

## DIE HANDLUNG

### Die Weiße Stadt

Diese Geschichte spielt in einer Zukunft, in der es die Menschen endlich geschafft haben. Sie sind unsterblich geworden. Nach vielen Jahren des Experimentierens haben sie ihre Gene so weit manipuliert, dass dauerhaftes Sonnenlicht sie vor dem Altern bewahrt. Deshalb veränderten sie den Lauf der Erde, damit die Sonne niemals wieder untergeht und es für immer Tag ist.

Und sie erbauten auf dem höchsten Berg eine prächtige Stadt namens „Heliopolis“, auch genannt die „Weiße Stadt“, in der Leid, Elend und Trauer endgültig der Vergangenheit angehören, und deren Bewohner sich unbeschwert einem Leben in Wohlstand und Luxus widmen können.

Doch einer ist unter ihnen, der dessen überdrüssig ist. Sein Name ist Nova, der Sohn des Herrschers über Heliopolis. Nova fragt sich immer mehr: Ist das alles? Ist dies für immer? Was kommt nach dem ewigen Leben? Er sehnt sich danach die andere Seite kennenzulernen, die Dämmerung, die Dunkelheit, die Nacht.

### Die Schwarze Stadt

Aber nicht allen Menschen ist es vergönnt, an dem sorglosen Leben in der Weißen Stadt teilzuhaben. Diejenigen, die nicht in diese Welt hineinpassen, werden für immer verstoßen auf die andere Seite der Erde, jenseits der Grenze vom Tage zur Nacht. Dort, in der ewigen Dämmerung, am Rande der Unterwelt liegt die „Schwarze Stadt“. Unter ihren Bewohnern herrschen Chaos, Gewalt und das Recht des Stärkeren.

Ihr Anführer heißt Ebenezer Tworay. Auch er erblickte einst das Licht der Welt in den Genlaboren von Heliopolis, doch gab sein missgebildeter Geist bald Anlass ihn für immer zu verbannen in die Düsternis der Schwarzen Stadt. Seither wird er getrieben vom Hass auf seine einstigen Schöpfer, und vom Wahn, eines Tages einen Weg zurückzufinden in die Weiße Stadt.

### Der Tag, an dem Wolke kam

Als eines Tages die Sonne über der Weißen Stadt ihren höchsten Stand erreicht, da kriecht von Westen ein dunkler Schatten auf sie zu, und die Bürger von Heliopolis versammeln sich in Panik auf den Dächern und Plätzen. Dort müssen sie mit ansehen, wie eine riesige schwarze Wolke in der Form einer gigantischen Spinne langsam beginnt die Sonne zu verschlingen. Für eine Stunde legt sich vollkommene Finsternis über das Land. Als sie endlich weicht, sind die Menschen nicht mehr dieselben.

Die lähmende Mattheit, die sich anfangs über die Bewohner gelegt hat, ist bald vorüber, als ein unheilvoller Virus losbricht. Die Befallenen werden wie in einem wahren Veitstanz von Konvulsionen ergriffen, wie Zombies irren sie umher. Die Seuche droht bald alle in Heliopolis zu infizieren.

### Der letzte Sterbliche

Die Wissenschaftler erkennen schließlich, dass die Heilung im Geheimnis des Todes liegt. Allerdings haben die Ärzte den Tod längst aus den Genen vertrieben. Und erst vor kurzem wurde der letzte sterbliche Mensch verbannt und wie ein Aussätziger in die Düsternis verstoßen. Doch nur mit dessen Blut kann ein Serum gegen die schreckliche Krankheit entwickelt werden. Nova meldet sich freiwillig nach dem letzten Sterblichen zu suchen: „Lasst mich gehen,“ ruft er, „lasst mich sie antreten, die Reise ans Ende des Lichts!“

## Durch das Labyrinth zur anderen Seite

Dazu muss Nova zuerst ein heimtückisches Labyrinth durchdringen, um in das Tal der Dämmerung zu gelangen. Am Ende des Tales liegt die Schwarze Stadt. Sollte sich der letzte Sterbliche dort nicht mehr aufhalten, so muss Nova ihm in die Unterwelt folgen, wo die Schatten der Lebenden auf ihren Tod warten. In dieser Zwischenwelt muss er den Sterblichen abfangen, noch bevor dieser am Ende des Lichts angekommen ist. Wird er vom Fährmann über den Fluss in das Reich der Toten gebracht, ist alles aus und vorbei. Denn von dort gibt es keine Wiederkehr.

