie brauchten den Vater nicht lange anzuflehen, denn der Vater war stolz auf dieses Boot, wie er je auf kein anderes Boot stolz gewesen ist. Außerdem war er sich sicher, dass die Zaubertinktur den Kobold in seine Schranken weisen würde.

Als sie das Boot mit Speeren und Netzen bestückt hatten, schlugen sie eine Schneise durch den dichten Fichtenwald. Auf den Stämmen der gefälltten Bäume rollten sie das stattliche Schiff zu dem See des Kobolds. Als das Boot zu Wasser gelassen wurde, trotzte es dem Zauber des Wasserkobolds und zerfiel nicht; ganz so, wie es Alkas versprochen hatte. So fuhr eine sichtlich fröhliche Fischergesellschaft auf den See hinaus und erlegte einen Karpfen nach dem anderen. Sie brauchten nur einmal den Speer ins Wasser zu rammen, da zappelte auch schon ein dicker Fisch daran. Wie im Rausch stachen die vier auf die Tiere ein.

Als der Wasserkobold von dem Treiben auf seinem See erfuhr, sprach er Hunderte von Zaubersprüchen aus, die allesamt an der Zaubertinktur abprallten. Voller Wut und Raserei wollte er nun das Boot umstoßen. Doch seine Kräfte reichten nicht aus, das unsagbar haltbare Boot

auch nur ein Stück zu bewegen. Als Foltyn den Gesellen unterhalb der Wasseroberfläche bemerkte, hielt er ihn für einen Karpfen und stach zu. Er durchbohrte den Wasserkobold, dessen Körper leblos an die Oberfläche trieb. Sie erschrakten alle, als sie sahen, wen Foltyn dort erlegt hatte. „Sie werden sich rächen, wenn einer der ihren ermordet wird!“, rief Alkas.

Es dauerte auch nicht lange, da stießen Heerscharen von Wasserkobolden herbei und umringten das Boot. Da schwamm ein greiser Wasserkobold auf sie zu und sprach: „Ich weiß um euren Handel, Dunih, wie er schändlicher nicht sein kann. Wisse, Alkas, jener Kobold war zu faul, um die Fische seines Sees selber zu schützen. So missbrauchte er seine Zauberkraft. Eben jener Freund war es, der mit diesem toten Wasserkobold deine Boote verwünschte.“ Da geriet Alkas in Zorn über den Verrat des Freundes und sprach seinerseits Hunderte von Flüchen über den Unglücklichen aus. Der alte Wasserkobold aber fuhr fort: „So fordern wir, so schändlich jener Kobold auch gewesen sein mag, den Mörder, um ihn mit dem Tode zu bestrafen. Weigert ihr euch, werden wir alle zusammen euer Boot und euer aller Leben den brausenden Wogen des Sees überlassen.“ Von allen Seiten her tauchten die Wasserkobolde herbei, um das Boot umzustürzen. Alkas, der sich kaum noch festhalten konnte, schrie: „So lass ihnen deinen Sohn, Verräter!“ Dunih aber, dessen Gesicht von der Anstrengung des Festhaltens sowie von seinem zerrissenen Herzen verzerrt war, hielt dem alten Wasserkobold entgegen: „Niemals werde ich meinen Sohn geben. So nehmt mich, denn ich war es, der das Unglück heraufbeschwor!“ Da ließ er los und stürzte in die Fluten. Als er aber die Oberfläche des Wassers berührte, verwandelte er sich in einen Karpfen. Daraufhin glätteten sich die Wogen. Der alte Wasserkobold sprach nun zu den Söhnen Dunihs, die erschöpft auf die Planken des Bootes gestürzt waren: „Euer Vater hat sein Verbrechen gesühnt und darum will ich ihm das Leben schenken. Nun liegt es an euch, das Leben eures Vaters zu wahren. Haltet an seiner statt Wache, so dass niemand auch nur einen Fisch fängt. Denn der erste Fisch, der einem Fischer zum Opfer fallen würde, würde euer Vater sein.“ Dies gelobten die Söhne feierlich. Alkas, der sichtlich gerührt von der Tat seines Freundes war, verzieh diesem und nahm sich seiner Söhne an. Er versorgte sie mit Kleidung und Nahrung, so dass sie niemals ihre Wacht verlassen mussten, um sich ihren Lebensunterhalt zu erwerben.

ben. Ab und zu stellte er die edelsten Krieger, welche den Versuchungen des Fischreichtums widerstehen konnten, zur Wacht ein, damit Trewa und Foltyn wenigstens ein paar Tage zur Ruhe kamen. Der See, in dem Dunih noch viele Jahre als Karpfen lebte, heißt deshalb heute noch Dunihsee.

Ireja erhob sich und der Applaus der Anwesenden war ihm sicher. Dann blickte er zu Rentars und zog sich in die Reihen der Zuhörer zurück.

3. Der Drache in der Gestalt des Schmiedes

Nachdem Ireja das Podium verlassen hatte und sich alle in der kurzen Pause gestärkt sowie die Sage des alten Eilomiers diskutiert hatten, trat Rentars erneut an die Urne. Das Los fiel auf Herold aus dem Contsmannland. Hervor trat ein Mann in einer Tracht, die nur aus Fellflicken bestand. Es waren sehr viele verschiedene Fellarten miteinander verbunden; es sah aber keinesfalls schäbig aus. Das Spiel der Farben und Schattierungen wirkte nicht aufdringlich, sondern lud dazu ein, sich Herolds Bekleidung näher zu betrachten. Immer wieder gab es neue Musterspiele zu bestaunen, so dass man schon fast um die Aufmerksamkeit der Zuhörer fürchten musste. Doch Herold wusste um die Faszination seiner ungewöhnlichen Kleidung und drehte sich geschickt beim Besteigen des Podiums, so dass alle einen Rundumblick über sein Fellkleid bekamen, ohne dass es nach besonderer Absicht ausgesehen hätte. Sein leichtes Schmunzeln wurde fast völlig von einem dichten roten Bart verdeckt. Seine schulterlangen roten Zotteln rundeten das Gesamtkunstwerk aus Fell und Haaren gebührend ab. So trat er vor die erwartungsvollen Zuhörer und als er spürte, dass fast alle ihre Ohren wieder ihren Augen vorzogen, erzählte er, ohne Hektik und übermäßige Dramatik (sie wäre sicher angebracht gewesen) die Sage von dem Schmied und dem Drachen.

Einst lebte in Agrolt ein Schmied, der war schweigsam und lebte zurückgezogen. Seine Arbeit verrichtete er mit einer solchen Sorgfalt, dass es eine Lust war, seinen Hammer auf dem glühenden Eisen tanzen zu sehen. Als eines Tages all sein Feuerholz für den Schmelzofen verbraucht war, ging er in den großen Wald, der die Hügel der Ge-

birgskette zwischen Agrolt und der Ebene des Feuers bedeckte. So kam es aber, dass der Schmied sich im Nebel verlaufen hatte und sich auf direkten Wege nach Norden begab. Als der nächste Morgen hereinbrach, blickte der Schmied auf ein ihm unbekanntes Tal, das gerade aus seinem Schlummer erwachte. Er kletterte hinunter, um sich am Fluss zu erfrischen. Im Morgennebel hatte er aus der Ferne nicht gesehen, dass am Ufer des Flusses ein Drache lag und schlief. Dieser hatte ihn offensichtlich noch nicht bemerkt. So beschloss der Schmied, eine Birke mit seinem unsagbar haltbaren Schwert (er hatte es selbst angefertigt) anzuspitzen, um das Untier damit zu erlegen. Als die Birke präpariert war, sprang er mit einem Satz vor den Drachen, um ihm, sobald dieser schlaftrunken das Haupt heben würde, durch die Brust das Herz zu durchbohren. Doch der Drache spürte, dass ein Mensch vor ihm stand und griff mit seinen Klauen im Halbschlaf nach dem Störenfried. So wurde der Schmied gerade in dem Moment aufgeschlitzt, in dem er dem Drachen die Birke ins Herz rammte. Der Schmied spürte zunächst einen tiefen Schmerz, der sich jedoch rasch in eine wohlige Wärme verwandelte. Er bemerkte, wie seine Körpertemperatur stieg und wie seine Kräfte zu ihm zurückkehrten. Als er die Augen aufschlug, sah er sich selbst vor sich liegen. Und er sah, dass auch sein Ebenbild wieder zu Kräften kam und dass es keine Spuren von der furchtbaren Wunde zeigte. Er hob den Kopf. Da verschwand sein Ebenbild aus seinem Blickfeld und er konnte weit über die Baumwipfel sehen. Erst jetzt glitt sein Blick an seinem eigenen Körper entlang und er erkannte, dass er dem Untier bis in die hinterste Schwanzspitze glich. Doch dieses blieb verschwunden. „Unglückbringender, was hast du getan?“, schrie da das Wesen in der Gestalt des Schmiedes. „Ich bin ein Mensch geworden! Ein Mensch! Bei meinem Feuerstrahl – ich bin ein Mensch!“ Als er auch noch unter furchtbarem Keuchen versuchte, Feuer zu speien, erkannte der Schmied in Drachengestalt, dass nun der Drache in seinem Körper wohnte. Er versuchte sich zu bewegen, doch der schwere Körper des Drachens folgte nicht seinem Willen: Er stürzte der Länge nach auf den Boden, wobei er den Drachen in der Gestalt des Schmiedes fast erdrückt hätte. Dieser konnte nur mühsam ausweichen, denn die menschlichen Gelenke waren für ihn zu klein und zu dünn. Der Schmied in der Gestalt des Drachens versuchte, ein Wort zu sprechen, doch als er sein Maul auftat, entwich eine Feuerwolke, die sich wild fauchend durch

