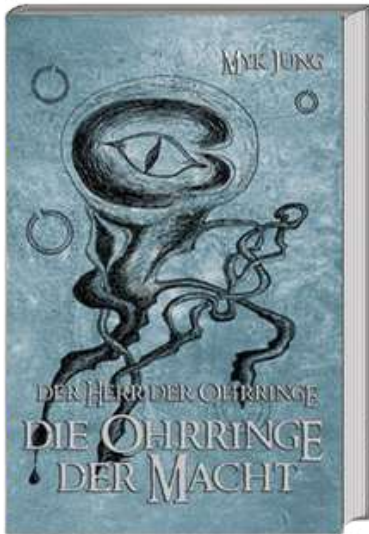




[ESEPROBE

EINLEITUNG I

ERSTES KAPITEL:
IM HOHEN GEMACH

ZWEITES KAPITEL:
DIE FARBFROHEN HÄFEN

DRITTES KAPITEL:
GESCHICHTEN VON FRÜHER

GLOSSAR

EINLEITUNG I

Aus den Tiefen vergessener Zeitalter der Mittelmäßigen Welt jene Texte hervorzuangeln, die für die folgenden Geschichten relevant sein könnten, erwies sich als mühevoll. Anders als beim Buch *Der Herr der Ohrringe* oder seinem Nachfolger *Der Hobbknick* hatten es die Übersetzer nicht mit einer durchgehenden Abenteuergeschichte zu tun, deren Originalerzählung in einer einzelnen blassbläulichen Kladde zu finden war. Stattdessen mussten es die Bedauernswerten mit etlichen Schriftwerken unterschiedlichster Einbandfarben und verschiedenster Texte aufnehmen, deren Entstehungsdaten obendrein deutlich variierten.

So wühlten sie sich durch unzählige Papierknäuel, und selbst wenn sie sie zu zählen suchten, schienen sie ungezählte zu sein. Überdies waren zahllose Pergamentrollen – wenig überraschend, denn derlei kannten die Übersetzer schon – ohne Seitennummerierung. Und dreckverschmutzt. Oder angekokelt. Oder angekokelt *und* dreckbespritzt. Erst am Ende dieser langwierigen Tätigkeiten ergab sich eine durchgehende Abenteuergeschichte; und endlich erstand vor den Augen der Schriftgelehrten die Reise der Ohrringefährten durchs Viertletzte Zeitalter.

Mittlerweile waren so viele Jahre vergangen, dass eine neue Übersetzungsphilosophie Einzug gehalten hatte. So trifft das lesende Auge in diesem Buch auf einige Namensvarianten, die sich von jenen des *Herrn der Ohrringe* unterscheiden. Kein Grund für kaltes Erschrecken: Fürs ältere Buch entschieden sich die Übersetzer zumeist für die Versionen der Albernensprache Singdadrin, die so schön ist, dass man in ihr eigentlich nur singen möchte. In dieser neuen Geschichtensammlung indes treten verstärkt die Quenglyar-Versionen hinzu, einer so erhabenen Albernensprache, dass in ihr selbst Quengeln verführerisch klingt.

VÖ: 24.10.2025

Genre: Fantasy/Parodie

Format: Taschenbuch Broschur

13x20 cm ca. 300 S.

ISBN: 978-3-911572-01-9

Preis: 14,90 EUR

Manche der Schriftgelehrten waren übrigens erschreckt über die Anzahl der im Text auftauchenden Namen und fürchteten, sie seien zu viele für ein Buch. Natürlich wären sie das, antwortete eine Schriftgelehrte lachend, doch es sei einerlei: Die meisten Namen müsse man sich eh nicht merken, sondern einfach nur genießen, vielleicht auch mal drüber schmunzeln. Wäre das nicht offensichtlich? Klar, antworteten ihre männlichen Mitstreiter – dabei war es ihnen bis zu jenem Moment nicht bewusst gewesen.

Fürs vorliegende Buch übernahm das Übersetzerteam überdies das Konzept eines Übersetzers der älteren Übersetzungen, der offenbar übermütige Freude daran hatte, sogar kleinere Episoden der Abenteuergeschichten großspurig in einzelne Bücher zu unterteilen. Obendrein entwarf er ein Schema, in dem die schon übersetzten Werke mit den neuen zu einer durchgehenden Reihe verbunden wurden; und auch dieses Konzept soll übernommen werden.

Buch I: **Der Herr der Ohrringe**, Teil I.

Buch II: **Der Herr der Ohrringe**, Teil II.

Buch III: **Der Hobbknick**.

Der Erzählband **Die Ohrringe der Macht** soll demgemäß daran anschließen, beginnend, wen würd's wundern, mit Buch IV.

Zunächst aber eine kurze Sicht über den Inhalt der älteren Bücher.

EINLEITUNG II

Der erste Teil des **Herrn der Ohrringe** erzählte, wie Ganzhalb der Graue entdeckte, dass der Ohrring, den Frohdoof der Hobbknick besaß, tatsächlich der Eine Ohrring war, das mächtigste Finsterjuwel des Viertletzten Zeitalters – nach der Einen Haarspange und dem Einen Ehering, natürlich.

Teil Eins berichtete fernerhin von der ersten Abenteuerfahrt der Ohrringgemeinschaft: Wie Frohdoof und seine Freunde Samenweis, Macho und Pipifax, unbeirrt durch die Hilfe Marathorns, des zerschlissenen Dauerläufers, vom FlauenLand nach Bruchpfahl (ebenso Duchfal oder Imladen benannt) wanderten, dem legendären Zufluchtsort des Halb-Albernen Allround.

Dorthin waren zum nämlichen Zeitpunkt auch andere Abenteuergemeinschaften geflohen; und also traf der Eine Ohrring nach langen Zeiten ein weiteres Mal auf die Eine Haarspange, das Eine Diadem, das Eine Collier, den Einen Armreif – nicht hingegen auf die Eine Kette, denn heute heißt es, bei ihr handele es sich um einen Übersetzungsfehler. Dies waren die Schlimmen Finsterkleinodien, die der Dunkle Herrscher Saurum geschmiedet, doch im Laufe der Jahrhunderte verloren hatte. Nicht ein einziges von ihnen aber durfte er zurückerobern, denn es hätte das Ende der Freien Völker in der Mittelmäßigen Welt bedeutet. Die Einen Schätze mussten zu jenen Orten gesandt werden, wo sie ihrer endgültigen Zerstörung anheimgeliefert werden konnten. So begab sich die Gemeinschaft des Ohrrings auf die Fahrt zum Schicksalsteich, um dort den Einen Ohrring zu entsorgen. Legospass, ein Waldalberner aus dem Finsterforst, Pymli, ein Kleinkerkel vom Berg Erigor, und Bollobier, Heerführer aus Vidas Tierlyth (im Quenglyar Vidas Tyerlitt), hatten die Wandergemeinschaft mittlerweile zu einem Neunerkreis anschwellen lassen. Das Unterfangen gelang, aller Dünkel der Weisen zum Trotz; und Finsterfürst Saurum ward besiegt. Allein Bollobier fand keine

Freude daran. Ihm waren zu viele Pfeile begegnet, als dass er die Abenteuerfahrt hätte überleben können.

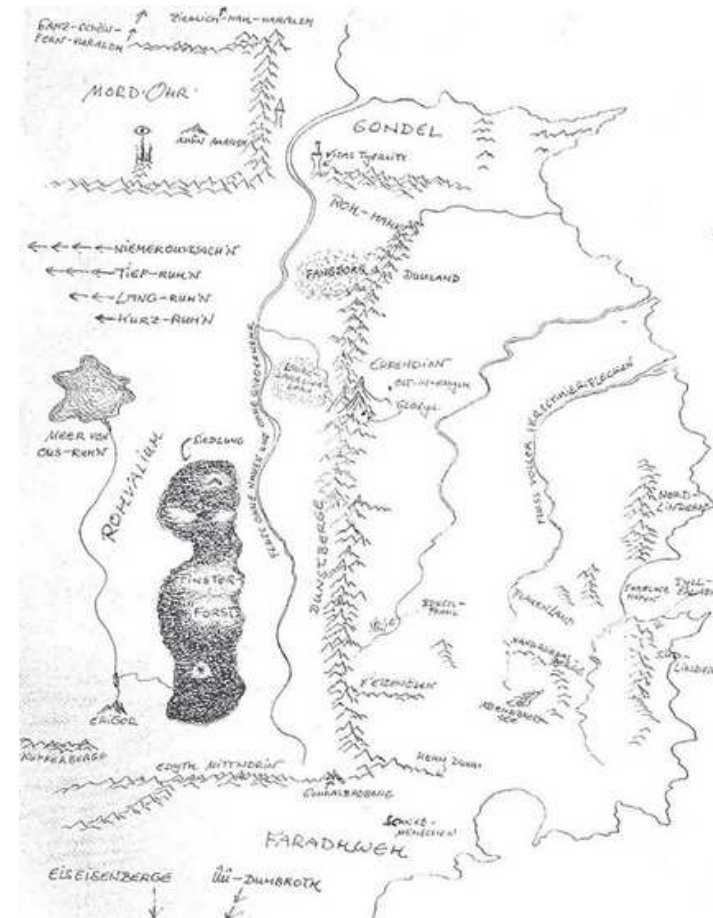
Die kurz herauf einsetzende Terrorherrschaft der Zwei Blauen Zauberer, die sich des Furchtbarsten aller Einen bemächtigt hatten, des Einen Eherings, fand schnell ein Ende. Und die gesamte Mittelmäßige Welt legte für eine Weile ihre Mittelmäßigkeit ab und feierte die Endlose Fête.

