



CLAIRE NORTH

Das
Spielhaus

BASTEI ENTERTAINMENT 

»Sehr gut«, sagt sie, »ich akzeptiere eure Entscheidung. Doch weil dies das Spielhaus ist, könnt ihr keinen Zugang zu den oberen Gemächern erlangen, ohne eine Bewährungsprobe bestanden zu haben. Ihr seid Kandidaten, die für geeignet befunden wurden, doch nur einer erhält einen Platz in unserem Kreis. Die übrigen werden diesen Ort verlassen und niemals wiederkehren. Ein Spiel wird über den Sieger entscheiden. Bitte, nehmt diese Schatullen.«

Wir schauen zu, als die Schlichterinnen vier silberne Kästchen bringen, eines für jeden der Spieler. Alle vier können es kaum erwarten hineinzuschauen, aber sie halten still und rühren kein Glied, möglicherweise aus Furcht vor ihr, die vor ihnen sitzt.

»Bei dem Spiel«, fährt sie fort, »geht es um Könige. In diesen Kästen befinden sich Spielkarten, von denen ihr nach eurem Belieben Gebrauch machen könnt. Jede Karte steht für eine Person, irgendwo in unserer Stadt, die durch leichtfertige Geschäfte, eine verlorene Wette, hohe Kredite oder fehlgeleiteten Ehrgeiz bei unserem Haus in der Schuld steht. Diese Schuld übertragen wir nun an euch, damit ihr Nutzen daraus zieht. Außerdem findet ihr in den Schatullen das Signalement eures Königs. In nächster Zeit wird im Rat der Zehn der Sitz eines der drei Tribunen vakant. Vier in etwa gleich aussichtsreiche Kandidaten bewerben sich um das Amt. Jedem von euch ist einer dieser Kandidaten zugeteilt worden – euer König. Gewinner ist, wem es gelingt, seinen König auf den Thron zu heben. Auch die Regeln des Spiels findet ihr in dem Kästchen. Jeder, der dagegen verstößt, wird von den Schlichterinnen aufs Härteste bestraft werden, und, Freunde, wiegt euch nicht in der Hoffnung, dass man es nicht bemerken wird. Sie werden es wissen, glaubt mir.«

Damit endet sie, und damit erhebt sie sich und die Spieler tun desgleichen, und für einen Augenblick stehen alle vier da, still und stumm und warten auf – ja, was?

Stellen wir uns vor, dass sie lächelt, hinter ihrem Schleier, die Herrin des Spielhauses? Glauben wir, einen Unterton von Belustigung in ihrer Stimme zu vernehmen?

Wir wagen nicht zu spekulieren, nicht heute Abend, nicht mit einem Kästchen von Silber in der Hand und der Angst vor dem Unbekannten im Herzen.

Sie geht hinaus und wir ebenfalls, der Raum verblasst wie eine Erinnerung.

Kapitel 7

Wir befinden uns an einem streng gehüteten Rückzugsort.

Thene und ihr Gemahl teilen kein gemeinsames Schlafgemach, und er, der vieles wagt, wagt nicht, diese Kammer zu betreten. Es ist *ihre* Kammer, unter dem Dach gelegen, wo gewöhnlich die Dienerschaft wohnt, aber sie haben ja kaum noch Dienerschaft. Sie ist nur aufs Notdürftigste eingerichtet, diese Kammer, denn nur unbedeutende Dinge will Thene um sich haben. Wenn diese gestohlen werden, zerstört oder ihr genommen, ist der materielle Verlust gering, und was die Gefühle angeht, die Geschichte und die Zeit, die sie dafür aufgewendet hat ... nun ja, lass fahren dahin.

Wir sind kühn, ihr und ich, hier zu sein, unsichtbare Zuschauer. Doch wir mussten kommen, Voyeure der Geschichte eines anderen Menschen, denn hier legt Thene ihr Mieder ab sowie den versteiften Oberrock, löst ihr Haar, entzündet eine neue Kerze am Stummel der niedergebrannten, stellt sie neben ihr Bett und, im Schneidersitz auf den Kissen sitzend wie ein Kind mit einem verbotenen, spannenden Buch, öffnet sie das silberne Kästchen.

Draußen dämmert es, graues Morgenlicht kriecht über die Inseln der Lagune, durch die schlummernden Werkstätten von Murano, über die menschenleere Piazza San Marco, diesen zur Verhöhnung byzantinischen Hochmuts gebauten stolzen Platz, und die stillen Wasser des Canal Grande in Richtung San Polo, wo Thene ihre Schätze betrachtet.