die Luft walzte. Da erkannte der Drache in der Gestalt des Schmiedes, dass er bei lebendigem Leib geröstet werden würde, wenn er noch länger in der Nähe des Drachens bleiben würde. Er wusste nur zu gut um die zerstörerische Kraft seines Körpers. Oft war er durch die Ebenen und Täler gezogen, um bei den Menschen Angst und Schrecken zu verbreiten. Nun war er selbst ein Mensch und seine neu gewonnenen Instinkte rieten ihm zur Flucht. So stolperte er davon, denn er hatte schneller die Kontrolle über seinen neuen Körper gewonnen, als der Schmied in der Gestalt des Drachens. Dieser blieb zurück. Großer Hunger plagte ihn, und da seine Instinkte als Drache noch im Zwiespalt mit dem des Menschen standen, beschloss er, sich von Fichten und Birken zu ernähren. Doch als er eine Schneise in den Wald gefressen hatte, stieß er auf eine Wiese, da graste eine Herde wohlgenährter Rinder. Da gab es für den Schmied in der Gestalt des Drachens kein Halten mehr und er verschlang alle Rinder mitsamt den Hirten, denn die Bäume bekamen ihm gar nicht. Es verging nicht viel Zeit, da gewannen seine menschlichen Regungen wieder Oberhand und voller Gram und Zorn über sein Tun zog er sich in die Tiefen des Waldes zurück. Die Kontrolle über seinen feurigen Atem hatte er zum Glück erlangt, so dass er zunächst keinen weiteren Schaden anrichtete.

Dem Drachen in der Gestalt des Schmiedes erging es zunächst sehr übel. Alles hatte er bis jetzt mit übermäßiger Kraft und Gewalt vollbracht, so dass ihn das umständliche Erjagen seiner Beute zunächst arg beutelte. Zu seiner Befriedigung bemerkte er jedoch, dass er nun keine ganzen Rinderherden mehr benötigte, um seinen Hunger zu stillen. So fand er bald Gefallen an seiner Geschicklichkeit und das Jagen wurde für ihn zur Lust. Als er so durch die Wälder zog, begegnete er einem Ritter. Der Drache in der Gestalt des Schmiedes erschrak und wollte den einstigen Feind mit einer Feuerwolke vernichten. Doch außer einem keuchenden Husten brachte er nichts hervor. Da sprach der Ritter: „Gott zum Gruß, Wanderer. Du hast dich ja furchtbar erkältet und deine Kleidung ist zerfetzt. Sage mir, was tust du in dieser Gegend? Ich habe dich hier noch nie gesehen. Wisse, ein furchtbarer Drache wütet hier und ich bin gekommen, ihn zu töten.“ Der Drache in der Gestalt des Schmiedes wusste, dass es für ihn besser war, nun seinen menschlichen Regungen, die er ständig zu unterdrücken versuchte, freien Lauf zu lassen. Spürbar gelassener antwortete er: „Ich bin über die Hügel gekommen und habe mich in dem

Wald verlaufen. Ich kann mich nicht mehr erinnern, woher ich komme und wie ich heiÙe.“ „Kein Wunder“, entgegnete ihm der Ritter. „Deinem verwahrlosten Zustand zufolge muÙt du wochenlang durch den Wald geirrt sein. Deiner Kluft nach zu urteilen, bist du ein Schmied. So gebe ich dir einen Rat: Gehe nach Falas, dort wird ein Schmied gesucht, seit der vorherige von dem Untier getötet worden ist, als er im Wald nach Feuerholz suchte.“ Der Drache in der Gestalt des Schmiedes erinnerte sich an jenen Unglückseligen, den er vor Monaten verbrennen ließ. Er dankte dem Ritter und riet ihm, nach Osten zu reiten, denn dort sah er Spuren des Drachens. Da der Drache in der Gestalt des Schmiedes sich selbstverständlich bestens mit Drachenspuren auskannte und sie dem Ritter vortrefflich beschreiben konnte, schenkte dieser seinen Worten Vertrauen und zog von dannen. Er hatte jedoch den Ritter getäuscht, denn er hoffte, eines Tages in seinen Körper zurückkehren zu können und wollte diesen unverseht wissen.

So wanderte der Drache in der Gestalt des Schmiedes in die Richtung, die ihm der Ritter gewiesen hatte. Die Bewohner Falas nahmen den Neuling freundlich auf und wiesen ihm die verlassene Schmiede zu. Da er nur noch etwas von dem Talent des Schmiedes in sich hatte, konnte er sich mehr schlecht als recht mit der neuen Aufgabe anfreunden. Es wurde ihm jedoch viel Verständnis entgegengebracht und so mancher Wutanfall verziehen, zumal kein anderer Schmied zur Verfügung stand.

In seiner Nachbarschaft lebte ein Bauer mit seiner Tochter. Diese war von dem Schmied schon seit seiner Ankunft angetan, wurde aber immer wieder von seiner grobschlächtigen Art abgeschreckt. Erst als sie meinte, einen weichen Kern unter der harten Schale des wortkargen Schmiedes entdeckt zu haben, begann sie, den Schmied ihre Gefühle spüren zu lassen. Da starben seine Drachensinstinkte dahin und er verliebte sich unsterblich in das junge Mädchen, dessen Name Mairl war. Auch der Bauer spürte, wie der Schmied aufblühte und so gab er der Verbindung seinen Segen. So heiratete der Drache in Gestalt des Schmiedes das Mädchen Mairl. Kurz bevor er zum Altar schritt, zog er sich kurz zurück und schwor sich, niemals in den Körper des Drachens zurückzukehren.

Eines Tages ging er in den Wald, um Feuerholz zu sammeln. Er bückte sich gerade, um einen dicken Ast aufzuheben, als eine durchdrin-