Im Zweiten Teil von »**Der Herr der Ohrringe**« wird berichtet, dass inmitten des Frohlockens ein Bote erschien, der die Ohrring-gefährten bat, ihm durch eine Dimensionspforte in eine Parallele Mittelmäßige Welt zu folgen. Diese sei noch nicht aus den Ketten der Finsternis befreit worden, würde indes gern vom Joch der Düsternis erlöst werden. Erneut machten sich die Freunde (stöhnend und ohne Hoffnung, natürlich) auf eine gefährvolle Queste, während der sie unerwartet auf Unparallelitäten zwischen den Zwei Mittelmaßlanden stießen – am Ende jedoch abermals die Mächte der Dunkelheit besiegten. Ohne Bollobier indes, der die Parallelitäten der Zwei Welten erdulden musste.

Im Buch »**Der Hobbknick**« wird erzählt, wie sich die Ohrring-gefährten auf den Steinsofas der Stadt Vidas Tierlyth erholten und das Buch »**Der Hobbknick**« lasen. So erfuhren sie, wie achtzig Jahre zuvor Bilbord Beutelkinn mit seinem Ohrringfund den Ursprung des Ohrringkriegs herbeigeführt hatte.

An dieser Stelle beginnt Buch IV, »**Die Ohrringe der Macht**«. Das Werk beschreibt eine Reise in die Vergangenheit, zurück zum Viertletzten Zeitalter der Mittelmaßlande. Aber halt! Zuvor sollte ein kurzer Blick in die Annalen geworfen werden. Nur so zum Spaß, denn Annalen gereichen ja immer zur Freude. Oder um vorab ein paar Dinge zu klären.

Die Mittelmaßlande im Viertletzten Zeitalter¹



¹ NestorPestos berühmte Siebte Karte, darauf sich ein relevanter Schreibfehler befindet.

AUSZÜGE AUS DEN ANNALEN DES VIERTLETZTEN ZEITALTERS: IN NEUER ÜBERSETZUNG UND GEKÜRZTER VARIANTE

Das Fünfteletzte Zeitalter der Alten Welt reicht zurück bis ins Unvordenkliche, und nie wurden die Jahre seiner Dauer gezählt. Der Schöpfer von Allem, Eydu der Eine, von manchen Illumanta genannt, schätzte offenbar Dinge, die unzählbar und rätselhaft sind. (Spätere Chronisten sahen es leider anders.)

Im Laufe jener Jahrzehntausende geschah vielerlei, doch wenn hier eingehend davon berichtet würde, dann trüge dieses Buch den Titel *Das Killmarillion*, im Quenglyar *Das Stillmariellion*. Die Übersetzer aber sind froh, sich mit diesem Folianten noch nicht abgeben zu müssen! So sollen hier lediglich jene für die folgende Erzählung wichtigsten Annalen-Einträge verzeichnet werden.

Die erhabenen Albernern – die sich selbst lieber Albs nannten, aus einem Grund, der noch genannt werden soll – erwachten in der Tiefe der Zeit am schönen Teich von Cuechenwhyernern und zogen später ins Segensreich Valium, wo die Müden Götter und die Minderen Götter, Mayabinen genannt, wohnten. Ungezählte Jahre später (und dass sie ungezählt sind, hat wundersamen Reiz!) erschuf der legendäre Hochalb Fee-Amor die Drei Juwelen, die alle verrückt machten wegen ihrer Schönheit; und man nannte sie die Drei Stillmarie. Doch Düstergott Mordfotth raubte die Edelsteine, floh mit ihnen in die Mittelmäßlande, die Albernern jagten ihm zornig hinterher, bauten Hochburgen wie das sagenhafte Gondeldrin, zogen silberne Schwerter, entrollten goldene Banner ... und sanken letztendlich mitsamt ihren Reichen ins Nichts.

Am Ende fürchterlicher Schlachten aber wurde Mordfotth, der Düstere Feind der Welt, endgültig besiegt und in den Allerletzten

Hohlraum jenseits von Zeit und Raum verschickt. So endete das Fünfteletzte Zeitalter.

I. Das Vierteletzte Zeitalter in der Mittelmässigen Welt

Zu Beginn des Alters lebten etliche Alberne an den Ostküsten der Mittelmässigen Welt: im Reich Lindern unter der Herrschaft ihres Hochkönigs Dyll-Saladh. Nur einen Steinwurf entfernt – allerdings wäre dies ein beachtlicher Wurf gewesen, womöglich der eines Höhlen-Dolls – lagen die frisch, aber matt gestrichenen Farblosen Häfen; dort war Cieldran der Meister. Nahebei wohnte in jenen Tagen auch die wunderbare GardAriel. Unzählige bedauerten, dass sie dies nicht allein tat, sondern an der Seite ihres Gemahls TelePorno, dessen Herkunft unklar ist, da die Gilde der Tollkühnen Chronisten unterschiedliche Lebensläufe zu Tage förderte.

Im Laufe der Jahrhunderte zogen viele der Lindern-Albernern nach Erection (Erregendion in der Sprache der Hochalbernern), östlich der Dunstberge gelegen, nicht weit entfernt vom sagenhaften Zwergenreich Khamasutrn, welches später Glorya genannt wurde, da allein hier das wunderbare Mymosen-Silber zu finden war. Die Freundschaft zwischen jenen Albernern und den Kleinkerlen von Glorya war die innigste, die jemals zwischen diesen zwei Völkern herrschte, mit Ausnahme der Liebe, welche später die Ohringgefährten Legospass und Pymli verband.

Der Herr von Erregendion war Kelle Bromber, ein begnadeter Schmiedemeister, Nachfahre von Fee Amor selbst. So zumindest glaubten nicht wenige der Tollkühnen Chronisten, doch manche unter ihnen vermuteten einen anderen Stammbaum. Man könnte sich zuweilen die Haare raufen wegen dieser Historiker, die sich offenbar stets darum bemühten, unterschiedliche Deutungen aus den uralten Überlieferungen zu schöpfen. Derlei Ärgerlichkeiten

aber sollen hier keinen Schatten werfen; überdies sind sich alle Chronisten einig: Kelle Bromber war es, der die magischen Ohrringe und die nicht weniger verblüffenden Armreifen, Diademe, Colliers und Haarspangen anfertigte. Bei deren Vollendung blickte ihm zuweilen der Dunkle Herrscher Saurum, Mordfothts schlimmster Vasall, gekleidet in eine dem Auge wohlgefällige Hülle, wodurch ihn niemand erkannte, was raffiniert war, über die Schulter. Hin und wieder flüsterte er dem Schmiedemeister ins Ohr: »Weiter so, Kelle! Und immer dran denken: Man kann den Magischen Kleinodien jederzeit eine gute Prise Düstermacht beimischen!«

II. Über das Reich Blubberror – auch Nummernohr genannt

Die Brüder Eros und Allround hatten menschliche wie auch albernische Vorfahren. Am Ende des Fünftletzten Zeitalters, als die Kriege gegen Finstergott Mordfoth mit dessen Niederwerfung endeten, also alles ziemlich gut ausgegangen war – abgesehen davon, dass zwei der drei zurückeroberten Stillmarie-Steine durch die Tölpelei des Bannerträgers EonWeh wieder verloren gingen – wurden die Zwillingsbrüder vor die Wahl gestellt, ob sie zu den Unsterblichen oder den Sterblichen gezählt werden wollten. In dieser Sache wünschten sich alle Klarheit, vor allem Chefgott Mandel höchstselbst, der Unordnung und Asymmetrie nicht ausstehen konnte, genauso wenig wie Asynchrones.

