

Erkenfara



1994

Butzbach

SEID GEGRÜBT IHR EDLEN DES PHOENIX UND ADLIGE ERKENFARAS,

wieder ist ein Jahr vergangen, in dem Rekorde aufgestellt wurden und die Gemüter hochschlugen; indem wir dennoch viel Spaß hatten, obwohl nicht alles klappte wie man es sich vorstellte.

Positiv sind zu verzeichnen, das trotz schlechter Witterung all dem kurz zuvor stattgefundenen Durcheinander das erste Ritterturnier in der Geschichte des Phoenix ausgerichtet wurde. Oder daß zum Beispiel der Beschluß, ein zusätzliches Zelt für das Minnegericht, das Konzil, den Ritterorden oder Zeremonien beschlossen und inzwischen weitgehendst finanziert wurde. (Einige von Euch haben jedoch noch etwas Nachholbedarf!) Bezüglich dieses Feldes sollte jedoch zum Beginn des nächsten Treffens ein Nutzungsplan zum Aushängen erstellt sein, der noch vor Spielbeginn am Donnerstag ausgefüllt werden muß. Und ich möchte allen an dieser Stelle aufrufen einen solchen Plan zu entwerfen und mitzubringen. Damit es auch funktioniert ist dieser Aufruf als Ausschreibung zu verstehen, bei der es 30.000 GS für den letztendlich genutzten Entwurf zu gewinnen gibt. Pro Charakter darf ein Entwurf (A3 Querformat!) abgegeben werden; das Geld erhält er persönlich! Oder beispielsweise der erneute, liebevolle Einsatz von Saris Be Khan alias Susy bei der Umsetzung Euer Beiträge zum nun vor Euch liegenden Info.

Doch nun zu den weniger erfreulichen Dingen: da ich bis dato (Mitte Dezember) immer noch nicht eine letztendlich gültige Bauwerksliste erhalten habe, werden nun auch keine Bauwerke in diesem Info veröffentlicht.

**Künftig zerstöre ich Kraft meines Elementes,
alle nicht eindeutig geklärten Bauwerke durch
EROBEBEN!**

An dieser Stelle sei nochmals eindeutig erwähnt daß es **Eure Bringpflicht** ist, mir die Spielzungenunterlagen, Bauwerkslisten und Vorbestellung

für Infos zu geben. Ich habe besseres auf dem Treffen zu tun, als Euch ständig wegen diesem und jenem nachzulaufen! Diese Info ist übrigens in einer kleineren Auflage (nur 35 Exemplare) als sonst erstellt worden, da nur wenige von Euch das Geld dafür bezahlt haben. Nachbestellung sind keine möglich!

HIER ÜBRIGENS NOCH ETWAS STATISTIK BESONDERER ART

Die Durchschnittliche Dauer Euer Spielzüge, an der Karte gemessen 1994:

Northeim	4,5 min
Avallon	13,0 min
Vir Vachal	11,0 min
UK um Djabalar	5,0 min
Yaromo	14,3 min
Theostolos	19,3 min
Eoganachta	27,5 min
Rhûn	41,5 min

Daß das im Krieg befindliche Rhûn am längsten brauch, ist ja keine Überraschung, aber es hilft aber auch vielleicht anderen unter Euch die eigene Zeit einzuschätzen. Übrigens dauert ein durchschnittlicher Spielzug nur 1 Stunde und 39 Minuten, wobei der Schnitt überwiegend zum Ende des Treffens aufpoliert wurde.

Abschließend möchte ich Euch nun viel Spaß beim lesen wünschen und Euch nochmals daran erinnern, daß Vorbestellungen für Festzeltgarnituren und dergleichen möglichst bald und nicht erst kurz vor dem Treffen an Mali (Hotline: 06192-5678) zu richten sind.

Es grüßt Euch,
bis zum nächsten Info (kurz nach Ostern)

Thurr Orxam
alias Andy

Hallo Leute,

ich würde auch gerne ein paar erklärende Worte in Bezug auf die Erstellung des Rundschreibens sagen.

Zum einen sind die Texte zum größten Teil auf Diskette geliefert worden, aber es fehlten die Ausdrucke der Texte. Da wir mit Sicherheit keine absolut identischen Rechner / Computer haben, gibt es manchmal Kompatibilitätsschwierigkeiten. Daher ist es sehr wichtig immer einen Textausdruck mitzuschicken, das - falls einmal Textteile nicht mit übernommen werden - es immer noch nachlesbar und gegebenenfalls nach zu tippen geht. Die meisten von Euch haben bestimmt einen PC oder einen Atari zu Hause (oder zumindest die, die immer die ganze Kultur des Reiches schreiben), aber es gibt sehr viele unterschiedliche Textverarbeitungsprogramme. Aber etwas was alle gemeinsam haben (oder sollten) ist eine Textexportierungsmöglichkeit oder eine Speichermöglichkeit im ASCII-Format. Damit ist immer gewährleistet, das die Texte vollständig bei meinem DTP-Programm gelesen werden können. Die Endung der gespeicherten Datei ist immer »*.TXT«. Wenn ihr dann die Disketten verschickt auf denen eure Datei gespeichert ist, sollte sie **immer** im DOS-Format sein. Ataris können soweit ich weiß auf DOS-formatierte Disketten abspeichern, aber ein PC kann keine ATARI-formatierten Disketten lesen.

Da ich auch zukünftig das große Rundschreiben gestalten werde, solltet ihr die Disketten und Texte direkt an mich schicken. Dann haben wir nämlich die unnötige Fahrerei nicht mehr, um die Texte an die richtige Stelle zu bringen. Also merke: **Alle Kulturbeiträge** an:

Saris Be Khan alias
Susanne Cechak
Hanauer Pfad 20
61137 Schöneck

Alle Taktischen Berichte / Statistiken o.ä. an:

Thurr Orxam alias
Andy Witzmann
Am Nußgrund 2
60437 Niedererlenbach

Zum anderen möchte ich Euch nochmals das System des Rundschreibens erläutern.

Ihr seht auf den einzelnen Seiten eine Kopfzeile (siehe nebenstehende Abbildung), in der vermerkt ist, von wem dieser Beitrag ist. Die Fußzeile beinhaltet die Seitenzahl. Jetzt stellt Ihr bestimmt fest, das die Seitennummerierung innerhalb der einzelnen Kulturberichten ganz schön unterschiedlich sind, das liegt an dem vorangegangenen Rundschreiben. Ihr müßt lediglich diese neuen Seiten - entsprechend der einzelnen Reiche - hinter die alten hängen und eventuell darauf achten, das ggf. alte Seiten ausgetauscht werden müssen. Eigentlich ganz einfach, wie ein Ringbuchordner zu handhaben. Wenn ihr also dann - wie z.B. in Rhün - mehrere verschiedene Kulturbeiträge innerhalb eines Reiches habt, kann das wunderbar getrennt werden und am Ende ist jeder einzelne Beitrag wie ein kleines Buch komplett zu lesen. Da ja immer mehr Zuschriften kommen, ist das wahrscheinlich eine ganz gute Lösung. Falls ihr also dann mal einen Beitrag habt, der einer ganz bestimmten Kategorie zugeordnet werden sollte, vermerkt das bitte entweder innerhalb der Dateien am Anfang des Textes oder auf den Ausdruck, damit ich weiß wo ich das hinsetzen muß.

Zum dritten wollte ich verkünden das der Hexenkessel erst Ende Februar fertig sein wird. Die bereits bestellten Exemplare werden an die Leute direkt verschickt, ansonsten gibt es den neuen Hexenkessel auf dem Treffen für 1,50 DM pro Stück.

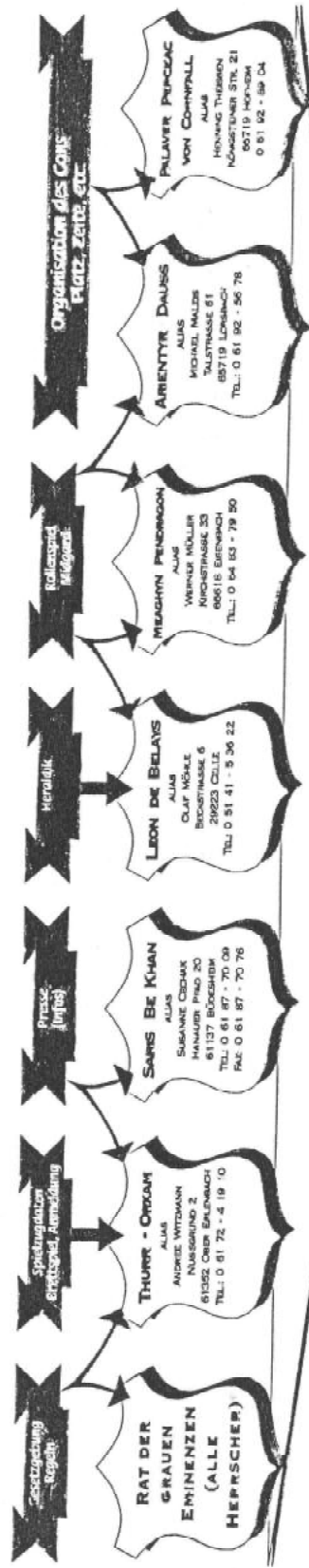
Das war's! So long, bis zum Treffen,

Eure Saris Be Khan

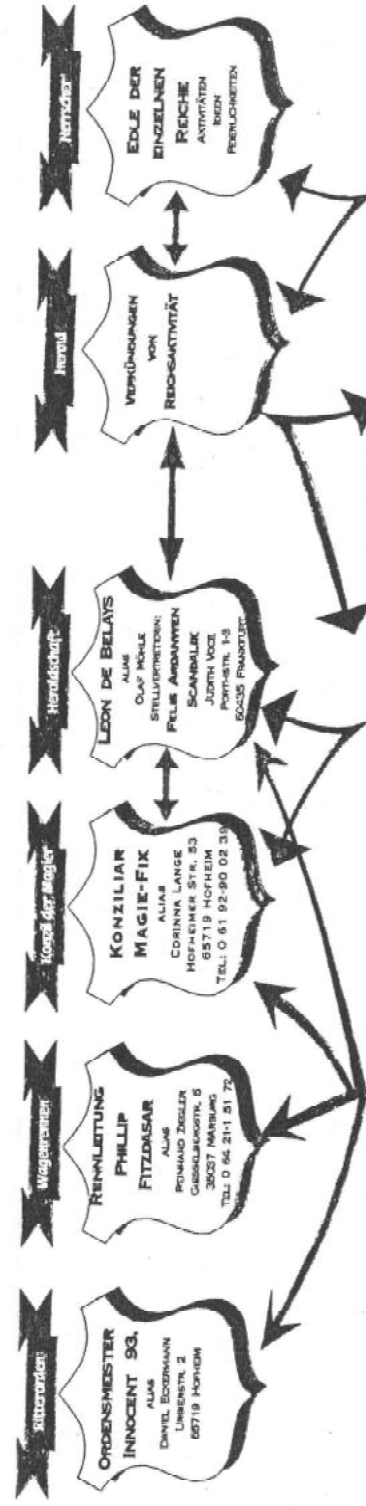
alias



Organisationsplan Erkenfara.s

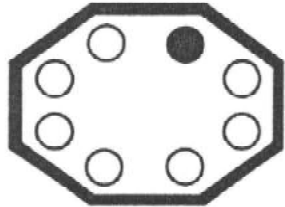


UNABHÄNGIGE INSTANZEN:



TURNIERE ZEREMONIEN BRETTSPIEL / TAKTIK

Lage des Reiches:

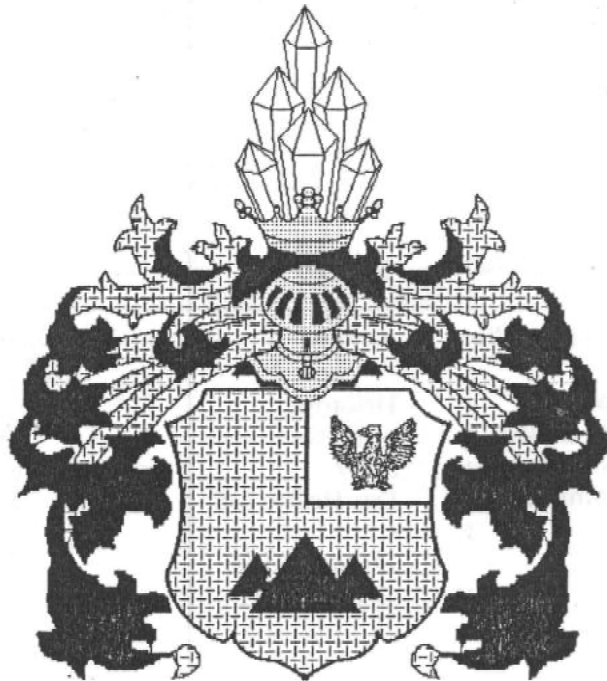


Position der Hauptstadt: I203 / II

Name der Hauptstadt: Herdfeste

Wappen des Reiches Northeim

Wappenfarbe : Grau
Helmdecke außen : Schwarz
Helmdecke innen : Grau
Wappensymbol : Drei Berge
Symbol : Bergkristall
Motto : Steinfreunde
Deutung : Urgestein



Kultur:

Religiös geprägtes Reich, von Edlen einer Bruderschaft um magische Zirkel, deren Kern Herzsteine sind, geführt. Zentrumsorientiert und auf die vereinigenden Steine konzentriert.



Herrscher: Narajana
Dietmar Untersweg
Walsweg 49
A-6700 Bludenz
Tel.: 0043-5552-66 0 99



Festungsherr: Helvegr
Günter Jursnik
Röblingweg 3
80937 München
Tel.:

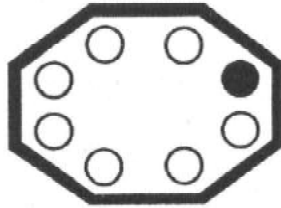


Stadthalter: Kvonar
Armin Lenz
Riedbachstrasse 1
88316 Isny im Allgäu
Tel.: 0 75 62 - 46 70



Burgherr: Der Warger
Gerhard Warger
Im Lug 3
A-6700 Bludenz
Tel.:

Lage des Reiches:



Position der Hauptstadt: 1204 / 21

Name der Hauptstadt: *Caletot*

Wappen des Reiches *Avallon*

Wappenfarbe : Hellgrün
Helmdecke außen : Hellgrün
Helmdecke innen : Silber
Wappensymbol : Das Heilige Faß
Symbol : -
Motto : Forever Bright
Deutung : Ohne Worte...



Kultur:

Perislierte Artusgemeinschaften unter dem Alkoholverstärkten Einfluß des Herrn der Augenringe



Herrscher: *Tschierhill Brancreac von Camelot, Elevator*
Karsten Tschierschke
Breitlacher Strasse 67
60489 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 78 92 463



Festungsherr: *Lancerod Maccreac von Dunsinane, Kalukulator*
Fabian Rhode
Am Königsberg 8
65817 Eppstein
Tel.: 0 61 98 - 76 45



Stadthalter: *Kardamon Pancreac von Suffer, Vibrator*
Thomas Krentz
Flandernring 1
61197 Florstadt / Staden
0 60 35 - 73 72

Wappen FEHLT!!!

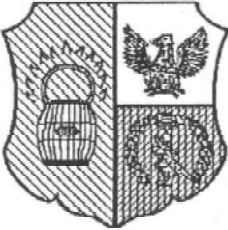
Burgherr: *Akopatz Bollcreac von Klappsolk, Castrator*
Harald Romacker
Alt Eschersheim 42
60433 Frankfurt am Main
Tel.:

Name des Reiches:
Avallon

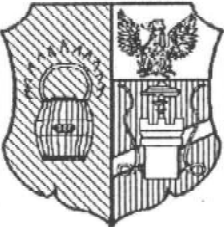
Name der Hauptstadt:
Calemot



Heerführer: Palaver Perceac von Cornfall, Ventilator-Alligator
Henning Theisen
Königsteinerstrasse 21
64719 Hofheim / Ts.
Tel.: 0 61 92 - 89 04



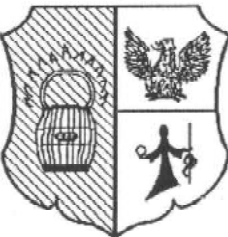
Heerführer: Tristan von Kellogs, Alligator
Martin Walter
Taunusstrasse 40
65817 Eppstein / Ts.
Tel.: 0 61 98 - 89 73



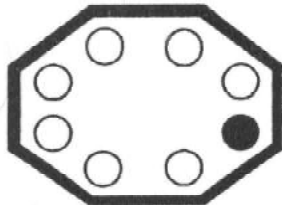
Heerführer: Hightower, Alligator
Rudolf Wietschorke
Sudetenstrasse 2 a
61389 Schmitten
Tel.:



Zauberer: Isolde von Wuetebix, Kultivator
Astrid Witzmann
Flurscheideweg 20
65936 Fankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 34 63 44



Zauberer: Huga Nocreac von Stonedhedge, Simulator
Melanie Koch
Wasgaustrasse 32
60489 Frankfurt am Main
Tel.:

Lage des Reiches:**Position der Hauptstadt:** I206 / 18**Name der Hauptstadt:** Melam Kel**Wappen des Reiches** Vir Vachal

Wappenfarbe : Dunkelgrün
Helmdecke außen : Purpur
Helmdecke innen : Weiß
Wappensymbol : Krone
Symbol : Weißes Einhorn
Motto : -
Deutung : Drei Farben für die drei Stämme des Volkes. Das Einhorn symbolisiert die Einheit

**Kultur:**

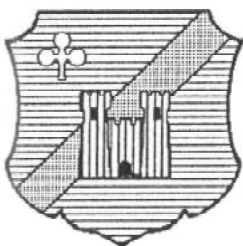
Menschenreich mit stark ausgeprägter Stammekultur. Drei Stämme von denen der mächtigste (Städtestamm) den Hochlord stellt. Die anderen (Baum- und Erdstamm) stellen Lords. Feudale Struktur. Bewohner stark ihren Lebensräumen angepaßt.



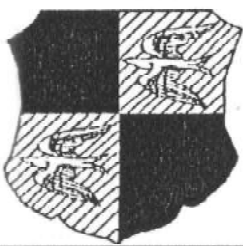
Herrscher: Hochlord Daire Vriegen
 Sven Kaiser
 Immelmanstrasse 88
 48157 Münster
 Tel.: 02 31 - 32 51 69



Festungsherr: Lord Dur'chai Talvas, Li'vannah der Rhuor
 Dirk Schröder
 Heriburgstrasse 6b
 48157 Münster
 Tel.: 02 51 - 32 43 02



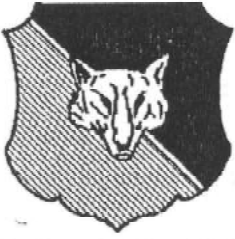
Stadthalter: Lord Mirur Hee'sa, Lord der Melam Kel
 Till Sauerbrey
 Weingartenstrasse 43
 77654 Offenburg
 Tel.: 07 81 - 3 63 49



Burgherrin: Baronin Yaleen Hairon; Ellija der Haranis
 Ruth Kaltermann
 Heriburgstrasse 6b
 48157 Münster
 Tel.: 02 51 - 32 43 02

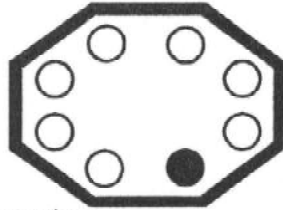
Name des Reiches:
Vir Vachal

Name der Hauptstadt:
Melam Kel



Heerführer: Baron Ruhike Tahryn, Kerek tu der Rhuor
Benjamin Sauerbrey
Wasgenstrasse 75 Haus 19 Zi 102
14129 Berlin
Tel.: ----

Lage des Reiches:



Position der Hauptstadt: 1009 / 14

Name der Hauptstadt: Athibulus

Wappen des Reiches U.K.u.Djabalar

Wappenfarbe : Orange
Helmdecke außen : Orange
Helmdecke innen : Silber
Wappensymbol : Silberne Wellenlinie
Symbol : Königskrone
Motto : -
Deutung : -

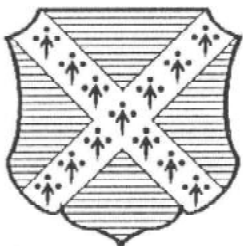


Kultur:

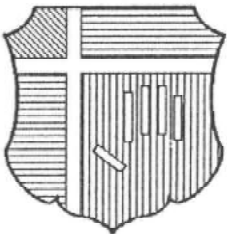
Bündnis mehrerer kleiner Königreiche in einer Vielvölkerkultur. Feudales Regierungssystem.



Herrscher: Grimmbart Bolzenschneider, König v. Kharacz-Mithril
Horst Oppermann
Goslarsche Strasse 19 a
38118 Braunschweig
Tel.:



Festungsherr: Fürst Armath Ardan von Mel-Celebea
Mark Stubba
Rautheimstrasse 6
38126 Braunschweig
Tel.: 05 31 - 79 57 73



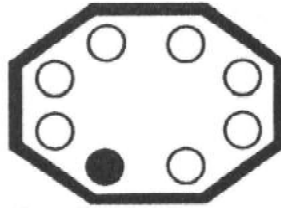
Stadthalter: Firlefan, König der Kobolde, Generaldespot von Firle-Fanta
Jürgen Preis
Celler Heerstrasse 27 b
38114 Braunschweig
Tel.:



Burgherr: Targon Drachwargon
Dieter Jurmann-Staar
Emsstrasse 9a
38120 Braunschweig
Tel.:

Name des Reiches:	Name der Hauptstadt:
Unabhängige Königreiche um Djabalar	Athibulus
Wappen fehlt!	<p>Heerführer: Rübennase Ulrich Heine Paracelsusstrasse 50 38116 Braunschweig Tel.:</p>
	<p>Zauberer: Hoor-pa-kraat, Schreiber der Fürsten Frank K. Hötzel Postfach 29633 Münster Tel.:</p>
	<p>Zauberer: Jinjiro Matsumi, Bellius Primus Stefan Englert Schrimpgasse 24 60529 Frankfurt am Main Tel.: 0 69 - 35 56 62</p>
Wappen fehlt!	<p>Zauberer: Thorgrim Orkspalter, Träger des Schlachtbeils, »Glaubensbringer« von Karas Mirtel Frank Himstedt Große Strasse 14 b 38116 Braunschweig Tel.:</p>
Wappen fehlt!	<p>Zauberer: Aglartilsan Ralf Zeise St. Wendel Strasse 43 38116 Braunschweig Tel.:</p>
	<p>Zivilist: Rhyon Yar Iach (Elfisch: Wolfsbruder) André Pfeiffer Am Eichenloh 22 60431 Frankfurt am Main Tel.: 0 69 - 53 94 96</p>
	<p>Zivilist: Harry Platfussens Sven Zimmermann Humboldtstrasse 31 a 38106 Braunschweig Tel.:</p>

Lage des Reiches:



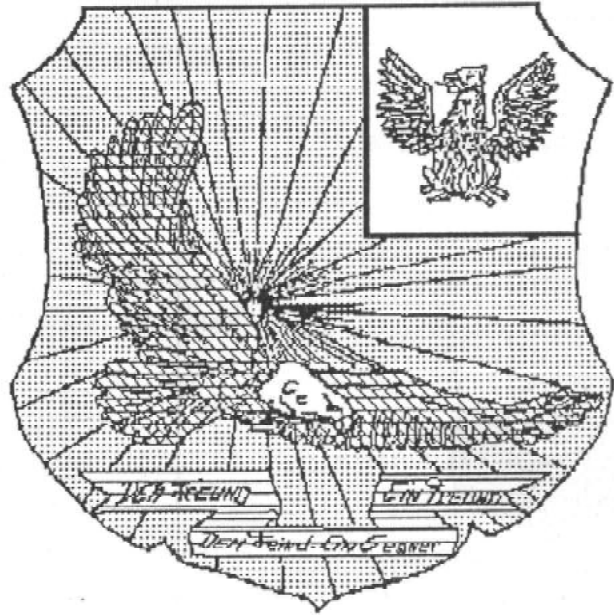
Position der Hauptstadt: 508 / 48

Name der Hauptstadt: Xeria

Wappen des Reiches Yaromo

Wappenfarbe : Gelb
Helmdecke außen : -
Helmdecke innen : -
Wappensymbol : -
Symbol : Fliegender Adler
Motto : vor Roter Sonne
Deutung : Dem Freund ein Freund -
dem Feind ein Gegner

Da sich Yaromo aus in der Wüste lebenden Nomadenvölkern zusammensetzt, sind Turnierhelme und Helmdecken dieser Kultur bisher unbekannt.

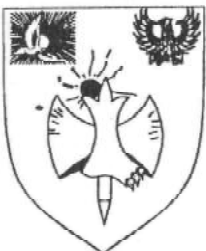


Kultur:

Nomadisches Stammesvolk unter der Führung eines von Stammesfürsten gewählten Herrschers. Einflußreiche Priesterschaft unter Hohepriestern. Anarchismus unter Selbstzucht. Innerhalb der Stämme Monarchie.



Herrscher: Ferret Al Dos
Yoshi Picard
Hanauer Pfad 20
61137 Schöneck - Büdesheim
Tel.: 0 61 87 - 70 09 oder 0 69 - 50 40 71



Festungsherr: Hadad Ibn Jalal Al Din
Ralf Blass
Flutgraben 5
60435 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 54 60 88



Stadthalter: Alric Cleadbeamhor, I. Paladin Yaromos
Rene Rudolph
Obergasse 4
65817 Eppstein
Tel.: 0 61 98 - 3 45 28



Burgherr: Rashid Al Shaban Ibn Mirlam Khan
Steffen Freund
Windthorststrasse 30 b
65439 Flörsheim
Tel.: 0 61 45 - 78 30

Name des Reiches:

Yaromo

Name der Hauptstadt:

Xeria



Heerführer: Hadschi Halef Omar Ben Hadschi Abdul Abas Ibn Jadschi
David Al Gossara
Ralf Böhmig
Waldallee 33
65817 Eppstein - Brehmtal
Tel.: 0 61 98 - 3 21 73



Heerführer: Phaedra ad Elbarra, Alleshändler
Emmi Städing
Rohrbachstrasse 20
60389 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 4 69 22 27

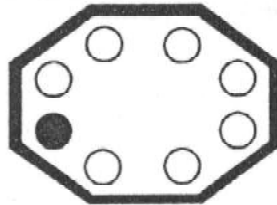


Zauberer: Saris Be Khan, Hohepriesterin
Susy Cechak
Hanauer Pfad 20
61137 Büdesheim
Tel.: 0 61 87 - 70 09



Zauberer: Garfield, Hausdämon
Garfield Michaelidis
Brunnenstrasse 8a
Bad Soden
Tel.:

Lage des Reiches:

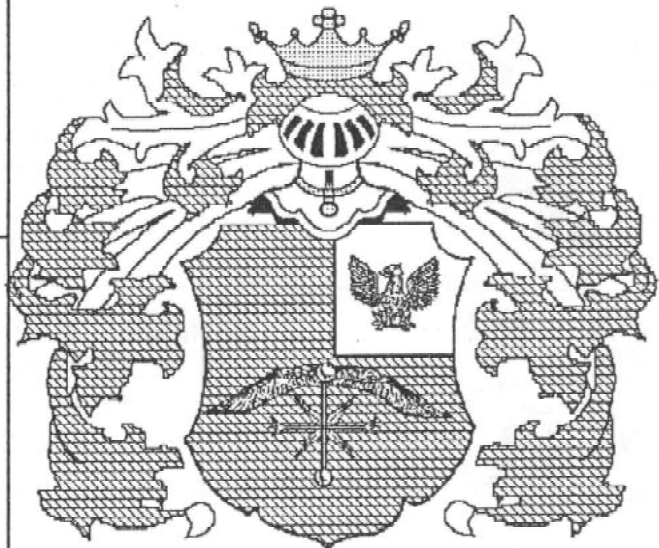


Position der Hauptstadt: 406 / 29

Name der Hauptstadt: *Theosophia*

Wappen des Reiches *Theostolos*

Wappenfarbe : Braun
Helmdecke außen : Braun
Helmdecke innen : Silber
Wappensymbol : -
Symbol : -
Motto : -
Deutung : -

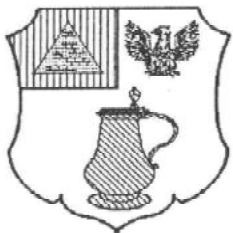


Kultur:

Theokratisches Feudalsystem mit Kreisrittern als oberste Priesterschaft.