gende Stimme ihn zusammenfahren ließ: „Hab’ ich dich endlich gefunden. Nun gebe mir meinen Körper wieder!“ Es war der Schmied, der die Gestalt des Drachens hatte. Der Drache in Gestalt des Schmiedes hingegen hatte seinen Körper und die dazugehörige Seele, die nun darin wohnte, schon vollkommen vergessen. Umso mehr wurde ihm sein Schwur bewusst, den er sich geleistet hatte. Er bemerkte, dass der Schmied in Gestalt des Drachens seinen Körper perfekt unter Kontrolle hatte und er fürchtete seinen übermächtigen Gegner. So versuchte er, den Schmied in der Gestalt des Drachens zu überlisten. „So lass uns einander töten, gleichzeitig und auf dieselbe Weise, die dieses Unglück herbeigeführt hatte“, sprach er. Das mächtige Schuppentier aber antwortete: „Wenn du deinen Körper wiederhast, so wirst du mich töten. Gebe mir eine Garantie, so dass ich dir trauen kann.“ „Wenn ein Drache eine Margeritenwurzel frisst, so fällt er in eine dreitägige Schwäche, die es ihm unmöglich macht, einen Menschen zu töten. Jeder Ritter weiß dies, und es ist eine gefürchtete Waffe gegen uns Drachen“, antwortete der Drache in der Gestalt des Schmiedes. Der Schmied in der Gestalt des Drachens wollte seine Unwissenheit nicht zugeben und der Gedanke, bald wieder seinen Körper zu besitzen, bewegte ihn dazu, einzuschlagen. So nahm er die Margeritenwurzel, die ihm der Drache in der Gestalt des Schmiedes reichte, denn wenn sie ihre Körper getauscht hätten, würde der richtige Drache die Wurzel im Maul haben und den Schmied verschonen. Doch als er die Wurzel gefressen hatte, fiel er zu Boden und starb, denn Margeritenwurzeln wirken tödlich auf Drachen. Der Drache in der Gestalt des Schmiedes kehrte nach Falas zurück und als er verlauten ließ, dass er den gefürchteten Drachen getötet hatte, wurde er gefeiert und reich beschenkt. Zu seinem Leidwesen wurde jedoch sein alter Drachenkörper im Dorf zur Schau gestellt und die Kinder trieben ihren Schabernack mit dem toten Untier. Da spürte der Drache in der Gestalt des Schmiedes einen tiefen Schmerz, doch seine Liebe zu Mairl war stark genug, diesen Schmerz zu überwinden.

Die Zeit verging und Mairl schenkte ihm drei Söhne, die er über alles liebte. Als jedoch der Älteste elf Jahre alt wurde, begann er sich langsam in einen Drachen zu verwandeln. Der Schmied wusste, dass sein Sohn zu einer großen Gefahr werden würde und dass die Menschen ihn töten würden, bevor er ausgewachsen sein würde. So versteckte er seinen Sohn und brachte ihm das Wichtigste eines Drachenlebens bei.

Dann geleitete er den Jungen, der sich schon halb in einen Drachen verwandelt hatte, in die Tiefen des Waldes und sagte zu ihm: „Es gibt nur eine Möglichkeit, wie du zu uns zurückkehren kannst: Töte einen Menschen in dem Moment, wo er dich tötet und du wirst seinen Körper übernehmen. Verpasst du aber den rechten Zeitpunkt, so wird entweder er oder du sterben.“ Er versprach seinem Sohn, ihm einen unerfahrenen Burschen zu schicken, der sich als Drachentöter versuchen will. Der junge Drachensohn musste sich jedoch in Geduld üben, damit er genug Zeit hatte, ein Gefühl für sein Feuer und seine Klauen zu entwickeln. So verließen sie einander und der Drache in der Gestalt des Schmiedes kehrte nach Hause zurück.

Nach einigen Monaten kam das Gerücht auf, dass ein Drache in den nördlichen Wäldern wüten würde. Als Erster zog der Sohn des Häuptlings in den Wald, denn sein Hunger nach Ruhm war groß. Der Drache in der Gestalt des Schmiedes bekräftigte den jungen Kämpen darin, dass er es leicht mit dem Untier aufnehmen könnte. Dem Siegfessicheren wurde beschrieben, wo die Bestie hausen sollte, und mit Lanze und Schild bewaffnet verließ er Falas.

Es dauerte nicht lange, da stieß er auf den Drachen. Dieser wusste, was er zu tun hatte und ließ den Drachenjäger nahe an sich ran. Zwar hatte er die Instinkte eines Drachens, aber die Liebe zu seinem Vater und seiner Mutter waren größer. So bot er seine Brust dar, so dass der junge Drachentöter ihm das Herz durchbohren konnte. Seine Klauen hielt er bereit, um ihn rechtzeitig zu töten. Er verpasste jedoch den rechten Zeitpunkt und so wurde er durchbohrt, ehe er den Häuptlingssohn erhaschen konnte. Der junge Drachentöter aber kehrte voller Stolz zurück und präsentierte den toten Drachen auf dem Dorfplatz. Dem Drachen in der Gestalt des Schmiedes zerriss es das Herz, als er den toten Sohn sah, denn er merkte schnell, dass der Sohn des Häuptlings immer noch dieselben Charakterzüge wie vorher besaß und unmöglich sein verwandelter Sohn sein konnte. Nur er und seine Familie kannten die Herkunft des Untiers, denn der Drache in der Gestalt des Schmiedes hatte sich schon längst seiner Frau offenbart und sie hatte es akzeptiert, denn ihr Mann hatte mit einem Drachen nichts mehr gemein.

Das Verschwinden des ältesten Sohnes des Drachens in der Gestalt des Schmiedes wurde dem Untier zugeschoben und so musste der

unglückliche Vater die tote Hülle des Drachens beschimpfen und verfluchen, um keinen Verdacht bei den anderen zu erregen.

Schließlich kam die Zeit, da wurde auch der zweite Sohn elf Jahre alt. Und wieder erklärte der Vater, wie man als Drache zu einem menschlichen Körper kommen könne. Er brachte seinen Sohn in den Wald hinaus und gab ihm die Ratschläge für sein Drachenleben und für den Kampf mit dem Drachentöter. So zog der Sohn des Häuptlings abermals hinaus, beseelt von dem Gedanken, er sei ein tapferer Krieger. Auch der zweite Sohn verpasste den rechten Zeitpunkt und wurde getötet und abermals fand ein Fest statt.

Als nun der jüngste Sohn elf Jahre alt wurde, schickte ihn der Drache in der Gestalt des Schmiedes schweren Herzens ebenfalls in den Wald. Er hoffte, dass er dem Schicksal, welches seine Brüder ereilt hatte, entkommen würde. Aber der junge Drache, Eik genannt, dachte nicht daran, sein Drachenleben aufzugeben. Er tötete den Sohn des Häuptlings mit einem Streich, denn dieser war nie ein guter Drachentöter gewesen, sondern hat nur davon profitiert, dass die Drachen jenes ungewöhnliche Wagnis eingegangen waren. So zog er, Angst und Schrecken verbreitend, durch die Wälder und Täler und lange Zeit ward in Falas nichts mehr von ihm gehört, da er weiter gen Norden gezogen war.

Es vergingen die Jahre und der Drache in der Gestalt des Schmiedes lebte kinderlos mit seiner Frau Mairl, immer in der Hoffnung, der jüngste Sohn würde eines Tages zurückkehren. Man brachte ihnen viel Verständnis entgegen, denn alle vermuteten, dass das Verschwinden seiner Söhne die Rache der Drachen für die Tötung des einen gewesen wäre, den der Drache in der Gestalt des Schmiedes mit einer Margeritenwurzel aus dem Leben riss.

Doch eines Tages kam ein junger Mann nach Falas, der sich als Eik, der Drachentöter vorstellte. Als dies der Drache in der Gestalt des Schmiedes erfuhr, rannte er auf die Straße, wo ihm der Fremde bereits entgegenkam, und fiel ihm um den Hals. „Vater, ich bin es“, sagte dieser und der Drache in der Gestalt des Schmiedes weinte vor Glück. Als die Dorfbewohner dies sahen, glaubten sie, der verlorene Sohn des Schmiedes sei zurückgekehrt. Sie ahnten nichts von dem Fluch, der auf den Kindern des Schmiedes lastete. So wurde ein großes Fest begangen.