Eros entschied sich, zu den sterblichen Menschen gezählt zu werden, Allround fand das Albernentum interessanter. Und Eros fuhr alsbald mitsamt seiner Sippe edler Menschen über den gut duftenden Ozean Balear; und schließlich landeten sie auf jener Insel, die ihnen bereitet worden war: Blubberror in den Weiten des Meeres, im Hochalbernischen Nummernohr genannt. Dort lebten

die Edlen für etliche Jahrhunderte in mildem Frohsinn, bis sie es ärgerlich fanden, sich dauernd vom linden Glück verabschieden zu müssen: nur wegen dieser unseligen Sterblichkeit.

»Wieso hat sich Eros nicht für ein unsterbliches Schicksal entschieden, für sich und die Seinen, wie der clevere Allround?«, riefen nachfolgende Generationen erbost. »Nun dürfen wir eine Suppe auslöffeln, die wir uns nicht selbst eingebrockt haben!«

Allzu bald ließen die Nummernohrer, die im Singdadrin Blubberoror hießen, ihre Wut an anderen aus. Sie bauten prächtige Schiffe und fuhren damit zur Mittelmäßigen Welt, um die dort Ansässigen mit Ingrim zu versklaven – oder wenigstens zu misshandeln.

Spätestens zu jenem Zeitpunkt war klar geworden, dass das Höchste Geschlecht der Menschen, dereinst Edelhains geheißten, an Edelmut eingebüßt hatte. Und nach weiteren Jahrhunderten erstand ihnen eine weitere schlimme Idee: Könnte man nicht, statt immer nur westwärts zu segeln, in die andere Richtung fahren? Um den Göttern in ihrem Segensreich Valium ein bisschen Unsterblichkeit zu rauben?

Zwar hatten die Götter die Nummernohrer gewarnt vor Fahrten zu jenen Gefilden, dahin Sterbliche sich nicht wagen sollten – aber gäbe es aufregende Geschichten, wenn nicht an deren Anfang jemand stünde, der Warnungen in den Wind schlägt?

So bauten die Nummernohrer eine mächtige Flotte. Und plötzlich erschien, wie gerufen, in einer nett anzusehenden Gestalt, die einmal mehr eine geschickte Verkleidung darstellte, der fiese Saurum. In der Mittelmäßigen Welt hatte er mittlerweile sein Schattenreich Murderor gegründet, welches im Quenglyar MordOhr geheißten wurde – und in den Tiefen des Feuerbergs Amûn Amuleth (im Singdadrin Amûn Amارش) die Einen Finsterkleinodien geschmiedet. Nun stachelte er in fiesem Frohsinn die Nummernohrer an, das Segensreich zu überfallen, denn er wusste: nimmer könnt' solch Wahn gut enden. Und er gönnte es jenen, die er nicht gut leiden mochte, und das waren so gut wie

alle, nicht gut zu enden. Leider durchschauten die Edelhains seine Schlitzohrigkeit nicht und fuhren kurz herauf in den Äußersten Osten, um den Schläfrigen Göttern das immerwährende Leben zu entreißen. Aber das Unternehmen war von Misserfolg gekrönt; und dies hätten sie sich eigentlich denken können! Denn wessen Wesensart sich verdunkelt, der bezieht in der Welt der Tollkühnheit am Ende gerechten Düsterlohn für Finsterarbeit.

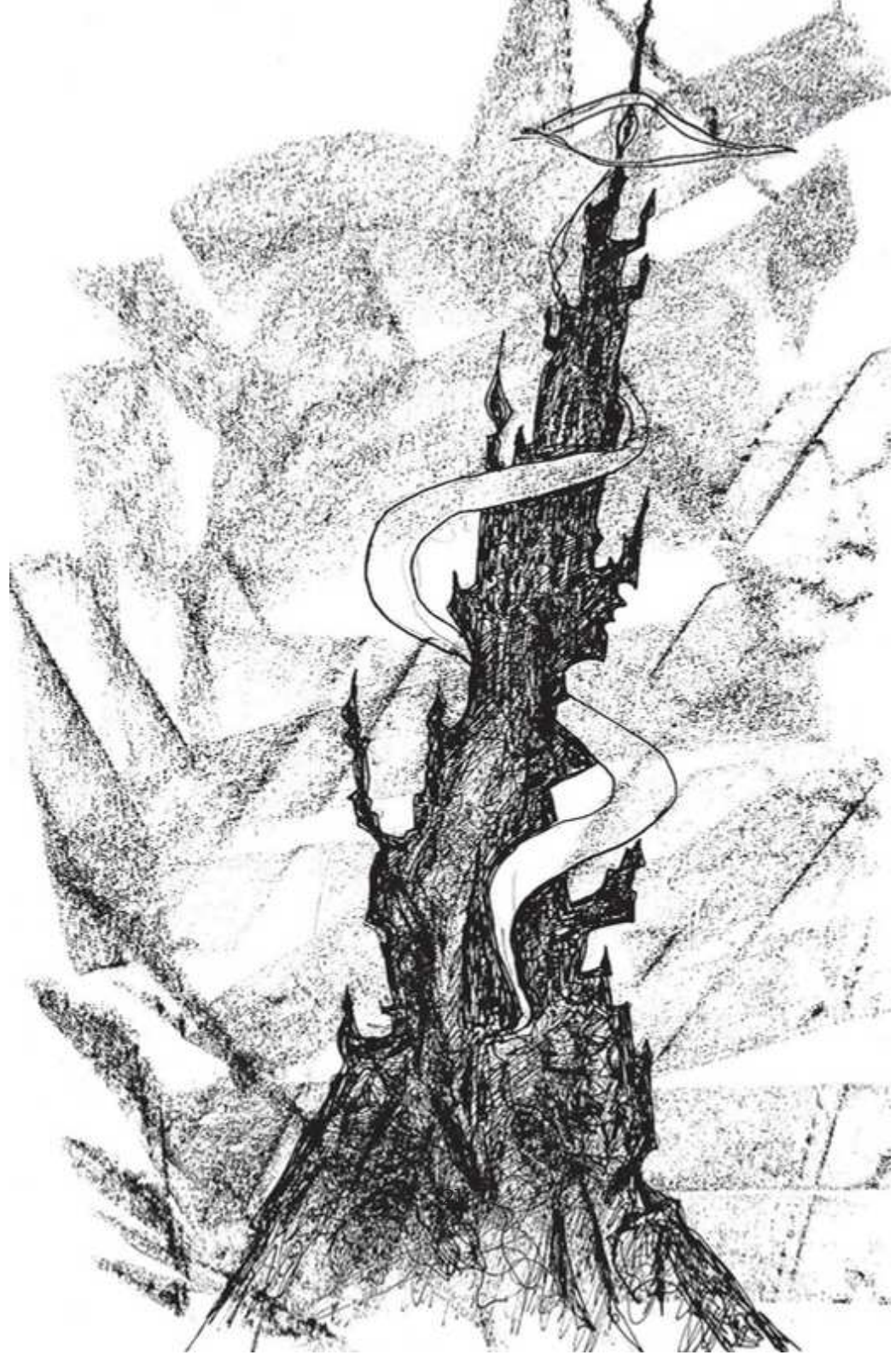
Denn Eydu der Eine, seines Zeichens Schöpfer der Welt, riss einen Schlund inmitten der Meere, und dorthinein stürzten, wen sollte es wundern, die Wassermassen; und mit ihnen fielen die Schiffe. Und die Insel Nummernohr versank in den grünen Fluten – und Blubberror gleich mit, denn es gab keinen Unterschied zwischen ihnen, es sei denn der Name.

Allein Fürst Elendsstiel und sein Gefolge wurden verschont, denn aus Dösigkeit fuhren sie den anderen Schiffen der Flotte weit hinterher, wie manche sagen. Es existieren jedoch Schriften, die beteuern: Sie seien versehentlich direkt in die falsche Richtung gesegelt – und schlussendlich gegen die Küste der Mittelmaßlande geknallt.

Und was hätten sie dort anderes tun können als umgehend Reiche zu gründen? Niemand aus Hohem Geschlecht, an einen Strand geschleudert, würde je auf eine andere Idee kommen. So entstanden die Reiche Amor und Gondel.

III. Über Hobbknicks

Natürlich gab es auch schon Hobbknicks im Viertletzten Zeitalter. Aber ihnen selbst war es in jenen Tagen nicht bewusst – wenig verwunderlich: Sie hatten den Namen noch nicht erfunden! Denn damals lebten sie voneinander getrennt in ihren drei Ursprungstämmen: den Starrenden, den Falthäutern und den Has'nfüßlern.