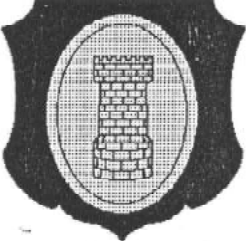
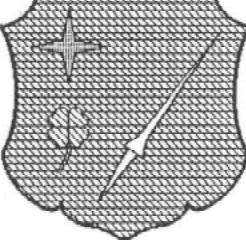
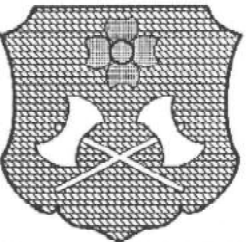
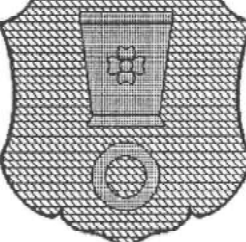
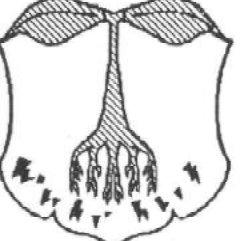
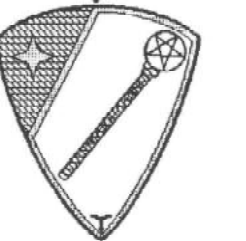

Herrscher: Kaiser Kahar Takim
Ulrich Roos
Königsberger Weg 44
65719 Hofheim / Ts.
Tel.: 0 61 92 - 3 82 81



Festungsherr: Kugellocke, der Harmlose von Carmoth
Andy Kother
Frankfurter Strasse 3
65719 Hofheim / Ts.
Tel.:

Stadthalter:

Burgherr:

Name des Reiches: Theostolos	Name der Hauptstadt: Theosophia
	<p>Heerführer: König Hartim von Maringola Thies Theisen Rossertstrasse 21 65719 Hofheim / Ts. Tel:</p>
	<p>Heerführer: Fürst Brios von Santanien Marcus Langhorst Rheingaustrasse 64 c 65719 Hofheim / Ts. Tel.: 0 61 92 - 3 68 55</p>
	<p>Heerführer: Sir Sedwic Michael Heffner Münsterer Strasse 15 65719 Hofheim / Ts. Tel.: 0 61 92 - 2 64 81</p>
	<p>Zauberer: Vladimir, Bewahrer des Kreises Martin Heffner Münsterer Strasse 15 65719 Hofheim / Ts. Tel.: 0 61 92 - 2 64 81</p>
	<p>Zauberer: Toikon Eddi Bauer Ostpreußenstrasse 19 65719 Hofheim / Ts. Tel:</p>
	<p>Zauberer: Dolfin, 1. Hofnekromat zu Theosophia Christian Binder Schweriner Weg 3 65719 Hofheim / Ts. Tel:</p>
	<p>Zauberer: Sciramun Anne Storm An der Obermühle 3 65719 Hofheim / Ts. Tel.: 0 61 92 - 2 64 00</p>

Name des Reiches:
Theostolos

Name der Hauptstadt:
Theosophia



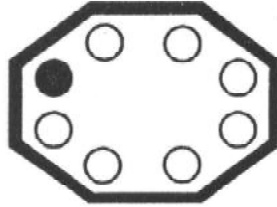
Zauberer: ML, der Magier mit dem verlorenen Namen
Roland Keßler
Goethestrasse 5
65795 Hattersheim
Tel.:



Zauberer: Kraank d. Waans
Mathias Schmidt
Bornstrasse 33
65719 Hofheim / Ts.
Tel.: 0 61 92 - 2 56 11

Zauberer:

Lage des Reiches:

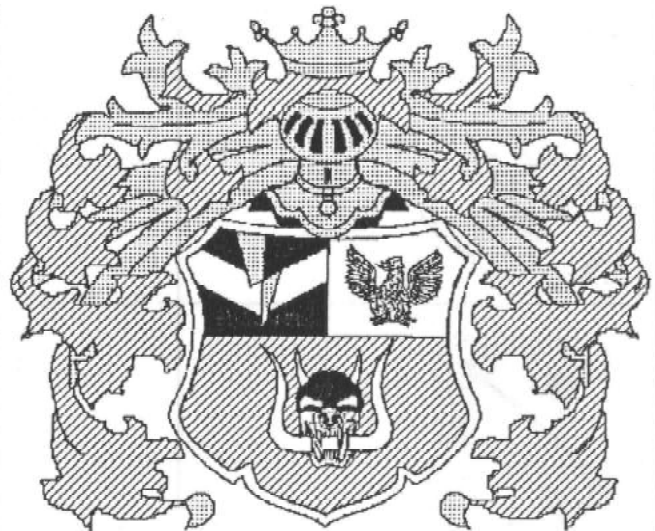


Position der Hauptstadt: 404 / 40

Name der Hauptstadt: Caer Brayghan

Wappen des Reiches Eoganachta

Wappenfarbe : Purpur
Helmdecke außen : Purpur
Helmdecke innen : Gold
Wappensymbol : Dämonenfratze
Symbol : -
Motto : -
Deutung : -



Kultur:

Barbarisch, anarchistische, naturverbundene Kultur, deren Ursprung das Volk der Keschtarier ist.



Herrscher: Varomirix Tansana B.
Alexander Garcia
Kastanienallee 16
38102 Braunschweig
Tel.: 05 31 - 79 50 24



Festungsherr: Varian Arr, Avaricingetorix (König der Wolfskrieger)
Peter Wehnemann
Eichagen 3
38108 Braunschweig
Tel.: 0 53 09 - 51 98



Stadthalter: Pwigill Lafroig, Ophidarix (Herrscher der Schlangenkrieger)
Harald Kibbert
Gifhorner Strasse 126 a
38112 Braunschweig
Tel.: 05 31 - 31 26 08



Burgherr: Felis Ardanwen von Rahain (Herrscherin der Drachkrieger)
Judith Voce
Porthstrasse 1-3, Zi.711
60435 Frankfurt am Main
Tel.: 0 69 - 5 48 64 75

Name des Reiches:

Eoganachta

Name der Hauptstadt:

Caer Brayghan



Zauberer:

*Llewellyn
Olaf Kaus
Sachsenring 3
65719 Hofheim / Ts.
Tel.: 0 61 92 - 3 92 42*

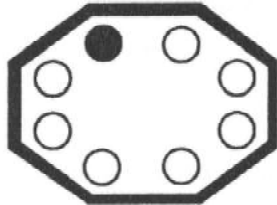


Inferestix

Wappen fehlt!

Heerführer:

*Slaar
Dieter Jürmann
Emsstrasse 9a
38120 Braunschweig*

Lage des Reiches:

Position der Hauptstadt: 503 / 28

Name der Hauptstadt: Enangor

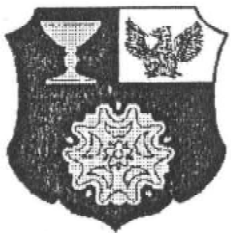
Wappen des Reiches Rhün

Wappenfarbe : Schwarz
 Helmdecke außen : Schwarz
 Helmdecke innen : Gold
 Wappensymbol : Fünfblättrige Rose
 Symbol : Goldener Gral
 Motto : -
 Deutung : -

Die fünfblättrige Rose stellt den Hochkönig dar, der seine fünf Königreiche um sich versammelt hat.
 Der Gral steht für das Land und die Vereinigung der Brudervölker von Rhün.

**Kultur:**

Angelsächsisch, Keltisch, Germanisch, Mythologisch. Sakrales Königtum mit magischer Landverbundenheit. Bevölkerung überwiegend menschlich, starker Anteil kulturbildender Nichtmenschlicher Völker und sagenhafter Einzelwesen.



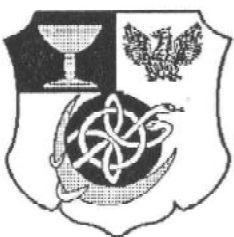
Herrscher: Marwyn Silberfall Hochkönig von Rhün
 Helge Moog
 Wilhelmswall 27
 38118 Braunschweig
 Tel.: 05 31 - 4 94 79






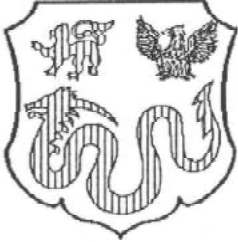
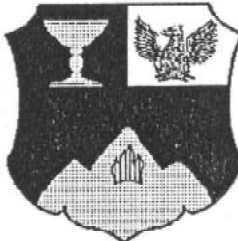

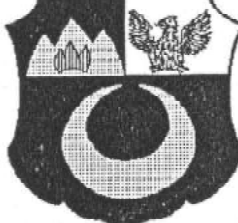
Festungsherr: König Philip Fitzdasar, Seneshall von Rhün
 Reinhard Ziegler
 Gisselbergerstrasse 5
 35037 Marburg
 Tel.: 0 64 21 - 1 51 72



Stadthalter: Sairu tao Ontem, Quiransanponche
 (Schwert & Schild Quirandons)
 Tilo Braun
 Langasse 7
 35037 Marburg
 Tel.: 0 64 21 - 2 32 79



Burgherr: Athanagild von Themiskyra, Großherzogin von Athalan,
 Meisterin des Paradoxon,
 Hüterin der schimmernden Flamme,
 Caroline Diery
 Radestrasse 10
 35037 Marburg

Name des Reiches: Rhün	Name der Hauptstadt: Enangor
	<p>Heerführer: Conchobor, König von Oranadagh, Reichsmarschall von Rhün Harald Österling Sachsenhäuserstr. 25 34497 Korbach Tel.: 0 56 31 - 6 17 09</p>
	<p>Heerführer: Arianrhod Dunkelaug, Königin von Athalan, Seekönigin von Rhün Iris Adrian Schwanenallee 27 35037 Marburg Tel.: 0 64 21 - 1 58 49</p>
	<p>Heerführer: Fin uap Garaint, Laird von Cranfould Ritter vom Einhorn Sven Albrecht Agnes-Migel-Strasse 7 29229 Celle-Scheuen Tel.: 0 50 96 - 20 27</p>
	<p>Heerführer: Inissan Cla Gaskin, Than der Wahren, Herzog von Pythor, Leard von Lochnagar Mark Rösel Kantstrasse 35039 Marburg Tel.:</p>
	<p>Zauberer: Leon de Belays, Omni Magus von Crain Uill Crienac, Zeremonienmeister von Rhün, Herr der 1000 Sprüche, Herold von Erkenfara Olaf Möhle Beckstrasse 6 29223 Celle (Tel.: 0 51 41 - 5 36 22)</p>
	<p>Zauberer: Varkas Skelleftea, König von Garionth, Auge von Rhün Throsten Kalkul Ihmeplatz 1 30449 Hannover Tel.: 05 11 - 44 70 27</p>
	<p>Zauberer: Thomas O'Dugain, Herr von Mahre, Reichsmagister von Rhün, Herr der 1000 Schriften Peter Dippmann Kronestrasse 20 29221 Celle Tel.: 0 51 41 - 90 72 99</p>

Name des Reiches:
Rhûn

Name der Hauptstadt:
Ênangor



Zauberer: Alexandrie, Hegfrue von Urrkhush, Erzhexe von Rhûn,
Herrin der 1000 Tränke
Martina Teuber
Stechinellstrasse 16
29221 Celle
Tel.: 0 51 41 - 2 29 35



Zauberer: Clemens an Dôr, Guthertzog von Roylavor,
Phylakos, Bishop von Angleia
Volker Döttger
Dörnberger Strasse 46
34233 Iringshausen / Fuldaal
Tel.: 05 61 - 81 83 47



Zauberer: Yggdir uap Yolbadin, Erzdruide von Rhûn, Hochdruide des
Kreises von Oranadagh, Wahrer der Kraftlinien, Berater des
Königs Conchobor
Jakob Richter
Donnerstrasse 25
22763 Hamburg



Nun zu den statistischen Daten, die Euch sicher wieder eine kleine Orientierung sein dürften. Alle Daten beziehen sich auf den 48. Spielzug.

Reich	Zu-/Abnahme	Größe	Einnahmen
Northelm	0	477 KF	428.100 GS
Avallon	+ 11	343 KF	310.200 GS
Vir Vachal	+36	453 KF	393.200 GS
UK um Djabalar	- 29	316 KF	254.900 GS
Yaromo	+ 1	454 KF	352.000 GS
Theostelos	- 27	386 KF	308.400 GS
Eoganachta	+ 1	343 KF	291.400 GS
Rhun	+ 11	532 KF	449.500 GS

Auf Erkenfara stehen derzeit unter Waffen:

804.440 Krieger	- 3.941
33.288 Pferde	+ 10.217
285.592 Reiter	+ 76.538
10.770 Schiffe	+ 3.717
2.624 Heerführer	+ 707
30 leichte Katapulte	- 7
41 schwere Katapult	+18
79 Zauberer	+ 8, davon Zauberer B

Das Reich mit den zweitmeisten Kriegern hat 159.000 Krieger unter Waffen; das zweitgrößte Kriegerheer umfaßt 33.117 Krieger.

Das Reich mit den zweitmeisten Reitern hat 62.270 Reiter unter Befehl; das zweitgrößte Reiterheer umfaßt 21.604 Reiter.

Das Reich mit den zweitmeisten Schiffen hat 1.660 Schiffe auf See; die drittgrößte Flotte dagegen 1000 Schiffe.

Die zweitmeisten Heerführer eines Reiches betragen 379 an der Zahl, dagegen die zweitwenigsten nur 240 ihresgleichen.

Die zweithöchste Summe aller leichten Katapulte beträgt 10, die zweitniedrigste 0. Die zweithöchste Summe aller schweren Katapulte in einem Reich beträgt 7, die zweitniedrigste ebenfalls 3.

Nur ein Reich hat weniger als 76.540 Krieger unter Waffen, nur ein Reich weniger als 14.676 Reiter und nur ein Reich weniger als 1.020 Schiffe.

Das größte, einzelne Kriegerheer, das im internationalen Vergleich das zweitkleinste ist, umfaßt 24.000 Krieger. Anlag umfassen 6.500 Reiter das »größte Reiterheer« einer Kultur und 310 Schiffe »größte Flotte« eines Reiches.

Nimmt man die Summe aller Soldaten eines Reiches als Maßstab, so stützen 182.309 Mann die Macht des zweitstärksten Reiches (ohne Berücksichtigung von Schiffen).

Das unter den gleichen Gesichtspunkten betrachtete, zweitschwächste Reich wird immerhin noch von 144.427 Mann gestützt.



HERSCHER

1203/18

REITERHEERE:

1202/45
1402/03
904/45
1203/11
803/47
1002/10
1402/11

FLOTTEN (* = beladen)

902/17* (+Z)
903/16* (+Z)
1202/14
1103/40 (+Z)
1401/33
1004/14 (+Z)
1003/45* (+Z)
1002/24*
1003/15
1004/29 (+Z)

KRIEGERHEERE

1102/42 (+Z)
1103/17 (+Z+STH)
1103/4
11401/40 (+Z)
1104/21 (+Z+BUH)
1303/01 (+Z+FSH)
1202/21 (+Z)
903/30 (+Z)
1003/22 (+Z)
1004/37 (+Z)
1002/10 (+Z)
1004/28 (+Z)
1004/09 (+Z)



REITERHEERE

1005/02
1006/15
1104/34
1204/21 (+Z+STH+2 HF)
1402/40

FLOTTEN (* = beladen)

805/19 (+Z)
805/20* (+Z+BUH+FSH+HER)
805/27 (+Z)
906/301
105/341
105/01*
1204/471
502/22*
Zauberin Shea auf 805/12

KRIEGERHEERE

1005/31 (+Z)
1005/02 (+Z)
1104/39
1105/33 (+Z)
1105/06
1204/25
1204/21
1402/401
403/44 (+Z)



REITERHEERE

907/35 (+Z+HER+FSH)
 1006/32
 1007/16 (+Z)
 1008/05 (+Z)
 1307/27
 1405/10 (+STH+BUH)
 1406/28

FLOTEN (* = beladen)

907/42 (+Z)
 907/43
 1006/33
 1007/45
 1106/24
 1107/02
 1205/39
 1206/11
 1305/01*
 1404/48*
 1405/05

KRIEGERHEERE

908/15
 1006/32 (+Z)
 1007/16
 1008/05
 1107/03
 1107/341
 206/18 (+Z)
 1207/24 (+Z)
 1307/27



KRIEGERHEERE

909/04 (+Z+HF)
 1207/33 (+Z+STH)
 1208/11

FLOTEN (* = beladen)

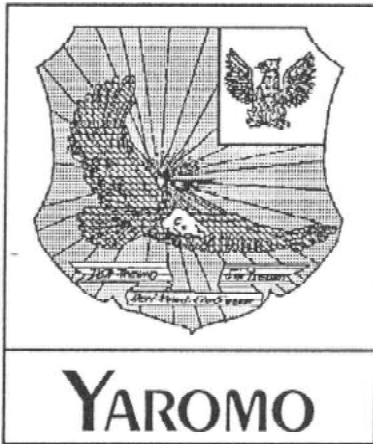
711/31*
 808/19* (+HF)
 1009/13

REITERHEERE

908/01 (+Z+HF)
 909/35 (+Z)
 1009/14 (+FSH+HER+ZIV)
 1109/02
 1208/11 (+Z)

ZAUBERER

904/30 (FKH)
 1208/04



KRIEGERHEERE

- 207/07
- 308/29
- 408/22
- 508/48
- 509/47
- 608/45 (+Z)
- 609/03
- 609/13 (+Z)
- 708/22 (+Z)
- 709/28 (+Z)
- 807/44
- 908/31 (+Z)

REITERHEERE

- 205/12
- 911/32

FLOTTEN (* = beladen)

- 708/03* (+Z+HER+FSH+STH+BUH+3HF)
- 708/32* (+Z)



KRIEGERHEERE

- 105/04
- 204/20
- 204/21
- 204/23
- 306/25
- 406/17
- 406/29
- 607/33
- 607/07
- 707/23 (+Z)

FLOTTEN (* = beladen)

- 606/08 (+Z+HER+FSH+2ZIV)
- 606/20 (+2Z)
- 607/24

ZAUBERER

- 707/16
- 606/15 (Vladimir)
- 606/42 (Kaank)

REITERHEERE

- 104/35
- 104/08
- 204/23
- 204/37
- 305/25
- 406/15
- 406/05
- 606/36
- 607/37



KRIEGERHEERE

- 102/48
- 103/24
- 202/25
- 302/45
- 303/25 (+Z)
- 304/08 (+Z)
- 404/02 (+Z)
- 404/40 (+Z)
- 505/01 (+Z)
- 505/30 (+Z)
- 606/01 (+Z+HF)
- 706/19
- 908/01

REITERHEERE

- 203/34 (+Z)
 - 204/19
 - 605/23 (+Z)
 - 606/11
- FLOTTEN (* = beladen)**
- 103/39* (+Z+BUH)
 - 305/07* (+Z)
 - 605/45 (+Z+HER+FSH+STH)
 - 807/03



REITERHEERE

- 403/24
- 503/08
- 503/09
- 503/28
- 507/37
- 602/40
- 603/46
- 605/19 (+Z)
- 605/30
- 705/09
- 706/01
- 803/10

FLOTTEN (* = beladen)

- 201/29*
- 302/16
- 405/36*
- 602/41
- 604/03
- 605/13
- 605/14* (+Z+FSH+STH+BUH+3HF+ZIV)
- 605/15
- 605/20 (+Z)
- 605/21 (+Z)
- 605/46 (+Z)
- 702/35
- 706/37
- 802/20
- 803/16
- 803/20
- 803/45
- 806/03
- 806/19
- 806/23
- 806/28
- 806/47
- 807/05 (+Z)
- 906/31 (+Z)

KRIEGERHEERE

- 302/10
- 302/25
- 403/18
- 504/24
- 605/19
- 605/30
- 705/41
- 705/42
- 705/47
- 803/10
- 804/01
- 806/27

HERRSCHER

- 303/21

CHRONIK VON ERKENFARA

VORWORT

Seid willkommen Edle ERKENFARAS zu lesen die Chronik dieser Welt.

Um auf die Fragestellung meines Vorgängers einzugehen, wieso er und kein anderer Chronist des letzten Jahres war, ich denke, daß ihn genau wie mich das Unheil ereilte zur falschen Zeit die falsche Frage zu stellen, die im Wortlaut ungefähr so lautet: „Edler Thurr-Orxam, habt ihr schon eine Chronisten für dieses Jahr gefunden?“. Denn genau dies ist mir diesmal geschehen. Natürlich lautete die Antwort „Ja, gerade in diesem Augenblick!“.

Ich bemerke gerade, daß ich mich noch gar nicht vorgestellt habe, mein Name lautet Clemens au d'Or, Erzbischof von Anglea, Gluthertzog von Royafloer und Stamme aus Tirnan'og einem der fünf Reiche Rhûns.

Ich möchte noch etwas erklären, um irgendwelchen Mißverständnissen vorzubeugen. Da ich mannigfaltig beschäftigt war (haarsträubende Abenteuer durch die Reiche der Elemente und Elementare) wurde ich das erste halbe Jahr vertreten. Meinem Vertreter gelang es leider nicht sich mit mir in Verbindung zu setzen, so daß dieser Zeitraum im nach hinein aus dem Gedächtnis, dessen was ich so am Rande mit bekommen habe, geschrieben wurde.

Deshalb kann es sein, daß das eine oder andere Ereignis nicht korrekt wiedergegeben sein kann oder fehlt. Ich bitte dies zu Entschuldigen und gelobe an dieser Stelle jetzt schon Besserung, in dem ich im nächsten Jahre nicht mehr auf Abenteuer ausziehe. Dazu später mehr.

36. ZUG

Zur völligen Überraschung ERKENFARAS erklärte Kahar Takim dem Reiche Rhûn, daß der zwölf monatige Waffenstillstand mit sofortiger Wirkung beendet sei. Das Reich Rhûn wertete dies als offenen Verrat, zumal erst acht Monate des Waffenstillstandes vorüber waren. Unverzüglich begab sich Theostelos in die Offensive. Während ihre Reiter dabei waren die Gemarken der Insel Timgard aufzuerobern, wurde ich von mehreren theostelosischen Zauberern zu einem Duell herausgefordert, welches ich verlor. Es handelte sich im einzelnen um Magiefix, Kaankuwaans, Alan el Kerim, Vladimir und Dolphin. Mitte des Monats startet Rhûn seine Gegenoffensive. Diplomatisch, in dem sie mit dem Reiche Vir Vachal ein Freundschaftsbündnis eingingen und militärisch,

in dem sie die feindlichen Zauberer vor sich her trieben. Bei ihrem Ausweichmanöver vor den Rhûnischen Reitern kam Magiefix in die Nähe der Feste Monte Cherie, aus der ihr Phillip eine Flasche seines Creamcherrys schicken ließ.

Durch den Angriff Kaiser Kahar Takim's wurde ein Krieg entfesselt, wie ihn der Phönix noch nicht gesehen hat. Um dieser Situation angemessen zu begegnen wurde auf Beschluß des Kronrates und auf Befehl des Hochkönigs Varkas Skelleftea dem wortgewandten König Phillip Fitzdasar jedwedige Vollmacht zur Führung dieses Krieges und aller notwendigen Verhandlungen erteilt. Als äußeres Zeichen dieser Vollmacht erhielt er einen Legatenstab.

37. -39. ZUG

König Tschierchill von Avallon gibt kund, daß er die Insel „Theoheim“, er meint sicher die von Theostelos eingenommene Insel Timgard, „befreien“ wolle, da ihn die Bürger anflehten sie vom Joche Rhûns zu befreien.

Daraufhin lies sich Die Unabhängigen Königreiche um Djabalar auch zu einer Kriegserklärung gegenüber Rhûn hinreißen. Während der König Vir Vachals Solidarität mit Rhûn verkündete und das „Geierverhalten“ anprangerte. Den Worten ließ er Taten folgen, in dem er den Befehl erteilte eine Djabalarische Flotte anzugreifen.

Ich möchte in diesem Zusammenhang das Wort an Djabalar richten. Es hat nichts mit Geringschätzung oder Ähnlichem zu tun, daß der Name nicht jedesmal ausgeschrieben wird, sondern nur praktische und platzmäßige Gründe.

40. Zug

Die Avallonische „Prunkflotte“ mit Herrscher, Festungsherr, Burgherr und Zauber-Charakterin Isolde von Wuetebix schlägt verlustfrei eine rhûnische Flotte.

Das Minnegericht tadelt das Benehmen der Männer und stellt ein Rätsel: „Was ist es, was jede Frau begehrt“. Als Belohnung für die Aktivitäten der Männer steht der Titel „Erster Freier von ERKENFARA“ zur Aussicht.

Djabalar übergibt die umstrittene Stadt auf der Insel an Vir Vachal zurück, die im Gegenzug Djabalar das vorübergehende Bleiberecht lassen. Es geht das Gerücht um, das Djabalar zum Rückzug auf allen Fronten geblasen habe.

Yaromo gibt den Stadtherrn von Djabalar frei und erklärt mit folgender wörtlich wiedergegebener Ansprache Rhûn den Krieg: „Rhûn hat nicht erkannt, daß wir Schweine sind, wir haben jetzt ein Auge auf die oftmals angesprochene Burg geworfen, die hätten wir jetzt gerne.“ Rhûn erklärt, daß es das Verhalten als schäbig aber nicht überraschend empfindet und warnt Yaromo vor den Konsequenzen.

41. Zug

Djabalar ehrt diverse Mitglieder seines Reiches mit Beförderungen und seine unverdienten Kolbolde endlich mit einer Müllhalde. Außerdem spricht es seinen Dank an Yaromo aus für die Freilassung seines Stadtherren.

Yaromo befördert vorsorglich für die bevorstehenden Kämpfe einige Adlige in höhere Ränge.

Der Ritterorden hält in Gestalt seiner drei Gründungsmitglieder eine Ansprache und stellt sein Wappen und Schild vor. Danach erklären sie die Aufgaben des Ritterturniers: Die erste Aufgabe sei für den Geist, in Form eines Gedichtes darzubringen, die Zweite sei zur Veranschaulichung der Kraft des Teilnehmers, das Werfen eines Baumstammes, und die Dritte sei für die Gewandtheit und das Geschick, zu treffen ein Ziel mit dem Speere. Teilnehmen dürfe jeder Kämpfer ERKENFARAS.

Der Herold von ERKENFARA gratuliert den Herolden der einzelnen Reiche für ihre Rege Teilnahme am Wettbewerbe der Herolde und erklärt den weißen Stab der Heroldschaft. Außerdem stellt er die Edle Felis aus Eoganochna als seine Vertreterin vor.

Theostelos gewinnt ein Zauberduell gegen Rhûn.

Eoganochna erklärt Theostelos den Krieg. Die Entgegnung wird seltsamerweise von Yaromo mit folgenden Worten getätigt: „Wenn jemand diesen Kontinent betritt, wird er sofort wieder runtergeworfen.“

Rhûn geht mit einer Flotte vor Askatia vor Anker und zwingt Vladimir zu einer Nottelportation.

42. - 44. Zug

Avallon erobert die letzte Rhûnische Gemark auf Tapeia. Djabalar befördert einige seiner Edlen.

Theostelos landet an den Gestaden Rhûns, wird teilweise wieder zurückgeschlagen. Dazu folgender Originaldialog zwischen dem rhûnischen Hochkönig und dem theostelosischen Kaiser: „Wo stand unsere Flotte 315 und war sie beladen?“ „Ja.“

Frage von Philipp Fitzdasar an Arienthier Daus: „Wärest Du bereit, das Segenrennen zu wagen? Ääh...?“ Schlagfertige Antwort von Arienthier Daus: „Wie, Ihr wollt Wasserski fahren?“

Es gehen die wildesten Gerüchte umher über Kamasutra in Theostelosischen Klöstern nach Mitternacht. (Stimme aus dem Hintergrund: „Meinst Du mit pöppeln, zu zweit gemeinsam meditieren?“)

Eoganochna betritt theostelosischen Boden in dessen Kernland, worauf hin Feret al Dos folgendes von sich gibt: „Der Angriff auf Theostelos ist eine persönliche Kriegserklärung an Yaromo.“

Philipp Fitzdasar hält eine Ansprache, in deren Verlauf die Schleifung von Monte Cherie zur Stadt bekannt gegeben wird. Außerdem gibt der Den Angriff auf Askatia bekannt und fordert den Kaiser auf sich zu ergeben. Der den folgenden Spruch von sich gab: „Auch diesmal müssen die Würfel sprechen.“ Nach einer längeren Verhandlungspause kommt es doch zum Kampf, der aber mittels der Bannung des theostelosischen Heeres durch den Rhûnischen Erzdruiden Yggdir uap Yolbadin sofort beendet wird. In einem Zauberduell zwischen Thomas O'Dugain und Magiefix kommt Thomas zu Tode, und ist somit der erste tote Zauberer ERKENFARAS. Kaankuwaans bekundet mir gegenüber seine ehrliche Trauer um diesen Zauberer.

