Das giftige Lied, Band I

Das giftige Lied
Band I

von
Bristin Xel

Es begann erneut. Dabei schien alles so friedlich: Die letzten Glutreste knackten leise im Feuer, ein junges Dienstmädchen und ihr Kind schlummerten in einem Stuhl unweit der Tür, eine Stickerei lehnte an der Wand, darauf wartend, am nächsten Tag vollendet zu werden, einer der Monde schien durch eine milchige Wolke ins Fenster hinein, ein einsamer Vogel gurrte friedlich von seiner Ruhestätte unter dem Dach. Doch Tay hörte, wie die ersten Akkorde des Liedes aus weiter Ferne schief herüberwehten.

Der Vogel in den Zweigen krächzte und flog durch das Fenster hinein, das Kind in den Armen des Dienstmädchens erwachte und begann zu schreien. Das Lied gewann an Intensität, doch gleichzeitig blieb es subtil und sein Tempo gemächlich. Alles schien sich im Rhythmus der Musik zu bewegen, wie von einer merkwürdigen Choreografie dazu angeleitet: Das Mädchen erhob sich in Richtung Fenster, die Wolken spiegelten rot das Inferno unter ihnen wieder, ihr Schrei, alles durch das Lied übertönt und unhörbar gemacht. Alles, was danach passierte, hatte Tay schon so oft gesehen, dass es fast schon kein Albtraum mehr war.

An sein Leben vor seiner Ankunft auf der Insel Gorne konnte er sich nicht erinnern, doch er wusste, dass es etwas in seiner Vergangenheit gab, das ihn von seinen Cousins unterschied. Und das war nicht nur die Tatsache, dass seine Eltern tot waren. Die Eltern seiner Cousine Baynarah waren ebenfalls im Krieg gestorben. Und die anderen Hausbewohner in Gorne oder dem nahen Gramfeste waren auch nicht außergewöhnlich gemein zu ihm. Sie behandelten ihn mit der gleichen vornehmen Gleichgültigkeit, mit der jeder Indoril einem achtjährigen Jungen begegnete, der ihm vor die Füße lief.

Aber irgendwie wusste Tay, dass er allein war - und das mit absoluter Gewissheit. Anders. Wegen des Liedes, das er immer hörte, und seiner Albträume.

"Du hast wirklich eine rege Fantasie", sagte seine Tante Ulliah mit einem Lächeln, bevor sie ihn mit einer Handbewegung davonschickte, damit sie sich wieder ihren Schriften und Aufgaben widmen konnte.

"Anders? Jeder auf der Welt denkt, er sei anders, 'etwas Besonderes' - deswegen ist es gerade nichts Besonderes", sagte sein älterer Cousin Kalkorith. Er studierte, um ein Priester im Tempel zu werden, und kannte sich daher mit Paradoxen aus.

"Wenn du noch anderen Leuten erzählst, dass du Musik hörst, wo keine zu hören ist, dann wird man dich für verrückt erklären und lebendig im Schrein von Sheogorath begraben", knurrte sein Onkel Triffith, bevor er mit großen Schritten hinweggehen und sich seinen Geschäften zuwenden würde.

Einzig sein Kindermädchen Edebah hörte ihm ohne Vorbehalte zu und nickte mit einem milden Anflug von Stolz. Aber sie erwiderte nie etwas auf seine Geschichten.

Seine Cousine und liebste Spielkameradin, Baynarah, war von allen am wenigsten an seinen Geschichten über das Lied und über seine Träume interessiert.

"Wie ermüdend deine Geschichten doch sind, Tay", sagte Baynarah nach einem Mittagessen im Sommer seines achten Lebensjahres. Sie, er und sein jüngerer Cousin Vaster betraten eine Lichtung inmitten einiger in voller Blüte stehender Bäume. Das Gras war sehr niedrig, reichte ihnen kaum bis an die Knöchel, und vom letzten Herbst waren noch immer große, dunkle Laubhaufen zu sehen. "Sollen wir jetzt weiterspielen? Und was überhaupt?"

Tay dachte einen Moment lang nach. "Wie wäre es mit der Belagerung von Orsinium?"