ERSTES KAPITEL: IM HOHEN GEMACH

Es war an einem Morgen, der nach einer anderen Tageszeit aussah. Die Ohringgefährten räkelten sich auf ihren Steinsofas in einem hohen Gemach der Festung Vidas Tyerlitt, Hochburg des Reichs Gondel. Sie hatten alle Gefahren des Ohringkriegs überstanden – und überdies die Ermüdung ertragen, das Buch *Der Hobbknick* zu lesen. Eben war der junge Hobbknick Pipifax in die kellergleichen Archive hinabgestoben, um von dort *Das Killmarillion* zu holen, ein Schriftwerk, das sich vornehmlich mit dem längst dahingesunkenen Fünfftletzten Zeitalter beschäftigte. Die Vergangenheit der Mittelmäßigen Welt war momentan ein Lieblingsthema der Gefährten; doch die vorbeiziehenden Augenblicke schienen ihnen lang, und sie gähnten.

»Viel Aufregendes erlebten wir selbst«, murmelte Frohdoof und schmiegte sich auf sein Felskanapee. »Und die Abenteuerreise meines guten alten Bilbord war ja auch ganz schön spannend...« Seine letzte Bemerkung schien unpassend, denn er schlief direkt ein.

Macho, der eigentlich Machichjadoch hieß, was nie einer sagte – in erster Linie nicht deswegen, weil der Name zu lang wirkte, sondern eher zu befremdlich – ergänzte, während er sich ein Steinkissen unters Haupt knüllte: »Was für Heldengeschichten! Sie werden mich noch lange aufwühlen!« Und siehe, auch er schlummerte sofort. Diese Hobbknicks! Sie waren nicht von ungefähr berühmt für die Dinge, für die sie berühmt waren.

Ganzhalb der Graue schaute aus einem hohen Fenster, was im Übrigen den gleichen Abstand zum Boden hatte wie die Fenster tief unten im ersten Ring von Vidas Tyerlitt, die indes nie *hobe* genannt wurden. Marathorn der Dauerläufer schmauchte, während er ohne Erfolg über Sinnzusammenhänge nachsann; Legospass der Waldalb

prüfte seinen Bogen – unnötigerweise übrigens, denn es gab keine Feinde mehr, die dem friedvollen Glück des neuesten Zeitalters hätten gefährlich werden können. Samenweis schrieb sich etwas auf, was alle anderen irritierte, denn sie fanden nicht, es passte zu ihm; Pymli schnarchte, angelehnt an einen Türrahmen; Bollobier war nicht zu sehen, denn er lebte nicht mehr.

Der kleine Guelle saß zunächst in einer Ecke, aber dort kam ihm der Gedanke, dass Fieses auszuhecken zu seinem Naturell gehörte. So schlich er fort – und kam nie wieder. Zumindest nicht im Verlauf der hier beschriebenen Abenteurer. Die anderen bemerkten sein Verschwinden nicht einmal, und erst viel später entsannen sie sich des Ausgemergelten: wie er im Schatten gehockt hatte. Nur die Ecke hatten sie vergessen.

»So wissen wir nun, wie sich der Ohrringkrieg anbahnte«, gähnte Marathorn. »Interessant. Aber jetzt sind wir endlich allen Ärger los, oder etwa nicht?«

»Das nächste Zeitalter«, sprach Ganzhalb würdevoll, »verspricht vielversprechend zu werden. Wir dürfen hoffen, jedwede Düsternis der Vergangenheit als überwunden betrachten zu können.« Und er zündete sich eine Pfeife an. Dies tat er gern zu Beginn eines jeden Zeitalters, auch an dessen Ende, zuweilen gar mittendrin.

»Ich komm' langsam durcheinander mit den Zeitaltern...«, begann Legospass zaghaft.

»Kein Wunder bei euch unsterblichen Albernern!«, brummte Pymli, der sich schlaftrunken vom Türrahmen löste. »An eurer Stelle würd' mir das auch passieren – wie allen, die gerade mal zweihundert werden können, wenn's denn gut geht. Aber ihr, maeyner Troy! Dauernd ist für euch das nächste Jahrtausend vorbei, ohne dass ihr irgendwas tatet! Und jeder Tag ist so vollgestopft mit Erinnerungen, dass er zehnmal länger scheint. Kurz und steingrau: Wer würd' da nicht durcheinander kommen?«

Da fiel Legospass dem verdutzten Pymli schluchzend in die Arme, was die anderen zu stiller Scham verdonnerte. Und der vom Dösen erwachte Frohdoof fragte, wie um abzulenken: »Gab's wirklich so viele Zeitalter, Ganzhalb?«

»Wenn man nachrechnen möchte, wie lang die genau dauerten, schwindelt's einem im Kopf!«, murmelte der. »Solcherlei sollte man besser sein lassen, bevor sich das Hirn verrenkt – oder das penible Nachrechnen alle möglichen Mythen ins Nichts versenkt.«

»Erzähl uns wenigstens vom vorherigen Zeitalter, Ganzhalb!«, rief Frohdoof. Samenweis klatschte in die Hände. Er liebte Geschichten, die schon alt waren, als sie entstanden! Der Zauberer hustete kurz. Die anderen deuteten dies als Zeichen des Unwillens; und doch begann er zu erzählen: »Wir haben nunmehr das Ende des Drittlezten Zeitalters erreicht – und falls man manchem Geraune Glauben schenken möchte, sind wir sogar schon am Anfang des Zweitletzten oder gar dem Allerletzten. Da gibt es unterschiedliche Zählweisen. Sei's drum. Und natürlich kann ich mich an das Viertletzte Zeitalter erinnern. Es endete exakt an seinem Ende, hatte seinen Scheitelpunkt in der Mitte – und tatsächlich, ganz am Anfang, da brach es an ...« Er schaute genauso wichtig drein wie während all seiner Darlegungen und richtig, machte hier seine urtypische Dreipunktchen-Pause.

»Aber du tratst doch erst um das Jahr 1000 des Drittlezten Zeitalters auf den Plan?«, wunderte sich Marathorn. Er hatte dies auf einer irgendwo anhängenden Pergamentrolle gelesen. »Wie also kannst du dich ans Viertletzte Zeitalter erinnern?«

»Na, aber vorher war Ganzhalb doch Mayabine im Segensreich!«, rief Frohdoof. »In seiner Jugend, die vergessen ist.«

»Stimmt, das wurde später enthüllt!«, nickte Legospass. »Du hattest damals den schönen Namen Odoldrin, den ich fast noch schöner find' als Ganzhalb, Ganzhalb!«

»Was heißt denn *es wurde enthüllt?*«, bellte der Zauberer, der wohl davon ausging, seine Geheimidentität stets bewahrt zu haben.

»Na, steht doch im *Herrn der Ohrringe*, meinte Macho gähnend. »Und ein bisschen was übers Viertletzte Zeitalter steht da auch drin, zumindest in seinen Anhängen, oder nich'« Und er kramte das Buch unter seinem Steinkissen hervor. »Man könnte ja mal ein bisschen was draus vorlesen...«

»Schon wieder der Schinken?«, brummte Pymli. »Muss das sein?«

In diesem Augenblick stob Pipifax herbei und schnaubte: »Ich kann das *Killmarillion* im kellergleichen Archiv nirgendwo finden! Weh! Wo mag es stecken?«

»Es wird sich wohl jemand ausgeliehen haben«, sagte Marathorn. »Oder befinden wir uns noch in jenen langanhaltenden Zeiten, da es noch gar nicht veröffentlicht ist? Nicht unmöglich, also gut möglich. Im Quenglyar heißt's übrigens *Stillmariellion*. Is' aber nicht wichtig, für den Augenblick. Wir sind alle mehr am Viertletzten Zeitalter interessiert als am Fünftletzten. Verschnaufe ein bisschen auf der Steincouch und horche, was Macho uns gerade vorlesen möchte!«

Und Macho schlug das Buch auf und begann vorzulesen:

Viertletzes Zeitalter: Dies waren dunkle Jahre für die Bewohner der Mittelmäßigen Welt, doch es war die Zeit des Glanzes von Blubberror. Die Glückseligkeit dieses Inselreichs im Östlichen Meer rührte vor allem vom Baum Khannabissilion her, dessen getrockneter Blätter Rauch die Blubberrorer gern inhalierten, um surreal anmutender Visionen habhaft zu werden, die sie jauchzen machten. Fernab des Gejauchzes, das sich über die Weiten des Meeres fortpflanzte, in der Mittelmäßigen Welt, wohin allerdings nur ein fernes und kaum wahrnehmbares Echo des Jauchzens drang, war nicht viel los. Aber das, was los war, wurde von Schriftgelehrten auf mürben Blättern festgehalten, die sie wieder verlegten, woraufhin es

später so schien, als wäre noch weniger los gewesen als tatsächlich los war, und das war ohnehin nicht viel, was da los war, wie schon erwähnt.