Avallon erklärt dem „rhûnischen Vasallen“ Eoganochna den Krieg und erklärt sich vor allem moralisch mit Theostelos und Yaromo solidarisch.

Auf den Frage von Kaankuwaans an den frisch verbliebenen Thomas O'Dugain, wie es auf der anderen Seite aus sieht, antwortet dieser: „Es erinnert mich an mein Girokonto - Ich sehe nichts!“

Avallon schlachtet die Krieger Eoganochnas auf Tapeia ab.

Eoganochna macht Gewinne im theostelosischen Kernland.

Ich begeben mich mit zum Wagenrennen um dort zu protokollieren. Der Rest der Züge erfolgt laut Thurr Orxam ohne große Vorkommnisse.

45. Zug

Der eoganochnische Herrscher fällt dem Sumpffieber anheim, daß sich mit allerschwersten Kopfschmerzen äußert und sich am besten ausschlafen läßt.

Eine kleine Episode aus dem rhûnisch-theostelosischen Krieg, „Kann es sein, daß die Reiter von Theostelos nur widerwillig den Angriffsbefehlen

des Kaisers befolgen?" „Wieso?" „Sie sitzen verkehrt herum auf den Pferden."

Rhûn gibt die Beförderung der Burgherren zum Stadtherren, und die Ernennung von neuen Charakteren, die Dryade Danáe aus dem mystischem Wald von Tirnan'Óg und eine Priesterin aus Garionth mit dem schönen Titel Schwester der Linde, Tochter der Eiche.

Avallon stellt eine neue Magierin vor mit dem wohlklingenden Namen Shea Morieaiwë zu Suffer. Ich durfte persönlich anwesend sein beim ausstellen der Ernennungsurkunde. Meinen Dank an König Tschierchill.

Achtung eine Novität - Norheim bewegt Truppen.

46. Zug

Rhûn betreibt „Aufräumarbeiten“ im eigenen Reich. Es kursieren erneut Gerüchte über Theostelos. Diesmal betrifft es die Rationierung der Lebensmittel durch den Kaiser. „Woraus besteht ein theostelosischer Hamburger?" „Weis nicht.“ „Brotmarke - Fleischmarke - Brotmarke!“ Ansonsten passiert nichts aufregendes in diesem Monat.

47. Zug

Rhûn landet auf dem theostelosischen Kontinent an mehreren Stellen an. Die letzten Theostelosischen Truppen in Rhûn werden geschlagen. Auch die Insel Timgard ist wieder ohne fremde Truppen. Bei einem Zauberduell zwischen Magiefix und dem Erzdruiden Yggdir uap Yolbadin kommt letzterer ums Leben.

In Djabalar zieht sich Thorgrim Orkspalter auf seine Gemark zurück und sucht einen Bauplatz für einen Tempel.

Die Vir Vachalische Friedenstruppe kommt in Audvarkar an. Diesmal bekommen sie Zimmer mit Vorhängen an den Fenstern und keine „Norheimischen“ Gardinen. Kommentar von Philipp Fitzdasar: „die ERWARTETE Flotte ist angekommen.“

Yaromo beschießt und versenkt eine Rhûnische Flotte und Theostelos gewinnt Gemarken von Eoganocta zurück.



Das war also das Geschehen in diesem Jahr. Wir werden sehen, was uns das Nächste bringen wird.

Nun noch eine kleine Bemerkung zu den Abenteuern einiger Edler ERKENFARAS. Sicherlich werdet ihr überrascht sein, daß es diesmal keinen Auszug aus meinem Tagebuch gibt, aber das, was wir erlebt haben war so haarsträubend, würde ich es ausführlich schildern, würde ich meiner Ämter enthoben und in irgendeinem Kerker wegen Wahnsinns verschmachten. Ich möchte nur hier einige High- und Lowlights erwähnen. Wir sahen einen Krankenwagen inklusive Pflegepersonals und Zwangsjacke. Fragt mich nicht was diese Sachen sind. Dann waren wir auf einem U-Boot (ich glaube es hieß Nautilus) wo wir diversen Aliens (ja genau die!!!) begegneten, anschließend flogen wir in einem Raumschiff und bekämpften einen Elektrizitätsdrachen und dezimierten die halbe Abenteurergruppe im Fusionsantrieb der Raumschiffes und so weiter und so fort.

Während der ganzen Reise kam der gute Rashid aus Yaromo mindestens dreimal zu Tode und schloß sich uns auf der nächsten Ebene immer wieder an. Ich glaube er hat anstelle eines Nabels einen grünen Punkt(●). Wir überstanden das alles mehr schlecht als recht, denn kaum hatten wir eine Gefahr beseitigt schenkten uns die Elementare erneut ihre Aufmerksamkeit („ Dann wollen wir mal ein wenig Tempo machen. Ihr seht ...“).

Schließlich und endlich gipfelte die Reise darin, daß uns das Luftelementar einen unserer Gruppe aufforderte sich für den Rest der Gruppe zu opfern. Die gute Aenea aus Djabalar opferte ihr Leben für uns. Friede ihrer „Asche“. Zuvor hatte der edle Firlefanx unter aufbieten seines Lebens die ganze Gruppe über einen Feuerschlund gebracht, als wir alle zusammengebrochen waren. Ich habe ihm meinen Dank schon persönlich überbracht und ihm einen Stein Kaiws überreicht, der ihn fürderhin vor Feuerschäden bewahren soll und wird.

Für mich ist das Kapitel Abenteuerliche Reisen auf ERKENFARA abgeschlossen.



Probleme mit den Goettern

Zuerst kam das Essen, dann kam Helvegr. Sein Eintreffen war imposant - durch die Dunkelheit rief eine Stimme »Wo seid Ihr??!« Narayana befahl, Antwort zu geben. »Hier!!« Nach einem kurzen Scheppern betrat ein sichtlich verbeulter Helvegr das Zelt. »Ha, Ebenen - über einen Bergrücken sind wir geklettert.« »Man sieht es, oder ist das die neueste Mode, so mit Dellen und Kratzer auf dem Schild?« Helvegr wechselte die Farbe. »Schön«, strahlte Narayana, »er wirkte vorhin etwas blaß. Bringen wir nun unsere Probleme auf den Punkt: WO sind wir?« Kavonar beugte sich über die Karte, runzelte die Stirn. »In Northeim!« Narayana hinderte Helvegr an einer Verzweiflungstat.

»Beten wir zu den Götter, damit Sie uns erhören. - Ommmmmmmm!!!«

Mit lautem Getöse und einem Riß im Zelt Dach materialisierte Thurr-Orxam inmitten der illustren Gesellschaft knapp in der Bratpfanne. Verblüfft blickte er auf die Erstarten. »Was macht Ihr auf dem für mich reservierten Opfer- und Gabenplatz? Ihr campet in der falschen Ecke! Hinaus!!!« Es gab keine Antwort, Thurr-Orxam wurde unsicher. »Ich bin doch hier in Avalon, oder?«

Kavonar brummte leise. »So geht es uns schon die ganze Woche, keiner weiß wann wer wo und warum ist. Und wenn man mal die Götter sieht, stehen sie im Fettnäpfchen.«

Narayana hob erfurchtsvoll den Bratenspieß und stellte diesen hinter sich. »Nimm Platz, oh Gott und lasse Dein Wohlwollen über uns ausbreiten. Siehe hier, die göttlichen Wege auf der noch göttlicheren Karte - wo sind wir? Rätselhaft sind die Wege.«

Nach einem Blick auf die Karte sprang Thurr-Orxam auf. »Wahnsinnige, keine anderen Götter sollt Ihr haben außer mir. Ich bin ganz außer mir!« Erregt durchbrach der aufgewühlte Gott die Seitenwand des Zelt, winkte den davor Erstarten huldvoll zu und kehrte wieder zurück.

»Dies sind nicht meine Verkündigungen, die Ihr in Händen haltet.« Narayana erbot: »Und warum nicht?« »Viel zu groß, alles viel zu groß. Kleiner muß es sein, so können die Gebete zu den Göttern nie zu etwas führen. Die Heeresbefehle sind klein und deutlich abzufassen!«, tobte Thurr-Orxam. Seine elementare Kraft riß das Zelt mit sich fort. Narayana vergaß sich. »Und ich

habe diese Karte von diesem Gott bekommen und nun ist sie zu groß. Das war noch nie der Fall, bei allen Göttern!« Thurr-Orxam wurde blaß. »Vielweiberei hätte ich verziehen, aber Vielgötterei ist ein Frevel! Sofort wird die Karte nach meinen Richtlinien gemacht. Sie ist viel zu groß.« Narayana schäumte. »Alle meine Heere sind nach dieser Karte unterwegs gewesen. Seid Wochen irren wir herum. Ich hätte mir eine Erkältung holen können!« Anklagend zeigt der Herrscher auf die Pfanne mit dem friedlich vor sich hinschmorenden Fisch und blickte Thurr-Orxam herausfordernd an. Thurr-Orxam kramte ein Stück Seife aus seinem Gewand. »Du hättest das noch verwenden sollen!«

Mit diesen Worten hinterließ Thurr-Orxam neue Orakel für die zukünftige Landschaftsgestaltung und verschwand.

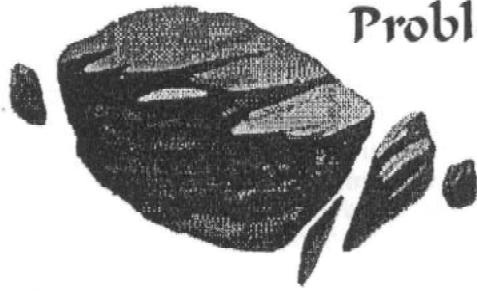
Krisensitzung

Es trug sich nach der Besetzung der großen Felswüste von Erkenfara zu, daß Narayana mit sorgenvoller Miene seinen Palast durcheilte. Reisende Diplomaten, die »Geier Northeims«, wie sich Kavonar ausdrückte, hatten als wandernde Unglücksboten sämtlichen Herrscherhäusern Erkenfaras schlechte Aussichten in Aussicht gestellt. Immer noch verkündeten die Wandervögel von einem großen Reich im Norden, daß weitere Begierden hatte. Die eigenen Begierden kennend, reagierte Narayana blitzartig: es konnte nur Rhun sein, das dem bisherigen Dachschaten noch einen größeren beifügen wollte.

Narayana verkündete die sofortige Mobilisierung aller Berater des Reiches mit dem dringenden Aufruf zu einer Krisensitzung wegen Gefährdung des Reiches von außen. Die Details wurden als »streng geheim« nicht mitgeteilt. Dieser, von Eilboten überbrachte Aufruf brachte Kavonar auf Trab, während sich Helvegr mit »sofort einzuleitenden Gegenmaßnahme, die Helvegr beaufsichtigen muß«, entschuldigen ließ. So saßen auch bereits zwei Wochen nach Nas Aufruf dieser und Kavonar zusammen.

Narayana wirkte enthusiastisch. »Das System mit den dressierten Hähnen hat sich bewährt! Keine Kosten und Mühen habe ich gescheut, um diesen verdammten Viechern Gehorsam gegenüber ihrem Landesherrn beizubringen und sie als Eilboten auszubilden. So schnell hatte ich noch





Probleme mit den Wegen

Während des Feldzuges, der nichts weniger als ruhmvoll genannt werden konnte, durchheilten die Truppen ein Tal, das sich gegen die Küste zu einem lieblich See verbreiterte. Kavonar stand an der Spitze seiner Truppen, denn ein Feind zeigte sich weit und breit nicht. Er bildete den Mittelteil des kompakten northeimischen Eroberungsheeres, während vor ihm Narayana die Eingeborenen befriedete und hinter ihm Helvegr die noch Zurückgebliebenen entthiasmerte.

Kavonar musterte grübelnd die Berge, die Seen, die Auen. »So was, und ich denke, ich stehe hier mitten auf einem Marktplatz.« Kavonar drehte die von den Göttern gegebene, hyroglyphenhafte Landschaftsdarstellung ratlos in den Händen. »Wer hat die Stadt geklaut?« Die Soldaten tuschelten untereinander. »Was halten wir denn schon wieder, so kommen wir ja nie an einer Schenke vorbei.« »Kavonar hat sich schon wieder verlaufen, bereits das dritte Mal heute.«

Kavonar wandte sich an den Truppführer. »Jetzt sieh' Dir einmal diese Marschroute an. Wir sind seit Stunden, was sage ich - TAGEN unterwegs und kommen einfach nicht vom Fleck. Wir müßten sein, wo die Stadt ist und sind dort, wo der See ist.« »Laß sehen, oh Stadtherr - hm, sehr undeutlich, um nicht zu sagen...« »Wie wäre es wohl, wenn Du die Karte herumdrehen würdest?«, erkundigte sich Kavonar fürsorglich. »So geht es besser.«

Die vorausgeschickten Soldaten kamen in der Zwischenzeit zurück, die das Ende des Trupps sichernde Nachhut kamen nach vorne. »Nachdem es hinten nicht mehr zu bewachen gibt, was ist denn vorne los?« Der Anführer der Vorhut, eben zurückgekommen, sah irritiert auf die Karte, »Da vorne geht es nicht mehr weiter! Wir sind am Ende der Ebenen angekommen, da vorne gibt es nur noch Wasser.« Kavonar nickte irritiert. »Nanu, wo kommen denn die Soldaten alle her. Wenn da vorne nur Wasser ist, wo steckt dann Narayana? Wo ist die Vorhut?!« »Hier,« meldete sich der Truppführer. »Und wo ist die Nachhut?«, erkundigte sich Kavonar. »Hier!«. Neben dem Vorhuttruppführer baute sich eine zweite Gestalt auf. Kavonar blickte sich um. »Ja, und wo bin dann ich??? Wo ist denn der Haupttrupp?« »Ach, die sind weiter gegangen, um zu schauen, wo wir sind.«

Ein Reiter kam auf das Grüppchen zu, sprang vom Pferd und stand stramm. Kavonars Miene erhellte sich. »Du bist bestimmt einer von Helvegr, dem gefällt das Strammstehen und Haltung annehmen so gut - was willst Du und wo bin ich?« Der Bote stand wie ein northeimischer Granitblock. »Befehl von Helvegr: Du sollst hier mit Deinen Leuten warten, bis die Nachhut kommt. Sie hat sich verlaufen.«

Kavonar antwortete gütig.

»Wieso verlaufen, die Nachhut ist doch schon da?« Der Bote sah sich um. »Ich sehe aber Helvegr, den Großen, erster Festungsherr Northeims nicht unter uns wellen?«

Kavonar sah seine Truppführer an. »Da haben wir's, da der Haupttrupp nicht vorne ist, ist die Vorhut jetzt die Nachhut und Helvegr kennt sich nicht mehr aus.« Die Zustimmung ging in der Ankunft ein e s



Irug die Last des Leibes,
 seine Fülle mit viel Schmerzen,
 hielt aus siebenhundert Jahre,
 trug dran neun der Menschenalter.
 Nicht geboren ward das Wesen,
 kein Geschöpf ans Licht gelangte,
 Schwamm sie so als Wassermutter,
 schwamm nach Osten und nach Westen,
 schwamm nach Norden und nach Süden,
 hin zu allen Himmelsrändern,
 wohl dahin in heft'gen Wehen,
 armen Leibes argen Schmerzen,
 Nicht geboren ward das Wesen,
 kein Geschöpf ans Licht gelangte,
 Brach sie aus in bitter Tränen,
 sagte Worte solcherweise,
 Weh mir dieses Schicksals wegen,
 mir der Armen, die so wandert!
 Dahin bin ich jetzt geraten,
 unterm Himmel hinzuirren,
 da der Sturmwind mit mir spiele,
 daß die Welle mich hier wiege
 auf den weiten Wasserstrucken
 ausgedehnter Wellen den.
 Besser wär es mir gewesen,
 in den Lüften Jungfrau bleiben,
 als nun derzeit in der Fremde,
 Wassermutter hier zu werden,
 wie ist kühl es hier zuweilen,
 wie so mühsam die Bewegung,
 in den Wellen so zu wallen,
 in den Wassern so zu wandern.
 Oh du Gott dort oben,
 du des hohen Himmels Träger!
 Komm du nun, du bist vonnöten,
 rascher scheine auf das Rufen!
 Lös die Maid aus Pein und Plage
 und das Weib du aus den Wehen
 komm geschwind und eile schneller,
 schneller, wo du wirst ersehnet!
 War ein Weilchen hingegangen,
 kaum ein Augenblick, ein kurzer.
 Eilt herbei da großer Drache,
 flog umher auf schwankem Fülgel,
 einen Fels für sich suchend,
 eine Dauerbleibestelle.
 Flog nach Osten, flog nach Westen,
 flog nach Norden, flog nach Süden,
 kann kein passend Plätzchen finden,
 kein auch noch so schlechtes Stellchen,
 wo der Fels stark genug,
 sich die Stätte zu bereiten,
 Flog umher und schwebte
 dachte nach und überlegte,
 Wenn mein Haus im Wind ich baue,
 auf den Wellen meine Wohnung,
 würd der Wind den Stein verwehen,
 weit entführten es die Wogen,
 Grad er hob die Wassermutter,
 sie, der Lüfte kalte Tochter,
 beide Kniee aus dem Meere,
 aus der See die Schulterblätter,
 recht ein Plätzchen für den Drachen,
 zum beliebten luft'gen Hort.
 Drache, großer Fügelschwinger,
 schwebte gleitend schnellen Schwunges
 und gewahrt der Wassermutter
 Kniee auf bläulich klarem Rücken
 wähnt, es wär ein steinig Fels
 richtig fester Grund
 Hin nun fliegt er, schwebet langsam
 läßt sich auf dem Kniee nieder,
 Ein Gelege steinig Eier
 legt er, steinig Eier sechse,
 war das siebente von Eisen.
 Auf den Eiern saß er brütend,
 wärmte wohl auch Kaves Kniee,
 brütet einen Tag, den zweiten,
 brütet auch am dritten Tage,
 Merkt es schon die Wassermutter,

Wassermutter, Lüfte Jungfrau,
 spürte, daß es heißer würde,
 brennend heiß die Haut sie fühlte,
 meinte, daß die Kniee brennten,
 alle Adern ganz zörgingen.
 Zuckt zusammen mit dem Kniee
 schüttelt schnell gleich ihre Glieder
 roll'n ins Wasser alle Eier,
 gut der Meerflut zum Entführen,
 alle Schalen spring'n in Splitter
 springen da in viele Stücke,
 Doch die Eier nicht versinken,
 mischen sich nicht mit dem Wasser,
 nun verwandeln sich die Stücke,
 schön gestalten sich die Splitter,
 Hier des Eies untre Hälfte
 wird hienieden Mutter Erde,
 da des Eies obre Hälfte
 bringt des Himmels hohen Bogen,
 alles Gelben obre Hälfte
 wird zu lichten Sonnenstrahlen,
 alles Weißen Oberfläche
 wird zu mildem Mondesgälzen
 was an Hellem an dem Ei war,
 wird zu Sternen hoch am Himmel,
 was da war an farbgen Flecken
 wird Gewölke in den Lüften.
 Und die Zeiten schwinden schnelle,
 Jahre rücken weiter immer,
 bei der neuen Sonne Leuchten,
 bei des jungen Mondes Glanze.
 Schwamm die Wassermutter immer,
 Wassermutter, Lüfetochter,
 auf den Wellen losen Wassern,
 nebelfeuchten Flutenflächen,
 vor sich nur das dunkle Wasser,
 hinter sich den hellen Himmel.
 Jetzt nun in dem neunten Jahre,
 zu der Zeit des zehnten Sommers,
 hob ihr Haupt sie aus dem Meere,
 ihre Stirne aus der Seeflut.
 Viel Geschöpf hervorzubringen,
 Unerschaffnes darzustellen
 fing sie an auf Meeressflächen,
 unermessen offner Seeflut
 Wo die Hand sie hin nur streckte
 da entstanden Landesspitzen,
 wo sie mit dem Fuße hintrat
 da grub sie den Fischen Gruben
 Wo sie ohne Absicht tauchte,
 senkt sie ein die Meerestiefen,
 Wo sie sich zur Seite wandte
 da erschienen ebne Strände
 lenkt den Fuß sie nach dem Lande,
 so entstanden Lachseschluchten,
 hielt sie mit dem Haupte Landwärts,
 brachte sie hervor die Buchten.
 Schwamm dann weiter weg vom Lande,
 ruht' einwenig auf dem Rücken
 warf da Klippen auf im Meere,
 macht' geheime Riffe ragen,
 wo die Schiffe oft zerschellen,
 wo der Männer Leben endet.

So die Welt ist wohl entstanden,
 damals in noch dunklen Tagen,
 war der Götter Wille wohl es
 Menschen in die Welt zu bringen
 um der Unterhaltung willen,
 sie so mache Ränke flocheten
 um den Menschen dies zu kunden
 Barden durch die Weiten streifen
 Lieder von gar vielen Taten
 diese zu berichten wissen,
 so achtet wohl und lauschet gut
 wenn wieder ihr Gesang vernehmet,
 ist er eines Barden Mund entsprungen,
 Wissen Euch darob ereilt
 ziehe ich nun bald auch weiter
 mein Gesang bei Euch verbleibt.

Eines northeimschen Barden Lied

Es verlangt mich im Gemüte
dränget mich zu dem Gedanken,
an das Singen gleich zu gehen
zu dem Wort es bald zu bringen
unseres Stammes Sang, den alten
hergebrachten nun zu singen
Worte schmelzen mir im Munde,
Laute wollten mir entschlüpfen,
kommen mir auf meine Zunge,
zwängen, stoßen an die Zähne.
Goldner Freund, mein guter Bruder,
komm, Gespiele meiner Kindheit!
Komm zugleich mit mir zu singen,
einer um den andern reden
da wir nun zusammen kamen
von zwei Seiten zueinander!
Selten kommen wir zusammen,
eilt der eine zu dem andern
in dem Grenzgebiet, dem kargen,
elend, armen Land des Nordens.
Laß uns Hand in Hand nun legen,
Finger ineinander fügen,
unsre liebsten Lieder singen,
unser Allerbestes bringen,
zu Gehör den Goldnen geben,
denen, die sich darnach sehnen
in der wachsend jungen Jugend,
in dem steigenden Geschlechte:
Jene Worte eingegeben,
Sprüche alt gefügt, entnommen
aus dem Gürtel Ramaeandras
und aus NaCruachas Weite
aus dem Schwertknau Helvegrs
von dem Speerweg AnBhlaras
Weatebixes Grenzgebieten,
Muinechaines Heidehügeln.
Diese sang der Vater einst
an dem schönen Beilschaft schnitzend,
diese lehrte mich die Mutter,
hin und her die Spindel drehend,
daß ein Kleinkind auf dem Boden
ich noch kroch vor Kniender Großen
ein gar ungebärdiger Milchbart,
noch von Milch genährter Dummling.
Steineworte fehlten niemals,
noch von Kreises Zauberlieder,
Altgewohnt im Lied war Stein
er versank im Zauber des Kreises.
Hab manch andre Wort gemerket,
Zaubersprüche zugelernt
von dem Wegrand aufgelesen,
von dem Heidekraut geholte,
vom Gesträuche abgestreifte,
vom Geranke abgerissene,
aus den Rispen ausgeriebene,
von dem Fußsteig aufgehobene,
so im Stand des Hirtenbübleins
gehend in der Herde Hütung,
auf dem Rasen honig grasig,
auf den goldnen Hügel Höhen,
und an Herdfestes scheck'ger Seite.
Selbst die Kälte gab Gesänge
und im Regen rieselt Rede.
Andre Worte wehten Winde,
brachten mir des Meeres Fluten,
Vögel fügten sinnvoll Sprüche,
Baumswipfel raunten Runen.
Diese wickelt ich zum Knäuel,
band in Bündel sie zusammen.
Lagen lange in der Kälte,
harrten dauernd unterm Sternenzelt.
Soll den Sang nun aus der Kälte,
aus dem Frost das Lied ich langen,
meinen Scheffel in der Stube,
bringen an des Tisches Ende,
unter diese schönen Sparren,
unters Dach, das hoch gehalten.
öffne ich der Lieder Lade,
mache frei der Verse Knäuel,
knüpfe auf des Bündels Knoten.
So will ich ein Lied wohl singen,
ein gar liebes klingen lassen.
Hab erst Roggenbrot gegessen,
ich vom Gerstentrunk genossen,
Sollte man kein Bier mir bringen,

und kein Dünnbier gar mir reichen,
nun so sing ich magern Mundes,
singe ich bei bloßem Wasser,
froh zu dieses Abends Ehren,
zu des schönen Tages Ehren,
zu des Morgens neu Genüsse,
Neu Beginn des jungen Tages.

Hörte häufig also sagen,
hörte oft im Liede singen,
Einzelnen nahen uns die Nächte,
einzelnen leuchten uns die Tage,
einzelnen ward auch Northeheime.
Es gebar den ew'gen Sängern
Kave, die zugleich in Lüften,
Schöpfungstochter und ihm Mutter,
Es war eine Maid in Lüften,
Kave, kalte Schöpfungstochter,
trug die Jungfernschaft so lange,
allezeit ihr Mädchen leben
in der Lüfte leichten Räumen,
auf dem gleich gebahnten Boden.
Ward zuletzt die Zeit zu lang ihr,
überdüssig dieses Leben,
soall eines hinzubringen,
noch als Jungfrau zu verharren
in der Lüfte leichten Räumen
ewig ausgedehnte Erde.
Schon ließ sie in raschem
Abstieg
nun sich in die Wogen nieder,
wohl auf weite Wasser rücken
unermeßlich offene Meere,
kam geweht ein starker
Sturmwind
aus dem Osten wild ein
Wetter,
macht das Meer er mächtig
schäumen
ließ die Wellen wallend
schlagen.
Sturmwind wiegte dort die
Jungfrau,
spielte mit der Maid die
Meerflut,
in dem blauen Seegebiete
schaumgekrönter Wellenkäm-
me,
weht der schwere
Wind sie schwang-
ger,
gibt das Meer ihr
Mutterfülle.
Und sie



obliegt es dem Erben, nur sie zu opfern, auf daß sie im Tod zu den HOHEN finden und ihnen dienen können.

Siehe, jene, die nicht an der HOHEN zeichnen glauben, und die Propheten schimpfen, und von den Wesen lästern, welche ihnen den wahren Glauben befehlen - ihnen verkünde schmerzliche Strafe. Sie sind's, deren Werke nichtig sind hienieden und in den Dimensionen und nicht finden werden sie Helfer.

Siehe, hierin ist wahrlich eine Lehre für die Verständigen!

Auszug aus den geheimen Schriften der Steinfreunde

Der von den HOHEN gesandte Steinfreund ist der Erbe Northeim's. Erbe Northeim's bedeutet: Der einzig wahre Erbe.

Nicht zufällig erhielt der Steinfreund diesen Namen, sondern auf Befehl des Schicksales.

»Siehú, du wirst empfangen die Steine der Macht und zuletzt die Krone erringen«.

Ebenso geboten die HOHEN dem Erben Northeim's den Namen Narayana anzunehmen. Narayana bedeutet »Ruhestätte aller Lebewesen« (zusammengesetzt aus »Nara« - Lebewesen und »Nayana« - Ruhestätte). Es ist ein Ehrentame, den die Altväter den Mächtigen beilegten, die mit dem Blut, dem Sinnbild der inneren Kraft und Stärke, gespeist wurden. Narayana, der einzig wahre Erbe, besitzt die Fülle der göttlichen Kraft im Geiste der HOHEN.

Als Narayana in die Zeit kam, übernahm er die Ämter.