Novas Vater gibt ihm außerdem zwei Dinge mit auf den Weg. Zum einen eine Ampulle, um das Blut des letzten Sterblichen darin abzufüllen. Zum anderen eine Taube in einem Käfig. Flüstert man ihr das Lösungswort zu, so verwandelt sie sich umgehend in den mächtigen Vogel Greif, und trägt den, der zu ihr spricht durch die Lüfte zurück in die Weiße Stadt.

„Wie lautet dieses Lösungswort?“ fragt Nova seinen Vater.

Und der Vater antwortet: „Es ist der Name deiner Mutter.“

## In der Schwarzen Stadt

Nova kämpft sich mit aller Kraft durch das schier undurchdringliche Gestrüpp des Irrgartens. Als er ihm endlich entkommt, fällt er vor Erschöpfung in einen tiefen Schlaf. In ungewohnter Dämmerung erwacht Nova in Gegenwart einer buckligen Gestalt. Noch völlig benommen fragt Nova: „Bist du der letzte Sterbliche?“ Die Gestalt starrt ihn eine Weile ungläubig an, und entgegnet schließlich laut lachend: „Ha! Seh' ich so aus, als wollte ich nicht sterben, wenn ich nur könnte?“

Der Bucklige ergreift Nova, fesselt ihn, und bringt ihn zu Ebenezer Tworay, dem Anführer der Verstoßenen in der Schwarzen Stadt. Als dieser in Nova einen der „hell Erleuchteten“ erkennt, sieht er endlich eine Gelegenheit gekommen, sich an seinen verhassten Peinigern zu rächen. Doch gerade als er mit seinem Schwert zum tödlichen Schlag ausholt, hält Tworays Frau Desdemona ihn rechtzeitig davon ab. Gemeinsam beginnen sie Nova zu verhören, der ihnen schließlich den Grund für seine ungewöhnliche Reise offenbart.

Dabei zeigt sich jedoch, dass der letzte Sterbliche erst kürzlich auch aus der Schwarzen Stadt vertrieben wurde, und bereits auf dem Weg in das Reich der Schatten ist. Desdemona kann ihren Mann davon überzeugen, dass es klüger ist Nova ziehen zu lassen. Denn ist dieser erfolgreich mit seiner Suche, so wird es ein Leichtes sein ihn bei seiner Rückkehr zu überwältigen. Mit dem wertvollen Blut wird man sich dann bestimmt einen Weg zurück in die Weiße Stadt erzwingen können. „Lass ihm einen kleinen Vorsprung, dann folge ihm!“ flüstert Desdemona ihrem Mann zu. Tworay befiehlt daher dem Buckligen, Nova den Weg in die Unterwelt zu weisen.

## Auf dem Weg in die Unterwelt

Der Bucklige führt Nova durch ein menschenleeres und zerfallenes Industriegelände am Rande der Schwarzen Stadt zu einer Bushaltestelle. Dort verlässt er Nova mit den Worten: „Hier sind wir. Ich gehe, du wartest. Sie wird gleich kommen.“

Bald darauf erscheint aus dem Nebel ein alter, völlig verrosteter Schulbus und hält mit quietschenden Bremsen. Die Fahrerin ist die sechsjährige Matilda, die, auf einem viel zu hohen Sitz thronend, den Bus lenkt. Altklug wie sie nun mal ist, gibt sie nur widerwillig Auskunft darüber, dass sie den letzten Sterblichen erst vor kurzem in die Unterwelt gebracht hat, und dass sie wieder in dieselbe Richtung fährt. Nova steigt ein und Matilda startet den Motor.

Auf der Fahrt, die zunächst ruhig beginnt, hängt Nova Erinnerungen an seine erste romantische Begegnung nach, einem geheimnisvollen Mädchen aus einem Wanderzirkus, und wie sie ihn einst aus seinen düsteren Schwelgereien zu reißen vermochte.