Ein Blatt Papier, worauf die Regeln geschrieben stehen.

Füge den anderen Spielern keinen Schaden zu.

Sieger ist der Spieler, dessen König gekrönt wird.

Das ist alles.

Sie wendet das Blatt einige Male hin und her, dann lacht sie laut, aber die Furcht, man könnte es im Haus hören, lässt sie sogleich wieder verstummen.

Sie schaut in ihren Kasten.

Eine silberne Figur, die Statuette eines Mannes mit bodenlangem Gewand und randloser Kappe. Sein Name ist Angelo Seluda, und das hätte sie auch gewusst, ohne die Gravur am Sockel zu lesen. Jeder kennt die Familie Seluda, die seit fünfundzwanzig Jahren mit den ebenfalls im Viertel Cannaregio ansässigen Bellignos im Zwist liegt.

Die Seludas trugen Blau, die Bellignos trugen Grün. Die Seludas handelten mit Glas, die Bellignos handelten mit Fisch. Genauso wusste jeder, was Auslöser der Fehde gewesen war, allerdings wusste jeder etwas anderes. Einige flüsterten, eine Frau, andere wisperten, ein Schiff. Man munkelte, der Lieblingssohn der Bellignos wäre von einem Kapitän der Seludas an einen Konkurrenten aus Mailand verraten worden. Der Jüngling liebte eine Frau – so gut ein Fant von siebzehn Jahren zu lieben versteht, mit hitziger Leidenschaft, die so

schnell erlischt wie eine Kerze im Regen. Aber diese Frau hatte einen Bruder, und der Bruder war eifersüchtig, und vor zwei Jahren verschwand der Jüngling.

Bellino ist zu mächtig, als dass eines der anderen Häuser es wagen könnte, in aller Offenheit ein Mitglied seiner Familie zu ermorden, aber, so scheint es, nicht mächtig genug, um die außerhalb Venedigs weilenden Verwandten zu schützen. Andererseits, wer kann sagen, was sich wirklich zuträgt auf dem Meer und im Krieg? Wir vertrauen nur den Männern im Schatten, denn sie sind diejenigen, die alles hören und nichts glauben, die Gerüchte als Gerüchte weitergeben, und in ihrer Skepsis stolpern sie über eine Wahrheit, und die Wahrheit ist, dass niemand nichts weiß und die Menschen es lieben, eine lange Stunde oder zwei in der Sonne zu stehen und zu schwatzen.

In drei Stunden wird die Kunde sich in der Stadt verbreiten, dass Stephano Barbaro gestorben ist, man wird Wahlen für seinen Nachfolger im Amt des Tribunen anberaumen, und beide, Angelo Seruda und sein Erzrivale Marco Bellino, werden aus dem Bett springen, um sich als Bewerber zu präsentieren.

Woher, fragen wir uns, wusste die Herrin des Spielhauses, dass Barbaro sterben würde? Aber wir fragen uns nicht lange. Hinter den Vorhang schauen zu wollen erscheint uns unklug. Es bringt uns nicht ans Ziel.

Thenes König ist folglich das sechzig Jahre alte Oberhaupt einer Kaufmannsfamilie, Angehöriger des Rates der Zehn. Ihr Bewerber um den Thron. Sie wüsste gern, wen die anderen Spieler als König bekommen haben.

Venedig ist eine Republik, eine Demokratie sogar, sofern man darunter versteht, dass eine große Anzahl reicher und bevorrechtigter Bürger der Stadt den Dogen wählt. Und das wie folgt: Aus dem Großen Rat werden durch das Los dreißig Männer ausgewählt, aus diesen, ebenfalls durch Losentscheid, neun. Diese neun wählen vierzig aus den Reihen des Großen Rates, und diese vierzig werden durch das Los wiederum auf zwölf vermindert. Diese zwölf wählen fünfundzwanzig, von denen neun ausgelost werden, und diese neun wählen sodann fünfundvierzig. Erneut werden Lose gezogen, und übrig bleiben elf, welche die einundvierzig wählen, die schließlich den Dogen küren.

Ist das Demokratie?