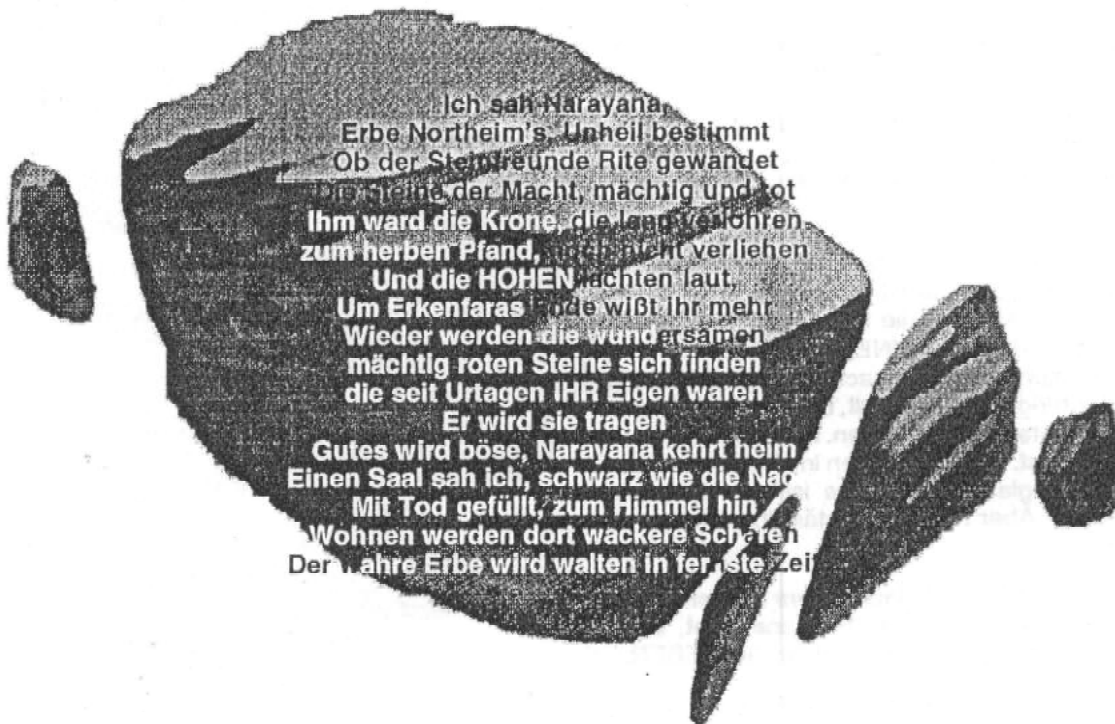
Er ist das Zentrum. Er ist das Zentrum den der Geist der HOHEN ist mit ihm, darum, weil er mit Blut gespeist wurde, den Sanftmütigen den wahren Glauben und Schmerz zu predigen. Er ist Steinfreund.

Er ist Steinfreund in der Ewigkeit nach der Ordnung des Chaos. Er ist der einzig wahre Erbe.

Er wird im Hause Northeim in Ewigkeit regieren und seines Reiches wird kein Ende sein.

Als Narayana unter den Völkern Erkenfaras erschien, kam er nicht unvorbereitet. Jahrtausende hindurch hatten die HOHEN die Völker über den wahren Erben unterrichtet und ihn so genau bezeichnet in seiner Aufgabe und seinen Taten, daß es den Völkern leicht sein mußte, in dem Erschienenen den wahren Erben zu erkennen. Er war vorher verkündet worden durch Erzählungen und Weissagungen. Durch Erzählungen des Leidens und Todes, seines Wandels, durch Weissagungen und Erzählungen des Rituals des Steinfreunde. Aber auch die jüngsten Taten zeigen deutlich den wahren Erben. In den Gesichtern der Überlebenden ließt man die Geschehnisse.

Seine Anspruchstellung, sein Aufbruch, die Bekehrung von Herdfeste, die Bestrafung der Abtrünnigen und Ungläubigen, die Einigung des Volkes der Steinfreunde, die Errichtung des Reiches Northeim. Die Verheißungen erfüllen sich. Und ein Fluch begleitet ihn.....



SIE wollen nicht, daß wir in unseren Vergehen sterben. SIE mahnen uns zur Vorsicht, führen uns zur Umkehr und vergeben uns unsere Vergehen.

SIE verlangen in göttlichem Großmut danach, daß alle sich Vergangenen zu IHNEN zurückfinden. SIE wollen, daß wir uns von unseren Vergehen abwenden und zu IHNEN, unsere HERZSTEINEN, hinwenden. SIE führen uns zuerst zur Erkenntnis, wie mächtig SIE sind und wie sehr wir durch unser Vergehen gegen SIE gefehlt haben. Nur wer etwas von IHRER Größe, Macht und Gerechtigkeit begreift, der erkennt, wie schlimm sein Vergehen ist, daß er auch gegen sich selbst begehrt.

SIE wollen, daß wir unsere Vergehen berichtigen. Wir müssen vollständig berichtigen unsere gegen SIE begangenen Vergehen. Wir müssen ernstlich wünschen, diese Vergehen nie begangen zu haben. Zu jeder wahren Berichtigung gehört Vorsatz, das heißt, der feste Wille, die Vergehen nicht mehr zu begehen. Ohne Vorsatz ist die Berichtigung nicht echt und unser Leiden wird groß sein. Wenn wir unsere Vergehen berichtigen, sollen wir von IHNEN Anerkennung erlangen. IHNEN, außer denen es keinen gibt, die Lebendigen, die Ewigen.

Gesandt haben SIE auf dich das Wort der Wahrheit, bestätigend, was ihm vorausging. Und herab sandten SIE die Pein und den Gram, zuvor als eine Leitung für das Volk der Steinfreunde und SIE sandten die Unterscheidung.

Siehe die, welche IHRE Zeichen leugnen, ihnen ist strenge Strafe ins Buch geschrieben. Und SIE sind mächtig, sind Rächer.

Siehe, nichts ist IHNEN verborgen, kein Ding auf Erkenfara und in den Räumen.

SIE sind's, die euch wachsen lassen in den Mutterschößten, wie SIE wollen. Es gibt keine HOHEN außer IHNEN, den Mächtigen, den Weisen!

SIE sind's, die auf dich sandten das Wort. Der Klang IHRER Stimme ist unendlich. Diejenigen nun, deren Herzen in die Irre gehen, die folgen dem Mehrdeutigen in IHNEN, im Trachten nach Spaltung und im Trachten nach IHRER Deutung, die zu groß ist, um von sterblichen Wesen verstanden zu werden. Die Deutung ist in IHNEN selbst. Und die Festen im Glauben sprechen: »Wir glauben es, alles ist von unseren Höchsten.« Aber nur die Verständigen beherzigen es.

Unsere HERZSTEINE, laßt unsere Herzen nicht mehr irregehen, nachdem IHR uns leitet, und gebt uns von EUCH. Siehe, IHR seit die GEBER.

Unsere HERZSTEINE, sehet, IHR versammelt die Wesen an einem Tage, an dem kein Zweifel

ist, sehet, brecht nicht das Wort, wie auch wir unser Wort nicht brechen werden.

Es ward uns ein Zeichen gegeben! Einer der Unseren wurde auserwählt und anerkannt. Der, welche die Prüfungen bestand, welcher Euch leiten wird. Und SIE stärken mit IHRER Hilfe, wen SIE wollen.

Und die HERZSTEINE schauten ihren Diener, welcher zu ihnen sprach:

»Meine HOHEN, sehet, ich glaube - darum gebt mir Stärke und sendet mir, dem Erben Euere Macht das Zeichen EUERER Anerkennung! Ich habe mein Angesicht ergeben in EUCH, und so, wer mir nachfolgt!«

Bezeugt haben die HERZSTEINE, daß es keine HOHEN gibt außer ihnen und die Steinfreunde und die wahren Gläubigen, stehend in Ihrer Machtfülle, verkünden:

»Es gibt keine HOHEN außer EUCH, den Mächtigen, den Weisen!«

Siehe, der Wahre Glaube an die HERZSTEINE ist bei den Steinfreunden. Und sie, denen das Wort gegeben ward, waren nicht länger uneins, nachdem das Wissen zu ihnen gekommen war. Und so sie wahre Gläubige sind, sind sie geleitet, kehren sie sich jedoch ab,
s o



Was ist überhaupt »Minnegericht«?

Eine Erläuterung der Edlen Isølde von Weatebix

Vor 2 Jahren rief Phillip Fitzdasar die Edlen Herren von Erkenfara zur Minne auf, um das kulturelle Umfeld zu erweitern. Er sammelte aber auch die edlen Damen um sich, um sie auf das, was auf sie zukommt vorzubereiten und aufzurufen zu richten. Doch jene edlen Damen, beschlossen es den Minnen nicht einfach zu machen und zu Philip's Überraschung, erdachten sie sich einige Aufgaben. Dadurch entwickelte sich die Minne zu einer Art Wettbewerb.

Auch im letzten Jahr taten sich die edlen Damen wieder zusammen, um sich zu beraten und gemeinsam ein paar Aufgaben zusammen zu stellen. Leider wurde geplantes durch das schlechte Wetter — und so glauben wir, auch durch einige Fehlinterpretationen bei der Aufgabenstellung — erheblich beeinträchtigt. Vermutlich ging auch die Teilnehmerzahl der Minnen, durch die daraus entstandene Atmosphäre zurück. So weiß ich nur von ein, zwei Frauen die während des gesamten Treffens bemint wurden. Angeregt durch das Geschehene und einige Gespräche mit Unbeteiligten Personen, beschloß ich diese Zeilen zu verfassen.

Wie war das eigentlich im Mittelalter mit der Minne?

Damals wurde die Minne fast ausschließlich von den Minnesängern geprägt. Diese waren zum größten Teil Ritter, mit einem ausgeprägten Sinn für Poesie. Der Alltag jener Ritter war erfüllt mit Waffenübungen. Sie waren als Vorbereitung für die Schlachten, welche sie für ihre Lehnsherren schlagen nötig. Auch die Turniere, die sie bestritten, dienten zur Vorbereitung und als Prüfstein für die Schlachten. Aber gleichzeitig waren sie auch eine willkommene Erheiterung für die edlen Damen und dem Volk. In der wenigen Freizeit, welche die Ritter besaßen dichteten sie oft Verse und Lieder, die sie ihrer erwählten Dame vortrugen. Doch nicht jeder unter ihnen besaß diese Gabe. Einige Ritter ließen kein Turnier aus, um der Verehrten ihre Geschicklichkeit zu beweisen. Sie baten vor Beginn des Lanzenstechens öffentlich um die Gunst ihrer Erwählten. War sie gewillt, so band sie ein Tuch in ihrer Farbe an die Lanze. Das Band trug er meist im Verlauf des Turniers an einem Arm. Es sollte ihm Glück bringen. Am Ende des Lanzenstechens gab er, ebenfalls öffentlich das Glückspfund zurück. Nahm sie es wieder an sich, war es ein Beweis ihrer bewunderung seiner Geschicklichkeit. Jedoch verweigerte sie die Rücknahme, zeigte sie so ihren Unfrieden und gab ihn somit dem Gespött der Öffentlichkeit preis.

Einige Ritter der Minne, bewiesen äußerste Hartnäckigkeit, in dem sie der Erwählten mitunter kuriose und auch schmerzhaft Liebesbeweise darbrachten, um Ihre Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. So gab es einen Ritter, der das Waschwasser seiner Verehrten trank. Doch als das noch nicht zu reichen schien, schnitt er sich sogar einen Finger ab, der nach einem Schaukampf steif geblieben war. Er sand ihn ihr dann in Begleitung einiger Verse zu.

Welche Frauen wurden eigentlich erwählt?

Zumeist waren es die Damen von Adel, das heißt Prinzessinnen, Herzogstöchter und Hofdamen. Doch nicht selten auch verheiratete Frauen. Doch ich möchte zur Minne auf Erkenfara zurück kommen!

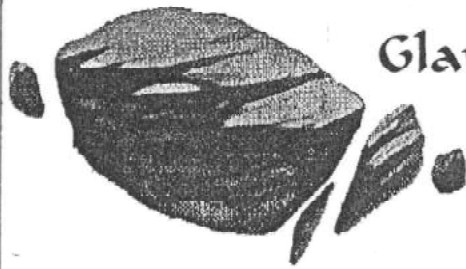
Ich glaube ich spreche im Namen all meiner Mitstreiterinnen: Wir die edlen Damen auf Erkenfara, wären höchst erfreut, wenn die teilnehmenden Minnen etwas mehr Fantasie und vor allem Eigeninitiative mit sich bringen würden. Dafür muß sich auch keiner einen Finger abschneiden oder sich sonstige Verletzungen zufügen. Dies wäre verrückt und grausam. Wir können es auch verstehen, das sich keiner zum Gespött machen möchte. Wahrscheinlich ist letzteres ein weiterer Grund der geringen männlichen Beteiligung. Doch Edle Erkenfara's laßt euch sagen: »Der Schmerz des Spottes ist von kurzer Dauer, auch wenn man noch Jahre davon spricht. Wir Damen sind auch dazu bereit, dem der den Spott erträgt, unsere Hochachtung auszusprechen!«. So hat es doch zu unserer und aller Fröhlichkeit beigetragen. Also ziert Euch nicht ihr edlen Herren Erkenfara's, selbst wenn wir es Euch noch so schwer machen werden!

Ihr alle seit auch im nächsten Jahr aufgerufen am Minnegericht teilzunehmen und teilzuhaben. Denn wer weiß, vielleicht wird ja der Tag kommen, an dem wir Damen Euch keine Aufgaben mehr stellen brauchen und nur noch die Richter sein werden, wie's einst erdacht!

Isølde von Weatebix

Lyrik & Geschehnisse
des Minnegerichts zu
Erkenfara





Glaubenslehre NORTHHEIM -

Begriff und Notwendigkeit des Glaubens

Glauben im Sinne der HOHEN heißt, alles für wahr halten, was die HERZSTEINE offenbart haben und durch den Erben uns zu glauben vorstellt. Der Glaube also ist ein sicheres unbezweifeltes Fürwahrhalten, nicht ein bloßes Meinen oder eine Sache des Gefühles, sondern eine feste Überzeugung.

Dieser Glaube ist ein vernünftiger Glaube, den er stützt sich auf die HERZSTEINE und den Erben. Das es aber die HOHEN waren, die zu uns durch den Erben gesprochen haben, das erkennen wir mit den natürlichen Kräften unseres Verstandes. Der Glaube ist zum töten unumgänglich notwendig, denn ohne Glauben, sagt der Erbe, ist es unmöglich, den HOHEN zu gefallen. Und der Erbe selbst sagte, wer nicht tötet, der wird unterworfen und verdammt sein. So ist es nicht den einzelnen überlassen, ob sie glauben wollen oder nicht, und was sie glauben wollen, sondern der Erbe hat uns gelehrt: Wer nicht glaubt, der ist schon gerichtet. Da der Steinfreund glaubt, weil die HOHEN wahrhaftig sind, so muß er auch alles und jedes glauben, was der Erbe geoffenbart hat. Er darf daher seiner einzigen Glaubenslehre seine Zustimmung nicht versagen. Sein Glaube muß vollständig sein. Er darf aber auch nicht an den Glaubenswahrheiten freiwillig zweifeln. Sein Glaube muß fest sein, für seine Überzeugung Opfer zu bringen, ein paar Ungläubige ihr Leben beenden zu lassen. Sein Glaube muß standhaft sein. Dann ist es auch notwendig, daß er den Glauben bekenne - »Ich glaube, also töte ich“ - er muß mit den wahren Mächtigen sagen können, wir können unmöglich unterlassen, was wir an Ungläubigen gesehen oder gerochen haben, zu töten. Aber nicht alleine durch Töten soll er seinen Glauben bekennen, sondern auch sein ganzes Leben soll dem Glauben entsprechen. Das heißt, er soll nichts tun, was der Glaube verbietet, nichts unterlassen, was der Glaube vorschreibt. Sein Glaube soll lebendig sein.

Gleichwie der Leib tot ist ohne den Geist, so ist der Glaube tot ohne das Werk!

Offenbahrungen

In den Offenbarungen lesen wir die Mahnung, die an das Volk der Steinfreunde gerichtet wurde.

»Wir erkennen deine Werke, dein Mühen und dein Dulden. Aber wir warnen dich, du hast deine erste Sorge nicht mehr! Bedenke, von welcher

Höhe du herabgesunken bist! Kehre um zu deinen früheren Werken. Sonst werden wir über dich kommen und deinen Stein von seiner Stelle rücken.«

Auch wenn wir SIE verehren, vergehen wir uns oft an ihnen. Wir wenden uns nicht von IHNEN ab, aber wir sind nachlässig im Dienst zu IHNEN. Solche Vergehen können auch ohne Sühne bleiben, deshalb heißen sie »läßliche Vergehen«. Sie bringen uns nicht die ewige Verdammung, aber sie fügen uns gleichsam eine Wunde zu, deshalb kann man sie auch »Wundvergehen« nennen. Man begeht ein läßliches Vergehen, wenn man sich in einer weniger wichtigen Sache vergeht.

Manche vergehen sich zwar in einer wichtigen Sache, aber sie erkennen nicht klar, daß es sich um eine wichtige Sache handelt, oder sie willigen nicht voll ein. Auch sie begehen nur ein läßliches Vergehen.

Die läßlichen Vergehen sind verschieden groß, wie es auch große und kleine Wunden gibt. Ein läßliches Vergehen ist umso größer, je klarer wir es erkennen und je bereitwilliger wir zustimmen. Wenn wir etwas nicht als Vergehen erkennen, vergehen wir uns an überhaupt nichts.

Aber alles bleibt ein Unrecht gegen die UNENDLICHEN. Sie sind eine Nachlässigkeit und ein Undank gegen SIE. Darum sollten wir uns bemühen, auch die läßlichen Vergehen zu meiden. Auch läßliche Vergehen schaden uns. Besonders wenn wir sie mit Überlegung begehen. Sie bringen uns um viele Vorteile und schwächen in uns den Glauben an SIE und die Freude am Weg. Sie bringen uns in Gefahr, eines Tages auch »schwere Vergehen« zu begehen.

Die läßlichen Vergehen ziehen zeitliche Strafen mit sich. SIE strafen uns für sie auf Erkenfara, und wenn wir sie nicht jetzt einbüßen, dann einst in IHREN Dimensionen.

Warum sollen wir die läßlichen vergehen nach Kräften meiden?

Wir sollen sie meiden -

Weil sie ein Unrecht gegen SIE sind.
Weil sie uns um viele Vorteile bringen.
Weil sie IHRE Strafe nach sich ziehen.
Weil sie nach und nach zu noch viel schwerern Vergehen gegen SIE führen.

Legenden & Geschehnisse
aus dem Reich
Northeim



turnier als Teilnehmer oder Zuschauer beizuwohnen. Jeder Adelsstand, vom Heerführer bis zum Herrscher, war vertreten. Am Vorabend des Turniers begann gar die Erde zu beben und Thurr-Oxam, das Erdelementar, erschien um dem Spektakel beizuwohnen. Das Turnier begann am nächsten Morgen mit dem ersten Teil: Die Disziplin des Geistes. Die gestellte Aufgabe war es, eine Ballade, ein Gedicht oder einen lyrischen Text über das Thema »Ritter« vorzutragen. Kaum war das Thema gestellt, begannen alle wie wild ihr Hirn zu martern. Die einen zogen die Ruhe der Einsamkeit vor, die anderen fühlten sich bei Geselligkeit und einem Becher Wein von den Musen berührt. Da wurden seitenweise Lieder gedichtet, da wurden kurze vierzeiler erdacht, da wurden Stabreime und Kreuzreime verbunden. Da wurden die Taten berühmter Adelliger besungen, da wurden Kriege und Schlachten beschrieben, ebenso wie die hohe Kunst der Minne. Bald war die zur Verfügung gestellte Zeit verstrichen und die Recken fanden sich wieder ein, um in einem Wettstreit den besten Dichter aus ihrer Mitte zu ermitteln. So traten alle vor die Richter, die über den ersten Teil des Turnieres entscheiden sollten. Die Richter waren die Adeligen Damen aus Erkenfara, welche sich mittlerweile eingefunden hatten, um diesen Teil des Turnieres zu entscheiden. So wurde das große Festzelt am Abend für Stunden mit Liedern und Gedichten erfüllt. Schließlich kehrte Stille ein. Der Herold Vir Vachals, den wir Ritter darum gebeten hatten, über die faire Ausübung aller Disziplinen zu wachen und als Schiedsrichter die Sieger der Disziplinen zu benennen, erhob sein Wort. »Ihr Edlen Recken! Ihr sprecht von der Minne, fast jedes Wort. Doch habt ihr den Beweis eurer Angebeteten, daß sie eure Minne erwiedert? So zeige jeder einen Gegenstand seiner Angebeteten!«. Doch bis auf eine Ausnahme konnten alle einen Gegenstand vorweisen. Die Damen zogen sich dann lange zurück. Nach banger Minuten kamen sie zurück. Zum Sieger über die Disziplin des Geistes wurde der Edle Fürst Mirur Hee'Sa, Lord der Melamkel aus Vir Vachal ausgerufen.

Am nächsten Tag ging es weiter mit der Disziplin der Kraft, dem zweiten Teil des Turnieres. Alle Teilnehmer fanden sich ein, vor dem Festzelt und die Zuschauer auf ihren Plätzen. In Erwartung eines blutigen Gemetzels hatten die Recken ihre besten Rüstungen, Schilde und Waffen angelegt, und das Publikum begann schon jetzt freudig zu jubeln und mit den Daumen nach unten zu zeigen. Doch ich mußte leider alle enttäuschen. Da alle Heilkundigen zur Zeit ernsteren Dingen in einigen Ländern nachgehen mußten, verkündigte ich also, daß es keine Kämpfe geben würde. Stattdessen würden sich die Recken beim Baumstamm-Weitwurf messen. Ein Seufzen ging durch das Publikum, das sich aber bald in freudiges Klatschen änderte, als die

Baumstämme hereingetragen wurden. Handelte es sich doch um Mammut-Stein-Eichen. Den ganzen Vormittag über warfen alle Recken mit den Mammut-Stein-Eichen um sich. Nach unzähligen Ausrutschern, Stolpern und einigen Rückenschmerzen verkündete der Herold Vir Vachals den Herrscher Yaromos, Ferret Al Dos, zum Gewinner dieser Disziplin. Ferret Al Dos schaffte es, die Mammut-Stein Eiche genau $6\frac{1}{2}$ Baumstammlängen weit zu werfen. Den zweitbesten Wert hatte der edle Rashid Al Shaban. Nach einer Pause ging es am Nachmittag dann weiter mit der dritten Disziplin, der Disziplin der Geschicklichkeit. »Diese Disziplin testet die Geschicklichkeit der Teilnehmer. Jeder hat drei Speere. Mit diesen muß er eine Zielscheibe treffen, welche 50 Meter entfernt aufgestellt ist. Wer den inneren Kreis trifft, bekommt zwei Punkte, wer den Äußeren trifft bekommt einen.« Die Recken begannen der Reihe nach ihre Speere zu werfen. Vielleicht war die Zielscheibe aber etwas zu klein, denn es ergab sich, daß wenige den äußeren Ring trafen und kaum einer den Inneren. Nachdem alle geworfen hatten, gab der Herold bekannt, das Gleichstand zwischen mir und Rashid herrsche. Wir entschieden uns zu einem Stechen: Jeder bekam noch einmal drei Würfe. Nachdem jeder geworfen hatte war auch die dritte und letzte Disziplin des Turnieres entschieden. Der Herold erklärte Rashid zum Sieger mit insgesamt 4 Punkten, während ich selber den zweiten Platz belegte mit 2 Punkten. Wir wollten noch am gleichen Abend im großen Festzelt die Sieger ehren und den Sieger des gesamten Turnieres bekanntgeben. Doch am Horizont bahnte sich etwas schreckliches an. Ein neuer Taifun streckte sich am Horizont dem Himmel entgegen. Noch war es fast windstill. Doch alle packten in panischer Eile ihre Sachen ein und schifften sich zurück in die Heimat ein. Die Sieger der drei Disziplinen, Mirur HeSaa, Ferret Al Dos und Rashid Al Shaban werden also im nächsten Jahr geehrt werden.

Nach Beratungen erkläre ich außerdem den Edlen Rashid Al Shaban Ibn Mirlam Khan aus Yaromo zum tapfersten und besten Recken des Turnieres und zum Sieger des gesamten Turnieres. Ebenso werden alle neuen Ordensmitglieder nächstes Jahr feierlich in den Orden aufgenommen. Zum Abschluß möchte ich noch erwähnen, das sich die Ritter des Phoenix den ritterlichen Tugenden verschrieben haben und keineswegs ihre Schwiegermütter in Brunnen werfen oder sich zu ähnlichen Taten hinreißen lassen. Die Ballade, in der dies behauptet wurde, ist nicht repräsentativ für die Ritter des Phoenix!

So geschrieben von **Fürst Innozent 93.**,
Stadthalter des Reiches Theostelos,
Bruder des großen Kreises und
Ordensmeister der Ritter des Phoenix

Ihr Edlen Erkenfaras,

seid begrüßt und laßt mich über den ersten Ritterorden Erkenfaras, die »Ritter des Phoenix« berichten. Nach zweijähriger Vorbereitungszeit sind wir (ich, Fürst Innozent 93, Rashid Al Shaban sowie König Fitzdasar) zum erstenmal als Ordensmitglieder der Ritter des Phoenix öffentlich in Erscheinung getreten. Ich fühle mich geehrt, das ich der erste Ordensmeister des Ritterordens bin und somit die Aufgabe habe, ein Jahr lang das Schild der Ritter des Phoenix tragen zu dürfen. Desweiteren bin ich als Ordensmeister auch Ansprechpartner bei Fragen. Ich möchte allen Teilnehmern und Zuschauern des ersten Ritterturnieres noch einmal für ihr zahlreiches Erscheinen danken. Man kann viel reden und schreiben über die Tugenden eines Ritters. Vielleicht ist die Sprache eines Dichters in diesem Fall die treffenste:

Dies sei vom Ritterstand bekannt
und präg sich jeder Edle in den Verstand:

Um edel zu empfinden,
Laßt Scham nicht aus der Seele schwinden

Das Euer Adel sich nicht neige,
Nein hoch und immer höher steige,

Laßt Euch der Dürftigen erbarmen
Und helft in ihrer Not den Armen

Mit Milde und mit Gütigkeit.
Übt Demut alle Zeit ...

Prägt fest Euch diese Vorschrift ein:
Lernt weislich arm und reich zu sein.

Denn wirft der Herr sein Gut dahin,
Das ist nicht echter Herrsinn;
Doch nur den Schatz zu mehren,
Das wird ihn auch nicht ehren.

Gebt jedem Ding sein rechtes Maß

Vor allem sollt Ihr nicht viel fragen,
Doch wohl bedächtig Antwort sagen,
Daß, was der Frager ihr entnimmt,
Auch recht zu seiner Frage stimmt.

Gebrauchet aller Eurer Sinne,
Daß Ihr des Wahren werdet inne.

Folgt meinem Wort und übt im Streit
Bei kühnem Mut Barmherzigkeit.

Sofern Ihr nicht im Lanzenbrechen
Habt schweres herzeleid zu rächen.

Will der Besiegte sich ergeben,
So nehmt sein Wort und laßt ihn leben.

Seit manlich stets und wohlgenut;
So lobt man Euch und wird Euch gut.

Denkt, daß Ihr die Frauen liebt und ehrt;
Denn das erhöht des Jünglings Wert.

Bleibt ihnen treu ergeben;
Das adelt eines Mannes Leben.

(Dieses Gedicht ist leider
nicht von mir, sondern aus
Wolfram von Eschenbach's Parzival)



Doch, ihr Edlen Erkenfaras, laßt mich nun berichten was sich zutrug im Monat Jawan des 5. Monats in der Stadt der Händler, in Audvacar.

Das Wetter war schlecht dieses Jahr. Das große Ritterturnier, zu dem ich (Fürst Innozent 93.), Rashid Al Shaban und König Philip Fitzdasar im Namen der »Ritter des Phoenix« aufgerufen hatten, mußte mehrere Male verschoben werden. Wir hatten geplant, das Turnier während der Sommermonate zu beginnen. Doch die extrem schweren Monsumregen verhinderte die Anreise über die weiten des Ozeans zur Stadt der Händler. Und wenn nicht der Regen, dann sicherlich die Taifune, die sporadisch jede Reisen auf dem Tiefmeer zu einem lebensgefährlichen Abenteuer machten. Doch im Monat Jawan hatten die Götter ein einsehen, und das Wetter beruhigte sich. Schon bald versammelte sich der Adel Erkenfaras auf Audvacar, um dem ersten Ritter-



Legenden & Geschehnisse
der Ritter des
Phönix



An Firlifanz von Firlifanta

Dem kühnen und durch außerordentliche Ideen glänzenden Koboldkönig aus UM Djabalar, schrieb ich folgende Ode.