## HELIOPOLIS oder: Novas Reise ans Ende des Lichts

---

Seine Tagträume werden jäh unterbrochen, als der Bus abhebt, um seine Fahrt durch die Wolken fortzusetzen. Der Flug wird immer turbulenter, die Wolken verdichten sich und Gewitter brechen los. Unter Blitz und Donner erreichen sie schließlich den höchsten Punkt der Erde. Inmitten eines heftigen Sturms landen sie unsanft auf einem mit Eis und Schnee bedeckten Gipfel. Matilda steigt wortlos aus, Nova folgt ihr. Sie lockt ihn an den Rand des Gipfels, wo sie sich in einen teuflischen Dämon verwandelt, und stößt Nova mit übermenschlicher Kraft in den Abgrund. Nova stürzt hinab, auf dem schnellsten Weg zur Hölle.

### **Im Reich der Schatten**

Doch Nova landet sanft, und er taucht ein in den See aus Milch und Honig. Als er an Land schwimmt bemerkt er, wie gesichtslose Gestalten am Ufer des Sees niederknien, um von dem labenden Nass zu trinken. Doch da sie keine Münder haben, rinnt alles an ihnen herab und wieder zurück in den See. Sie behalten nicht einen Tropfen, der ihren Durst löschen und ihren Hunger stillen könnte. Es sind die verstorbenen Seelen der Lotophagen, auch genannt die Lotosesser, die hier in der Hölle die Strafe für ein Leben der Völlerei verbüßen.

### **Immer wieder und wieder von vorne**

Als Nova die Szenerie verlässt, wird er beinahe von Sisyphos überrannt, der ihm völlig außer Atem entgegeneilt. Nova kann ihn kaum nach dem letzten Sterblichen befragen, so eilig hat es Sisyphos, der gleich wieder weiterrennt. Nur wenige Augenblicke später begegnen sich die beiden wieder, diesmal kommt Sisyphos aus einer ganz anderen Richtung. Doch kann sich dieser nicht im Mindesten an ihr erstes Zusammentreffen erinnern: „Wer bist du? Kennen wir uns?“ fragt Sisyphos verzweifelt. „Weißt du es nicht mehr? Gerade eben erst sind wir uns begegnet.“ antwortet ihm Nova. Sisyphos schüttelt den Kopf: „Das muss mindestens ein ganzes Leben her sein. Lasst mich gehen. Ich muss schnell zurück, um wieder ein neues von vorne zu beginnen.“ Und nach Luft ringend hetzt er abermals davon.

### **Jäger und Gejagter**

Kaum hat sich Nova von seiner letzten Begegnung mit Sisyphos erholt, wird er von Schüssen in der Nähe aufgeschreckt. Ein Jäger, in der typischen Jägerkluft, stampft laut fluchend aus dem Unterholz hervor, wild mit einem Gewehr fuchtelnd. Immer wieder legt er an, zielt und schießt auf etwas in der Ferne. Als er Nova bemerkt, erschrickt der Jäger. Mit zitternder Stimme gesteht er: „Kaum habe ich den einen dunklen Schatten erlegt, der sich lautlos von hinten herangeschlichen hat, schon höre ich den Schlachtruf der nächsten dämonischen Wesen, die sich zusammengerottet haben, um mich zu jagen und zu erlegen!“ Um sich schießend, flüchtet der Jäger wieder in den Schutz des Waldes.

### **Flucht durch die Wüste der Nacht**

Nova wandelt weiter durch die immer dunkler werdende Dämmerung der Unterwelt, als plötzlich ein Schwarm feurig blitzender Augen über ihm auftaucht. Wie gebannt starrt Nova auf das Auf und Ab der umher tanzenden Leuchtkugeln, die ihn abwechselnd anblicken, zuzwinkern oder bedrohlich fixieren, als entstammten sie tausend Gesichtern.

Und alle sprechen gleichzeitig zu ihm, um ihn zu warnen. Sie berichten ihm von seinem Verfolger, und sie beschwören ihn zu fliehen, durch die Wüste der Nacht. Nova macht sich auf den Weg in die Finsternis, umringt von Irrlichtern, die immer wieder seinen Namen rufen.