»Was für eine ermüdende und schlampige Zusammenfassung!«, rief da eine raue Stimme aus den Schatten – und siehe! ein Kapuzenverhüllter trat in ihre Mitte. »Obendrein scheint es hier Übersetzungsschwierigkeiten zu geben«, fügte der Fremde an. »Der Name war bei den Inselbewohnern unbeliebt; es handelt sich hierbei um die Singdadrin-Version. *Nummernohr* jedoch war schon in jenen frühen Tagen viel gebräuchlicher! Seltene Namensvarianten waren Osternis oder auch *Atalatante*, was man grob mit *Alte Tante Atalla* übersetzen könnte, doch wenige fanden dies sinnvoll. Ich war damals da, vor so vielen Jahren! Wollt ihr hören, wie die Dinge am Beginn des Viertletzten Zeitalters ihren Lauf nahmen?«

Die Gefährten seufzten und Macho sagte: »Nimm ruhig deine Kapuze ab, Allround! Wir haben dich eh schon erkannt!«

»Woran?«, fragte Allround der Halb-Alberne – und machte tatsächlich ein verdutztes Gesicht, derweil er seine Kopfbedeckung abstreifte.

»Hm, mal nachdenken – an deiner Stimme?«, schlug Frohdoof vor.

»An deinen typischen Bewegungen, womöglich?«, meinte Legospass. »Wie diesem Abknicken der Handgelenke?«

»Am übertriebenen Pathos, überdies, womöglich, alter Freund?«, lachte Macho.

Ganzhalb der Graue winkte ab und auf. »Nun gut, Halb-Alberner: Wir erfuhren schon, dass du gestern in dieser Hochburg eintrafst! Kleiner Urlaub von Bruchpfahl, was? So erzähl uns von früher, Allround! Dein Metier, ohne Frage. Aber fass dich kurz – und lass die Sache mit den Handgelenken sein!«

Allround hob beleidigt den Kopf, machte eine theatralische Pause, knickte die Hände nach unten – und sprach dann: »Einstmals war Krieg...«

»Bloß nicht!«, unterbrach Pymli. »Das haben wir schon zu Genüge gehört! Ein verhasstes Zitat aus dem dritten Kapitel des *Herrn der Ohrringe*!«

Allround schaute irritiert drein, begann dann von neuem: »Am Anfang war Eydu, der Eine, der auch Illumanta genannt wird...«

»Oh bitte!«, stöhnte Legospass. »Auch allzu bekannt!«

Und Frohdoof ergänzte: »Mit den Ältesten Tagen können wir uns später befassen, liebster Allround! Erzähl uns nur ein bisschen was übers Viertletzte Zeitalter!«

Der Halb-Alberne seufzte. »Nun gut. Das Viertletzte Zeitalter. Doch zuvor sei eine kleine Warnung erlaubt: Manchmal kann ich mich nicht daran erinnern, was ich nicht vergessen wollte – und zu anderen Zeiten fällt mir nicht ein, was ich auf jeden Fall wegzulassen plante. Bisweilen verpass ich die anvisierte Pointe – und an manchen Tagen verheddere ich mich angeblich in Nichtigkeiten. An Frühlingsabenden wiederum...«

Ganzhalb fuhr ihm ins Wort: »Liebster Verehrter, nichts hiervon ist uns unbekannt. Leg doch einfach los!«

»Loslegen?« Allround kannte das Wort nicht, denn in keiner Albernensprache spielt es eine Rolle; dann legte er los.

»Das Viertletzte Zeitalter begann, nachdem das Fünftletzte geendet hatte. Nun könntet ihr sagen: ‚Na, kaum verwunderlich! So wie das Fünftletzte Zeitalter wahrscheinlich begonnen hatte, nachdem das Sechstletzte dahingesunken war!‘ Doch dies wäre ein Irrtum! Denn das Sechstletzte Zeitalter: ja, das gibt es gar nicht in den Annalen der Mittelmäßigen Welt. Die Ältesten Tage – also die Jahrzehntausende vor dem Viertletzten Zeitalter, auch Altvordemzeit genannt – die gehören doch tatsächlich allesamt zum Fünftletzen Zeitalter! Irritierend, was? Ich selbst finde, man sollte das dringend ändern! Das Fünftletzte Zeitalter ist schlicht zu lang, bezüglich seiner historischen Einordnung. Es sollte untergliedert werden, am besten noch heute! Das Erwachen der Albernern am See von Cuechen-

whyenern, zum Beispiel, ist so unvordenklich lang her, dass es ein menschlicher Geist kaum erfassen kann, ebensowenig ein zwergischer oder hobbknick'scher. Sogar wir vom Edlen Geschlecht, die wir uns selbst lieber Albs nennen als Alberne, übrigens, haben mittlerweile Schwierigkeiten damit! Vom Erwachen bis zur Gründung unserer ältesten Hochburgen streckten sich so viele Jahrhunderte, dass sogar die Weisesten – wie zum Beispiel ich selbst, um ein gutes Beispiel zu nennen – keine Ahnung haben, wie viele es sein könnten. Und *vor* dem Erwachen der Albernern... da gab es ja auch schon ungezählte Zeitspannen, die einfach dem Fünftletzen Alter zugeordnet werden! Verrückt, oder nicht? Also hab' ich ein paar Tabellen angelegt und bin auf mindestens dreizehn Zeitalter gekommen, die *vor* dem Fünftletzen als echte Zeitalter gezählt werden könnten – manche sind besonders naheliegend, wie zum Beispiel...«

»Allround!«, rief Ganzhalb. »Genug der Schwafelei! Wir wollen allein vom Viertletzen hören! Also: forsch voran!«

Nun aber grübelte Macho dazwischen: »Sind die Namen der Zeitalter in unserer Mittelmäßigen Welt nicht sonderlich? Sie klingen, als ob sie von einem bestimmten Blickwinkel – eigentlich unserem hier und jetzt – zurückgerechnet wurden! Hießen die denn schon früher so?«

»Sie hießen schon früher so«, sagte Ganzhalb.

»Ja – und ist das nicht seltsam?«

Keiner der anderen verstand, worauf der Hobbknick hinauswollte, was Historiker als noch seltsamer einstufen. Und Allround fuhr fort: »Zu Beginn des Viertletzen Zeitalters... ja... aber das sind ja eigentlich unspannende Episoden! Ich selbst spielte noch nicht die Hauptrolle, sondern andere, wie zum Beispiel der Albernern-Hochkönig Dyll-Saladh und natürlich auch der uralte Langeweiler Cieldran, der übrigens in der Quenglyar-Version Cu'damn heißt. Wer will schon von *denen* hören?« Und er zupfte an etwas, das niemand sonst als zupfenswert eingestuft hätte.

»Na wer schon – wir!«, sagte Pipifax.

Urplötzlich schimmerte es aus einer Zimmerecke wie von mildmagischem Gleißern – und siehe! dort schwebte, als wäre sie nie fort gewesen, ihre gute alte Dimensionspforte!

»Immer taucht sie einfach auf!«, murmelte Samenweis.

Macho aber rief: »Wie wär's, wenn wir unser gutes altes Zeit-Raum-Portal nutzen, um direkt zum Anfang des Viertletzten Zeitalters zurückzureisen?« Und er strahlte. »Wir gucken uns kurz an, wovon Allround uns gerade erzählt hat, überprüfen wacker, wie's mit dem Wahrheitsgehalt steht – und kehren hierhin zurück, wo Allround sich mittlerweile die nächste Geschichtsepisode ausgedacht haben könnte, die wir dann ebenfalls in Augenschein nehmen!«

Was für eine großartige Idee! Aber eigentlich auch eine nahe-liegende. Daher freuten sich manche Ohringgefährten, andere waren verärgert, nicht von selbst draufgekommen zu sein, ganz nach jeweiligem Naturell, wie jederzeit und überall.

Die Freunde waren drauf und dran, in die Dimensionspforte zu springen, da rief Ganzhalb: »Frühdoof! Nimm den Einen Ohring ab, friemel ihn dir aus dem Läppchen und lass ihn hier! Er gehört mit Verdeih und Gederb zum Drittlezten Zeitalter! Und seine Macht, unhörbar zu machen, wirkt bei dir ja eh nicht!«

Wieso der Zauberer diesen Kosenamen von Spott benutzte, blieb allen ein Rätsel, selbst Jahre später, wenn ihnen diese Szene einfel, was selten geschah.

Und es dauerte nur wenige Augenblicke, in denen Allround nicht einfel, wie er sie davon hätte abhalten können, bis die Gefährten in die Dimensionspforte sprangen. Ungern blieb der Halb-Alberne allein zurück.

Licht, Krach, Dunkelheit und Seufzen zerrten an den Abenteuern, vor allem an ihren Nerven; aber das kannten sie ja schon.