"Was soll das sein?", fragte ihr ständiger Begleiter Vaster, der drei Jahre jünger war als die beiden anderen.

"Orsinium war die Heimat der Orks, weit in den Wrothgarianischen Bergen. Über Hunderte von Jahren wurde es immer größer und größer. Die Orks kamen von den Bergen herab, um in ganz Hochfels zu schänden und zu plündern. Doch dann vereinten sich König Joile von Daggerfall und Gaiden Shinji vom Orden von Diagna und noch jemand aus Sentinel, dessen Namen ich vergessen habe, gegen Orsinium. Dreißig Jahre lang kämpften und kämpften sie. Orsinium hatte Mauern aus Eisen, und was immer sie auch versuchten, sie konnten sie nicht durchbrechen."

"Und was ist dann passiert?", fragte Baynarah.

"Du kannst dir doch so gut Geschichten ausdenken, die nie passiert sind, warum lässt du dir kein Ende einfallen?"

Und das taten sie. Tay verkörperte den König der Orks und saß auf einem Baum, den sie Orsinium getauft hatten. Baynarah und Vaster spielten König Joile und Gaiden Shinji und warfen mit Steinen und Stöcken nach oben auf Tay, während er sie mit seiner tiefsten Stimme verspottete. Die drei entschieden, dass die Göttin Kynareth - von Baynarah in einer Doppelrolle gespielt - die Gebete Gaiden Shinjis erhören und eine wilde Regenflut über Orsinium entfesseln würde. Dadurch rosteten die Mauern und zerfielen. Auf ein Zeichen fiel Tay pflichtgemäß vom Baum und ließ zu, dass König Joile und Gaiden Shinji ihn mit ihren magischen Schwertern besiegten.

Den größten Teil des Sommers im Jahr 675 der ersten Ära war Tay von der Macht der Sonne wie berauscht. Es gab keine Wolken, aber es regnete fast jede Nacht, daher war die Vegetation der Insel überwältigend üppig. Die Steine selbst schienen vom Sonnenlicht zu glühen und aus den Gräben leuchteten weiße Süßauen und Petersilienblumen. Überall umgab ihn der zarte Duft der Blüten: Die Bäume mussten den Wind nicht fürchten, ihr

Laub war violettgrün, blaugrün, aschgrün und weißgrün. Die weißen Kuppeln, gewundenen Kopfsteinpflasterstraßen und strohbedeckten Dächer des kleinen Städtchens Gorne erschienen ihm ebenso verzaubert wie die massiven, ausgeblichenen Steine des Sandil-Hauses.

Dennoch plagten ihn des Nachts Albträume und das Lied hörte niemals auf, egal, ob er wachte oder schlief.

Entgegen Tante Ulliahs Ermahnungen frühstückten Tay, Baynarah und Vaster jeden Morgen mit den Dienern draußen im Freien. Ulliah richtete wie immer im Haus ein Frühstück für sich selbst und etwaige Würdenträger aus, die ihr einen Besuch abstatteten, doch es gab nur selten Gäste. Daher speiste sie häufig allein. Zunächst aßen die Diener schweigend und versuchten sich in vornehmer Zurückhaltung, doch schließlich gaben sie es auf und unterhielten die Kinder mit Klatsch, Tratsch, Geschichten und Gerüchten.

"Die arme Arnyle liegt schon wieder mit Fieber im Bett."

"Ich sage euch, sie sind verflucht. Sie alle. Pinkelt die Feen an, dann pinkeln sie euch an."

"Spannt sich der Bauch des kleinen Fräuleins Starsia in letzter Zeit nicht ein wenig?"

"Nein, auf gar keinen Fall!"

Die einzige Dienerin, die nie etwas sagte, war Tays Kindermädchen Edebah. Sie war nicht so schön wie die anderen Dienstmädchen, doch die Narben in ihrem Gesicht entstellten sie nicht. Ihre nur schlecht gerichtete, gebrochene Nase und ihr kurzes Haar verliehen ihr eine fremdartige und geheimnisvolle Aura. Sie lächelte über den Tratsch nur milde und blickte Tay nur mit beinahe unheimlicher Liebe und Zuneigung an.