### **Am Ende des Lichts**

Als Nova endlich den Fluss erreicht, dessen Plätschern er schon von weitem vernommen hatte, da bemerkt er, wie der schwache Lichtstrahl, dem er gefolgt war, plötzlich und abrupt am Wasser endet. Der Fluss vor ihm liegt in vollendeter Dunkelheit. Drüben, auf der anderen Seite, das Reich der Toten. Das Ufer angestrengt absuchend erkennt er im schwachen

## HELIOPOLIS oder: Novas Reise ans Ende des Lichts

---

Schein eine Gestalt auf einem Schemel sitzend: es ist der Fährmann, alt und zerzaust, der dort laut schmatzend genüsslich einen Apfel verzehrt.

Bang, und mit zitternder Stimme wendet sich Nova an den alten Mann: „Fährmann, sag, bist du dem letzten sterblichen Menschen begegnet?“

Fröhlich antwortet der Fährmann ihm: „Oh ja, gewiss mein Sohn. Gerade habe ich ihn *übergesetzt*. Und dann habe ich mich *hinggesetzt*, um mal einen Happen zu essen.“

Und dann berichtet der Fährmann von seinem vollendeten Tagwerk, für das er von dem letzten Sterblichen den Lohn erhalten hat. Stolz präsentiert er Nova dessen Obolus in Form zweier glänzender Goldstücke.

### Der Fährmann

Erschöpft und desillusioniert sinkt Nova in sich zusammen. Seine Reise war umsonst, alle Hoffnung liegt darnieder. Er kommt zu spät, der letzte sterbliche Mensch weilt nun für immer im Reich der Toten.

Gerührt rafft sich der Fährmann auf und macht Nova ein Angebot: „Ich kann dich gut leiden. Daher biete ich dir an, dich auf die andere Seite zu bringen. Du musst nur mit mir auf die Fähre springen, dann geht's linksherum schnurstracks ins Elysium. Oder rechts sogleich, dann geht es in das Schattenreich. Such's dir aus, und ich will deinen Wunsch befolgen.“

Neuen Mut schöpfend erwidert Nova voller Eifer: „Wenn du mir einen Wunsch erfüllen willst, dann bring mich zu dem Ufer, an dem der Sterbliche nun ist. Und dann leg bitte noch was drauf auf deine Güte: sobald ich dort bin, nehme ich mir schnell sein Blut, und dann bring mich hierher zurück!“

Doch der Fährmann ist nicht gewillt sein Angebot zu erweitern: „Ich bringe dich gern dorthin, wo dein Sterblicher nun wandelt. Aber schlag dir das mit der Rückfahrt aus dem Kopf!“

### Ein uraltes Gesetz

Und so sehr Nova ihn auch bittet, der Fährmann lenkt nicht ein. Vielmehr verschlechtert sich dessen Laune immer mehr, bis er Nova wutentbrannt entgegnet: „Hör auf zu zerfen, du gehst mir auf die Nerven! Wer, wie du, ewig lebt hat freie Fahrt ans andere Ufer, aber es liegt nicht in meiner Macht dich wieder zurückzubringen. Es ist ein uraltes Gesetz: Ich bin der Einzige, der fährt und von den Ufern wiederkehrt! Entscheide dich: Komm mit mir oder lass es sein und bleib für immer hier allein.“

### Auftritt Tworay

Als das Wortgefecht zwischen Nova und dem Fährmann seinen Höhepunkt erreicht, da bringt ein gellender Schrei sie jäh zum Schweigen. Es ist Ebenezer Tworay, der sich mit erhobenem Schwert zwischen die beiden Streitenden stellt. Von dem Fährmann, dem er mit der Klinge droht, verlangt er: „Du da, alter Zausel, lass den da besser stehen. Dafür bringst du *mich* ans andere Ufer.“

Doch der Fährmann bleibt unbeeindruckt: „Gerne bring ich dich hinüber, anstatt diesen undankbaren Balg. Doch zuerst musst du mir den Obolus präsentieren, den alle Toten zu entrichten haben.“

Überrascht entfährt es Tworay: „Du besitzt die Frechheit von mir einen Lohn zu fordern, und von dem hier nicht? Und wieso redest du von mir als Toten? Da irrst du dich gewaltig! Ich bin so wie dieser da unsterblich.“