ZWEITES KAPITEL: DIE FARBFROHEN HÄFEN

Als sich der Nebel der Zeitschleier lichtete, landeten die Gefährten auf einem felsigen Hügel, und hinter ihnen war die glitzernde Pforte, und sie sahen hinab auf eine sich weit ins Land streckende Bucht, auf deren Wassern weißbesegelte Schiffe schwappten, aber nicht fuhren, denn sie waren angebunden. Und das unverkennbare Licht des frühen Viertletzten Zeitalters war um sie herum, und sie zwinkerten.

»Dies werden wohl die Farblosen Häfen sein!«, jubelte Pipifax. »Und seht! Könnte es sich bei dem da drüben nicht um den legendären Cieldran handeln?«

Unten an den Kais schlurfte eine gebeugte, doch hohe Gestalt herum. Macho überschattete seine Augen. »Glaub' nicht, dass er's is'. Hab' da so meine Gründe.«

Doch siehe! Er war's! Denn der Hochgewachsene hatte sie entdeckt, winkte und rief ihnen von Weitem entgegen, derweil sie den Abhang hinabstoben: »Falls ihr rätselt, ob ich's bin oder nicht, so macht lieber Sinnvolleres! Denn sehet! ich bin's!«

Und Marathorn fragte den Alten schnaufend: »Woher wusstet Ihr von fern, worüber wir rätselten, Gevatter?«

Da verdrehten die meisten Gefährten die Augen, denn dieses *von fern* war so urtypisch für den Dauerläufer, dass sie ihm gern auf den Kopf geklopft hätten, wenn er nur kleiner als einsachtundneunzig gewesen wäre.

»Genaugenommen wissen wir noch gar nicht, ob dieser Mann weiß, worüber wir rätselten«, warf Legospass ein.

»Selbst wenn er richtig vermutete, welche Frage uns aufrieb, so mag er zu einem falschen Schluss gekommen sein«, sagte Macho. »Und zwar dann, wenn er ein anderer ist als der, den ihr in ihm vermutet, er selbst aber womöglich annahm, wir meinten *ihn* – und

nicht den anderen, über den wir sprachen, wovon er aber ja nichts wissen kann, weil wir ja viel zu weit weg standen, als wir mit dem Rätseln begannen.«

»Aber natürlich kann ich's wissen«, sprach da der Alberne. »Ich bin Cieldran. Und Cieldran – denkt nur! Der bin ich. Übrigens: *Der* hängt an der Wäscheleine und tropft! Was bedeutet: Man sollte nie in der dritten Person über jemanden sprechen, der anwesend ist! Das könnte sich der Halbhohe da unten merken!«

»Und woher wusstet Ihr, dass wir über Euch sprachen?«, fragte Pipifax.

»Liebe Kinder, wen sonst sollten Fremde, die gar nicht von hier sind, an diesen Häfen zu treffen hoffen – wenn nicht mich: Cieldran den Legendären?«

Und Macho sprach: »Aber Ihr habt ja gar keinen langen Bart!«

Wie nur kam Macho auf solch Unfug? Es war allgemein bekannt, dass Alberne keine Bärte hatten. Cieldran schaute den Hobbknick lange an und sprach: »So kommt ihr wohl aus zukünftigen Tagen, in denen ich offenbar – vollkommen unüblich für meine Sippe, übrigens, aber womöglich erklärbar durch enorm hohes Alter – einen langen Bart tragen werde?«

Wie gescheit der Ehrwürdige war! Doch dies erklärte er auch sogleich: »Ist's ein Wunder? Ich kann weiter und tiefer, schneller und fester sehen als jeder andere in den Mittelmaßlanden! Wenig überraschend, denn ich bin jetzt schon der allerälteste Alb in diesen Gefilden. Und ihr kamt wahrscheinlich mit diesem Glühbogen angereist, stimmt's?« Und er wies auf die Dimensionspforte, die droben glomm.

»Du bist ja echt ein Schlauer, Herr Cielobhen!«, rief Pipifax

»Kleiner Tropf, deinesgleichen sollte es doch lieber beim Siezen belassen!«, entgegnete Cieldran. »Oder eher beim traditionellen *Ihrzen*, in unserem Fall. Also nicht: *Ich verehere dich*, Cieldran, sondern *Ich bete Euch an*, oh edler Herr!«

»Aber in den Annalen finden sich keinerlei Hinweise auf Euren offenkundigen Hochmut, Meister!«, rief Legospass. »In allen Schriften wird das Bild eines bescheidenen Herrschers gezeichnet!«

Da grinste Cieldran und erklärte, er hätte stets Obacht gegeben, so gut wie all seine Äußerungen aus den Chroniken tilgen zu lassen. »Denn in der wörtlichen Rede, ihr Minderen: da verstecken sich die Feinheiten des Ungehobelten!« Er genieße sein Bild einer edlen Sagengestalt, und es sollte die Zeiten überdauern, fügte er an – und ließ Geräusche jenseits aller Beschreibung ertönen.

Samenweis aber schnupperte mit seiner feinen, beklagenswert wenig fein geschnittenen Nase und fragte, wieso es eigentlich so schön nach frischer Farbe röche.

Es sei ja ein neues Zeitalter angebrochen, entgegnete Cieldran. Einiges sei vorher geschehen und mancherlei passiert, und nicht wenig hätte sich ereignet. Meistens wäre aber Ärgerliches dabei herausgekommen. Nun jedoch solle es einen Neustart geben. Und als eine der ersten Taten seien diese herrlichen Hafenanlagen gebaut worden.

»Und ich fand, sie sollten die Farbfrohen Häfen heißen«, freute er sich. »Wir streichen sie gerade frisch an. Seht, wir haben schon fast die Hälfte geschafft!« Und er wies auf die Kaimauern am anderen Ufer der Bucht.

Da stach's den Abenteuerhelden qualvoll in die Augen! Kreischgrün. Schreigelb. Quiekorange. Ächzlila. Prahlpink. Jammerrosa. In grellsten Schrillfarben erstrahlten die Mauern! Den Gefährten wurde so blümerant, dass sich selbst Marathorn niederkauern musste.

»Wie gefällt's euch, oh Reisende von fern?«, fragte Cieldran. Und als eine lange Stille folgte, trapste der Legendäre ungeduldig mit den Füßen.

»Nein, nein, nein«, brummte Ganzhalb schließlich. »Ihr solltet mattes Grau wählen, wirklich. So werden Eure Häfen auch später umschrieben.«

»Als *grau*?«

»Sogar als farblos – zumindest im Blauen Buch, alter Freund.«

Cieldran schlitzte seine Augen. »Du mit deinem komischen Stab! Wir sind keine Freunde. Werden wir es sein, in der Zukunft?«

»Natürlich werden wir es das«, sagte Ganzhalb und ließ ein kleines Zauberwasserspiel erstehen.

Da sprach Cieldran stirnrunzelnd: »Ich werd' noch draufkommen, wer du bist! Schon jetzt hab' ich eine Ahnung! Denn, wie gesagt...«

»... könnt Ihr weiter und tiefer, fester, schneller und breiter sehen als viele andere, schon verstanden!«, sagte der Zauberer. »Doch dieses Ratespiel heben wir uns fürs nächste Zeitalter auf, ja? Und was den Roten Ohrring betrifft: den könnt Ihr mir dann in viertausendvierhundert Jahren geben – wenn's recht ist.«

»Roter Ohrring? Kenn ich nich'. Aber sprecht: Werde ich dann einen langen Bart haben?«

»Das wird in spätestens *sech*stausendvierhundert Jahren der Fall sein. Wenn das Vorletzte Schiff von hier aus in See sticht.«

Fortan verhielt sich Cieldran anders als zuvor. Er führte die Gefährten frohgemut plappernd durch die Hafenanlagen, bot ihnen ihr Du an (seins hatte er sich ja eh schon erlaubt), befahl seinen Gefolgsleuten, die Gäste fast halb so hochzuschätzen wie ihn selbst, ihnen gar Früchte darzubieten – und klassisches Grau in matten Töpfen anzurühren. Mit einer ordentlichen Prise Farblosigkeit, wie er hinzufügte. Es bereitete den Handwerkern einige Schwierigkeiten, die gewünschte Farblosigkeit zu erzeugen, doch auch ein wenig Spaß.

Im Dämmerlicht des altgewordenen Tages spendierte Cieldran den Freunden ein deftiges Abendbrot, dessen Zubereitung er in den Abendbrotbergen erlernt hätte, wie er berichtete; und beim Lagerfeuer erzählte der Uralte den Ohrringgefährten ein bisschen aus seinem Leben.