Der verwegene Rennfahrer bestach in Audvacar nicht nur durch sein außergewöhnliches Gespann, sondern durch seine Fairness, sportliche Gesinnung und Ehre, die so manchem Ritter zu wünschen wäre. Er möge sich im kommenden Jahr auf einiges gefaßt machen!



Nichtsahnend reitest Du durch den Wald,
Dein Pferd, das wird ganz ungestüml
Bei der Müllkippe machst Du halt
und siehst ein kleines Ungetüml

Beim jüngsten Pennen zeigte sich dann,
der Kobold stritt fair und nicht gemein,
Die Nager griffen niemanden an;
es konnten nur Gerüchte sein!

... und wie aus dem Boden gestanzt,
den Kobold aus UM Djabalar,
er ist der freche Firlifanz,
Generaldespot von Firlifanta.

Und während mancher zurückfiel,
der Schlitten durch die Arena stobl
Jubelnd fuhr er als Erster durchs Ziell
Man munkelt, daß er's letzte Stück schob...

Hural Hural Der Kobold aus UM Djabalar,
- Hural Hural - der Firlifanz ist dol

Hural Hural Der Kobold aus UM Djabalar,
- Hural Hural - der Firlifanz ist dol

Die Klabouter fahren übers Meer
und Firlifanz nach Audvacar.
Kobolde lieben Patten sehr,
sie sind schon etwas sonderbar...

Nicht jeder hatte soviel Glück;
im Pennen kann es Stürze geben...
Ich brach mir beinah das Genick;
hart und grausam ist das Leben!

Das Wagenrennen fuhr er mit Ratten;
die meisten gingen dabei drauf,
weil sie die Kondition nicht hatten.
Doch Firlifanz gibt niemals auf!

Der Wagen ward total zerstört;
keine Kosko zahlt den Schaden!
Zu rüsten mir ein neues G'fähr
durft'ich die Siegesprämie haben!

Hural Hural Der Kobold aus UM Djabalar,
- Hural Hural - der Firlifanz ist dol

Hural Hural Der Kobold aus UM Djabalar,
- Hural Hural - der Firlifanz ist dol

Der Kobold zog die Konsequenzen
Gegen Protest erstritt er sich hie
- bekannt bis über alle Grenzen -
seine eigene Mülldeponiel

Ja, er überließ sie mir,
30.000 Mäuse in Gold!
Den ecklen Sponsor rühm ich hier!
Hoch soll leben der Kobold!!!

Dort wollt er seine Ratten züchten,
von äußerster Größe sollten sie sein;
und - glaubt man den Gerüchten -
auch Killer und fies und gar nicht so klein!

Seht her Ihr Pecken, Ihr Stolzen!
Seht den sportlichen Geist darin!
Es bringt nichts, nur draufloszuholzen;
nehmt Euch ein Beispiel an ihml

Hural Hural Der Kobold aus UM Djabalar,
- Hural Hural - der Firlifanz ist dol

Hural Hural Der Kobold aus UM Djabalar,
- Hural Hural - der Firlifanz ist dol



Die Ritter vom Phoenix

Zu Erkenfara überall
- glaubt es mir - des war einmal:
da haben edle Ritter g'haust,
denen hat vor g'br nix graust!

Der Orden der war schwer bemant:
„Ritter des Phoenix“ ham'se sich genannt!
Doch mancher führte mehr im Schilde
und landete bei der Diebesgilde.

Und auf'n Burgturm sitzt ein Wächter;
weit hinaus ins Land, da spricht er,
daß sich keiner ja erdreist:
und in den Burghof eingesch...out!

Und Gerome de Fitzdasar
vergaß zuweilen, wer er war.
Doch Sterben, das war kein Problem:
man hat ja schließlich einen Sohn!

Dieser hat noch mehr zu tun,
Ärger gab es auch in Ahūn!
Sein Schwert hat zornig er gezückt
doch se ham sich wieder eingekriegt.

Denn ritt ein Ritter in die Schlacht,
hat er's Visier zugemacht,
damit, wenn einer auf ihn speit,
die Rotze draußen hängenbleibt!

Und muß ein Ritter einmal pieseln,
läßt er's einfach runterrieseln,
Stand dann das Visier nicht offen,
ist der arme Kerl ersoffen!

In Avallon stritt man fürbaß
Stat's auf der Suche nach dem heil'gen Faß
fielen sie in Eoganachta ein!
So müssen Wahre Ritter sein!

Ritter die tun gerne raufen!
Ritter die tun nur noch saufen!
Und ham'se alles g'suffa gehabt,
so'n se unnern Disch geflaggt!

Sei's drum! In Theostelos
schreibt man „Philosopie“ ganz groß,
Innocent 93, der hat's gewagt
und der Magie völlig entsagt.

Ritt ein Ritter auf'nem Roß
war das Risiko sehr groß!
Hat das Roß 'nen Sprung getan,
lag im Dreck, der gute Mann!

Und Handel war gar unbekannt
und Geld ganz rar im Ritterland.
Wollt' einer etwas haben,
lauert er im Straßengraben.

Und mein Ritter, so ein guter,
hatte eine Schwiegermutter.
Er hat sie in den Turm reing'schmissen
und von oben draufgesch...out!

Aus Yaromo kam Rashid Al Shaban
er war ein rechter Star-Trek-Fan.
Man sah ihn in ein Raumschiff gehn,
- er beamte up - und ward nicht mehr gesehen!

Ging ein Ritter sonst auf Reisen,
legte er seine Frau in Eisen.
Doch der Knappe Friederich,
der hatte einen Dieterich!

Und im Golf von Erkenfara
wusch ein Ritter seine Aya,
kam ein Stolzer Hai um's Eck,
fraß ihm's ganze Bruntzeug weg!

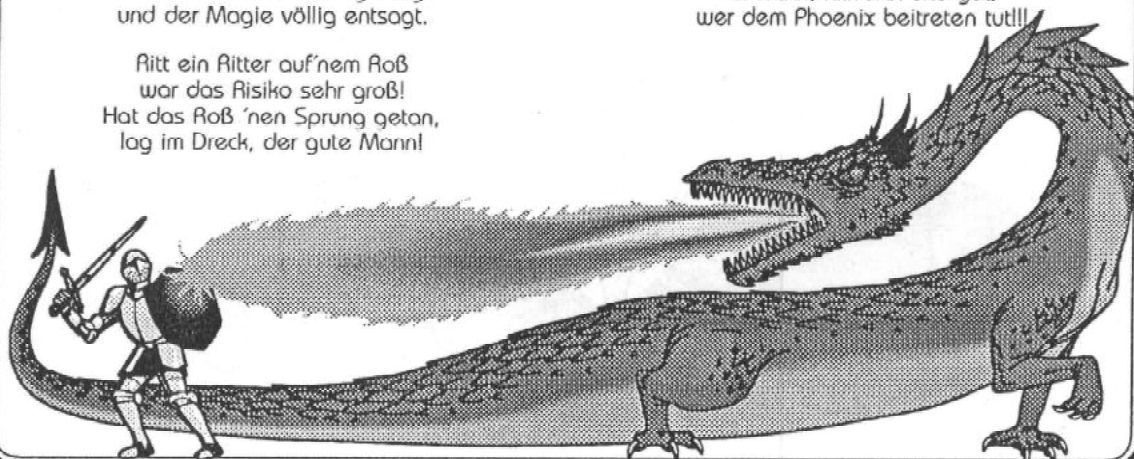
Ritter kämpfen gegen Drachen,
die hüten Schätze und solche Sachen...
doch mancher Ritter hatte Pech:
der Hort bestand nur aus Blech!

Skifahren im Ritterland
war bis dato unbekannt.
Im Winter ging es mit Hallo
hinunter auf dem Blechpopol!

Beim Wagenrennen von Audvacar
stürzte ich gar fürchterbar;
die Drachen wollten ihr letztes geben,
doch Philip rettet mir das Leben!

Und vorbei am Waffenständer
rutschte ein Ritter am Geländer.
Einst, da stand ein Nagel vor:
heut' singt er im Knabenchor.

Doch, Edle laßt Euch nur nicht Schrecken!
Der Ritterorden sucht nach Recken!
Edel sei, hilfreich und gut,
wer dem Phoenix beitreten tut!!!

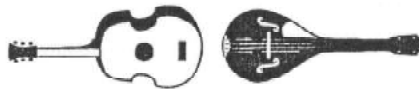


An den edlen Philip Fitzdasar

Seine Titel zähle ich jetzt mal nicht auf, obwohl ich sie - nicht nur in meiner Funktion als Herold - auswendig kenne.

In jedem Fall ist er eine schillernde Figur, und er spielt besser Gitarre als ich die Flöte. Seit dem ersten Treffen 1993 beobachtete ich ihn mit wachsender Skepsis (wie heißt es doch so schön in der Physik; gleiche Pole stoßen sich ab) und erst nach und nach - sprich: 1994 a.D. - erkannte ich seine wahre Größe.

Doch davon mehr im Gedicht.



1. Spät nachts kam ich auf dem Treffen dort an,
sah einen in Gold und Purpur gekleideten Mann
-er spielt die Gitarren.
Am Feuer das Instrument golden erklang
und nicht schön, doch nicht schief dazu sein Gesang
-das war vor zwei Jahren.

Man hat ihn den Barden genannt.
Phillip Fitzdasar war sein Name...
Er beeindruckte von Anfang an sehr!
Doch Unbehagen wuchs mehr und mehr,
und es hat in mir wie Feuer gebrannt!

2. Ärger und Zorn gab es In und um Rhön.
Ich wollt berichten, doch er bat mich es nicht zu tun,
denn man sollt es vergessen.

Ich dachte: Schaut sie Euch an diese Ritterlein,
das muß eine Bande von Pappnasen sein!
Von Torheit und Hochmut zerfressen!

Man hat ihn den Ritter genannt...

3. Auf dem Euro-Con drohte er mir gar,
zu überfallen mein Reich Eoganachta,
und es würde noch bitter...

Ich schmähte: Fällt man ins Land der Verbündeten ein?!
Mit der Ehre scheint's nicht so weit her zu sein!
Und sowas nennt sich Ritter!

Man hat ihn Feldherrn genannt...

4. Doch auf dem Treffen, da merkte ich dann:
Ein Krieg zwischen Rhön und uns stand noch nicht an;
er wollt mich bloß narren!
Regelmäßig sollten in Rhön Feiern sein;
er lud uns ein in sein Zelt zu Speis und Wein
mit freundlichen Gebaren.

Man hat ihn Gastgeber genannt...

5. Für Audvacar baut'ich einen Wagen aus Holz,
und präsentierte voll Hochmut und voll Stolz
meine beiden Drachen.
Doch der Hochmut kommt vor dem Fall!
In der Kurve das Tempo, das war fatal
mit 100 Sachen!

Man hat ihn Reporter genannt...

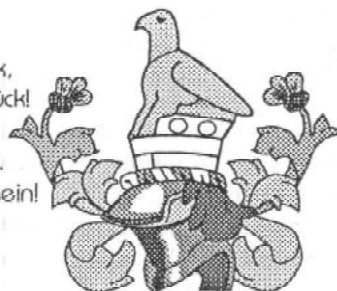
6. Die Deinonychus schleiften mich durch den Sand,
Mein Entsetzen wuchs, als ich den Dolch nicht fand!
Hier sollte ich sterben...
Philip entschloß sich zur Rettung spontan;
auf die Renndrachen legte er die Pfeile an.
Ruhm sollt er sich erwerben!

Man hat ihn den Ritter genannt.
Phillip Fitzdasar war sein Name.
Er beeindruckte mich von Anfang an sehr!
Doch Unbehagen wuchs mehr und mehr,
doch ich habe das Unbehagen gebannt!



7. Nach und nach kehrten die Sinne zurück,
und ich wußte, ich hatte ein Wahnsinns-Glück!
Er rettete mir das Leben!
Voll und zufrieden kehrten wir dann heim.
Von nun an soll zwischen uns Freundschaft sein!
Vorurteile wird's nicht mehr geben!!

Man hat ihn den König genannt...



Die Suche

von Felis Ardanwen alias Judith Voce

Im Walde da suchte ich selber den Drachen.
Ich stolperte, fluchte, doch was sollt ich machen.
Ich ahnte fürwahr, das ich kann ihn nicht finden.
Doch hört, was geschah dort unter den Linden.

Das Volk der Elfen traf ich auf der Reise.
Es wollte mir helfen und Elfen sind weise.
So nahm ich die Hilfe, sie sagten mir viel
»Jagt ihn wie ein Reh, so kommt ihr zum Ziel«

Ich lag auf der Lauer, fast beinah'drei Stunden
Und mit dieser Dauer hab ich ihn gefunden.
Er stand dort am Teiche stark, stolz, schnell und schön
Nur in eurem Reiche kann man so etwas sehn.

Aber Feen verhinderten meine Versuche
denn sie blindeten mich mit einem Fluche
Ich durft ihn nicht fangen, könnt ihr dies verstehn
sollt nie zu ihm gelangen, nur wegen der Feen.

In einem Ork verwandelt da stand
Ein Fee in der Birke, wirkte das Band.
Der Dino lief weg, also wie ihn fangen
Ich bekam einen Schreck konnt nicht zu ihm gelangen

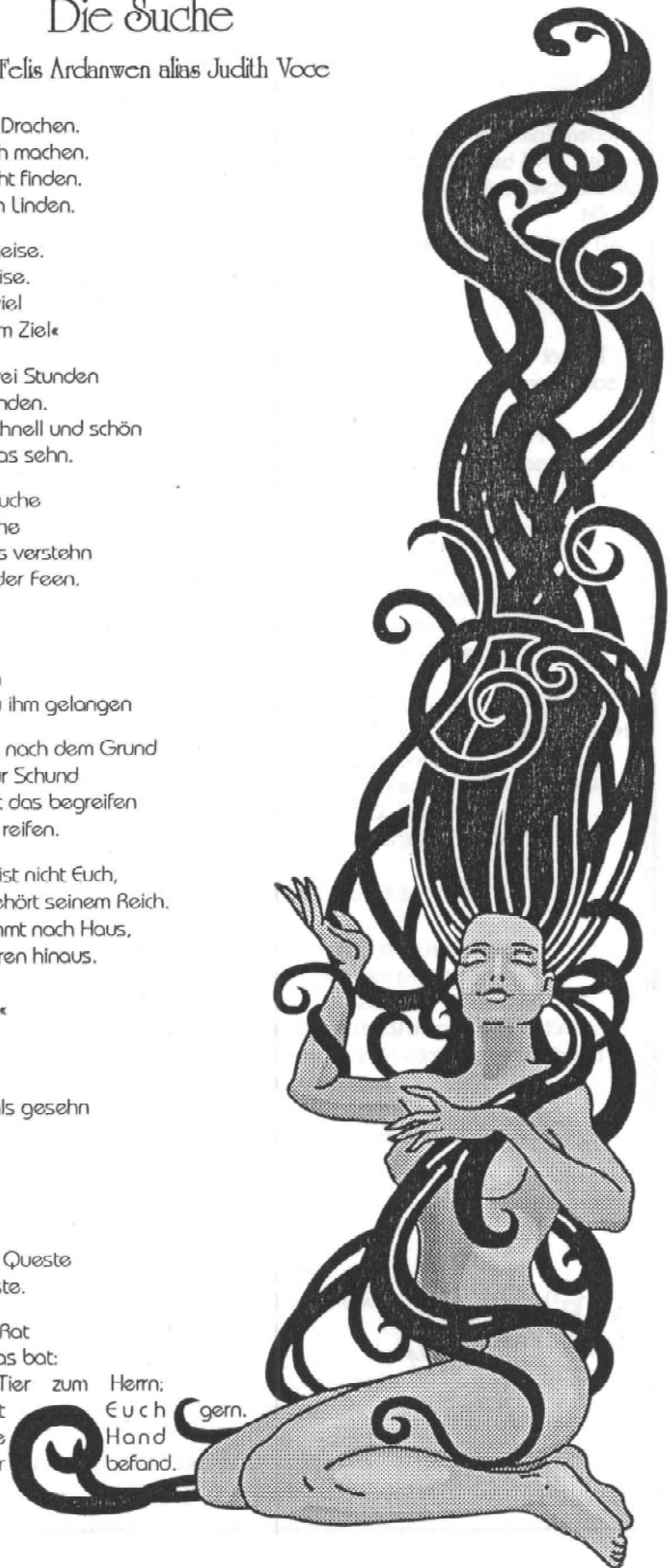
Als der Zauber verflogen, fragte ich nach dem Grund
und wie unter Wogen hätte ich erst nur Schund
Doch dann sprach man zu mir, du mußt das begreifen
das Tier lebt jetzt hier und es soll jetzt reifen.

So sprach ich: »Doch hört, dies Tier ist nicht Euch,
selbst wenn ihr Euch verschwört, es gehört seinem Reich.
Ich selbst sollt es finden, damit es kommt nach Haus,
hier zwischen den Linden, will ich's führen hinaus.
Zu seiner Herrin in die Festung hinein
da ich nun der bin der sie will erfreun?«

Doch da sagten die Feen:
»Dies Tier wird nicht gehen
haben wir so ein Tier doch noch niemals gesehn
Doch ihm wird nichts passieren,
können wir garantieren.«

So sagten die Kleinen,
ich mußte fast weinen,
doch sie gaben mir Hoffnung in dieser Queste
sie zollten Verehrung und zwar die Beste.

Als ich Euch erwähnte, so taten sie Rat
und da ich mich so sehnte, ich um etwas bat:
Einen Zauber der bringe das Tier zum Herrn:
doch nur dies gelinge, wenn das Tier hat
So gab ich euch die Wurzel schnell in die
bevor ich mich »Purzel« im Ritterturnier
Euch gern.
Hand befand.





In Sachen Minne

Nun, ich gebe zu, daß das, was das hochstrenge Minnegericht 1994 a.D. an Gemeinheiten wieder auskocht hatte, problemlos ausgereicht hätte, um sämtliche Lordschaften Erkenfaras in arge Bedrängnis zu stürzen. Nun, es kam der Krieg und auf den Schlachtfeldern war die Hölle los!

Es kam der Regen und die Elementare waren in Aufruhr. Aber ist das eine Entschuldigung? Ist das ein Grund, die schönste und sinnvollste aller Tätigkeiten (schon in der Ursuppedir Protocoen wußten wie's geht!) derart zu vernachlässigen?

Was Ihre Herrlichkeiten in diesem Jahr so aufgeboten, war - gelinde gesagt - erbärmlich und wirft ein schwachen Bild auf die Po.. auf die Fitness der Recken!

Ein Ausnahme gab es, und (die bestätigt wohl die Regell?) ich hoffe, daß sie nicht die Regel bestätigt!

Felis Ardanwen

Lyrik

von Felis Ardanwen alias Judith Voce

Ich, Felis Ardanwen... nein, ich bin keine Trägerin der Ewigen Zündkerze und auch nur die 3742 Bardin Erkenfaras. Dennoch möchte ich mich einer altherwürdigen Tradition anschließen und Euch, den edlen Erkenfaras, meine selbst verbrochenen Lieder und Gedichte nicht vorenthalten.

Worum es geht? Nun, wie immer um Leute, Dachen und Tatsachen - auch Happenings genannt. Doch lest selbst - oder laßt es bleiben, wenn Ihr nicht den Mut dazu aufbringt! (Sollte meine Feder etwa schärfer sein, denn Euer Schwert?!!)



An das Lachen von Theostelos



Sein Name ist Santro de la Gastar

Er war der einzige, der sich vor dem Minnegericht wirklich bewährt hat und die Damen - besonders eine - ganz vorbildlich umminnte. Sein Triumph ging leider unter im Schlachtengewirr und im Regen. Doch kann er gar nicht genug gerühmt werden!! Und da wir gerade dabei sind, Titel zu verteilen die mit »ERSTER...« anfangen, so ernenne ich ihn hiermit kraft meines Amtes des Meisterherold und als Beisitzende des hochstrengen Minnegerichts feierlich - Fanfare bitte! - zum ERSTEN FREIER ERKENFARAS !!!

- In Erkenfara - wo Recken nicht weiter tun,
als rüsten zum Streite
und ziehn in die Schlacht.
Sie tragen Rüstung, schwingen Schwerter
- hau'n sich die Köpfe ein,
erdulden Tod und Pein.
aus Gier nach Macht

Wir sagen: »Ihr seid schlimmer als Diebel
Ihr kennt die Sonne, das Leben nicht
Kennt Ihr denn nicht die Freuden der Liebe?
Ihr Helden! Stellt Euch dem Minnegericht!
Helden! Helden! Welche Frau Ihr auch begehrt,
Wenn Ihr wollt, daß sie Euch gehört,
steigt vom hohen Roß!

Helden! Helden! Bietet den Damen minniglich
die Dienste, wie es schickt sich!
Euer Lohn sei groß!

Helden! Helden! Männer, nehmt Euch die Zeit,
Männer, haltet Euch bereit
für den Wettbewerb!

Helden! Helden! Denn der Beste wird geehrt,
zum Erstem Freier gehört.
Ruhm er sich erwerbl!
- In Erkenfara - mit dem Krieg der Pögen kam;
die Krieger steckten im Schlamm,
beklagen Ihr Leid.
Es blitzte donnerte und stürmte
-da flogen die Zelte fort,
Es fehlte ein sich'rer Ort
für den Minnestreit!

Doch einer scheute nicht Mühen noch Kosten,
Er tat, was ein echter Mann tun muß.
Einsam und fast auf verlorenem Posten
hielt er durch bis zum Ende und Schluß
Santro de la Gastar - er kam aus Theostelos
kam mit einem Blumenstrauß
der allerschönsten Procht.

Santro de la Gastar bot ihm einer Dame dar,
die fand das ganz wunderbar
hat daraus 'nen Kranz gemacht.

Santro de la Gastar - zu ihrer größten Freud'
hielt er einen Freßkorb bereit,
der Tisch sich darunter bog.

Santro de la Gastar und ihres Namens eingedenk
reichte er ihr ein Geschenk
das sich darauf bezog.
- In Erkenfara - fand statt einmal im Jahr
das Pennen von Fludvaxar,
es ging um Cosh!

Edle Vollblutpferde liefen- die Maid war mit Drachen dort
Die Penndrachen rannten fort
nach einem Crash!

Die Schwarze kam am nächsten Tag wieder
frisch und erholt und gut ausgeruht.
Doch man vermißte die schnelle Hirsch
die war kostbar und stand hoch im Blut.
Helden! Helden! Wer wagt sich in den Wald hinein,
fängt mir die weiße Hirsch ein?
Ich fand sie nicht mehr.

Helden! Helden! Hat von Euch keiner den Mut,
daselbst zu tun, was Not tut?
Dies ist mein Begehrl!

Helden! Helden! Ihr benötigt Fantasie
Ansonsten gelingt das nie,
sonst wird es verhunzt!

Helden! Helden! Vorsicht Ihr braucht viel Geschick,
doch wer bringt sie mir zurück,
der hat meine Gunst!
- In Erkenfara Santro de la Gastar
denjenige Held war
ihm lachte das Glück.
Auf dem Weg zum Ritterstreite
-da offenbarte er
wo sie zu finden wär.
Und sie kam zurück.

Er hat sie auch einer Lichtung gesehen
im dunklen Wald, noch nie ein Mensch war.
Sie stand am Teiche im Reiche der Feen;
die fanden sein Gesuch höchst sanderbar.
»So hört Santro: diesem Tier wird nicht gescheh'n
doch es wird nicht mit Euch geh'n!
Wir sah'n so was noch nie...«

Da sprach Santro: »Die Drachin gehört nicht Euch
stammt aus einem andern Reich,
soll jetzt fort von hier!«

»So hört Santro: Wenn die Drachin von sich aus
freiwillig möchte nach Haus,
dann erst mag sie ziehn.

So höret, Santro: geht und meldet Eurer Maid,
erst wenn Hirsch ist bereit,
bringt sie ein Zauber hink!
- Nach Egonachta kam er mit der Nachricht,
geschrieben als ein Gedicht,
in strahlendem Glanz.

Sie sprach: »Auch wenn niemand nun mehr hersieht:
so nehmet den Siegespfand
ich flocht ihn von eigener Hand
den Blumenkranz.«

Wir sagen: »Die Erkenntnis sei nun vorhanden:
Man kämpft nicht allein, besser zu zweit.
Santro hat jede Prüfung bestanden!
Er ist der Sieger im Minnestreit!«

Helden! Helden! Welche Frau Ihr auch begehrt,
wenn Ihr wollt, daß sie Euch gehört,
steigt vom hohen Roß!

Helden! Helden! Bietet den Damen minniglich
die Dienste, wie es schickt sich!
Euer Lohn sei groß!

Helden! Helden! Einer denn nahm sich die Zeit.
Einer kam und war bereit,
nach der Tugend zu streben.

Helden! Helden! Dieser Beste wird geehrt:
Man hat ein Gerücht gehört:
»Es kann nur Einen geben!...«

nie eine Antwort erhalten, ganz zu schweigen, daß du schon hier bist.« Kavonar nickte geistesabwesend, während sich Narayana immer mehr ereiferte. »Mein Gedanke war richtig, reitende Boten sind einfach zu langsam. Die Eilhähne sind die bessere Lösung!« Kavonar nickte begeistert. »Eine gute Idee. Wann setzt Du die Vögel denn ein?« »Aber ich habe Dir die Botschaft von dieser Versammlung«, Narayana deutete mit einer allumfassenden Geste auf den leeren Saal, »doch auf eben diesem Wege zukommen lassen.« »Mir...ach so...?!« Nachdenkliches Schweigen folgte diesen Worten. »Das erklärt einiges. Ich hatte mich schon gefragt, wie es sonst gelungen ist, die Post unter mein Essen zu bringen.« Der Becher Narayanas fiel klappernd um. »Was schaust Du denn so verwirrt? Du weißt selber, in dieser Jahreszeit ist Frischfleisch selten auf dem Speiseplan. Und vor kurzem habe ich bei einem frisch zubereiteten Hahn auf Stein gebissen, nach sich das Tier als Landeplatz meine Küche ausgesucht hatte.« »Und...!« Kavonar zuckte mit den Achseln. »Der Koch war schneller.« Narayana verdoppelte seine herkulische Gestalt, indem er tief einatmete. »Meinen geflügelten Boten hast Du vertilgt. Und das wagst Du, mit zu sagen.« Kavonar richtete sich auf und erhob seine Stimme »Ich hätte mir die Zähne ausbeißen können, eine Blinddarmverrenkung an dieser Steinrolle holen können, wenn nicht schlimmeres. Ich könnte meinen, der Stadtherr sollte auf diese Weise gemeuchelt werden!« Narayana sank zerknirscht in sich zusammen. »An die Gelegenheit hatte ich nicht gedacht. Entschuldige. - Wir müssen uns etwas einfallen lassen.« »Wegen dem Hähnchen?« »Nein, wegen den Imperatorsgelüsten von Rhun.« »Ach, laß doch. Da kräht doch kein Hahn mehr danach.« »Jetzt nicht mehr, da hast Du recht.«

Narayana durchwanderte den Thronsaal mit großen Schritten. »Da waren so ein paar Hausierer bei mir von der Bittstellervereinigung mit Diplomatentasche und Informationsüberschuß. Stelle Dir vor, Rhun woll in einem Blitzkrieg Inish Ailthe erobern. Was tun wir?« Kavonar eilte hinter dem Herrscher her. »Die Diplomaten aufhängen, damit sich es nicht noch weiter herumtratschen und die Leute beunruhigen!« Der Herrscher winkte huldvoll ab und beschleunigte nervös sein Tempo. »Habe ich schon, diesen Punkt können wir von der Tagesordnung streichen.« Kavonar fiel leichten Trab. »Wenn die Jungens unter Ihrem König...« »Hochkönig!« »...Hochkönig so helle sind und einen Blitzkrieg planen, wieso pfeifen es dann vorher die Hähne aus dem Essen? Wenn es schon diese Nichtnutze von Diplomaten wissen, ist der ganze Plan schon nichts wert.« Narayana blieb wie angewurzelt stehen und warf einen Arm in die Luft. »Ich hab's?« Kavonar, der auf dem spiegelblank polierten Steinboden nicht schnell genug anhalten konnte, prallte auf den Herrscher und schob in

zwischen den Wachen hindurch aus dem Thronsaal. »Was denn, wo denn. Wo hat's Dich?« Mit einem vernichtenden Blick, aus dem eine ganze Fluchserie des Konzils sprach, schritt Narayana wieder in den Saal.