Im Laufe der Zeit bemerkte Mairl, dass sich ihr Sohn nur an wenig aus seiner Vergangenheit erinnern konnte. Der Vater hingegen aber fand immer eine Entschuldigung für seinen Jüngsten. An einem Oktobermorgen aber, als der Drache in der Gestalt des Schmiedes bei der Arbeit war, nahm Mairl Eik zur Seite: „Du bist nicht mein Sohn, also sprich, wer bist du und woher kennst du seinen Namen?“ Trotz dieser ungeheuerlichen Behauptung schaute Eik sie freundlich an. „Nun, Mairl, Ihr seid eine kluge Frau und Ihr sollt erfahren, wie sich alles zugetragen hat: Einst drang ein Drache aus dem Süden in das Gebiet ein, das mein Vater als Fürst beherrschte. Da ich mit meinen Reitern das Untier nicht bezwingen konnte, verstieß mich mein Vater. So zog ich allein los, um den Drachen zu töten und um mit allen Ehren an den Hof meines Vaters zurückzukehren. Tatsächlich traf ich Euren Sohn auf einer Lichtung im Wald. Er wirkte müde und dem Kampf gegenüber gleichgültig. Sein Wesen glich mehr dem eines Menschen als dem eines Drachen und sein Selbsterhaltungstrieb schien erloschen zu sein. So war es mir ein Leichtes, ihm schwere Wunden zuzufügen. Als er sein Leben fast ausgehaucht hatte, bat er mich, ihm zuzuhören, bevor er sterben würde. So erzählte er mir von dem Fluch, der auf ihm lastete und von seinen Eltern, die all ihre Söhne verloren hätten. Er aber sei den Instinkten des Drachen gefolgt und dabei nicht glücklich geworden. In seinen Drachenjahren hat er sich einen solch schaurigen Ruf zugelegt, dass sich kein blutjunges Großmaul mehr an ihn herangewagt hätte und ein erfahrener Drachentöter würde sich von einem Drachen, der so viel Angriffsfläche bieten würde, wie es für den erlösenden Streich erforderlich wäre, nicht töten lassen, sondern würde den Drachen erlegen, bevor dieser ihn erhaschen könne. So musste er weiterhin als Drache leben und töten, obwohl der Mensch in ihm dies nicht mehr wollte. Deshalb wollte er sich nun seinem Schicksal ergeben. Ich aber sollte ihm für diesen leichten Sieg einen Gefallen tun. Der letzte Wunsch des sterbenden Drachens war, dass ich nach Falas gehen und mich als Eik ausgeben sollte, damit der Schmied seinen Frieden finden würde. Ich musste ihm auch versprechen, bis zum Tode des Vaters die Illusion mit allen Mitteln aufrecht zu erhalten.“ Da küsste ihn Mairl auf die Stirn und bat ihn, sie unter dem Vorwand zu verlassen, dass er heiraten wolle, auf dass der Drache in der Gestalt des Schmiedes nichts von dem Schwindel erfahren würde. Sie aber möchte nicht mehr mit ihm unter einem Dach leben,

dies, so sagte sie, müsse er verstehen. Außerdem habe er sein Versprechen jetzt eingelöst. Der junge Mann verstand dieses und umarmte sie herzlich. Dann ging er zu dem Drachen in der Gestalt des Schmiedes und legte ihm seine Absichten dar. Dieser freute sich, aber er musste ihm versprechen, kinderlos zu bleiben. Tatsächlich aber heiratete er ein Mädchen aus dem Nachbardorf. Der Vater bat ihn, nicht allzu fern zu siedeln, damit er ihn oft besuchen konnte, um noch etwas Zeit mit dem Sohn zu verbringen, der ihm so viele Jahre vor-enthalten worden war. Der Fürstensonnh wusste, dass er nur deshalb noch am Leben war, weil Eik ihn, der noch nie einen Drachen erlegt hatte, so einfach hatte zum Zuge kommen lassen. Er konnte es nicht mit seiner Ehre vereinbaren, den letzten Wunsch des Drachen zu ignorieren.

Doch auch die Hoffnung, nach dessen Tod endlich Kinder haben zu können, erlosch mit den Jahren, die an dem Drachen in der Gestalt des Schmiedes ohne ein Zeichen der Alterung vorübergingen. Drachen werden sehr alt und auch dieser, der nun ein Schmied war, hatte diese Veranlagung. Daher musste er seine Frau Mairl wie auch seinen Sohn, der eigentlich ein Fürstensonnh war, zu Grabe tragen und unter diesem Schmerz zerbrach selbst das robuste Drachenherz und er erlag einem menschlichen Tod.

So kam es aber, dass das Fürstentum im Norden des Contsmannlandes keinen Erben hatte und es entbrannten furchtbare Streitereien um die Vorherrschaft, die zu den bekannten Fresonerkriegen führten, die das nördliche Contsmannland jahrzehntelang in Atem hielten.

Mit diesem historischen Bezug beendete Herold seine Sage und Rentars entließ den Erzähler, der unter Beifall das Podium verließ. Tatsächlich war es historisch nicht belegt, was aus eben diesem Sohn des Fürsten, der die Fresoner im nördlichen Contsmannland regierte, geworden war. Die einen sagten, er sei von Meuchelmördern beseitigt worden, die anderen glaubten eher daran, es hätte diesen Sohn nie gegeben und die Ehe des Fürsten sei kinderlos geblieben. Aber der Sohn des Fürsten der Fresoner als Adoptivsohn eines Drachen in Menschengestalt – was für eine fantastische Geschichte!

4. Valena von Operu

Wieder wurde eine kurze Pause abgehalten und heftig diskutiert. Aki aus Pelconia verstand nicht, warum der falsche Sohn des Drachen in der Gestalt des Schmiedes nicht einfach seines Weges ging. Warum dieses große Opfer? Es konnte ihm keiner so recht eine Antwort geben.

Prepit stahl sich hingegen von einer Ecke in die nächste. Er wollte unter keinen Umständen Tringor begegnen. Doch der war mit seinem Gedanken ganz woanders. Schon seit langem fiel ihm das dunkelblonde Mädchen auf, das mitten unter den Gesandten weilte. Zuerst hielt er sie für eine Bedienstete, aber ihr Antlitz entsprach so gar nicht einer Bjirkländerin. Es bildete sich ein gar starker Kontrast zwischen ihrer Natürlichkeit und dem Getöse um sie herum, obwohl sie sich selbst rege an den Diskussionen beteiligte und derweilen auch mit ihrem lauten Lachen herauszuhören war. Doch jedes Glucksen, Lachen, sowieso jede kleine Ausgelassenheit von ihr klang in einem entwaffnenden Lächeln aus. Ihr Gesicht war weich und glatt. Die Augen zeigten Neugier vermischt mit Naivität, Erfahrung und Wissen, ja überhaupt alles, was möglich ist – außer Hass, Zynismus und Habgier. Verführerisch, ablehnend, erschrocken, überrascht, erstaunt, begeistert – es war ein Abenteuer zuzusehen, wie das bunte Gemisch von Gefühlsregungen, die eben dieser geheimnisvolle Glanz in sich barg, mal in die eine, aber auch ebenso schnell in die andere Richtung umschlug. Nur wer ihr Vertrauen hatte, vermochte halbwegs wahrheitsgemäße Interpretationen darüber zu machen, was sie wohl gerade fühlen würde. Nicht immer wusste sie, was sie wollte, aber ihr Drang nach Glück war groß. Manchmal erreichte sie ein kleines Stück zerbrechliches Glück, indem sie Problemen aus dem Weg ging. Dann war es schwierig, an sie heranzukommen, sie davon zu überzeugen, dass es andere Wege gab, die sie in ihrem Trotz einfach übersehen hatte. Ignoranz? Nein! Wer den Zugang zu ihrem Herzen hatte, wusste, was dieser gefühlsbetonte Mensch in sich trug. Ob man den Zugang zu ihr bekam, hing besonders davon ab, ob man sich auf ihr Gefühlschaos einlassen wollte oder nicht. Ob man bereit war oder sich mit der Zeit davor verschloss. Noch schlimmer: Viele Männer meinten, sie leiten zu müssen wie ein Kind. Sie wurde anstrengend. Was einst faszinierend war, wurde einfach nur noch anstrengend. Dabei

war sie sich ihrer Taten bewusst. Sie lebte in keiner Traumwelt. Oft war sie konzentrierter und angespannter bei der Sache als irgendjemand sonst. Doch irgendwann kam immer der Punkt, an dem mancher meinte, er müsse sie in die Wirklichkeit zurückholen. Mit jedem dieser „Rückholversuche“ verlor man nur ein Stück innerer Nähe zu diesem außergewöhnlichen Mädchen. Da blieb es auch nicht aus, dass auf diese Weise „verschmähte“ Liebhaber sie übel verleugneten. „Es tun sich Abgründe bei ihr auf, ich kann dir sagen ...“ Wer sie richtig kannte, wusste damit umzugehen. Zwar wirkte ihr Handeln oft irrational auf andere, doch blieb sie ihrem Prinzip treu, ihrer Intuition zu folgen. Sie war kein Engel, aber ein guter Mensch mit goldenem Herzen. Ihre Haare fielen verspielt auf die Schultern. Sie sträubten sich zunächst, wenn sie ihren Kopf drehte, die Bewegung mitzumachen, aber dann glitten sie langsam und bereitwillig über ihren Schultern, die von einer aus Wolle gefertigten Weste bedeckt waren. Sie trug außerdem noch ein Kleid, das fast bis zum Boden reichte. Trotzdem konnte sie sich darin bewegen wie in einer gut sitzenden Hose. Grün wie das Kleid und weiß wie die Weste – dies waren die Farben ihres Landes, das einfach nur Grasland genannt wurde. Ja, dieses Mädchen war Svenja, die Abgesandte aus Operu, der Hauptstadt des Graslandes. Viele Wiesen und Felder überzogen das Land und unzählige Schafe lieferten die Wolle, die den Grasländern half, dem kalten Nordwind zu trotzen. Sanfte Hügel bedeckten das Land und im Osten erstreckte sich ein riesiges Sumpfgebiet. Außer Operu gab es kaum größere Siedlungen; ähnlich wie in Bjirkland, nur dass das Grasland viel wirtlicher war.