DRITTES KAPITEL: GESCHICHTEN VON FRÜHER

Sie saßen im Kreis, und Cieldran lachte, strahlte, plapperte – und wie's älteren Leuten öfter als selten passiert, landeten seine Erzählungen recht schnell beim Früher.

»Also, beim Erwachen der Ersten Albernern am See von Cuechen-whyenern... ich kann euch sagen! Wir blickten ja gar nicht durch! Da liegen wir so auf der Wiese, ringsum plätschert's angenehm, wir gucken auf die Sterne, haben keine Ahnung von nichts, gähnen vor uns hin – und sind vollkommen sprachlos. Kein Wunder, es war ja noch keine Sprache erfunden! Aber pffiffig wie wir Edelsten nun mal sind, gingen wir diese Sache unverzüglich an!«

Und so berichtete der Älteste von den Frühesten Zeiten der Albernern: Wie der schwerhörige Jagd-Gott Ohromed sie zu einer tüchtigen Wanderung Richtung Segensreich überredete, dem Großen Spaziergang von West nach Ost – und dass jenes Unterfangen wunderbar geordnet vor sich ging. Die blonden Schönsten, deren Anführerin Ingë hieß, wandelten wacker vornweg; sie wurden später die Venyavann denn genannt. Die dunkelhaarigen Zweitschönsten, deren Anführer ein gewisser (und spezieller) Fynne war, folgten in einigem Abstand, und sie wurden die Nollndorver geheißen, denn sie liebten jeden Platz, an dem sie vorbeikamen. Das leicht unentschlossene Schlusslicht bildeten die grauen Mittelgutausschenden: die Sellery unter ihren Anführern Singdoll (auch Bingho Graujacke genannt) und Oller. Zurück blieben die Unansehnlichen, denn sie waren von Anfang an lustlos, Neues zu erkunden, zeigten wenig Interesse am Segensreich oder den Müden Göttern – und wurden folgerichtig bestraft, gar vom Fluss der Zeit überrollt. Diese waren die bemitleidenswerten Athari.

»Manche von denen entwickelten sich mit der Zeit gar zu Pott-hässlichen, zu Knorks!«, grummelte Cieldran. »Aber da hatte wohl Finstergott Mordfotth seine schwarzen Hände im Spiel.«

Im Laufe des Zuhorchens erschien es den Gefährten, als hätte die Wanderung der Ältesten Albernern gut und gern etliche Monate, wenn nicht Jahre gedauert.

»Sie dauerte eher Jahrhunderte, liebe Kinder!«, lachte der Uralte. »Doch, hey, was soll's? Wir waren jung und unsterblich, hatten alle Zeit der Welt, und Uhren gab's noch nicht. Wie schön, wenn irgendwas ins Unvordenkliche zurückreicht, oder nicht? Rätsel und Mysterien! Wieso sollte man den Verlauf der Momente und Jahrzehnte genau berechnen? Oder wann und wo und wie viele Paare von uns wie viele Kinder gezeugt haben mochten auf unserer netten Reise?«

»Na aber ehrlich, wer will denn schon *sowas* wissen?«, wunderte sich Frohdoof.

Und Cieldran erzählte den Fassungslosen, dass es tatsächlich einen berühmten Chronisten der Mittelmäßigen Welt gegeben habe, der dauernd mit vertrackten Tabellen und hirnerkennenden Berechnungen hantierte... »bis er schließlich zu der Erkenntnis kam, dass wir zum Beispiel am Ufer des Flusses Ohne Namen und Ohne Wiederkehr eine Wanderpause einlegten zum Zwecke einer *großen neuen Zeugung von Kindern* – und dass sich daran so ungefähr viertausend Paare beteiligt hätten! Eine Massenorgie am rauschenden Wasser, sozusagen.«

»Is' nicht wahr!«, riefen alle acht Gefährten gleichzeitig. (Die Zahl Neun hatten sie ja verloren, als Bollobier dahinschwand.)

»Ja, denkt nur!«, lachte der alte Hafenmeister. »Und solche Pauschen von Liebesspielen sollen wir – des Chronisten haarscharfen Forschungen zufolge – des Öfteren eingelegt haben! Immer alles schön nach Plan! Zu anderen Zeiten indes beschlossen wir angeblich

gemeinschaftlich, das Zeugen von Kindern nunmehr für eine längere Weile sein zu lassen.«

»Klingt schon fast pervers!«, erboste sich Legospass.

»Der Chronist selbst war es womöglich nicht«, antwortete Cieldran stirnrunzelnd. »Er schrob klammheimlich seine Überlegungen nieder. Aber jene, die später seine Notizen veröffentlichten – ja, die mögen sowasinderart sein.«

Er schenkte allen ein Gläschen albernischen Abendtees ein und lachte: »Natürlich handelt es sich bei diesen Berechnungen um blanken Tynnev. Der Ärmste muss etliche Jahre auf solch schockierend fruchtlosen Mummpyzz verschwendet haben – was besonders deswegen haarsträubend ist, da der gute Herr die Zeit zum Schreiben spannender Abenteuergeschichten hätte nutzen können. Sowas konnte der nämlich!« Da waren die Gefährten betrübt ob solch tollkühnen Irrsinns.

Und endlich sagte Macho: »Schön, dass du das Wort *Mummpyzz* kennst, Cieldran! Allround kennt es sicher nicht!«

»Ach, der junge Allround!«, schmunzelte Cieldran und kraulte sich das Kinn. »Wie alt is' er jetzt? Noch keine zweihundert, will ich meinen. Da fällt mir ein: Wie viele Lenze zählt er denn in euren Tagen, ihr Fremden aus der Zukunft?«

»Ungefähr sechseinhalbttausend«, brummelte Ganzhalb und kraulte sein Kinn: als wollte er beweisen, wie schnell man sich schlechte Gewohnheiten abgucken kann, wenn man nur willens ist. Cieldran winkte höhnisch ab. »Beneidenswerter Jungspund! Kurz und grün: Ich hatte eben ein bisschen mehr Zeit, mich mit menschlichen Sprachgewohnheiten zu beschäftigen.«

Wieviel mehr Zeit? Aber da schüttelte der uralte Hafenmeister den Kopf und fragte sie, ob denn Geheimnisse und Rätsel nicht rätselhafter und geheimnisvoller seien als schnöd-blöde Tabellen.

Interessante Frage, fand Macho. Die anderen fanden das nicht, da sie vor Müdigkeit nichts mehr zu finden anvisierten. Er aber

dachte: »Offenbar erfordert Neugier dauernd die Entschleierung herrlichster Geheimnisse! Ansonsten wären wohl Schriften wie *Nachrichten aus der Mittelmäßigen Welt*, *Die Historie der Döspaddel*, *Die nie vollendeten Superstories* oder *Die Vergessenen Geschichtlein* niemals veröffentlicht worden... und wir würden uns gar nicht auf dieser Zeitreise befinden!«

Cieldran erzählte unterdessen fröhlich weiter: Wie die Wandergemeinschaft der Albernern schließlich an die Ostküste der Mittelmaßlande gelangte – und er für immer dort bleiben wollte: um in die Dünen zu gucken und gleichzeitig den Wellen zu lauschen, also eigentlich falsch herum stand.

Mittlerweile war aber selbst Macho eingeschlafen. Und noch im Traum schwindelte es die Freunde von dahingezogenen Jahrtausenden.

Am nächsten Morgen geschah's: Es brach ein neuer Tag an. Vom Morgenrotsee zog ein hübsches Pink herüber, und Cieldrans Diener servierten den Ohringgefährten ein opulentes Früchtefrühstück. Allerdings gab es keinen Salat.

»Ich dachte, *den* lieben alle Albernern?«, murmelte Pymli, verwirrt, doch nicht allzu enttäuscht, denn er schätzte Hammelkeule zu Tagesbeginn.

Marathorn lächelte verschmitzt: »Salat ist hier nicht sonderlich beliebt. Und unter den Kräutern fehlt immerzu Dill. Es liegt an einer Art Lokalrivalität. Solcherlei kennst du doch? Ihr Kleinkerle vom Berg Erigor habt doch auch dauernd Geschwisterzwist mit denen der Kupferhügel,² oder? Nur wenn von außen Feinde kommen, rückt ihr zusammen.«

Pymli verstand nicht sofort, aber nach kurzem Nachdenken kam's ihm so vor, als könnte er draufkommen. Das Wort *Kleinkerle*

² Meistens wird der Begriff *Kupferberge* benutzt

schmeckte ihm jedoch immer schlechter, derweil er auf den Früchten kaute. Pipifax aber hatte Gefallen an einem anderen Wort gefunden und rief: »Geschwisterzwist, Geschwisterzwist. Versucht das mal ganz schnell hintereinander zu sagen!«

Und Macho fragte den Hafenmeister: »Wohnt nicht nebenan im Reich Lindern der alte König Dyll-Saladh?«

Cieldran runzelte die Stirn, derweil er gemächlich eine Karaffe des albernischen Vormittagstees verschlabberte. »*Den* wollt ihr doch wohl nicht auch noch besuchen, ihr zeitreisenden Wanderer? Falls ja, immer dran denken: Er ist heuer jung, deswegen töricht und doch arrogant. Übt also Rücksicht – oder besser: Besucht ihn erst gar nicht!«

Eigentlich fühlten sich die Acht (leider waren sie nicht mehr die Neun!) ein bisschen sehr müde. Aber da sie schon einmal hier waren am Anfang des Viertletzten Zeitalters, wollten sie die Möglichkeit nutzen, den legendären Dyll-Saladh persönlich kennenzulernen.