Gewiss, natürlich ist es Demokratie. Eine Demokratie der Machenschaften einer kleinen Handvoll großer und mächtiger Männer, die durch Bestechung und Heiratspolitik alle anderen beherrschen. Das Walten des Zufalls ist nicht erwünscht in Venedig, wenn die Lose gezogen werden; Wahlen sind nur sinnvoll, wenn die Wählenden wissen, dass die Stimmen den Richtlinien gemäß abgegeben werden. Aber wer will Doge sein? Eine wertlose, rein repräsentative Stellung, ein Mann mit einem Hut, der in einem goldenen Käfig lebt. Das *Tribunale supremo*, dort liegt die Macht! Das weiß jeder Venezianer. Auch die Stillen, auch die Frauen.

Ein Brief, unversiegelt. Ein Band mit einem Ring daran fordert sie auf, das Schreiben zu lesen und dann das Siegel aufzudrücken, so es ihr angebracht erscheint.

Sie faltet ihn auf.

Egregio Signore, die Überbringerin dieser Note wird Euch bei Euren Unternehmungen unterstützen. Bitte empfangt sie mit jeder gebotenen Höflichkeit. Eure Freundin.

Sie studiert den Ring, mit dem der Brief gesiegelt werden soll. Er trägt den Kopf eines Löwen mit aufgerissenem Maul, ähnlich dem an der Tür des Spielhauses. Sie siegelt den Brief mit Wachs und legt ihn zur Seite.

Das Kästchen enthält noch weitere Gegenstände. Eine weiße Maske, die im Gegensatz zu vielen für Frauen bestimmte Masken nicht mit einem Knopf zwischen den Zähnen festgehalten werden muss, sodass die Trägerin zum Stillschweigen verurteilt ist. Sie kann sprechen, frei und unbefangen, denn niemand kennt sie hinter der Maske.

Tarotkarten. Der Narr. Die Drei der Münzen. Der Ritter der Schwerter. Die Königin der Kelche. Die Sieben der Stäbe. Der Turm. Die Hohepriesterin. Der König der Münzen. Auf der Rückseite jeder Karte stehen ein Name und eine Wohnstatt.

Ein Schuldschein über fünftausend Dukaten.

Eine einzelne Goldmünze. Das aufgeprägte Gesicht ist ihr unbekannt, die Beschriftung Latein. Wir erkennen – und ob wir sie erkennen! – eine Münze des alten Rom, ohne begleitende Notiz, ohne Erklärung. Was ist ihr Sinn und Zweck? Vielleicht wird es sich im Verlauf des Spiels herausstellen? Spiele haben, anders als das Leben, eine Struktur, ein Muster, eine Ordnung, die entschlüsselt werden kann. Beginne das Spiel, und alle Geheimnisse werden offenbar.

Sie legt die Münze zurück in das Kästchen, schließt den Deckel, bläst die Kerze aus und schläft.

Kapitel 8

Sie legte eintausend Dukaten auf den Tisch.

Jacamo di Orcelo starrt auf den geöffneten Beutel, in dem es golden glänzt. Welche Bilder ziehen an seinem inneren Auge vorüber? Schiffe? Truhen voller Tuche, Tonnen mit Fisch, kostbare Gewürze aus dem Osten, Sklaven, Getreide? Oder sieht er nur Weinfässer in seine Vorratskammer rollen?

Eine Weile stehen sie dort, Ehemann und Ehefrau, zwischen ihnen das Gold, und allein ihre Gesichter sprechen. Auf ihnen malen sich die Anklagen, die Vorwürfe, die Wut und der Schmerz, all das, was ihre Stimmen nicht den Mut haben auszusprechen, bis zu guter Letzt Thene das Schweigen bricht:

»Ich werde mich drei Monate in ein Kloster zurückziehen, um zu beten. Du wirst alle Dinge des Haushalts geordnet finden. Leb wohl.«

Da schreit er, *Hure, Dirne, Luder, wo hast du das Gold her, wo gibt es mehr davon*, und will ihre Haare packen, aber sie schlägt ihn. Es ist nicht die Ohrfeige einer Dame des Hauses Orcelo, nein, sie selbst ist es, der Jüdin Tochter, die da zuschlägt, ihm mitten ins Gesicht, und als er zurückprallt, mit blutiger Nase, fasst sie sich und sagt, wenn du mehr Gold willst, musst du bis zu meiner Rückkehr warten.

Er sitzt mit gespreizten Beinen auf dem Boden und ist einen Moment lang zu erschüttert, um sich zu bewegen. Dann bricht sich der kleine Junge in ihm Bahn, und er weint und kriecht auf dem Bauch zu ihr hin und küsst ihren Schuh und sagt, *ich liebe dich, ich liebe dich, geh nicht, ich liebe dich, wo ist das Geld, ich liebe dich*.

Sie wendet sich ab.