Trotz oder gerade wegen dieser Harmonie zog es sie oft zu den Felsenküsten und Bergen Fjells und so kam es, dass sie mit Prepit, dem sie zufällig über den Weg lief, ins Gespräch kam. Tringor hatte aber mit seinen Augen nicht von ihr ablassen können und so fiel auch sein Blick auf den kleinen Fjellbewohner, der sich so bemüht hatte, dies zu verhindern. Prepit versuchte, das Gespräch schnell zu beenden, denn da er Tringor lange beobachtet hatte, ahnte er dessen Interesse an dem schönen Mädchen. Aber Svenja gab sich mit seinen kurzen Antworten nicht zufrieden und bohrte nach. So vertieften sie doch noch ihr Gespräch über die Weiten Fjells und Prepit vergaß, wessen Zorn er sich damit einhandeln könnte.

Dabei hatte es eine ganze Weile gedauert, bis Tringor überhaupt den kleinen Fjellbewohner bemerkt hatte. Als er gerade beschlossen hatte, seinen Träumereien Taten folgen zu lassen und sich an Stelle des leidigen Fjells zum Objekt Svenjas Interesses zu machen, trat Rentars hervor und verkündete die nächste Sage. Die Anwesenden nahmen Platz. Tringor konnte Svenja nicht mehr sehen. Sie wurde durch Aki aus Pelconia verdeckt. Sein Interesse an ihr wuchs allmählich an. Zusätzlich reizte ihn, dass sie das einzige Mädchen im Raum war. Ganz in Gedanken versunken hörte er nicht, wie Rentars, als er das Siegel der Pergamentrolle gebrochen hatte, ihren Namen laut in die Runde rief. Sie stand auf und alle rückten zur Seite, damit Svenja ungehindert zum Podium gelangen konnte. Sie wusste, dass nicht nur die Neugier auf die nächste Sage die Männer des Landes zwischen den Ozeanen dazu bewegte, mit ihren Augen nicht von ihr abzulassen. Ihr Blick war zum Boden gerichtet. Dies machte sie nicht etwa, weil sie schüchtern war, sondern um sich zu sammeln, denn mit einem Male blickte sie auf und musterte die Runde mit einer einzigen Kopfdrehung. Viele der Männer fühlten sich ertappt und blickten nun ihrerseits zu Boden, aber nicht, weil sie sich sammelten, sondern weil sie sich schämten. Sie brauchte nicht zu warten, bis Ruhe eingekehrt war, denn kein Geflüster, kein Räuspern, ja, überhaupt kein Geräusch war zu hören.

Rau ist die See im Norden meines Landes. Dennoch ist sie Heimat zahlreicher Seeleute, welche die gewaltigen Wogen mehr als eine Herausforderung als ein Grund zum Klagen ansehen. Oft kehren sie an den kleinen Küstenorten des Graslandes ein, hauptsächlich, um Wolle zu laden oder ihrerseits ihre Ladungen zu löschen. Die Küstenregion des Graslandes ist flach und schon von weitem können die Seeleute die Dächer der Dörfer erkennen, die vor dem Hochwasser geschützt auf kleinen Anhöhen liegen. Meist gehört ein natürlicher Hafen dazu, wo die Seeleute einkehren, teils der Arbeit, teils des Vergnügens wegen. Nicht selten haben die Matrosen mehrere Geliebte in verschiedenen Dörfern. Es wurde auch schon von Schiffen berichtet, die ausschließlich diejenigen Orte anliefen, wo die Mehrheit der Seeleute ein Mädchen hatte, das ihnen den Landgang versüßen würde. Einigen Mädchen war diese notorische Untreue bewusst (manche

verdienten auch kräftig daran); andere glaubten, die einzige im Leben ihres Matrosen zu sein.

Einer der Tüchtigsten auf diesem Gebiet war zweifelsohne Frejk, der von der Insel Ket kam. Er hatte viele Kinder und jedes dieser Kinder hatte eine andere Mutter. Am meisten aber liebte er Valena, die Tochter eines Mädchens aus Eru, das er einst geschwängert hatte. Für sie hatte er immer ein Geschenk dabei und er verbrachte die ganze Zeit mit ihr, nahm sie mit an den Strand, spielte mit ihr und erzählte ihr Tausende von wunderschönen Geschichten: Selbst die traurigste Geschichte, die er je auf seinen Reisen gehört hatte, wusste er bei ihrem Anblick in ein wunderbares Märchen umzuwandeln. Zwar verspürte ihre Mutter eine große Eifersucht, doch das strahlende Gesicht ihrer kleinen Tochter besiegte dieses Gefühl, noch ehe es Schaden anrichten konnte.

Als Frejk einmal an einem Frühlingstag in der Abendsonne döste, nahm das Kind seinen Dolch, der an seinem Gürtel hing. Lange musterte es die große Klinge und schließlich fing es an, ein Bild in eine Baumrinde zu schnitzen. Obwohl es noch nie ein Messer in Händen gehalten hatte, schuf es ein wunderbares Porträt von Frejk. Es sah seinem Vorbild nicht nur ähnlich, nein, es war fast noch lebensechter als das Original. Als Frejk erwachte und sein Bildnis sah, fiel er den Baum und sägte sich das Stammstück mit seinem Porträt heraus. Wenn er schon seine geliebte Tochter zurücklassen musste, dann wollte er wenigstens ein Andenken an sie haben. Das Messer aber schenkte er ihr, denn er wusste es nun in guten Händen.

So kam es, dass sie ihm jedes Mal, wenn er zur ihr kam, ein Amulett aus Holz schenkte. Die Symbole und Bilder auf diesen Amuletten stellten immer Glück, Gesundheit und Liebe dar und all dies ging für den Seemann auch in Erfüllung. Seine Kameraden standen jedes Mal um ihn herum, wenn er ein neues Amulett erhalten hatte, denn sie wussten, dass alles, was das Amulett zeigte, auch in Erfüllung gehen würde. Er gewährte ihnen den kurzen Blick, doch dann verschwand das Amulett wieder unter seinem Hemd, damit es möglichst nah an seinem Herzen war.

Das Mädchen wuchs heran. Eines Tages ging Valena bei sehr stürmischen Wetter an den Strand, um ihre Gedanken vom Wind über das Wasser in die Unendlichkeit tragen zu lassen. Was war das nur für ein wirres Spiel da draußen! Die Wellen tobten und die Wassermassen

strömten wild durcheinander. Die brechenden Wellen und die peitschende See boten einen Anblick, den sie unbedingt verewigen wollte. Da holte sie ein Holzstück hervor, das sie immer bei sich trug, falls ihr eine Inspiration für das nächste Amulett in den Sinn kam. Sie schnitzte mit allem Eifer und es entstand ein Bild, das so lebendig und fesselnd war wie jenes Naturschauspiel selbst. Ganz oben, auf der höchsten Welle, thronte das stolze Schiff, auf dem ihr Vater Steuermann war. Sie war mehr als zufrieden. Sie und ihre Mutter waren sich einig, dass es das wundervollste Bildnis war, das sie je geschnitzt hatte. So beschloss sie, es ihrem Vater als neues Amulett zu überreichen.