»Ich überlasse alles Dir und Helvegr. Gehe zu ihm und besänftige seinen Eifer.« »Wo ist denn unser kleiner Militarist?« »In Cathair-na Mart, wo er bereits die Truppen einschiff.« Kavonar grübelte, während Narayana vor sich hin seufzte. »Aber wir haben doch keine Flotte für so viele Truppen, wie wir zur Verteidigung der Insel brauchen?!« »Das weißt Du, aber bist Du Dir sicher, daß es auch Helvegr weiß?«

Die Befehlsgewalt Narayanas

Nachdem einige Zeit vergangen war, wurde Narayana unruhig. Einem Regenten von Welsheit mußte auffallen, wenn von den anderen Koryphäen des Reiches nichts mehr zu hören war. Putsch, Bürgerkrieg, Unfähigkeit? Alles war möglich. Die Reichsgeheimdienste wurde einberufen. Doch auch dieser konnte nichts wesentliches berichten. Narayana war erschüttert. »Keine Nachricht dringt an meine Ohren, kein Ärger, den die beiden entfacht haben. Das geht nicht



mit rechten Dingen zu!« Nachdem sich seine Unruhe in den späten Abendstunden immer weiter steigerte, verfaßte er höchstselbst einen Befehl zur Neuregelung des Rüstungswesens, übergab diesen einem berittenen Boten und wies ihn an, schnellstmöglichst den herrscherlichen Willen hinauszutragen.

Wieder geschah nichts. Wurde seine Anweisung etwa ohne Widerspruch akzeptiert? Zutiefst beunruhigt, ließ er seinen Wagen, einen leichten Mittelklasse-Vierspanner mit verstärkten Achsen und großer Bodenfreiheit vorfahren, der als bestes geeignet war, die ausgezeichneten Northeimer Reichsstraßen zu überwinden.

Vor dem derzeitigen Amtssitz des Festungsherrn, einige Tage später hielt ein vor Wut schäumender Reiter auf einem vor Anstrengung schäumendem Roß, weitere drei edle Pferde an einem Strick hinter sich. Die reiterlosen Pferde hatten Bruchstücke aufgebunden, die bei näherem Hinsehen ursprünglich ein Wagen gewesen sein mußten. Genau ließ sich das jedoch nicht mehr feststellen. Er sprang ab, warf der Wache die Zügel um den Hals und sah zu, wie sich die Pferde mit der Wache um die nächste Ecke entfernten. Alsdann betrat er das Verwaltungsgebäude und suchte den wachhabenden Offizier. Die Suche führte an mehreren leeren Zimmern vorbei, bis er in einen Raum hineinplatzte, wo neben Helvegr auch Kavonar sowie einige Heerführer in ein Gespräch vertieft waren. Während die Heerführer sofort die einem Herrscher gegenüber angezeigte Haltung annahmen, rückte Kavonar einen Stuhl zurück. »Unser aller Herrscher...«, ein Blick musterte den Eingestaubten der kurz vor dem Platzen schien, »...Helvegr, jetzt können wir ihn fragen.«

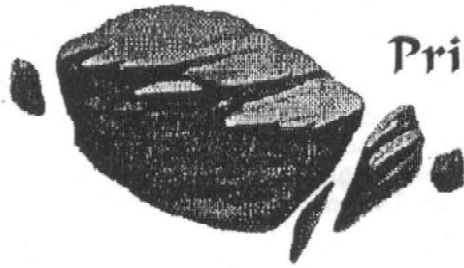
Narayana holte tief Luft, stemmte die Hände in die Hüfte und sah den beiden fest in die Augen, während der von der Kappe rieselnde Straßentaub den herrschaftlichen Anblick leicht beeinträchtigte. »Ich komme hier her und wen und was sehe ich... was?« Drohend und anklagend erfüllte die Stimme den Raum. »Erkennt er uns vielleicht nicht?«, fragte Helvegr den vor ihm sitzenden Kavonar besorgt. »Es kommt mir so vor. Er scheint überhaupt etwas desolat.« »Ist das eine Art, mit meinem Vertrauen umzugehen! Helvegr, Festungsherr Northeims. Ich habe Dir die Macht gegeben, in meinem Sinne über diese Gegend zu herrschen. Ist es in meinem Sinne, daß Straßengräben auch mit einem geländegängigen Vierspanner unpassierbar sind? Das sich Reisende im Staub der Straße wiederfinden, bedeckt von Bruchstücken ihres einstmals herrlichen Reisewagens nachdem sie eine Kurve durchfahren haben?« Betretenes Schweigen folgte diesen Worten. »Willst Du mir nicht antworten, Helvegr?« Dieser sah auf. »Hm, Du hast viel-

leicht meine Geschwindigkeitsbeschränkung an dieser Stelle nicht beachtet.« »ICH soll MICH in MEINEM Reich beschränken lassen?« »Die Leute dieser Gegend fahren übrigens um Gräben herum statt mittendurch. Außerdem kostet eine Reparatur Geld und nach Anweisungen von Dir ist die Rüstung der Truppen bevorzugt zu behandeln.« Narayana glich einem Gewitter. »Unwürdiger... aber ich lasse zweimal Gnade vor Recht ergehen. Das erste und das letzte Mal! Zeige die Rüstungslisten!«

Ein Heerführer verschwand und brachte lange Aufstellungen über die Aushebung der neuen Truppen. Sekunden später dröhnte eine Faust auf dem Tisch. »Wo sind die Schiffe, die ich zu bauen befahl? Hier stehen hunderte, was sage ich, Dutzende Krieger die ausgehoben wurden und wo sind Schiffe? Sollen wir zu Fuß über das Wasser? Ihr wagt es, Euch meinen Befehle zu widersetzen?« Kavonar sah auf. »Welche Befehle denn?« Helvegr flüsterte ihm leise zu »Was machen wir, wenn es schlimmer wird?« Narayana zwang sich zur Ruhe. »Den Befehl, den Euch mein Bote vor wenigen Tagen überbracht hat und der befahl, eine Flotte zu bauen!« »Welche Flotte? Nach Avallon kommen wir auch zu Fuß?«

Narayanas Zustand wirkte besorgniserregend, wie Kavonar feststellen mußte und wurde mehr und mehr bedenklich. »Hast Du, Narayana, denn Nachricht von unserem Boten erhalten?« »Ihr schickt mir einen Boten trotz meiner Ankündigung, zu kommen? Seid ihr von Sinnen?« Helvegr sah Kavonar besorgt an und zog ein Dokument unter dem Tisch hervor, sah es an und reichte es Narayana. »Nun schau Dir einmal dieses Schreiben an.« Dieser trat damit an das Fenster und besah sich das Dokument. »Eine solche Schrift ist mir noch nie vor Augen gekommen! Welcher Esel hat dies verfaßt? Wie kommt mein Siegel auf diese Schmiererei?« Kavonar stand auf. »Ja, was steht nun da drin?« »Das ist keine Schrift, das ist ein Zumutung. Ich erkenne nichts, ihr vielleicht?« Helvegr und Kavonar zuckten mit den Schultern und schüttelten betrübt den Kopf. »Was ist das?« Helvegr faßte sich. »Dieses Schriftstück wurde uns von dem Eilboten übergeben.« »Aber man kann doch nichts lesen.« »Und so haben wir einen Boten zu Dir geschickt, um zu fragen, was wir tun sollen weil wir es nicht lesen konnten!«

Narayana stand auf und sah aus dem Fenster. Die Vögel zwitscherten, auf dem Truppenübungsgelände fanden Übungen statt. »Vielleicht war es wirklich ein bißchen spät, als ich diese Order verfaßt habe.«, murmelte er nachdenklich und erinnerte sich des nunmehr leeren Fasses, daß seine Einsamkeit geteilt hatte.



Priester und Magier -

1. Teil der Trilogie um die Leiden Narayanas

Viele Sagen ranken um die kleinen Tempelchen, in denen seltsame, kleine Männer hausen. Für Reichsfremde sehen zwar alle Northeimischen Edlen etwas seltsam aus, aber nun - diese kleinen Männer in ihren seltsamen Häuschen sind sogar für Northeimische Verhältnisse auffallend, und - das vorausgeschickt - Northeimer sind einiges gewohnt. Dies liegt insbesondere an der Kleidung der seltsamen kleinen Männer. Lange Kutten sind es, übersät mit wahrhaft krummen und unleserlichen Zeichen. Um sich zu beschäftigen, tragen diese Männer stets einen Stab mit sich, dessen Herkunft sowie Verwendung ebenfalls dem gemeinen Volk nicht bekannt war.

Es geschah eines herrlichen Tages, daß wie in einem Herdentrieb sämtliche kleinen Männer ihre Tempelchen verließen und sich wie Lemminge auf dem Weg in die Hauptstadt machten. Tatsächlich fühlten sie sich wohl auch so, denn der Weg in die Hauptstadt war stets von einem ungewissen Entsetzen begleitet. Man konnte dort, als halbwegs gerade gewachsener Northeimer die Grundübel der Existenz kennenlernen. Dies war die Erholung im Dienst am Volk, was eine Einreihung zur Marine bedeutete, verbunden mit der Möglichkeit zu weiten Reisen. Ferner die Gelegenheit, kostenlose Verpflegung und Unterkunft zu erhalten, verbunden mit dem Schutz der Mächtigen - was direkt zu den übrigen Truppen führte. Als allerletztes gab es noch etwas, von dem die Alten nur hinter vorgehaltener Hand sprachen, mit panischen, gehetzten Blicken - den Steuern. Auch diese waren in der Hauptstadt zu entrichten, wobei nicht selten im Anschluß an die Begleichung der Steuern die ersten zwei Grundübel an die Menschen herantreten.

So war es kaum verwunderlich, daß der Zug der kleinen, seltsamen Männer böse Ahnungen heraufbeschwor. Gerüchte kündeten schon bald von einer Indisposition des Herrschers, die entweder den Zug der kleinen Männer in die Hauptstadt zur Folge hatte oder die den Grund im Zug der kleinen Männer zur Hauptstadt hatte. Zweiteres rief besonders bei denen, die der Stadtmauern noch nicht ansichtig waren, Beklemmungen hervor. Zur Erhaben war die Majestät des Herrschers, um der Folgen seiner Mißgunst gelassen begegnen zu können.

In der Herdfeste ging es zu wie in einem Taubenschlag. Reiterstaffetten jagten durch die Stra-

ßen, und auch Helvegr und Kavonar wurden fast ein Opfer dieser Umtriebe. So mußte sich Helvegr mit Hilfe seiner Garde eine Weg durch die Menschenmengen erkämpfen, die hoch gepackt mit allen möglichen Haushaltsgegenständen die Stadt verließen. Kavonar »betrat« die Stadt nachts mittels eines herabhängenden Seiles an den Mauern, als von oben gerade keiner herunterkam, um in der Dunkelheit zu verschwinden.

Der herrscherliche Palast war hell erleuchtet, Wachen patrouillierten und ließen nur die kleinen, seltsamen Männer sowie die Edeln des Reiches passieren. »Sieh an, Helvegr - hast Du auch einen Ruf unseres Herrschers bekommen?« Kavonar blickte ihn fragend an. »Das kannst Du sagen, aber das war schon mehr als ein Ruf. Das waren bereits Chöre, die mich auf Trab brachten.«

»War-



um denn?« »Kannst Du Dir vorstellen, jede Stunde ein Bote, der den unbedingten Befehl hat, sofort zu mir zu gelangen?! Nach einem Tag war ich am Ende mit den Nerven und machte mich, wie geheißen, unverzüglich auf den Weg. Weißt Du was hier los ist?« »Nun, es scheint im Reich zwei ernstzunehmende Strömungen zu geben. Die eine führt zur Hauptstadt hin, die andere von ihr hinweg. Gehen wir fragen, was los ist.«

Während die beiden die Gänge durchschritten und sich den Gemächern Narayanas näherten, wurden die kleinen, seltsamen Männer in einen großen Raum geführt, der sich langsam füllte. Kaum öffnete sich die Türe, um einen Neuankömmling hereinzulassen, konnte man eine Stecknadel fallen hören. Fiel die Türe hinter dem Neuen zu, so verlöschten die Fackeln durch das erleichterte Ausatmen. In der Folge mußten die Türen wieder geöffnet und die Fackeln wieder angezündet werden. Es war dementsprechend sehr viel los.

Helvegr und Kavonar fanden Narayana mit sorgenvoller Miene in seinem Lehnstuhl vor mit einem kleinen Beutel auf dem Kopf. »Seid gegrüßt, Ihr Edlen Northeims. Setzt Euch hin und seld still!« »Äh, Helvegr und ich wollen wissen, was das alles zu bedeuten hat. Das ganze Reich ist in Aufruhr.« Narayana beugte sich vor. »Das kann ich Euch sagen. Ich werde den Auguren, die vorgeben, im Namen der Götter zu sprechen, eine Frage stellen. Darum lasse ich alle herkommen. Und wenn Sie die Frage nicht oder falsch beantworten....!!!« Kavonar sah interessiert das Schwert hinter dem Thron an. »Und was ist das für eine Frage?« »Eine, die höchstens ein Irrdischer auf Erkenfara zu beantworten versteht.«

Am nächsten Tage war es soweit. Mit Trompeten wurden die Schläfer geweckt. Mit großem Gefolge gingen die Edlen des Reiches in den großen Saal. Eine Hummel, die durch die Halle summt, übertönte alle anderen Geräusche. Narayana richtete sich auf. »Ich spreche hier erstmals zu all' denen, die durch die Götter beglückt wurden. Nicht Reichtum und Wohlstand vergeben die Götter denen, die sie lieben - nein, Weisheit und die Fähigkeit, Übersinnliches wahrzunehmen und Wiederzugeben sind das Geschenk der Götter.« Narayanas Gesichtsausdruck wurde finster. »Darum seld Ihr alle nicht in der Lage, Steuern zu bezahlen!« Ein erschrecktes Raunen durchlief den Saal, als dieses Wort offen ausgesprochen wurde. Kavonar und Helvegr erbleichten vor der tiefen Erkenntnis, die Narayana in Worte gefaßt hatte. »Ich will Euch aber trotzdem in meinem Reiche dulden, wenn Ihr mir eine Frage beantwortet. Merket auf - es gibt nur eine richtige Antwort!« Er winkte den Herold zu sich

heran. »Höret, ihr Männer von Northeim. Narayana, Regent von Northeim und oberster Herr aller Entscheidungen Northeims verlangt folgende Antwort: Welcher Zahn tut ihm weh? Ihr habt Zeit bis zum Sonnenaufgang des morgigen Tages. Wählt zwischen Ruhm und Ehre oder dem, was allen Ungehorsamen zuteil wird. Er wird sie an die Tafel der Götter einladen.«

Nach einem Moment lähmenden Entsetzens füllten Stimmen den Raum, wie eine aufgeschreckte Herde drängten sie durch die jetzt offenen Tore heraus.

Am nächsten Morgen war der Palast erfüllt von Leben, die Stadt duftete herrlich nach der Vielzahl von verbrannten Kräutern und den Götter zusätzlich dargebrachten Opfern. Leckerer Brautduft sorgte für eine Feststimmung. Während sich die Auguren des Reiches Northeim wieder zum Palast begaben, wurden Soldaten zum Einsammeln der Opfergaben ausgesandt, die noch nicht von den Göttern verzehrt worden waren. Geleitet wurde die Aktion durch das Organisationsgenie Helvegr, unterstützt von dem zuweilen etwas zögernden Kavonar. »Helvegr meinst Du nicht auch, daß in der Taverne der Wein nicht zu den Opfergaben zählt?« Helvegr schüttelte den Kopf. »Trinken Götter nichts?« Kavonar dachte an Thurr Orxam, Meaghynn und Arientir Dauß. »Meinetwegen, sammeln wir das Zeug mit ein, wenn die Götter etwas übrig gelassen haben.«

Im Palast war nun die Entscheidung im Gange. Die Hälfte der Männer hatte von den Göttern keinen Wink erhalten und stand etwas abgesondert, der andere Teil dagegen harnte nach Verkündung Ihrer Botschaften gespannt aus. Wieder erschien der Herold: »Narayana, Herrscher von Northeim tut kund und zu wissen: Glückliche und gespriesen seien diejenigen, die das herrscherliche Gebiß ohne Fehl und Tadel erkannten. Diesen wird als Lohn und zur Anerkennung für die ausgestandenen Qualen die Erholung im Dienst am Volk ermöglicht. Mögen auch die fernen Gestaden zur weiteren Erhellung des Geistes beitragen. Solche hingegen, die an der Integrität und Vitalität des Herrscher zweifelten, werden trotzdem nicht aus dem Reiche gewiesen. Sie erhalten ab sofort kostenlose Verpflegung und Unterkunft durch das Reich Northeim. Möge die damit verbundene Ertüchtigung ihrem Geiste dienen.«

Narayana, der später mit den Edlen an der Tafel saß, war zufrieden. »Jetzt habe ich die fähigeren Priester und Magier bei den Flotten wo ich sie brauche und die anderen dürfen sich zu Land noch ein bißchen weiterbilden.«



Entscheidungen im Morgengrauen -

2. Teil der Trilogie um die Leiden Narayanas

An einem der nächsten Morgen konstituierte sich der Herrscherrat. Im Vorfeld erfolgten, wie bereits üblich, genaue Anweisungen Narayanas. Um einen Tisch, der mit allerlei Gerätschaften bedeckt war, wurden drei Stühle gestellt. Krüge standen neben Terrinen, kurze, scharfe Dolche wurden an unauffälligen Stellen bereitgelegt. Nachdem die noch leeren Körbe aufgefüllt worden waren, verließ das Gesinde schein den Raum, nicht ohne nochmal einen Blick auf das Arrangement zu werfen. Kurz - es war Frühstückszeit!

Nachdem Kavonar und Helvegr sich gemeinsam mit Narayana an den runden Tisch begeben hatten, wurden die Türen geschlossen. Der erste Teil des Frühstücks verlief in fröhlichem Schweigen. Helvegr köpfte das vor ihm stehende Ei mit einem machtvollen Hieb, sein Blick ruhte auf Kavonar. »Jetzt sollten wir uns über das weitere Vorgehen Gedanken machen. Im übrigen bin ich der Meinung, daß ein Stück von Avallon unser Frühstück sinnvoll ergänzen könnte.« Kavonar spaltete genüßlich einen Teil des Schinkens ab und durchtrennte dabei wie nebensächlich den Knochen. »Warum nehmen wir uns nicht Rhun vor? Die Götter wären uns sicher dankbar für eine saubere Lösung, die alle zufriedenstellt.« Helvegr sah Narayana fordernd an, sein Ärger stand wie eine Gewitterwolke im Raum. »Nun schau Dir einmal diesen Stadtherrn an, keine Ahnung vom Krieg und will mitreden.« Narayana beruhigte die beiden sofort. »Kein Grund, sich die Köpfe einzuschlagen...« Helvegr sah griesgrämig auf das Frühstücksei und maulte leise. »Ich bin gerade am Üben.« Kavonar überhörte großzügig seine Worte. »Denkt er an Avallon in der Nacht, ist er um seinen Schlaf gebracht. Was meint Ihr, auf wen kann dieses kleine Gedicht bezogen sein kann?« Helvegr stieß kleine Wölkchen aus. »So heiß ist das Ei doch nicht - ach, rauchst Du beim Essen?« Narayana mischte sich leise ein, »Darf ich weiterreden?«, während er grübelnd seinen zinnernen Teller zusammenrollte. »Was wollte ich doch gleich?« Nachdenklich legte er den Zylinder neben sich. »Wo habe ich jetzt meinen Teller?« Helvegr und Kavonar lauschten andächtig.

»Richtig, das war es. Bevor wir uns hier im Reich Northeim die Köpfe einschlagen vor lauter Langeweile könnt Ihr Euren Mut ein bißchen kühlen. Und was eignet sich besser dazu als ein Erholungsurlaub im Dienste unseres Volker.« Seine

unbewegte Stimme verhiß nicht Gutes. »Wir werden einfach eine Flotte bemannen«, Kavonar strahlte, »und die Küste entlang fahren.« Helvegr wuchs sichtlich. »Wer hat den Oberbefehl? An der Küste kenne ich mich aus - bis Avallon!« »Richtig, und damit dies nicht so offensichtlich wird, übernehmen Festungsherr und Stadtherr das Kommando!« »Zwei Flotten?«, versicherte sich Kavonar. »Nein, nur eine.« Helvegr beugte sich gespannt vor. »Und wieviel Flugschiffe?«

»Auch nur eines. Ich denke, das ein Ausspähen der feindlichen Stellungen vor einem Angriff sicher nützlich ist. Ihr werdet also dementsprechend handeln und Euch nicht auf Kriegshandlungen einlassen.« Helvegr schüttelte traurig den Kopf. »So bekommen die ewig Faß-Suchenden nie Respekt vor uns.« »Macht nichts. Desto mehr wird es beeinflussen, mit welcher Flotte Ihr vorsegelt.«





»Wieviele Schiffe denn?« »Ebenfalls nur eines!« In der folgenden, nahezu gespenstischen Ruhe frühstückte Narayana geruhsam fertig.

Die Auswahl des Flaggschiffes und der Flotte gestaltete sich einfach, denn es wartete schon im Hafen. Der Kapitän war beeindruckt. »Ich habe gestern erst meine Order erhalten, hier bis zur Aufnahme der Edlen zu warten und be-

reits heute kommt ihr an Bord. Ist ein Wunder geschehen?« Kavonar sah hinter Helvegr her, der an Bord stürmte, ohne sich zu dem Gehörten zu äußern. »Unser aller Herrscher beliebte zu scherzen. Er gab uns eine Flotte, um nach Avalon und Rhun zu segeln und dort nach dem Rechten zu sehen.« »Flotte?« »Naja, das ist der Witz. Oder habt Ihr schonmal eine Flotte gesehen, die nur aus einem Schiff besteht? Das ist das Wunder!«

Unterdessen hatten sich die Mannen Helveggers auf der linken Seite des Schiffes verteilt und die Ruderbänke besetzt. »Könnte der ehrwürdige Kavonar jetzt in die Gänge kommen und seine Altvorderen auf die noch freie Seite einladen?«

Dem Beispiel Helveggers folgend, ließ Kavonar vor sich ebenfalls ein Taktgerät für die Ruderer aufstellen, was Helvegr sehr mißfiel. »Was soll denn das? Ich habe schon eines.« »Weißt Du, meine Altvorderen werden nur meine Befehle ausführen. Was Deine Hintersassen machen, kümmert mich ja auch nicht. Hast Du vergessen, daß Narayana uns beiden den Befehl über diese Flotte gegeben hat?« Der Kapitän versuchte zu vermitteln. »Edle des Reiches....« »Schweig!«, donnerte es ihm von zwei Seiten entgegen, was ihn bewog, schleunigst seine Kammer aufzusuchen.

»Leinen los!« Langsam bewegte sich das Schiff von der Mole weg. »Ruder einlegen!« Sämtliche Ruder wurden durch die Luken nach außen gestoßen, auf das erste Taktsignal hin wurden die Ruder im Wasser durchgezogen. Das Schiff nahm Fahrt auf. »Klappt doch prima,« freute sich Helvegr, »kein Problem für einen Festungsherrn, so ein Schiff zu lenken.« Kavonar sah nach vorne. »Du ruderst, aber Du lenkst noch nicht. Und spätestens wenn wir mit dem Kiel diese lächerliche Hafenumauer berühren, erkennst Du den Unterschied. Helvegr traf die Erkenntnis wie ein Blitz. »Ruder zurück, wir rammen sonst die Mole!« Die Ruderer auf der linken Seite wechsel-

ten auf diesen Befehl die Ruderbänke und saßen nun auf mit dem Gesicht zum Heck. »Ruder durchziehen!«

Angetrieben von den Ruderern auf der linken Seite und denen Kavonars, die die bisherige Richtung beibehielten, drehte sich das Schiff auf der Stelle herum. Das Unerwartete an dieser Kreisbewegung kostete einen Matrosen, die in den Rahen hing, das Gleichgewicht. »Mann über Bord an Backbord.« »Was ist? - Links oder rechts?« »Rechts!« »Kavonar, Dein Mann!«

Während der nun folgenden Rettungsversuche erreichte Narayana den Hafen. Verwundert sah er auf das drehende Schiff, von dem ein paar Männer nach einem Schwimmer angelten, der mit wilden Armbewegungen aus dem Bereich des Schiffes durch das durch die Ruder aufgepeitschte Wasser des Hafens schwamm. Kopfschüttelnd ließ er sich einen Sessel bringen und betrachtete das Schauspiel, daß ihm geboten wurde.

Währenddessen waren die Ruderbewegungen eingestellt worden, das Schiff dümpelte nach einer Weile ruhig vor sich hin. Kavonar und Helvegr trafen auf dem Kommandokastell zusammen. »Wenn der Turm meiner Festung so schwanken würde, der Baumeister wäre ein Opfer für die wilden Tiere,« bemerkte Helvegr bleich. Kavonar rutschte an der Bordwand herunter und blieb auf den Planken sitzen. »Es kann doch nicht so schwer sein so ein Schiff aus dem Hafen zu bringen, andere können es doch auch. Aber das Wackeln wird lästig. Ich habe zuviel gefrühstückt.« »Aber Du hast doch nicht viel gegessen?« »Trotzdem!« Helvegr ging unsicher auf und ab. »Wir können nicht gemeinsam das Kommando haben und einer die linke Seite und der andere die rechte Seite befehlen.« »Genau!« »Wir sollten zu einer einheitlichen Meinung kommen.« »Genau!« »Ich stelle mir vor, daß der Ranghöhere von uns beiden die wichtigste Stelle hier an Bord bekleidet.« »Genau! Nachdem diese Stelle ohne Zweifel das Ruder ist und Du die Richtung sowieso immer bestimmen willst, werde ich den vorderen Teil des Schiffes besetzen und befehlen und Du das Heck.« Helvegr dachte nach. Wenn er das Ruder bediente, konnte er die Richtung nach Avalon.... »Gut, so habe ich es mir nicht vorgestellt, aber es hört sich gut an. So machen wir es!« Kavonar nickte ihm zu und zog sich an einem Seil wieder auf die Füße. »Und wenn mir die Richtung nicht paßt, schieße ich mit dem Katapult nach hinten!«

Nachdem die Mannschaften die Ruderbänke gewechselt hatten, begann der zweite Anlauf durch das Hafentor. Wieder nahm das Schiff Fahrt auf, wobei die Schlagzahl der Heckbesatzung höher lag als die der Bugbesatzung. Narayana, der sich im sicheren Sessel das zweite Frühstück servieren ließ, wurde aufmerksam.