Eines Tages, nach dem Frühstück, flüsterte Baynarah Tay und Vaster zu: "Wir müssen zu den Hügeln auf der anderen Seite der Insel gehen."

Sie hatte solche "Befehle" schon häufig erteilt, und jedes Mal gab es etwas Wunderschönes zu sehen: einen Wasserfall versteckt hinter Farnen und großen Felsen, einen sonnigen Fichtenhain, eine geheime Destillerie, die einige Bauern errichtet hatten, eine verkrüppelte Eiche, die wie ein kniender Mensch aussah, eine eingestürzte Steinmauer, die bestimmt Tausende von Jahren alt war, die letzte Zuflucht einer verfluchten Prinzessin namens Merella.

Die drei gingen durch den Wald, bis sie eine Lichtung erreicht hatten. Einige Hundert Meter unter ihnen grenzte die Wiese an ein ausgetrocknetes Flussbett, das mit kleinen glatten Steinen gefüllt war. Sie folgten dem Flussbett in die dunklen Wälder, wo die Bäume sich hoch über ihren Köpfen erhoben. Gelegentlich leuchteten rote und gelbe Blüten im feuchten Unterholz, aber sie wurden immer seltener, während die Kinder unter den schattigen Eichen und Ulmen hermarschierten. Die Luft war vom stakkatoartigen Chor der Vögel erfüllt, einem Mollakkord des Lieds.

"Wohin gehen wir?", fragte Tay.

"Wohin wir gehen, ist nicht so wichtig wie das, was wir sehen werden", erwiderte Baynarah.

Der Wald umgab die drei Kinder vollkommen, umhüllte sie mit seinen düsteren Farben und umgab sie mit feuchtem Schnalzen und Seufzen. Es fiel ihnen leicht, sich vorzustellen, dass sie sich im Inneren eines Monsters befanden und entlang seines krummen, aus Stein geformten Rückens marschierten.

Baynarah kletterte den steilen Hügel hinauf und spähte durch das Dickicht aus

Sträuchern und Bäumen. Tay hob Vaster aus dem Bett des ausgetrockneten Stroms und stieg dann ebenfalls hinaus, wobei er sich an weichen Grashalmen festhielt. Es gab hier keinen Pfad durch den Wald mehr. Dornensträucher und tief hängende Äste schlugen nach ihnen wie die Krallen angeketteter Bestien. Die Schreie der Vögel wurden immer bedrohlicher, als ärgerten sie sich über die Eindringlinge. Einer der Äste verletzte Vasters Wange, aber er blieb still. Selbst Baynarah, die sich sonst mit der Leichtigkeit eines ätherischen Wesens selbst durch das dichteste Unterholz bewegte, blieb mit einem Zopf an einem Dornenbusch hängen und ruinierte so das komplizierte Muster, an dem eine Dienerin stundenlang gearbeitet hatte. Sie blieb kurz stehen, um auch den anderen Zopf zu lösen: Ihre hellen, wilden Locken fielen frei ihren Rücken hinunter. Nun war sie etwas Wildes, eine Nymphe, die die anderen beiden durch ihre Waldheimat führte. Das Lied begann wie ein wilder Puls zu schlagen.

Sie befanden sich auf einem Felsvorsprung unterhalb einer Klippe, die eine gewaltige Schlucht überblickte und schauten gebannt auf ein riesiges Aschefeld. Es sah aus wie der Schauplatz einer großen Schlacht, ein feuriger Ort des Schreckens. Verkohlte Kisten, Waffen, Tierknochen und andere, bis zur Unkenntlichkeit verbrannte Überreste, bedeckten den Boden. Sprachlos betraten Tay und Vaster das schwarze Feld. Baynarah lächelte, stolz darauf, endlich etwas wirklich Wundersames und Rätselhaftes gefunden zu haben.

"Was ist das hier für ein Ort?", fragte Vaster schließlich.

"Ich weiß es nicht", sagte Baynarah achselzuckend. "Ich dachte erst, dass es eine Art Ruine sei, aber jetzt glaube ich, dass es ein großer Schrotthaufen ist - der sich von allen anderen unterscheidet, die ich bisher gesehen habe. Schaut euch nur dieses Zeug an."