Auch Frejk war von ihrer Schnitzkunst begeistert, doch seine Kameraden waren entsetzt, als sie ihr Schiff auf der höchsten Woge erblickten. Aber Frejk beruhigte sie: „Es stammt von der Hand meiner Tochter und es wird mir Glück bringen und ihre Liebe wird mich begleiten und beschützen.“ Er bedankte sich herzlich bei ihr und ging an Bord.

Der Himmel bedeckte sich zunehmend, als sie den Hafen von Eru verließen. Kurz nachdem sie die schützende Bucht verlassen hatten, brach ein Sturm herein, wie er fürchterlicher nicht hätte sein könnte. Das Schiff wurde wie ein Spielball über die Wogen geworfen. Schließlich schoss es mit der höchsten Woge, welche die Menschheit je gesehen hatte, dem Himmel entgegen. Alles geschah, wie auf dem Amulett abgebildet, doch Frejks Hoffnung täuschte ihn nicht. Nach einigen Stunden war alles vorbei und die See lag ruhig da. Viele Seeleute haben in dem Sturm ihr Leben lassen müssen, und so kehrte die kleine Schar Überlebender, unter denen sich auch Frejk befand, nach Eru zurück.

Am Hafen wurden sie von den besorgten Einwohnern erwartet. Auch Valena stand am Steg, hoffte sie doch ihren Vater noch lebend anzutreffen. Tatsächlich trat er gleich als Erster von Bord und sie stürzte auf ihn zu, um ihn zu umarmen. Die anderen Überlebenden aber überkam ein wahnsinniger Groll auf das Mädchen und sie erzählten vor dem Dorfrat, wie Valena sie verdorben hatte. Da erhoben sich die Männer und beschlossen, dass sie diese Missetat büßen müsse, bevor sie noch das ganze Dorf ins Unglück stürzen würde. So zogen sie los, um Valena zu holen. „Gebt die Hexe heraus!“, schrien sie, als sie das Haus, in dem Valena mit ihrer Mutter lebte, umstellt hatten. Aber Frejk dachte nicht eine Sekunde daran, seine Tochter herauszugeben. So stellte er sich den Angreifern entgegen und prügelte auf jeden ein,

der sich gewaltsam Zutritt zum Haus verschaffen wollte, bis schließlich zehn Männer ihn festhalten konnten. Valena aber wurde unter großen Wehklagen ihrer Mutter aus dem Haus gezogen und auf den Markplatz geschleift. Dort hatten die Frauen des Dorfes bereits einen großen Scheiterhaufen aufgeschichtet. In der Mitte stellten nun die Seeleute die Reste des Mastes ihres einst so stolzen Schiffes auf; an dem sollte sie festgebunden werden. Frejk raste vor Verzweiflung, doch er konnte die Männer, die ihn gepackt hatten, nicht auseinander sprengen. Mit einer Fackel entzündeten sie das Feuer. Valena weinte bittere Tränen; nicht um ihretwillen, sondern wegen des Anblicks ihres Vaters, der sich in seinem Schmerz wand und immer noch versuchte, seine Gegner, die einst seine Freunde waren, zu überwinden. Zu ihren Füßen lag ein Holzsplitter, der aufgesplittert war. Doch die Holzfasern schienen ihr nicht zufällig angeordnet. Bei genaueren Betrachtungen erkannte man leicht, wie sich die Fasern sanft zu gewaltigen, wolkenartigen Gebilden formten. Nun waren ihre Tränen so voller Schmerz, dass sie zahlreiche Gruben in den Holzsplitter brannten. Valena verstand die Botschaft ihres Inneren und bemühte sich, noch mehr Tränen zu vergießen, auf dass das Holzbildnis ein gewaltiges Unwetter darstellen würde. Unermüdlich weinte sie, so dass die Dorfbewohner schon fürchteten, sie könne mit einer Flut aus Tränen das Feuer löschen (einer Hexe traute man alles zu). So fachten sie das Feuer weiter an und der Flammenring rückte immer weiter auf sie zu. Nun konnte keiner mehr Frejk halten. Wie Kegel purzelten die Männer auseinander und blieben benommen liegen. Aber die Flammen waren bereits zu dicht, um zu ihr durchzudringen. Als Valena durch die Flammen ihren Vater auf sich zukommen sah, schrie sie: „Bleib, Vater! Komm nicht weiter! Nimm mein Geschenk und alles wird wieder gut werden. Da stieß sie mit ihrem Fuß (die Männer hatten sie in ihrer Raserei nur am Oberkörper festgebunden) den Holzsplitter durch die Flammen hindurch, so dass Frejk ihn an sich nehmen konnte. Dann bedankte er sich innig bei seiner Tochter. Als er aber den Dank ausgesprochen hatte, zog ein Unwetter herauf, wie es auf dem Holzsplitter abgebildet war. Aus allen Himmelschleusen prasselte der Regen über Eru herein und die Flammen beugten sich der Übermacht des Wassers. Von Panik erfüllt rannten sie alle davon, um möglichst schnell Unterschlupf zu finden. Nicht aber Frejk! Er sprang zu seiner Tochter und band sie los. Im Schutze des Unwetters flohen sie nach

Osten in ein Gebiet, das sich Tets nannte. Der Untergrund Tets sog sich voll Wasser, so dass sich der Landstrich im Nu in einen gewaltigen Sumpf verwandelte. Die Bewohner Erus wagten es nicht, ihnen durch das neu entstandene Sumpfland zu folgen und so zogen die beiden tagelang unter schwierigsten Bedingungen immer weiter nach Osten.

Eines Tages tat Frejk einen unvorsichtigen Schritt und drohte im Sumpf zu versinken. Valena, die ihm helfen wollte, sank ebenfalls knietief in den Morast ein. Schließlich konnte sie sich an einem Ast festhalten. Ihr Vater jedoch schien verloren. Er konnte gerade noch seinen Arm heben und ihr sein Messer zuwerfen. „Schnitze den Ast und mache ihn mir zum Geschenk! Schnitze ein Bild, das unsere Rettung zeigt, denn du hast eine gewaltige Macht in dir, welche die Naturgewalten zu lenken versteht!“, rief er und Valenas geschickte Hände fingen die Klinge im Fluge, ohne sich zu verletzen.

Da begann sie geschwind das Holz zu ritzen. Ihr Werk war in Windeseile vollendet und zeigte einen gewaltigen Orkan, der sie beide aus dem Sumpf zog. Da kappte sie den Ast und hielt ihn ihrem Vater hin, so dass dieser ihn packen konnte. Da sprach er seinen Dank aus und sofort brach der erwartete Sturm los. Sie hatte nicht davor gescheut, ein gewaltiges Unwetter heraufzubeschwören, denn sie beide waren schon sehr tief eingesunken und sie musste befürchten, dass ein gewöhnlicher Sturm nicht ausgereicht hätte, sie zu befreien. So wurden sie durch die Luft gewirbelt und landeten schließlich in der Ebene von Carathem, die sich östlich von Tets erstreckte. Hier hatte der Sturm heftig gewütet und alle Bäume herausgerissen. So beschlossen die beiden, noch weiter nach Osten in das Contsmannland zu ziehen, das Frejk von seinen Reisen her kannte. Die gewaltigen Wälder hätten dem Sturm mit Sicherheit Einhalt geboten und so machten sie sich auf den Weg. Doch die Reise wurde immer beschwerlicher, denn der Winter stand vor der Tür. Da sie kein Holz fanden, konnte Valena mit ihrer Kraft nichts ausrichten, denn diese blieb ungenutzt in ihr eingesperrt, solange sie nichts zum Schnitzen fand. Frejk aber wurde sehr krank, denn Kälte und Hunger machten ihm sehr zu schaffen. Als sie nur noch zwei Tagesmärsche von den großen Wäldern des Contsmannlandes entfernt waren, starb Frejk.

Lange dauerte es, bis Valena die Stelle, an der sie ihren Vater beerdigt hatte, verließ. Anstatt eines Holzkreuzes schichtete sie einen Steinhau-

fen auf, auf dass sie die Stelle wiederfinden würde. Sie schwor, eines Tages zurückzukehren, um ein Holzkreuz mit ihren Schnitzereien zu errichten, damit es ihrem Vater im Jenseits wohl ergehen würde. Mit letzter Kraft erreichte sie die großen Wälder, wo sie eine leerstehende Hütte vorfand, in der sie den Winter verbrachte.