Da schleudert ihm der Fährmann entgegen: „Wer sich irrt bist du, mein Freund! Wieso glaubst du, dass die vielen Jahre in der Dämmerung ihre Spuren nicht hinterlassen haben, he? Es braucht das stete Licht der Sonne, um so zu bleiben wie jener hier. Nun bist du sterblich und dem Tod geweiht.“

## HELIOPOLIS oder: Novas Reise ans Ende des Lichts

---

Und als er diese Worte spricht, springt der alte Mann flink wie eine Katze auf seine Fähre, stößt sich mit unmenschlicher Kraft von der Böschung, und entschwindet in die Dunkelheit, laut rufend:

„Jetzt habe ich endgültig genug von euch, wenn ihr nicht wollt, dann lasst es sein! In hundert Jahren kehre ich zurück, und zwar allein!“ Und boshaft lachend fügt er hinzu: „Ach ja, noch eines: euer letzter Sterblicher ist jetzt nicht mehr sterblich, denn er ist ja jetzt bei den Toten!“

### Schachmatt

Überrumpelt von dem Manöver des Fährmannes bleiben Nova und Tworay eine ganze Weile schweigend nebeneinander am Ufer stehen. Sie müssen erkennen, dass sie beide in der derselben Pattsituation feststecken.

Der eine ist zwar unsterblich, wird den Fährmann aber niemals zu einer Rückfahrt überreden können. Der andere ist dem Tod geweiht, und sein Hass, so glühend er auch sein mag, wird keine hundert Jahre brennen.

### Ein Ausweg

Da kommt beiden gleichzeitig ein Gedanke, den Nova schließlich ausspricht: „Wenn der letzte Sterbliche nun im Totenreiche weilt, dann ist der letzte der, den der Tod erst noch ereilt.“

„Ja, und das bin dann wohl ich.“, ergänzt Tworay. „Ich bin nun der letzte Sterbliche.“

Und Nova fährt fort: „Als der Fährmann den letzten Sterblichen ins Reich der Toten fuhr, da nahmst du dessen Platz ein. Und auch alle anderen, die ihr Leben in der Dunkelheit verbracht haben. Und nur euer aller Blut kann die Krankheit, die uns beherrscht, besiegen. Daher bitte ich dich: fliege an meiner Stelle auf dem Rücken dieses Vogels in die Weiße Stadt zurück. Dort kann eine Probe deines Blutes zeigen, dass ihr, die Verbannten in der Dämmerung, die Heilung in euch tragt. Die Tore werden weit geöffnet und ihr werdet endlich wieder frei sein.“

Tworay, zuerst misstrauisch, ist schließlich einverstanden: „Nun gut, da ich nichts zu verlieren habe, will ich es riskieren. Doch wie bringe ich diese Taube dazu, mich zu tragen?“

„Sobald man ihr das Losungswort zuflüstert, verwandelt sich die Taube umgehend in den Vogel Greif und erhebt sich in die Lüfte.“ antwortet Nova.

„Und wie lautet dieses Losungswort?“

„Du musst es ihr selbst nennen. Denn nur *den* nimmt sie mit, der auch zu ihr spricht. Ich werde es dir ins Ohr flüstern.“

Doch als Nova dem Anführer der Schwarzen Stadt die Losung zuflüstert, erleicht dieser und fragt verwirrt: „Was ist das für ein Wort, ist das ein Name?“

Und Nova antwortet: „Es ist der Name meiner Mutter.“

Tworay nimmt die Taube aus dem Käfig und flüstert ihr den Namen zu. Sofort wächst sie zu einem mannshohen Tier an, dem Vogel Greif. Tworay packt schnell seinen Hals und schwingt sich auf seinen Rücken. Kurz bevor der Vogel abhebt, kann Tworay noch rufen:

„Das ist der Name *unserer* Mutter. Du und ich, wir sind Brüder!“

Der Vogel flattert mit den Flügeln, hebt ab, und fliegt mit seinem Passagier davon.

„Leb wohl!“ ruft Tworay.

Nova hebt die Hand zum Abschied und ruft ebenfalls: „Leb wohl!“

**E N D E**