»Is' also nicht weit nach Lindern?«, fragte Frohdoof. Seine Augenränder waren dunkel, aber das fiel nur denen auf, die ihn anguckten, was eine glückliche Fügung war, denn sicher hätte er selbst helle Augenränder bevorzugt.

»Is' nur 'n Steinwurf entfernt«, meinte ein Diener. »Von hier aus muss man noch nicht mal die Trunkenen Berge überqueren. Man kann an ihnen vorbeilaufen!«

Die Gefährten leerten ihre Gläschen, und Pipifax fragte die ringsum stehenden Albernern geradeheraus: »Seid ihr eigentlich genauso alt wie Cieldran?«

»Manche von uns schon, aber das wird in den Annalen leider nie erwähnt. Und keiner hat bis jetzt 'n Bart bekommen!«

GLOSSAR EINE UNVOLLSTÄNDIGE AUSWAHL WAHLLOSER BEGRIFFE

SPRACHEN

Singdadrin [z'ɪŋdadɾ,ɪn] Sprache der Grauhaaralbernen; sie ist so wohlklingend, dass man in ihr nur singen möchte.

Quenglyar [kv'ɛŋly:,ɑ:r] Sprache der Hoch-Albernen des Segensreichs; in ihr klingt selbst Quengeln wunderbar.

Ostrom [ɔstr'o:m], im Singdadrin **Ostron** ['ɔstro:n]. Die Allgemeine Verkehrssprache der Mittelmaßlande im Drittletzten Zeitalter.

Dumländisch [d'ʊml,ɛndɪʃ] Sprache der Dumländer, wie nach jahrhundertelangem Forschen erkannt wurde.

Khruzzcotz [k,ɹ'ʊtskɔts] Sprache der Leydhenzwerge. Sie wird jedoch in keinem Buch erwähnt, da nicht nur die Sprache, sondern auch ihr Name geheim war.

Portavestphalica [p'ɔrtav,ɛstfal,i:kɑ:] Sprache der Dimensionspforten.

WAHLLOSE

S

Alcatrazcondor ['alkatr,atskɔnd,o:r] Taff-Pharrersohns Flaggschiff.

Altvordemzeit ['altfo:rd,ɛmtsɑɪt] Die Frühen Jahrzehntausende, zusammengefasst als *Fünffletzte Zeitalter*.

Die Drei Stillmarie [d'i: dr'aɪʃt,ɪlmar'i:] Edelsteine, die Hochalb Fee-Amor im Fünffletzten Zeitalter schuf; sie schimmerten ab-

wechselnd silbrig golden, goldsilber, silbergold oder golden silbrig. Ihr Name rührt von einer Ansage der Mutter GardAriels an ihre Tochter: *stilmaryëe*!

DyePuerpal [d'y:əpu:3p'ɑ:l] Legendäres Musikantenquintett.

Gehwait-mith-Mir-dann [əhv'aɪ̯-m'ɪth,ɑ:-m'i:r-d'an] Gilde jener Schmiedemeister, denen KelleBrimbor Gefolgschaft empfahl: Erfolg wäre ihnen dann sicher.

Gilde der Tollkühnen Chronisten [t'ɔlky:nək'ro:nɪstn] Historiker von Wagemut.

Glam-Ding [gl'ɑ:m-d'ɪŋ] Ganzhalbs Schwert; es wurde angeblich in Gondeldrin geschmiedet.

Killmarillion [k,ɪlmarɪlj'ɔ:n] (Singdadrin; Quenglyar **Still-mariellion**) Berühmtes Buch, das von Geschehnissen der Altvordemzeit erzählt.

Mymosensilber [m'y:mo:z,ɛnzɪlbɜ] (Quenglyar **Mythryll**, Singdadrin **Mythenrille**) Edles Metall, welches allein in Glorya zu finden war.

Mysthrall [m'ystrəl] (Quenglyar; im Singdadrin **Mythdrall**) Meerwind in Lindern.

Tollkühne Annalen [t'ɔlky:nə an'ɑ:lən] Chroniken der Frühen Zeitalter.

Tuubi [t'u:u:b,i:] (vollständiger Name **Tuubiornottuubi**) Tabak, dessen Genuss Hoffnung spendete.

Voehn [f'œhn] Bergwind in Lindern.

SCHÄTZE

Galantiri [g'alant,i:ri:] Kugelrunde Steine, mit denen man weit sehen und andere umgarnen konnte. In Wirklichkeit hießen sie anders.

Diamantynia [d,i:am'anty:n,i:ɑ:] Durchsichtige Edelsteine; zuweilen auch *adamanthynia* genannt, doch diese konnten auch schwarz sein, weswegen sie weniger durchsichtig waren.

Rhubynae [r'u:by:n,ɛ:] Rote Edelsteine (bisweilen rosa).

Saphyreya [z'ɑ:fy:r,ɑɪ̯:] Blaue Edelsteine (manchmal thuerkhys).

UMGANGSSPRACHLICHE BEGRIFFE

Fyesmoepph [f'y:ɛsm,æp] Ostrom-Begriff für Fiesling.

Fyrlefanthz [f'yrle:f,antts̩] Ostrom-Begriff für Unnötiges.

Khokoloraes [k'o:h'o:ko:l,o:rɛ:s] Nummernohrisch für **Kwatsh**.

Kwatsh [k':v'atʃ] Ostrom-Wort für Unsinniges.

Láryëfarië [l,ary:',e:far'i:] Quenglyar-Ausdruck für **Fyrlefanthz**.

Maeyner Troy [m'ɛ:y:nɜ tr'ɔθ] Albernischer Ausruf der Verblüffung.

Maeyne Vraessae [m'aɪ̯nə fr'ɛsə] *Schrei* der Verwunderung; Ursprung: Gondeldrin.

Mummpyzz [m'ʊmpyts̩] Ostrom-Wort für Unfug.

Pippyfaxx [p'ɪpy:f,aksks] Rohvaliumorisch für **Mummpyzz**.

Shnykshnak [ʃn'ɪkʃnak] Ous-Ruh'nisch; Bedeutung: Láryëfarië.

Tynnëvv [t'ɪnɛf] Singdadrin für **Fyrlefanthz**.



WEITERE UMGANGSSPRACHLICHE BEGRIFFE

Gkrrugh-krúkûk-ûhúbrûm [g,e:k,a:'εrr'ʊkh-kr'u:ku:k-'u:ʊbr,ʊm] Ausruf der Schwarzen Sprache, der dauernd durch die Labyrinth des Gundasbadbergs hallte.

Khuzkuud-thrazdukudh [k':h'ʊtʃku:,u:t-tr'atsdu:k,ʊth] Fluch der Steinköpfe; Bedeutung unbekannt.

Shmyerlappën [ʃm'i:rlapən] Offenbar eine Mischung aus Singdadrin und Duumländisch; Bedeutung: gieriger Mann, typischer Mann.

shlÿmperdybÿx! [ʃl'ɪmpɜd,i:bɪks] Albernischer Ausruf des Erstaunens.

vlaeshy [fl'ɛʃi:] Begriff aus dem Neu-Ostrom; wahrscheinliche Bedeutung: spannend, fetzig.

WUNDERVOLLE ARCHITEKTURSTILE

Grynaeyedtinisch [gr'e: n'aɛ:t t'i:nɪʃ] Ein erhabener Architekturstil.

Tythantythisch [t,ɪtant'ytɪʃ] Ein hehrer Architekturstil.

ORTE

Abendbrotberge, auch **Nanuwiedas-Berge** genannt [n'anu:v,i:da:s] Höhenzug im Osten Erieadochs.

Ahdada ['a:dad,a:] Die Erde.

Albernenhavn, Anneduenën, Armenhous ['albɜn,ɛnhavn,'ane:d,y:nən,'armənh,aʊs] Schöne Nummernohr-Städte.