Als der Frühling den Winter endgültig besiegt hatte, verließ sie ihr Quartier. Vergeblich hatte sie versucht, sich selbst zu beschenken, damit die große Kraft, die in ihr ruhte, freigesetzt werden könnte. Trotzdem war sie klug und kräftig genug, den Winter auch so zu überstehen. Sie trug stets den Dolch bei sich, den der Vater ihr im Sumpf von Tets zugeworfen hatte. Mit ihm hatte sie den Winter über mit Geschick allerlei Wild erlegt. Zudem wuchs im Contsmannland eine Beere, die Schnee und Eis nicht verderben konnten, ja, die sogar solch unwirtliche Bedingungen liebte und dort am besten gedieh.

Nach einigen Tagen der Wanderschaft erreichte sie die Küste, wo sie hoffte, bald einen Hafen zu erreichen. Sie hatte große Sehnsucht, ihre Mutter wiederzusehen und wünschte, dass die Seeleute fort seien und der Hexenwahn der Einwohner Erus erloschen wäre. Als sie so am Strand entlang ging, erblickte sie am Horizont ein gewaltiges Segelschiff. Sofort schichtete sie allerlei Standgut auf und entfachte ein Signalfeuer. Es dauerte nicht lange, da war deutlich zu erkennen, dass das Schiff die Küste ansteuerte. Zu spät bemerkte Valena, dass es sich um ein Piratenschiff handelte. Die Piraten selber vermuteten wegen des Leuchtfuers eine neue Siedlung, die darauf wartete, geplündert zu werden. Sie fanden aber nur das Mädchen vor und da sie nicht mit leeren Händen vor ihrem Anführer stehen wollten, zwangen sie sie, mitzukommen. Sie zogen sich böse Schnittwunden zu, denn Valena wehrte sich mit dem Dolch ihres Vaters so gut sie konnte. Doch schließlich besannen sich die Seeräuber ihrer Kampfkraft und entrisen ihr das Messer, bevor sie sich damit die Flucht erkämpfen konnte. Der Piratenkapitän, der zunächst ziemlich erzürnt über den Umweg gewesen ist, fand Gefallen an dem hübschen Mädchen, und beschloss, sich seiner anzunehmen und schottete es von seiner Mannschaft ab. Valenas Widerspenstigkeit und ihr Kampfwille imponierten ihm gewaltig und so ließ er sie am Leben. Sie aber widerte ihre Position als Geliebte des Kapitäns an und so tat sie alles, um ihm die Lust an ihr zu verderben. Ständig musste sie dabei auf der Hut sein, denn im Zorn konnte ihr Herr zum unberechenbaren Mörder werden. Wenn es

nun gar nicht mehr anders ging, fügte sie sich ihm, aber der Gedanke an die Flucht brannte lodernd in ihr. Viel Zeit verging und die große Kraft Valenas blieb ungenutzt, denn nichts vermied der Piratenkapitän mehr, als alle möglichen Waffen, also auch Schnitzmesser und Dolche, in der Nähe seiner aufbrausenden Braut herumliegen zu lassen.

Es kam der Tag, an dem der Schiffskoch, nebenbei noch ein eifriger Kämpfer, während einer heftigen Schlacht fiel und sich die Piraten fortan nur von ungekochtem Essen ernährten. Da forderten die Piraten ihren Kapitän auf, seine schöne Geliebte in die Kombüse zu schicken, denn in ihr schlummerten gewiss Talente eines Hausmütterchens. Der Kapitän lachte herzlich über das Anliegen seiner Mannschaft, denn seine Valena war alles andere als eine brave Köchin. Trotzdem wollte er den Versuch machen und Valena kam in die Kombüse. Doch sie war nicht allein. Der Kapitän und zwei seiner Männer bewachten sie, damit sie ihnen kein Gift unters Essen mischen würde. Außerdem bekam sie ein Messer zum Kartoffelschälen in die Hand gedrückt, ebenfalls ein Grund, sie nicht unbeaufsichtigt zu lassen. Da begann sie, wunderschöne Muster und Bilder in die Kartoffeln zu schnitzen, so wie sie es einst mit Holz gemacht hatte. Fasziniert standen die Männer mit offenem Mund hinter ihr, als sie ihr Werk sahen. Doch dies gehörte alles zu Valenas Plan, den sie in ihrer Verzweiflung geschmiedet hatte.

Als das reichliche Mahl verzehrt war, trat sie zu dem Kapitän und sprach: „Herr, verzeiht mir, aber ich habe ein wichtiges Anliegen, das auch Euren Ruhm betrifft.“ Der Piratenkapitän, der über ihre Untertänigkeit sehr verwundert war, unterbrach sie nicht, sondern ließ sie ihr Anliegen vortragen. „Lange Zeit konnte ich meine Schnitzkunst nicht vollführen, weil Ihr ein Attentat fürchtetet. Mir liegt diese Kunst sehr am Herzen und ich komme ohne sie nicht aus! Ich bitte Euch, mich den Bug Eures Schiffes mit einem Bildnis verziern zu lassen, welches Eurer Kraft und Eures Mutes würdig ist und allen Feinden verkündet, wie es demjenigen ergehen wird, der sich mit Euch anlegt.“ Dies gefiel dem Piratenkapitän und er willigte ein. Er warnte sie aber, mit dem Messer Unfug anzustellen und stellte ihr zwei Bewacher zur Seite.

Viele Wochen verbrachte sie damit, ein gewaltiges Bild in den Bug zu schnitzen. Es waren Tausende von Details und die Piraten ergötzen

sich daran, wann immer sie Zeit dazu hatten. Valena war froh. Nicht nur, dass sie ihren Plan ausführen konnte, nein, sie musste auch nur noch selten dem Kapitän als Geliebte gefügig sein, denn der drängte sie lieber dazu, sich weiter mit den wunderbaren Schnitzereien zu beschäftigen. Ihr Motiv war eine gewaltige Seeschlacht, in dessen Zentrum sich das Piratenschiff befand. Schließlich war das Bildnis so detailreich, dass es unmöglich war, alles, was man dort sah, im Kopf zu verarbeiten und wenn man noch so viel Zeit gehabt hätte. So fiel niemandem auf, dass ganz am Rande des Bildes ein Mädchen mit einem Ruderboot gen Land paddelte. Es fiel auch niemandem auf, dass es um das Piratenschiff in der Schlacht nicht gerade gut bestellt war. Nur wer sich tagelang systematisch mit dem Bildnis beschäftigt hätte, hätte gemerkt, dass das Piratenschiff in der dort dargestellten Seeschlacht dem Untergang geweiht war.

Valena arbeitete zum Teil bis spät in die Nacht. Dann war es schließlich fertig. Der Piratenkapitän konnte es immer noch nicht fassen, welch schönes Kunstwerk seine Geliebte dort geschaffen hatte. „Ich schenke es Euch“, sagte sie zu ihm. Doch Valena erhielt nur ein hämisches Grinsen zurück. „Mir schenkt man nichts; ich nehme es mir“, sprach er. „Dann werdet Ihr mir kein Wort des Dankes erwidern?“ „Nein, und wenn du darum bittest. Du bist meine Sklavin und wirst es auch bleiben – Ich bin dir keinen Dank schuldig!“

In dieser Nacht weinte sie bitter, denn ihr Plan war fehlgeschlagen. Doch was war das? Als sie sich auf ihr Bett legte, bemerkte sie die Ledertasche mit dem Schnitzmesser, die noch an ihrem Gürtel hing (sie arbeitete in Hosen, weil dies bequemer war). Die Piraten hatten vergessen, es ihr abzunehmen. Das war die Gelegenheit! Kaum war der Zeitpunkt gekommen, als der Kapitän sich zu ihr legen wollte, da hielt sie ihm das Messer an die Kehle. „Töte mich und du wirst hier nie wieder herauskommen“, sagte er mit ruhiger Stimme. „Ich will nicht Euer Leben, ich will nur ein Wort des Dankes. Ist dies zu viel verlangt? Habe ich es nicht verdient?“ Dabei schaute sie so unschuldig wie sie nur konnte. Da lächelte er und sprach: „Ich danke dir für dein wundervolles Werk. So wahr ich hier liege mit einem Messer an der Kehle.“ „Würdest du es auch ohne den Tod vor Augen tun?“, fragte sie. „Das würde ich, doch ich bin zu stolz dazu.“ „Doch außer uns ist niemand hier“, sagte Valena sanft. Da ließ sie das Messer sinken und er küsste sie. Was für ein Mädchen, dachte er sich, das sich

für so ein belangloses Wort in Gefahr begibt. Sein stolzes Mädchen! Valena aber ergab sich nun völlig in ihr Schicksal. Er konnte sie für ihre Torheit umbringen, er konnte aber auch die ersehnten Worte sprechen, ohne dass er dazu gezwungen worden wäre. Sie wusste, dass der Zauber nur wirkt, wenn der Dank ehrlich und aufrichtig gemeint war. Bei ihrem Vater war dies nie ein Problem, aber den wollte sie ja auch nie verderben.