»Sieh an, der Dynamische sitzt hinten, beachtlich!« Elne Ordonnanz stand stramm. »Und was ist das besondere daran?« »Das der Besonnene das Kommando über die schweren Waffen hat!« Kavonar, der die Hafenummauer wieder auf sich zukommen sah, schrie nach hinten. »Steuer doch zum Tor hinaus!! Nicht auf die Mauer.« Sofort schallte eine energische Stimme über das Deck. »Ich nehme von Dir keine Befehle an!« Kavonar sah das Verderben in Form von behauenen Granitsteinen langsam weiter auf sich zukommen. »Ruder zurück!« Sofort wechselte seine Mannschaft die Ruderbänke und zog die Ruder durch. Die in der Mitte des Schiffes Sitzenden gerieten mit den Rudern der Helveggerschen Mannen in Konflikt, was aus den Ruderblättern von sechs Ruderbänken Kleinholz machte. »Schlagzahl erhöhen!« Die Bewegung des Schiffes stoppte, ohne die Mauer zu berühren. Fast unmerklich begann es, durch die schäumenden Wellen wieder entgegengesetzt zu laufen. Helvegr war außer sich. »Wir werden uns diesen Städtern nicht geschlagen geben. Erhöht die Schlagzahl! Verbissen sah er auf seine keuchenden Männer hinunter, als ein dumpfer Schlag das Schiff durchlief. »Wir sind auf Grund gelaufen!« Doch es war nur der Abschluß des Katapults auf dem Vordeck. Die Steinkugel zerschnitt über Helvegr das als Sonnenschutz befestigte Leinen und klatschte kurz hinter dem Heck ins Wasser. Eine Fontäne schlug über dem Festungsherrn zusammen und kühlte seinen Zorn. Wieder scholl eine Stimme über das Deck. »Ergebt Euch!« »Warum?« »Der erste Schuß hinter das Heck. Das nächste Mal ziele ich richtig!« »Feiglinge.« »Nein, wir haben nur zuerst zurückgeschossen!«

Narayana, der ein Faß seines Lieblingsweines neben sich stehen hatte, amüsierte sich königlich. »So eine Seeschlacht im eigenen Hafen habe ich mir schon immer gewünscht. Wenn man das nur der Nachwelt erhalten könnte.« Die Kaianlagen waren inzwischen von Menschenmassen bevölkert, die dem emsigen Treiben im Hafenbecken zusahen. Auf dem Schiff fielen die Ruderer inzwischen entkräftet über die Bänke. Vereinzelte Versuche, das Schlachtenglück nochmals heranzureißen, schlugen fehl. Helvegr fehlte es an dem nötigen Druck auf dem Steuerblatt, um der Sache einen anderen Kurs zu geben. Anders dagegen Kavonar. Mit letzter Kraft gelang seiner Garde das Spannen des Katapultes. Machtvoll dröhnte seine Stimme: »Wollt Ihr den totalen Untergang?« Helvegr wurde blaß. »Aber dann geht ihr doch selber mit unter.« »Wir können schwimmen.« »Ich biete Euch Verhandlungen an.« »Nein, totale Kapitulation!«

Während des Wortgeflechtes wurden die Boote zu Wasser gelassen, wer von den Mannschaften keinen Platz fand, sprang ins Wasser und versuchte, an Land zu kommen.

Helvegr stieg aus der Wasserlache, die ihn umgab. »Ein Northeimer stirbt, aber er ergibt sich nicht.« »Du hast recht - EIN Northeimer stirbt, und ich weiß auch schon welcher!« Kavonar schaute erwartungsvoll und lehnte sich gegen das Katapult. Wieder durchlief ein Ruck das Schiff. Vor der Steinkugel, die das Deck in der Schiffsmitte durchbrach, wurde zuerst Holz, dann kurz später Wasser emporgetrieben. »Wir sinken!« Kavonar war zutiefst entsetzt. Helvegr triumphierte. »Unfähig, ein Katapult zu bedienen!« Kavonar, bis zum Schwertgurt im Wasser stehend, zuckte verlegen mit den Schultern. »Ich biete Dir ein Unentschieden an.« »In Ordnung, akzeptiert!«

Nachdem die von einem Boot geretteten an Land gebracht worden waren, trafen sie auf Narayana, der unterdessen zu Mittag speiste. »Was mich noch interessieren würde - Helvegr, Kavonar - wie sehen denn die feindlichen Küsten aus?« »Wir haben beschlossen, daß zuerst die Feinde im eigenen Reich besänftigt werden müssen.«



Gesang Tamara der Roten, Burgherrin Northeims

Narajana, Du großer Herrscher, so höre meine Bitte,
Ich muß Dich heut' fragen, auch gegen Brauch und gute Sitte,
Ob Du mich aus meiner Ehe freigeben wirst,
Du weißt mit dem Warger, Deinem »Burgfürst«.
Im Keller hab' ich gefunden sein Gewande, leer,
Es fiel mir zu glauben die Geschichte sehr schwer,
Die meine Gelehrten mir erzählten,
Übers Gefahren meines einstmals Auserwählten.
Sie haben mir erzählt, wie der Warger gesunken,
Bis in die dunkelsten Gewölbe hat er sich getrunken
Und ward oft von Fantasien und Rausche ereilt,
Doch nun ist er fort, Keiner weiß wo er verweilt.
Vielleicht ist mein Warger für immer entflohen,
Narajana, ich bin sicher, Du wirst mich belohnen,
Dafür daß ich die Burgen in Schuß hab' gehalten,
So befrei' mich doch endlich von meinem Alten.



Legenden & Geschehnisse aus Vir Vachal



Gruß Euch, Ihr Edlen Erkenfaras.

Ich Bey Sus möchte Euch heute berichten, wie ich das Reich Vir Vachal bereiste. Zuerst richtete ich meine Schritte nach Nordosten, der Tii Chlen folgend, durch den Chlen Vachal. Hier ist der Wald noch recht licht und es gibt wenig Unterholz, was das Reisen doch sehr erleichtert. Durch die vielen kleinen Bäche, die den Chlen durchziehen herrscht eine relativ hohe Feuchtigkeit, welche die Bäume prächtig gedeihen läßt und jeden Morgen eine einzigartige Stimmung erzeugt. So wird der Wald jeden Tag bis kurz nach Sonnenaufgang von dichtem Nebel durchzogen der von kurz über dem Boden bis auf etwa drei Viertel der Baumhöhe reicht. Wenn jetzt die Sonne aufgeht, erhält jeder Baum seine eigene, in allen Farben des Regenbogens schimmernde Hülle. Auch schweigen während dieser Zeit fast alle Waldtiere, bis auf das Nebelhuhn, so daß eine gespenstische Stille herrscht. Ist der Nebel dann verschwunden, dieses passiert ganz plötzlich innerhalb weniger Momente, so erwachen auf ein Mal all die Stimmen des Waldes, die der Wanderer vorher vermißte. Nach diesem allmorgendlichen Intermezzo, beginnen alle Waldbewohner mit ihren täglichen Arbeiten. Zu dieser Zeit trifft man auch die ersten Rhuor die mit ihrer Arbeit im Wald beginnen, sofern es sich nicht um Jäger handelt, die von einer nächtlichen Jagd zurückkehren. Bis hin zur Mittagszeit gewinnt der Wald nun immer mehr an Leben, besonders wenn man sich einer Baumsiedlung nähert. Diese nimmt man schon etliche Schritte, bevor man sie erreicht, durch das fröhliche Geschrei der Kinder wahr.

Die Siedlung selbst hebt sich nur wenig vom Rest des Waldes ab, das spärliche Unterholz ist meist komplett durch saftiges Gras ersetzt und man entdeckt auch einige Verschlüge und Koppeln, in denen die Rhuor einige Tiere halten. Hierbei handelt es sich meist um Ziegen und um die kleinen und stämmigen Waldpferde. Zwischen den Bäumen herrscht meist emsiges Treiben, es werden Waren gehandelt, Aufträge übernommen, Gespräche geführt und all das getan, was auch in einer 'normalen' Siedlung getan wird. Gegen Mittag setzt für gewöhnlich eine etwa anderthalbstündige Ruhepause ein,

während der die meisten Rhuor eine kleinere Mahlzeit zu sich nehmen und alle sich entspannen.

Spätestens bei Sonnenuntergang haben sich alle Familien wieder in ihren Sakbes eingefunden, um das Abendessen zu sich zu nehmen. Dieses dauert bis zu zwei Stunden und geht anschließend in ein gemütliches Beisammensein über. Der freundlichen Wanderer findet eigentlich in jeder Siedlung die Gastfreundschaft einer Familie, die ihn mit Essen und Unterkunft versorgt. Hierfür erwarten die Familien allerdings die Mithilfe bei der Zubereitung des Essens und der Reinigung des Tisches. Sollte der Wanderer auch noch eine gute Geschichte zum besten geben können, so kann er sicher sein, hier immer wieder willkommen geheißen zu werden.

Nachdem ich die ersten Nächte noch immer bei den Rhuor verbringen konnte, ließ dann die Siedlungsdichte doch etwas nach und ich mußte des Nachts des öfteren im Wald nächtigen. Hierbei muß man sich nur vor dem Faoui, einem allerdings nicht sehr großen Raubtier in acht nehmen. Wer jetzt den Wald hinter sich läßt, kommt in das Küstenhochland von Liontar. Dieses fruchtbare, nur spärlich bewaldete Gebiet, wird von saftig grünen Hügeln und weitläufigen Äckern geprägt.

Am imposantesten sind allerdings die bläulich schimmernden Felsen der Steilküste. Hier rollen die Wogen des Kerektu HiKhanma bis direkt an die beinahe senkrechte, bis zu 200 Meter hohen Klippen. Im äußersten Norden, vom Chuir Omeith, dem blauen Kap, kann man an klaren Tagen die Gestade des fernen Avallon erblicken. Die Färbung der Klippen dieses Kaps erreicht beinahe das Blau des Himmels und erscheint von See aus wie der Horizont.

Hier im Hochland leben die Menschen in kleinen Dörfern aus niedrigen Steinhäusern. Die Bewohner dieser Dörfer werden meist zu den Melam Kel gerechnet, bezeichnen sich selbst aber als Liontares. Ihr Leben wird bestimmt von ihren Tieren, wovon die meisten Schafe sind, die eine besonders warme und

hochwertige Wolle liefern, die auf dem ganzen Kontinent ihresgleichen sucht und dem Anbau der verschiedensten Feldfrüchte.

Diese etwas derberen, aber dennoch freundlichen Menschen zeichnen sich durch ihre Zähigkeit und Fröhlichkeit aus. Wer einmal zur Zeit des Ernte- oder Schurfestes bei ihnen weilte, wird Schwierigkeiten haben in seinem weiteren Leben an einem ausgelasseneren und heiteren Fest teilzunehmen.

Vom Chuir Omeith aus wanderte ich zurück nach Süden, um mich am östlichen Ende des Chlen Vachal nach Tsolei Ksarul einzuschiffen. Von hier ausgehen die Erzeugnisse aus dem Chai Liontar auf Schiffen zur Stadt, sofern sie nicht nach Melam Kel sollen. So entfällt der Transport durch die Tiefen des Chlen Vachal zur großen Handelsstraße. Während dieser, etwa vier Tage dauernden Reise, kann man sich von den vorhergegangenen Wanderungen erholen, denn diese Reise ist aufgrund der hier vorherrschenden Windrichtung sehr angenehm.

Nur leider herrscht in der Nähe der Steilküsten oft dichter Nebel, bei dem auch die erfahrensten Kapitäne nur sehr vorsichtig navigieren können. Doch unser Schiff hatte Glück, und so erreichten wir Tsolei Ksarul am Mittag des vierten Tages. Wie der Zufall es nun so wollte, war dies der Tag der Reichsgründung Vir'Vachals, wo jedes Jahr ein großes Fest im ganzen Land stattfindet. Dieses war schon im Hafen deutlich zu merken, alle Schiffe hatten über die Toppen geflaggt und die übliche Geschäftigkeit eines großen Hafens fehlte völlig. Dafür war von vielen Schiffen, und hin und wieder auch aus der Stadt, freudiges Geschrei und heiterer Gesang zu vernehmen. Dies kam von den durch die Stadt ziehenden Spielleute, Gauklern und Akrobaten und die auf jedem größeren Platz herrschende Jahrmarktsstimmung. Dieses muntere Treiben dauerte drei Tage an, danach kehrte der Alltag zurück. Allerdings dauerte es, bedingt durch Aufräumarbeiten und Spätfolgen des Festes noch etwa einen Tag bis die Stadt wieder von der ihr eigenen Geschäftigkeit erfüllt war. Nach einem Besuch bei Mirur Hee'sa, dem berühmten Wagenlenker und Lords der Melam Kel verließ ich Tsolei Ksarul in Richtung Osten, um den Kao Ar'gai zu besuchen.

Hier im einzigen größeren Sumpf Vir'Vachals gibt es nur wenige Menschen. Diese leben meist von der Jagd oder aber von der Suche nach dem Heilkraut Lanieth. Diese Kraut wird von ihnen zu einer Tinktur verarbeitet, die bei allen Heilern Vir'Vachals als Fiebermittel heißbegehrt ist. In Ermangelung von festem Baugrund leben die meisten Ar'gais in verstreuten Pfahlhüttdörfern. Diese Dörfer bestehen aus einzelnen, durch Stege verbundenen Hütten die auf Pfählen im Sumpf errichtet wurden. Zum Jagen, Sammeln und zur Fortbewegung benutzen sie außerordentlich flache Boote, die meist gestagt werden. Die Ar'gais haben es gelernt die, durch die unwirtliche Natur gegebene Härte ihres Lebens zu akzeptieren und haben es verstanden sich im Laufe der Zeit dem Sumpf weitestgehend anzupassen. Folglich ist ihr Lebensstil eher einfach und auch ihre Gastfreundschaft beschränkt sich auf die nötigsten Dinge. Nach zwei Wochen verließ ich den Kao Ar'gai wider, wobei ich den Lauf des Dlago Hlyss durch die Ausläufer des Chlen Silinai folgte. So gelangte ich im Chai Ara'ur bei der großen Brücke von Veduath auf die Handelsstraße die Tsolei Ksarul mit der Qwe Khendiol und der Burg Hairon verbindet. Hier schloß ich mich einem Wagenzug an, der bis Lyr Hairon durchreisen wollte.

Auch ich wollte die erste und bisher einzige feste Siedlung der Haranis besuchen. Dieses Volk von Wüstennomaden lebte schon vor der Entstehung Vir'Vachals zufrieden mit sich und der Welt in der Wüste Harani. Über ihre Herkunft wurde schon viel spekuliert, einige meinen sie seien verwandt mit den Bewohnern der Ar'rub al Khalia, dem Urreich der Vereinigten Königreiche um Djabalar. Andere hingegen behaupten die Urväter der Haranis stammten aus der Wüste Xill im heutigen Yaromo. (Die Tatsache, daß die Haranis hervorragende Seefahrer besitzen unterstützt sicherlich eher die zweite Theorie.) Heute ziehen sie mit ihren Kamelen, Pferden, Ziegen und Rindern von Wasserloch zu Wasserloch, immer auf der Suche nach Weidegründen durch die Weiten der Hele'a Harani.

Die einzige Ausnahme bilden die Bewohner Lyr Hairons. Diese in der Steinwüste des Chai Bakyr liegende Burg ließ Lord Mirur Hee'sa vor etlichen Jahren als Geschenk errich-

ten. Damals schlossen sich die Stämme der Haranis dem Reiche Vir Vachal an.

Drei Wochen etwa verbrachte ich auf dieser blühenden Oase am Rande der Wüste. In dieser Zeit herrschte ein ständiges Kommen und Gehen, da es die meisten Haranis selten länger als eine Woche hier aushalten. Einzig die Familie der Ellija, der Herrin der Haranis, mit ihren Bediensteten lebt ständig hier. Die restliche Burgbesatzung wechselt alle zwei Monate.

Nur einmal im Jahr, während der großen Regenfälle, versammeln sich hier alle Haranis für etwa drei Wochen. Am Ende der Regenzeit findet hier das Yan Kor, ihr Stammesfest statt. Hiernach ziehen sie wieder stolz und frei durch die schier endlosen weiten der Wüste.

Ich verließ Lyr Hairon mit einer Salzkarawane Richtung Ylrana. Wir folgten den Ausläufern des Chai Bakir Richtung Westen bis zum großen Karawanenplatz Danamol am Rande der Wüste. Hier wird das Salz gegen die Güter der ankommenden Wagenzüge aus Ylrana getauscht. Mit einer dieser Wagenzüge ging es nun weiter durch die Qwe Khendiol, am Rand des Chlen Eyil entlang nach Ylrana. Hier in der südlichsten Stadt des Reiches hat der Rehal der Reynn seinen Stammsitz. Ylrana liegt auf einem kleinen Hochplateau am Ende des Chai Mnorh. Dieses Hochland umzieht die Berge des Shen Kaitar entlang der gesamten Grenze zu den Vereinigten Königreichen um Djabalar. Da mir der Winter schon nahe erschien, zog ich schnell weiter, um Lyr Kaitar t'Xoth, die höchstgelegene Burg Vir Vachals noch vor den ersten Schneefällen zu erreichen.

So zog ich also entlang des mächtigen Shen Kaitar bis ich zum Dlago Kiren, der Lebensader des großen Waldes gelangte. Diesem folgte ich bis zu seiner Quelle im heutigen Djabalar. Hier suchte und fand ich die Höhle, in der Tuvoi Talvas der Sage zufolge das Stammesschwert der Rhuor durch die Hilfe des heiligen Hirsches Coll Muin fand. Nach dem Besuch dieses mystischen Ortes kehrte ich nach Vir Vachal, auf der anderen Flußseite, zurück und erreichte einige Wochen später Lyr Kaitar t'Xoth. Hier wollte ich den Winter verbringen, da die Burg auf einer heißen Quelle errichtet wurde, deren Wärme durch eine geniale Konstruktion von Röhren und doppelten Böden im gesamten Wohnbe-

reich verteilt wird. Dieses ist in dieser, besonders im Winter äußerst kargen und kalten Landschaft von großem Vorteil für die Bewohner und die wenigen Reisenden. Einsam ist man hier oben jedoch nicht, denn in unmittelbarer Nachbarschaft liegt die Burg Firle-Fanta, der Sitz des Generaldespoten Firlefan, dem Burgherrn der Vereinigten Königreiche um Djabalar. Und so begegnet man sich des öfteren entlang der Grenze zwischen beiden Reichen und auch Abkürzungen durch des Nachbarns Gebiet sind keine Seltenheit, da man sich in Freundschaft gegenübertritt.

Von der Burg aus verließ ich auf direktem Wege das Hochland und zog durch die Qwe Redavel auf geradem Wege zur prächtigen Festung Fendarl Kendrethan, dem Stammsitz von Dur'chai Talvas, des Li'vannhs der Rhuor.

Durch das Volk der Rhuor erhielt diese mächtige Festung ein sehr eigenes Gesicht. Innerhalb der mächtigen Befestigungsanlagen, wechseln sich zur inneren Burg hin 'normale' Wohngebiete und kleine Wälder ab. Diese Wälder innerhalb der Festungsmauern wurden von den Rhuor hier gepflanzt um in ihnen die traditionellen Behausungen der Rhuor, die Sakbes zu errichten. So liegt zum Beispiel der Marktplatz Fendarl Kendrethans halb in den Wipfeln eines in einer Mulde stehenden Wäldchens und halb auf festem Boden. Auch sind die meisten Häuser in der Stadt mehrgeschossig gebaut um direktere Übergänge zu den Sakbes schaffen zu können. Es kann dem Wanderer also passieren, daß die Gasse, die er entlangschreitet plötzlich an einer Treppe endet, welche an einem Gebäude hinauf in den zweiten oder dritten Stock führt und dort zu einem hölzernen Steg wird, der eine Ansammlung von Sakbes miteinander verbindet.

Diese Eigenart macht Fendarl Kendrethan wahrscheinlich zur grünsten Festung ganz Erkenfaras.

Hat man die schattigen Baumwipfel und die engen Gassen der Stadt ausreichend genossen, sollte man versuchen ob man nicht die Erlaubnis erhält den Bergfried der inneren Burg zu besteigen. Von hieraus bietet sich einem nämlich ein wahrhaft atemberaubender Ausblick auf das Umland. Da die Burg selbst auf dem höchsten Punkt weit und breit erbaut wur-

de, dazu noch direkt an der Küste und weil der Bergfried auch noch einmal etwa 50 Meter hoch ist, wird der Blick des Beobachters durch nichts behindert und kann nach allen Seiten frei schweifen.

Im Norden kann man, über die Vada Tii zum Chen Tokar blicken, wo auf dem südlichsten Zipfel eine ständige Wacht gehalten wird.

Blickt man nach Osten, so sieht man die fernen Gipfel des mächtigen Shen Kaitar silbern in der Sonne glitzern, während im Süden die heiße Luft über der Ar'rub al Khalia schillernd den Horizont bedeckt.

Nach Westen schaut der Beobachter über einen Wald auf das Kerktu' HiKelenat. Strengt er sich jedoch an und ist das Wetter entsprechend, so ist er durchaus in der Lage, die Insel Zyradoki zu erspähen. Im Norden dieser Insel befindet sich die Festung Khaidrach, welche ich als nächstes besuchen wollte.

So brach ich eines schönen Frühlingmorgens auf, um über die große Straße zu den neuen Kaianlagen zu Füßen der Festung zu gelangen und eines der vielen Schiffe Richtung Khaidrach zu besteigen.

Nach kurzer und sehr angenehmer Seefahrt erreichte ich Khaidrach in guter Laune und erkundete gleich die Stadt, mit der wohl abwechslungsreichsten Geschichte in ganz Vir'Vachal.

Die innere Burg wurde im 4. Jahr der dritten Ära Erkenfaras von den begnadeten Steinmetzen des mächtigen Rhûn errichtet und nach langen Verhandlungen dem Reiche Vir'Vachal übergeben. Unsere besten Baumeister machten sich sofort an die Arbeit um, um dieses monumentale Bauwerk herum eine Stadt zu errichten, die sowohl mit dem rhûn'schen Stil harmoniert, als auch die Eigenarten unseres eigenen Baustils berücksichtigt.

Kaum war die Stadt jedoch fertiggestellt wurde sie Opfer eines heimtückischen Überfalls einiger übereifriger Horden aus den Vereinigten Königreichen um Djabalar denen es tatsächlich gelang, unter enormen Blutzoll die Stadt zu erobern. Um nicht gegen die gesamte Macht der Mauern ankämpfen zu müssen, beschossen die fremden Truppen Khaidrach vorher mit Katapulten und fügten ihr so erheb-

lichen Schaden zu. Nach einem kurzen, aber heftigen Krieg, der mit einem Desaster für die Vereinigte Königreiche um Djabalar endete, mußten diese die Stadt wieder herrichten und an uns zurückgeben. So findet man also auch Werke der Baukunst aus Djabalar in der Stadt.

Um nun vor eventuellen zukünftigen Angriffen besser geschützt zu sein, wurde Khaidrach weiter befestigt. Dieser letzte Ausbau stand eher unter dem Gesichtspunkt der Zweckmäßigkeit, so daß Khaidrach heute ein sehr eigenes, aber dennoch interessantes und liebliches Gesicht hat.

Ich blieb hier einige Tage, denn in Khaidrach trifft man immer viele Reisende aus aller Welt, da die Festung einen Nabel der östliche Welt darstellt. Will man von Audvacar nach Vir'Vachal, so läuft man, nach der anstrengenden Fahrt durch die unwirtlichen Gewässer um die Stadt der Händler meist Khaidrach, an um sich hier ein wenig zu erholen und um neue Vorräte zu bunkern, bevor es weiter geht nach Melam Kel.

Nach vier Tagen voller interessanter Geschichten und Gesprächen in den vielen Tavernen zog es mich weiter zur einzigen größeren Insel Vir'Vachals. Ein Kapitän, der nach Rhûn wollte, erklärte sich bereit, mich an der Westküste Jay Jahalls abzusetzen. Ich wollte nicht direkt nach Ellil, der einzigen größeren Siedlung, sondern vorher noch ein wenig die Insel erkunden. Nach kurzer Seereise verließ ich also das Schiff in einer tiefen Bucht und wanderte durch die sanften, grünen Hügel dieser schönen Insel, wobei Hügel schon etwas übertrieben ist.

Ich durchquerte Jay Jahall auf möglichst direktem Wege nach Ellil. Dieser Weg war geprägt vom Wechsel saftiger Weiden, auf dem Vieh aller Arten graste und fruchtbarem Ackerland mit Weizen und Roggen der besten Sorten.

Die Tage marschierte ich meist durch, die Nächte verbrachte ich entweder in den Langhäusern der freundlichen Bauern; hierbei mußte ich immer viele Geschichten von meinen weiten Reisen als 'Bezahlung' für die Unterkunft erzählen; oder in den kleinen Gasthäusern der wenigen Dörfer.

Nach einigen Tagesmärschen erreichte ich Ellil. Umgeben von großen Obstplantagen, liegt es an einer kleinen Bucht an der Ostseite der Insel.

Da Jay Jahall zum Gebiet der Rhuor gehört, übergab Li'vannh Dur'chai Talvas die Festung Ellil dem Kerek'tu Ruhike Tahryn als Stammsitz und die Insel als Lehen, um die alte Fehde zwischen beiden Familien ein für allemal zu beenden.

Da Ellil eine eher nüchterne und praktische als schöne Stadt ist, reiste ich bereits nach zwei Tagen mit dem Schiff weiter zur Feste Bannoth am Chuir Yrye. Diese Seefestung, auch Tor Vir'Vachals genannt bewacht zusammen mit der Festung Khaidrach die nördliche Einfahrt ins Kerek'tu HiKelanat. Viele Güter werden hier bereits von den Schiffen entladen und auf den Landwege weiterbefördert. Etliches geht jedoch auch mit kleineren Küstenseglern nach Mirusia. Nur die größten Handelsschiffe fahren direkt nach Melam Kel.

Entsprechend groß ist die Geschäftigkeit dieses Hafens, der auch die größte Sehenswürdigkeit der Stadt beherbergt. So wurden im Hafen zwei große Türme in einer Linie errichtet um die, durch Untiefen vor dem Hafen nicht ganz ungefährliche Ansteuerung zu vereinfachen. Um diese Peillinie auch bei Nachtsichtbar zu machen, brennt in jedem Turm ein besonders helles, magisches Feuer. Vor jedem Feuer befindet sich jeweils eine mächtige Linse. Diese Linsen repräsentieren den momentan neuesten Stand auf dem Gebiet des Glasblasens- und schleifens. Durch die enorme Helligkeit der

Feuer hinter diesen Meisterwerken erreicht der Leitstrahl von Bannoth eine Länge von fast 20 Seemeilen und ermöglicht den Schiffen ein sicheres Anlaufen des Hafens.

Ich blieb einige Tage in der Stadt und suchte in den zahlreichen Karawansereien nach einen Treck, dem ich mich nach Mirusia anschließen konnte. Da durch den Erlaß des Großrats jede Karawane Platz für mind. 5 Reisende bereitstellen muß, findet man immer schnell eine Mitreisemöglichkeit. So erreichte ich mein nächstes Ziel einfach und sicher.

Mirusia ist die nach Melam Kel älteste Stadt des Reiches und allein dadurch schon sehr reizvoll. Die Stadt schmiegt sich sanft an die Ausläufer der Vada Tii und verbindet so auf einmalige Weise Land und See miteinander. Die engen Gassen und weiten Plätze bilden einen reizvollen Kontrast in dieser lebhaften Stadt am Rande der Qwe Redavel. Durch das milde Klima und die frische Seeluft scheint einem das Leben hier besonders angenehm und so verwundert den Reisenden die freundlich fröhliche Art der Menschen hier kaum. So blieb auch ich drei Wochen in dieser wunderschönen Stadt, ehe mich der Hochlords zu dringenden Geschäften zurück nach Melam Kel befahl. Also reiste ich auf direktem Wege, der Handelsstraße folgend in die Hauptstadt.

Hier muß ich nun leider meinen Bericht beenden, da mir die Arbeit keine Zeit mehr läßt noch über unser schönes Melam Kel zu berichten. Dies werde ich eines Tages gesondert und in aller Ausführlichkeit nachholen.



Legenden & Geschehnisse aus den Unabhängigen Königreiche um Djabalur





Rattenexpress Voran (Aber Geschwind)!

(Die Gedanken des Firlefanx beim 2. Wagenrennen von Audvakar)

Ein letztes Mal überprüfe ich meinen Rennschlitten. Die 27 RVAGs der ersten Generation sind nervös, nur das Leittier Ratz-Fatz macht einen ruhigen Eindruck. Auch ich bin etwas unruhig, stelle ich doch das Schnellste der sechs teilnehmenden Gespanne. Außer dem Rattenexpress nehmen noch ein Drachen- und vier Pferdegespanne teil.

Wir sind jetzt alle am Start.

Links neben mir ist nur der Wagen von Hadad Ibn Jalal Al Din aus Yaromo; ganz rechts der Kriegswagen des Leon de Belays, dessen Blick mir sagt, daß hier wohl Blut fließen wird. In der Mitte befindet sich Felis Ardanwen von Rahain mit ihren Drachen.

Dann wird das Rennen gestartet.

Das Gespann aus Yaromo kommt ausgezeichnet in Gang. Bei mir haben sich vier Ratten aus dem Gespann gelöst, doch ich bin ganz gut weggekommen und fahre erstmal meine Innenbahn geradeaus.

Etwas hinter mir fährt Leon, der seinen Wagen sehr spät in Bewegung setzt, Mirur He'sa an den Karren. Speichen splintern, doch der Größe, Schönste und Schnellste fährt weiter.

Die Kriegsgesänge des Innozent sind ebenso erfolglos wie seine Meditation vom letzten Jahr; er startet als Letzter.