Die drei begannen damit, planlos in den staubigen Haufen herumzustochern. Baynarah fand ein verbogenes, von den Flammen nur leicht geschwärztes Schwert und fing an, es zu polieren, um die Inschrift auf der Klinge lesen zu können. Vaster vergnügte sich damit, kleine, zerbrechliche Kisten mit seinen Händen und Füßen zu zertrümmern und stellte sich dabei vor, ein unglaublich starker Riese zu sein. Tay wurde von einem zerbrochenen Schild angezogen: Aus irgendeinem Grund hallte der Klang des Liedes von

ihm wieder. Er zog es heraus und wischte seine Oberfläche ab.

"Dieses Wappen habe ich noch nie gesehen", sagte Baynarah, die über Tays Schulter blickte.

"Ich schon, aber ich kann mich nicht daran erinnern, wo das war", flüsterte Tay, der versuchte, die Bilder aus seinen Träumen herbeizubeschwören. Er war sich sicher, es dort gesehen zu haben.

"Seht euch das an!", rief Vaster und unterbrach Tays Gedanken. Der Junge hielt eine Kristallkugel in die Höhe. Als seine Hand sich über die Oberfläche bewegte und Schmutz und Staub wegwischte, erklang eine Note des Liedes, die Tay erschauern ließ. Baynarah rannte hinüber, um Vasters Schatz näher in Augenschein zu nehmen, doch Tay war wie gelähmt.

"Wo hast du das gefunden?", keuchte sie, während sie in die Wirbel unter der kristallenen Oberfläche blickte.

"Da drüben in dem Wagen." Vaster deutete auf einen Haufen geschwärzten Holzes, der sich nur durch seine Radspeichen von den anderen Haufen unterschied. Baynarah kletterte in die halb eingefallenen Überreste des Wagens, bis nur noch ihre Füße zu sehen waren. Das Lied wurde lauter und fegte über Tay hinweg. Er ging langsam auf Vaster zu.

"Her damit", flüsterte er mit einer Stimme, die er kaum als seine eigene erkennen konnte.

"Nein", wisperte Vaster zurück, seine Augen von den Farben gebannt, die sich im Zentrum der Kugel widerspiegelten. "Sie gehört mir."

Baynarah wühlte noch ein paar Minuten länger in den Überresten des Wagens, doch anders als Vaster konnte sie keine Schätze entdecken. Fast alles darin war zerstört und was noch nicht in seine Einzelteile zerfallen war, besaß wahrlich keinen Wert: zerbrochene Pfeile, Rüstungsteile, Guar-Knochen. Frustriert kletterte sie schließlich ans Sonnenlicht zurück.

Tay stand allein am Rand der großen Schlucht.

"Wo ist Vaster?"

Tay blinzelte und wandte sich dann achselzuckend und mit einem Grinsen seiner Cousine zu: "Er ist umgekehrt, um allen seine neue Beute zu zeigen. Hast du etwas Interessantes gefunden?"

"Nein, kein Stück", sagte Baynarah. "Wir sollten besser zurück nach Hause gehen, bevor Vaster ihnen etwas erzählt, das uns in Schwierigkeiten bringen könnte."

Tay und Baynarah machten sich schnellen Schrittes auf den Rückweg. Tay wusste, dass Vaster nach ihrer Rückkehr nicht auf sie warten würde. Er würde nie wieder nach Hause zurückkehren. Die Kristallkugel lag gut verstaut in Tays Beutel, verborgen unter einem Haufen wertloser Überreste, die er aufgesammelt hatte. Inbrünstig betete er, dass das Lied zurückkehren und die Erinnerung an die Schlucht und den langen, stillen Sturz nach unten hinwegtragen würde. Der Junge war so überrascht gewesen, dass er nicht einmal die Zeit gehabt hatte, zu schreien.

Das giftige Lied, Band I

FormId	dragonborn.esm:02826E
Owning plugin	dragonborn.esm
Local FormId	02826E
Editor ID	DLC2Book1CheapPoisonSong1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook05
Value (gold)	3
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	66
Leveled lists	5
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.