Sie hatte den Piratenkapitän an der richtigen Stelle getroffen. Seine Bewunderung veranlasste ihn, einen knappen, aber ehrlichen Dank auszusprechen. Als er dies getan hatte und er sie erneut küssen wollte, vermeldete der Mann im Ausguck die feindlichen Schiffe. Es waren pelconische Kampfschiffe, die schwer gepanzert waren und schwere Waffen an Bord hatten. Sie waren mit Fackeln bestückt und stießen von allen Seiten auf das Piratenschiff zu. Es waren zwölf – gerade so viele, wie Valena in den Bug geritzt hatte. Der Piratenkapitän sprang auf und rannte hinaus, um seine Waffen anzulegen. Valena wusste, dass sie ihn das letzte Mal lebend sehen würde und versuchte, ihren Hass damit für immer zu begraben.

Es war ein heftiger, aber sehr kurzer Kampf. Valena konnte unerkannt in der Dunkelheit in einem Beiboot entkommen, wie sie es sich ausgemalt hatte. Noch von Ferne sah sie, wie das Piratenschiff in der dunklen Nacht in Flammen aufging. Die zwölf siegreichen Schiffe wandten sich ab und verschwanden so schnell, wie sie gekommen waren.

Sie ruderte an Land. Als der Morgen dämmerte, machte sie sich auf den Weg nach Eru, das ganz in der Nähe lag. Überglücklich fiel sie ihrer Mutter in die Arme. Diese hatte nicht mehr damit gerechnet, dass ihre Tochter lebend heimkehrte. Doch die Nachricht vom Tode Frejks trübte die Heimkehr Valenas. Auch die Pein, die sie bei den Piraten erdulden musste, legte sich wie ein schweres Tuch auf das einst so sorglos lachende Mädchen. Zudem musste sie erfahren, wie schlecht es den Menschen in Eru ergangen war. Als das Unwetter und der Sturm über das Dorf hereinbrachen, glaubten alle, dass Gott sie für ihre voreilige Hexenhatz bestrafen wolle. Eru wurde zu einem beträchtlichen Teil zerstört und der Wiederaufbau kam kaum voran. Zudem war die Ernte schlecht. Wieder und wieder kamen Piraten, welche die Schafe raubten und alles erneut zerstörten.

Da ging sie in den Wald und holte so viel Holz, wie es nur ging. Dann zog sie sich tagelang zurück und schnitzte Amulette mit Glückssymbolen. Jeder Einwohner von Eru erhielt eines und ihr Dank kannte keine Grenzen. Und die Siedlung erblühte in einem nie gekannten Wohlstand und ward fortan Operu genannt, was so viel wie „neugeborenes“ Eru heißt. Es ist ein häufiger Aussprachefehler im Land zwischen den Ozeanen, Operu auf der zweiten Silbe zu betonen, obwohl es eigentlich Op - Eru ausgesprochen werden müsste. Und es ist ein viel gemachter Fehler zu vergessen, wem das Grasland seine Hauptstadt zu verdanken hat.

Als Svenja die letzten Worte gesprochen hatte, war es lange still, so konzentriert haben die Gesandten und die Bjirkländer ihr zugehört. Dann aber erhob Rentars seine Stimme und sprach seinen Dank für diese wunderbare Sage aus. Endlich kam auch die restliche Zuhörerschaft wieder zur Besinnung und brach in tobenden Beifall aus. „Wir brauchen gar nicht mehr anzutreten. Verkündet, dass sie gewonnen hat, Eure Majestät!“, tönte Tringor, wahrscheinlich hauptsächlich, um Eindruck bei Svenja zu schinden. Außer einem flüchtigen Blick in seine Richtung schenkte sie ihm jedoch weiter keine Beachtung, sondern begab sich unverzüglich zu ihren Platz zurück. Rentars aber meinte, dass es noch viel zu früh sei, einen Sieger zu verkünden und entließ die Gesandten in eine Pause.

Es wurde erneut heftig diskutiert über das, was ihnen vorgetragen worden war. Besonders Aki war entrüstet, sollte doch die berühmte Schlacht der tausend Fackeln seiner Landsleute nur stattgefunden haben, weil eine Schnitzerin aus dem Grasland dies so wollte. Nein, das war zu viel für ihn. Überschreitungen von Landesgrenzen beim Erzählen einer Sage waren schon immer ein Problem, weil dann meistens die dortigen Geschehnisse ebenfalls in Mythen und Sagen des Nachbarvolkes einfließen. Oft handelte es sich um völlig verschiedene Geschichten, so dass um den Wahrheitsgehalt heftig gestritten wurde. Doch Tringor wusste, wie er Aki zum Schweigen bringen konnte: „Zwölf Schiffe gegen ein einziges Piratenschiff – was für eine Heldentat! Selbst ein Fjell hätte dies vollbringen können.“ Diesen kleinen Seitenhieb konnte er sich nicht verkneifen und Prepit verstand sehr wohl, dass Tringor ihm klar machen wollte, dass er ihn nicht vergessen hatte.

Svenja war umringt von einer Menschengruppe. Sie bemühte sich, auch auf die abwegigsten Fragen zu antworten. Am meisten aber strengte sie Tringor an, der ebenfalls zu der Gruppe stieß. Doch sie verstand es blendend, seine doppeldeutigen Bemerkungen zu ignorieren oder so geschickt zu parieren, dass Tringor nichts mehr dazu einfiel. Auch Prepit war tief bewegt. Wäre er doch noch nur so mutig wie das Mädchen in der Sage. Tapfere Valena. Tapfere Svenja.

5. Karlinger, der Einsiedler

Nun, Aki aus Pelconia hatte nicht mehr allzu viel Zeit, um sich weiter aufzuregen. Wozu auch, die Argumente wären ihm wahrlich schnell ausgegangen und so konnte er sich in einer weiteren Diskussion nur blamieren. Ja, es war das Los mit seinem Namen, das Rentars aus der Urne zog. Er begab sich unverzüglich zum Podium. Seine Blicke schweiften noch einmal zu Tringor, doch der hatte Besseres zu tun, als seinem Kontrahenten spöttische Blicke zuzuwerfen. Die Sicht auf Svenja war jetzt frei und so war es fraglich, ob Tringor überhaupt noch irgendetwas mitbekommen würde, außer der Sage des kleinen Fjellbewohners vielleicht.

Aki war aus Denmor, der zweitgrößten Stadt Pelconias neben der Hauptstadt Pacutree. Denmor lag verträumt an dem weit verzweigten Flusssystem des Flyrs, der in Clainth entsprang und durch das Strombergland bis in den Ozean floss. Die meisten Gebäude waren Pfahlbauten und inmitten der Ströme errichtet worden. Die Besonderheit dieser Pfahlbauten lag darin, dass sie aus Stein gebaut worden waren. Der massive Untergrund und der sehr belastbare Baustein ließen dies zu. Zahlreiche Brücken, ja, ganze Straßen aus Brücken durchzogen das Häusergewirr. Die Häuser waren meist zwei- bis dreigeschossig und hatten leuchtend rote Ziegeldächer. Den schönsten Anblick bot Denmor, wenn die Abendsonne sich ihren Weg durch das Gefüge aus Brücken, Häusern, Hochstraßen und Bäumen bahnte. Zudem befand sich immer eine Vielzahl von Booten auf dem Fluss. Ein romantisches Fleckchen Erde und das Ziel so mancher Sehnsüchte. Der Ozean war nur einen halben Tagesmarsch von hier entfernt und niemand wusste, wo er wieder aufhörte. Wahrscheinlich war er unendlich, nein, ganz bestimmt, er musste einfach unendlich sein.