Die Drachen brüllen vor Schmerz, als der Omnibus ihnen in die Seite fährt.

Ich selbst erreiche die erste Kurve mit drei Ratten weniger.

Links neben mir holt Innozent 93. auf, wir sind auf gleicher Höhe.

Ohne Risiko lenke ich den Rattenexpress durch die erste Kurve. Innozent liefert mir ein Kopf-an-Kopf-Rennen.

Doch dann hohle ich auf der Geraden alles aus den RVAGs heraus und ziehe an ihm vorbei. Dabei lösen sich sechs Ratten aus meinem Gespann.

Ich liege nun allein in Führung.

In der Einfahrt zur zweiten Kurve gebe ich noch mal etwas Gas, was mich zwei Ratten kostet.

Auch in der Kurve treibe ich mein Gespann an, wobei sich vier Ratten verabschieden.

Hinter mir überschlägt sich der Wagen von Felis, und sie wird von ihren Drachen fast zu Tode geschleift. Doch die Armbrustschützen haben das verhindert, sagt man mir später.

Um endgültig klarzustellen, wer heute das Rennen gewinnt, hohle ich nochmals das Letzte aus meinen Ratten heraus. Ich komme mit sechs RVAGs weniger und überhöhter Geschwindigkeit in die dritte und letzte Kurve, doch alles geht gut.

Mit den zwei letzten Ratten in meinem Gespann will ich auf der Zielgeraden noch einen Endspurt machen, wenn es nötig sein sollte.

Hadad liegt an zweiter Stelle, doch wenn alles gut läuft, kann er mich nicht mehr einholen.

Ich fahre ruhig weiter, doch als ich die Bahn nach innen wechseln will, stolpern die beiden RVAGs. Nur Ratz-Fatz bleibt angeschlagen im Geschirr. Doch es gelingt mir, die Bahn zu wechseln.

Ich lasse die Peitsche fallen und lenke nun so gefühlvoll wie möglich mit beiden Händen. Mit letzter Kraft zieht Ratz-Fatz den Wagen auf die Zielgerade.

Das Gespann aus Yaromo hat aufgeholt und es könnte vielleicht noch mal spannend werden, wenn Hadad das Letzte aus seinen Pferden herausholt.

Doch zur Verwunderung aller bremsst er ab und ich gewinne unangefochten das 2. Wagenrennen von Audvakar.

Der Wagen ist heil geblieben, Ratz-Fatz schwer erschöpft, aber unverletzt und ich bin überglücklich.

Dieser Tag trägt meinen Namen.

Das Ritterturnier

(beobachtet von Firlefan)

Die Ritter machen heute und hier
das Erkenfara-Ritterturnier.

Auf dem die Recken eisenhart,
damit das Volk mal was zum Lachen hat,
den Kasper machen mit ernsten Minen.
Der Wettkampf besteht aus drei Disziplinen!

Die Erste von ihnen fordert den Geist heraus.
Der Ritter muß dichten, auf Teufel-komm-raus.
Das Thema lautet: Was machen die Ritter.
Und das Zeug soll sich reimen, oh ist das bitter.

Die Zweite senkt die Kraft herab.
Der Ritter holzt ein Wäldchen ab.
Er wählt einen Stamm aus diesem Dreck.
Und den schmeißt er dann schließlich weg.

Die Dritte fordert das Auge heraus.
Der Ritter packt jetzt seinen Speer aus.
Endlose Weiten, er wählt ein Ziel aus.
Das versucht er zu treffen, meist wird nichts daraus.

Das Turnier ist zu vorbei, die Zeit ist verronnen.
Einer der Ritter hat dann wohl gewonnen.
Vielleicht gibt der Wachende Rat bekannt:
»Der Sieger wird zum 'Armen Ritter' ernannt.«

Danach wird gefeiert, so ist das Brauch hier.
Und nächstes Jahr ist wieder Turnier.

Lied der Unabhängigen Königreiche

(geschrieben von Firlefan)

Es war einmal eine stolze Dynastie.
 Von Ogern und Orks geführt wurde sie.
 Sie unterdrückten jeden und beleidigten sogar
 fast jeden Edlen von Erkenfara.

Refrain:

Wir kämpfen für die Unabhängigen Königreiche!
 Verschiedene Völker, doch der Wille ist der Gleiche:
 Wir, Zwerge und Elfen und Kobolde vereint, stürzen uns auch auf einen übermächt'gen Feind.

So beschlossen drei Völker dagegen sich zu wehr'n.
 Gegen die Unterdrücker aufzubegeh'r'n.
 Sie kamen zur Erkenntnis: über lang oder kurz hilft unsre'm Reich nur noch ein Umsturz!

Ref.

Es schlossen sich die Menschen an und dann kam der Tag,
 wo die Zeit reif war für den großen Schlag.
 Unsere Truppen stürmten wie aus einem Guß
 und eroberten die Hauptstadt Athibulus.

Ref.

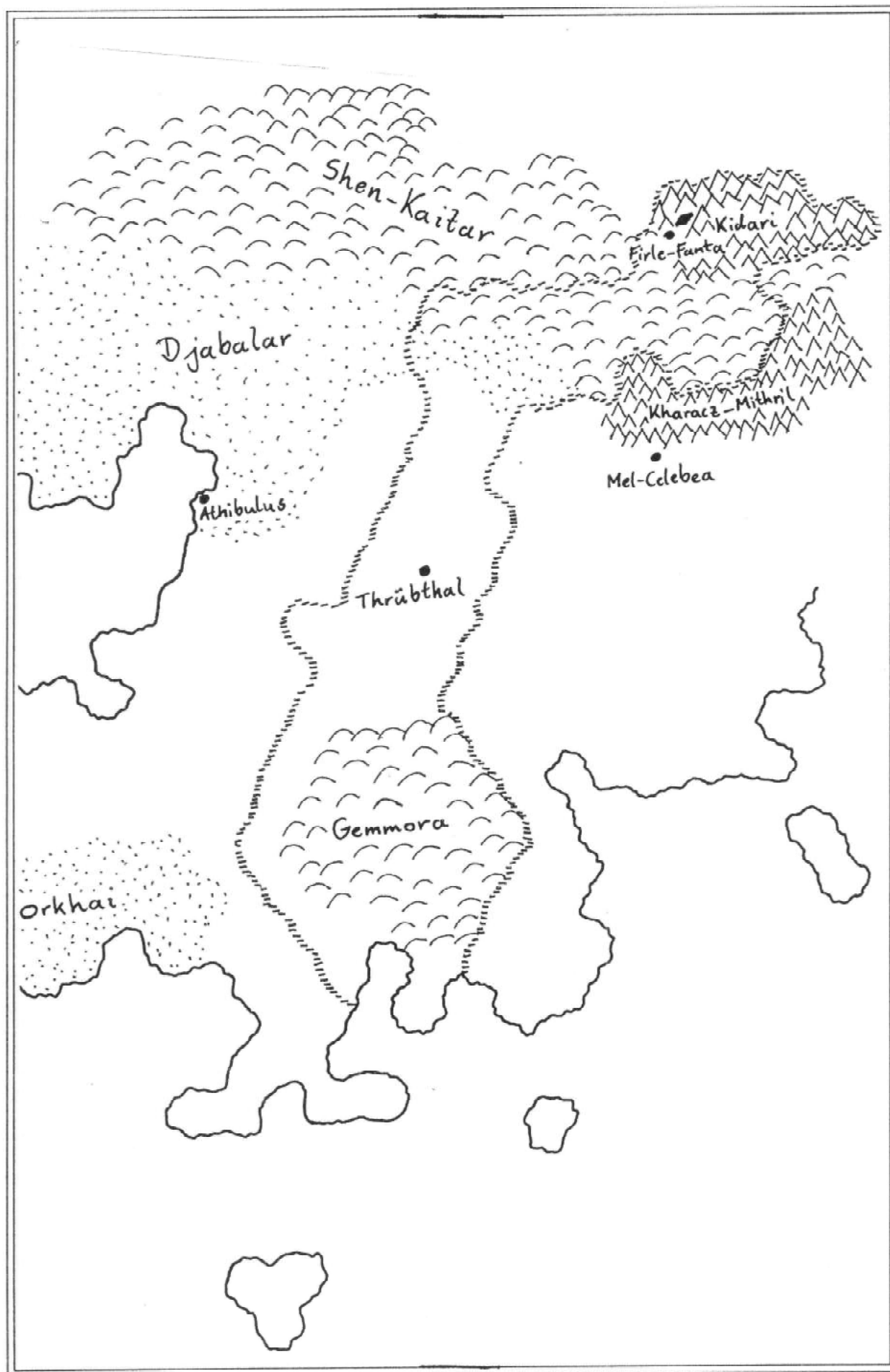
Der Oger wurd' gefangen, er wehrte sich hart.
 Der Ork wurde getötet und irgendwo verscharrt.
 Die Feinde resignierten, es gab keinen Bürgerkrieg.
 Am Ende dieses Tages gehörte uns der Sieg.

Ref.

Es werden and're Gegner kommen, doch wir sind bereit.
 Und wir werden kämpfen für unsere Freiheit.
 Denn Grimbart Bolzenschneider, Armarth Ardan und
 Firlefan sind Könige in diesem Bund!

Ref.

Wir bekämpfen den Gegner im ersten Tageslicht
 mit Entschlossenheit im Herzen und den Tod im Angesicht.
 Wir gehen über Leichen, auch uns're sind dabei.
 Wenn wir heute nicht sterben, sind wir morgen auch noch frei.



Das Lehen Firle-Fanta

(beschrieben von Firlefanx im sechsten Jahr der dritten Ära)

In das Lehen von Firle-Fanta fallen verschiedene Gebiete, die von ebenso verschiedenen Rassen hauptsächlich bewohnt werden.

Das Kidari-Gebirge im Norden und das umliegende Bergland ist Heimat der Kopolde. Jene, die sich selbst Kidari nennen, leben meist in niedrigen Höhlen oder düsteren Behausungen mit geringer Deckenhöhe, wo sie den größeren Rassen aufgrund ihrer Infravision und ihrer kleinen Gestalt im Vorteil sind.

Firlefanx, ihr König, hält gewöhnlich in seiner Burg Firle-Fanta Hof, wenn er nicht gerade die 250-Hektar-Mülldeponie nebenan besucht oder in Audvakar Wagenrennen fährt oder mit anderen Edlen Erkenfaras gefährliche Abenteuer besteht.

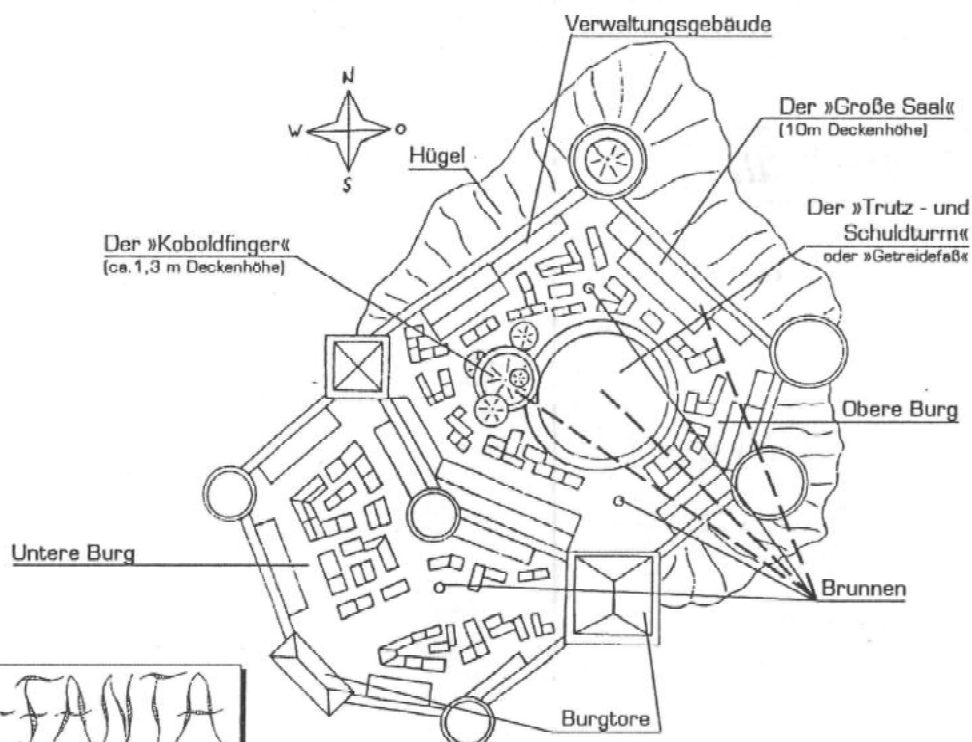
Die Kopolde haben die Ratte domestiziert. Ratten von normaler Größe werden als Haus- und Wachtiere sowie als Spielkamerad der Kinder gern gesehen. Außerdem ist es ihnen gelungen, Ratten von außergewöhnlicher Größe auf der Müllhalde östlich von Firle-Fanta zu züchten. Diese RVAGs finden als Reit- und Zugtiere vielfach Verwendung. Die erste Generation dieser Art diente als Gespann, das den Rennschlitten von Firlefanx vor

nicht allzulanger Zeit zum Sieg des Wagenrennens von Audvakar zog.

Südwestlich vom Königreich der Kopolde, zwischen den Höhen des Berglandes und dem Anfang der grünen Auen halten sich zumeist Menschen auf. Sie haben die Wüste Djabalar verlassen, da sie ihnen nicht mehr genug Nahrung bot.

Dann aber beginnen die grünen Auen, die erst kurz vor den südlichen Höhenzügen enden. Diese Gegend wird von dem Volk der Hobbits bewohnt. Herausragend und weithin sichtbar ist ihre Stadt Thrübthal. Sie wird von Bürgermeister Harry Plattfußens verwaltet.

Gemmora, der Höhenzug im Süden, ist Heimat der Gnome. Sie sind das handwerklich begabteste Volk der Unabhängigen Königreiche. Aus den Gnomenfabriken kommt so mancher seltsame Gebrauchsgegenstand. Das Volk der Gnome ist spezialisiert darauf, Dämonen in irgendwelche Kästchen zu bringen und sie dort mit Energiestäbchen bei Laune zu halten. Ihre Produkte sind auf ganz Erkenfara verbreitet und es gibt wohl kaum einen Edlen, der nicht zumindest eines sein Eigen nennt.



FIRLE-FANTA

Aenea ist nicht tot, sie ist aufgestiegen!

Wir hatten es fast geschafft. Der Heimstein von Norheim war beinahe in unseren Händen. Doch die schwerste Aufgabe lag noch vor uns. Eine in weißen Gewändern gekleidete Frau verlangte von uns, daß einer von uns für immer bei ihr bleiben müsse, wenn wir den Stein bekommen wollten.

Aenea erklärte sich sofort dazu bereit. Vielleicht wollte sie abwarten, wer von beiden eher stirbt: Sie, die nach den Erlebnissen in der Flugmaschine an Altersschwäche sterben konnte oder die geheimnisvolle Frau.

Nun, wir bekamen den Stein. Und zur Belohnung für ihren Mut durfte Aenea einen Wunsch äußern.

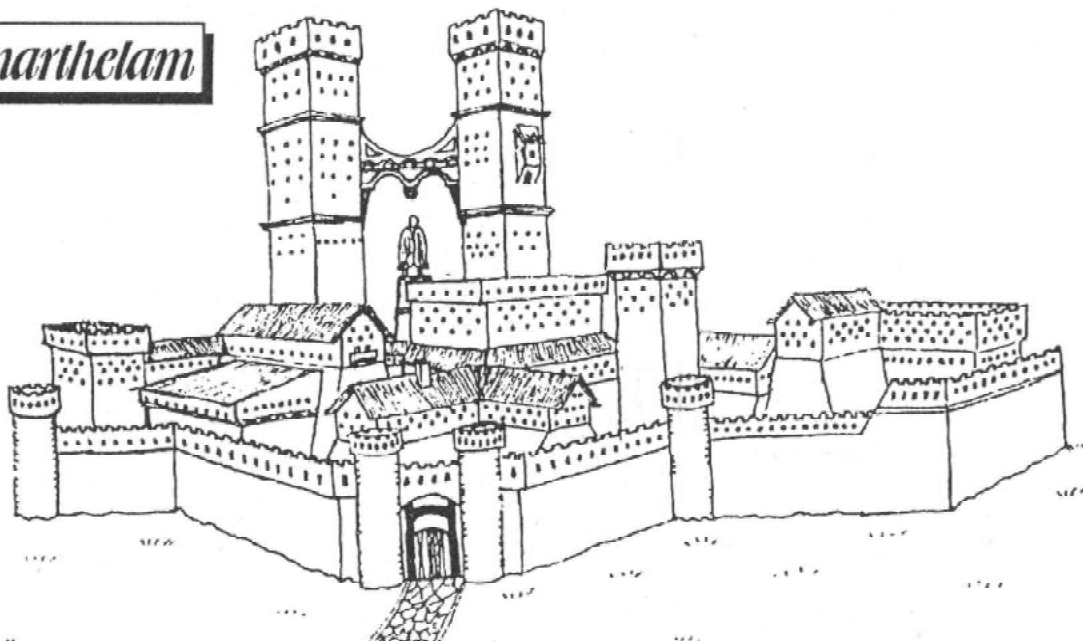
Und ihr Wunsch war einzigartig!

Minuten verstrichen; dann erschien neben ihr eine wunderschöne Frau mit Flügeln, die in allen Regenbogenfarben schillerten. Sie blickte Aenea an und gemeinsam erhoben sie sich in die Lüfte und verschwanden langsam unseren Augen.

Wenn der Wind in eurem Haar spielt oder eine Böe euch fast von den Beinen reißt, ist der erste Kampfflieger Erkenfaras wieder in der Luft.

Dann ist Aenea wieder da!

Armarthelam



Tragon Drachmargan

Nicht viel gibt es über mich zu berichten, keine großen Taten mit denen ich mich rühmen könnte, noch besitze ich überragende Fähigkeiten, derer ich mich preisen könnte.

Ich wurde als erster Sohn des Hauses DRACHMARGAN geboren. Meine Mutter war immer die Fürstin TYRILLA DRACHMARGAN, Hexenmeisterin der Elemente.

Sie unterwies mich in der Lehre der Elemente. Lehrte mich, das die Ehre und Standhaftigkeit die wichtigsten Tugenden des Hauses DRACHMARGAN seien.

Freundschaft und Zuneigung erfuhr ich von TALENA, der Blutschwester meiner Mutter. Sie war es auch die mich den Kampf mit dem Schwert lehrte, die Vollendung im Tanz mit der Klinge, das Verschmelzen der Seele mit dem Schwert.

Von ihre erfuhr ich alles was ein Krieger wissen muß, um seinen Aufgaben gewachsen zu sein. Sie lehrte mich den Glauben an LAGUAN, den Herrn der Schwerter, den Ewigen Krieger.

Während meiner Jugend verbrachte ich viele Stunden mit den Dienern des Kristallschiffes, den fließenden Wächtern die so ewig zu sein schienen wie das Meer.

Ihre Sprache war mir schon immer zu eigen, dieses ist das einzige Erbe meines Vaters, den niemals gesehen habe.

Talena berichtete mir einst von einer Stadt am Fuße eines Flusses, aus Korallen und Muscheln und einem Drachenthron.

Dieses liege in dem fernem Land CHEN, dort ist mein Vater ein Edler, ein LANG. Erstreitet gegen die Finsternis in diesem, fernem Land. So wie ich es will in den Gestaden dieser Welt.

Das Kristallschiff reist mit dem Strom der Meere und gehorcht dem Willen der Elementmeisterin. So sah ich viele Welten, obwohl ich nie eine betrat.

Nach einer Ewigkeit wie es mir schien, kam ich in diese Welt und hier nimmt mein Schicksal nun endlich eine Wendung, ob zum Guten oder Bösen, wird die Zeit mich lehren.

Als das Kristallschiff die fruchtbaren Lande einer Küste erblickte, war mir klar, das die Zeit meiner Ausbildung vorbei ist und das es nun an mir ist, mein Schicksal in die Hand zu nehmen, um einen Platz unter den Edlen dieser Welt zu finden.

So gelangt ich an den Hof des Elfenkönigs und wurde zu einem seiner Heerführer, auf das die Schlachten meine Bestimmung seien.

Slaar

(Dieter Jurmann)





Legenden & Geschehnisse aus dem Reich Theostolos





schickte Hyrrwagorr aus, für immer und ewig nach Nardir zu suchen und zu töten. So kam es, daß Hyrrwagorr in die Welt zog, getrieben vom Haß auf Nardir. Er folgte den Spuren des Urdrachen. überall, wo Nardir sich einmal niedergelassen hatte, tauchte auch Hyrrwagorr auf. An diesen Stellen begann er zu suchen, und er verheerte die Gegend mit seinem Feuerodem, selbst wenn Nardir sich dort schon lange nicht mehr befand. War die Gegend unbewohnt, so war Hyrrwagorr genauso wütend, als wenn sie von Menschen besiedelt war. In beiden Fällen zerstörte er das Land, bis nichts als die nackte, verbrannte Erde zurückblieb und alles, Mensch wie Getier, tot war. Manchmal quälte er auch intelligente Wesen, um von ihnen eine neue Spur von Nardir zu erfahren.

So kam es, daß er nach Jahrhunderten seiner Suche zu einer Landspitze kam, die sich heute die Drachenspitze nennt. Und Hyrrwagorr sprulte, daß sich Nardir hier besonders lange aufgehalten hatte. Denn Nardir ließ sich hier nieder nach einem schweren Kampf um seine Wunden zu

heilen. Und die Menschen siedelten auf seinem Rücken, der so fruchtbar war wie ein Ascheboden. Auch Hyrrwagorr ließ sich hier nieder, um die Menschen zu bestrafen, daß sie von Nardirs Fleisch gelebt hatten. Dafür, daß sie auf Nardirs Rücken gute Ernten hatten, zerstörte er die Dörfer der Bewohner, er verbrannte das Getreide auf den Feldern, er fraß das Vieh auf den Weiden und er versklavte die Menschen. Er verheerte das Land und die Menschen verfluchten den Tag ihrer Geburt. Vielleicht wäre er noch immer auf der Drachenspitze, dabei das Land und die Menschen zu knechten, wenn die Elemente selber Hyrrwagorr befohlen hätten, seine Suche fortzusetzen.

Diese Knechtschaft mehrerer Generationen von Menschen hat sich so in das Gedächtnis eingegraben, daß es keiner wagt, von Drachen zu reden. Die Bewohner der Drachenspitze nennen ihr eigenes Gebiet einfach nur »das Land«. Erst in weiterer Entfernung, dort wo die Menschen etwas weniger Angst vor den Drachen haben, nennen sie dieses Gebiet die »Drachenspitze«.

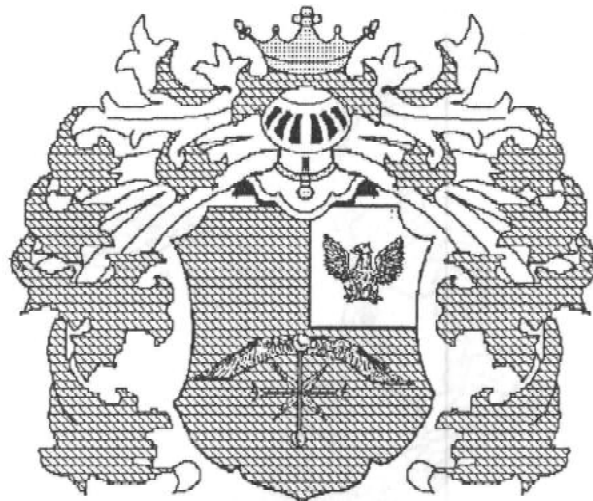
Bekanntmachungen des Fürsten

1.) Entgegen aller Gerüchte wird der Fürst auch im nächsten wieder zum Wagenrennen von Audvacar antreten. Er wird die Pferde dann allerdings nicht mehr mit dem »Meditationsgesang« anspornen, so wie dieses Jahr, sondern mit dem »Kriegsgesang«, was dann hoffentlich besser wirken wird!

2.) Ab sofort soll jeder Apfelwein von der Steuer befreit werden. Weiterhin soll von diesem Jahr an ein Apfelweingut angelegt werden, damit bei Festen der Fürst unabhängig von Bier-, Wein-, Apfelwein-, und Metlieferungen aus anderen Provinzen ist!

3.) Durch eine Indeskretion ist bekannt geworden, daß die Baumeister von Burgheim die Baupläne für die Burg der Kreisritter nicht selber entworfen haben, sondern anscheinend von einem älteren Vorbild abkopiert haben. Die Schuldigen werden noch gesucht!

4.) Der Fürst gratuliert Vladimir, Bewahrer des Kreises und Abt von Kreisheim, zu seiner Ernennung als Konzilar des Konzils der Magier. Möge er seine Aufgaben zur Zufriedenheit Aller bewältigen!



Neues aus der Provinz Askatia (1994)

Operation Nußknacker - wie es weiterging

Das Jahr begann sehr schön in Askatia und auch Theostelos. Die Sonne schien, die Kinder lachten, die Frauen freuten sich darüber, dass ihre Männer in Kaisers des Diensten noch lebten. Doch die Narben, welche die drei Schlachten um Neu-Theosophia geschlagen hatten, waren noch nicht verheilt. Und so brauten sich wieder sehr schnell Wolken am Horizont zusammen. Verträge wurden geschlossen. Der Kaiser Kahar Takim, der Zauberer Kaank u. Waans, sowie ich (Fürst Innozent 93.) wurden sogar nach Enangor, der Hauptstadt Rhûns, auf einen Reichstag eingeladen. Die Zeit verging wiederum, es wurden Absprachen mit anderen Reichen getroffen. Es wurden Verträge revidiert. Und weiter braute sich das Ungewitter zusammen. Es braute sich zusammen über Neu-Theosophia. Es sollte sich dann auch keiner wundern, als das Gewitter sich schlagartig, aber nicht unerwartet entlud.

Es begann mit einem Zauberduell mehrerer Theostelischer Zauberer, die die Präsenz eines eindringenden Rhûnischen Zauberers wahrnahmen. Während einer tagelangen Jagd durch die Ländereien konnten sie den Zauberer stellen. Das Duell, das entbrannte, soll ganze Dörfer vernichtet haben während die Akteure sich gegenseitig mit Feuerkugeln und Blitzen bewarfen, sich gegenseitig Pestilenz, Juckreiz und Durchfall anzauberten, sich selber aber gleichzeitig mit schimmernden magischen Schutzschilden, Gegenzaubern und Schutzamuletten schützten. Der große Kreis war den Zauberern aus Theostelos hold und sie gewannen das Duell.

Währenddessen hatte sich ein rhûnisches Reiterheer eingeschifft. Aber wir hatten nicht geschlafen. Als die Flotte Rhûns scheinbar gemütlich in den Hafen einsegeln wollte, bemerkten die etwas stutzigen Matrosen, daß ein gewaltiger Wall dem Hafen auf der Meeresseite vorgelagert war und den Eingang zum Hafen versperrte. Unser Kaiser hatte nämlich die neu entdeckten Granitvorkommen auf Groß-Likresh geschickt genutzt und damit einen mächtigen Wall vor dem Hafen aufschütten lassen. Unter dem schallenden Gelächter der Wallbesatzung beschlossen die Matrosen, oder besser: die Befehlshaber der Flotte, nämlich fast alle Adeligen aus Rhûn, einige dutzend Kilometer südlich anzulanden. Was dann auch geschah. Bald darauf entbrannte die dritte Landschlacht um Neu-Theosophia. Die Schlacht sollte Tage dauern. Etwa 40000 Reiter griffen die Festung an. Am Abend des sechsten Kampftages wurde die erste Mauer erstürmt. Und nun ging es im Häuserkampf um Straße für Straße. Schließlich fiel auch die Reichsgarnison des Kaisers, wo sich dessen letzten Truppen verschanzt hatten. Neu-Theosophia war gefallen! Trotz der zahlreichen anwesenden Adligen verlor das Reich Rhûn mehr als 30000 Reiter. Einer meiner Cousins (2. Grades) wollte zu diesem Zeitpunkt in Neu-Theosophia, um dort ein Kreishaus zu weihen und gleichzeitig zu den vielen freiwillig konvertierten Gläubigen zu sprechen. Höflicherweise hatten die Adeligen des Reiches Rhûn ein Nachsehen mit den zivilen Mitarbeitern und den Priestern aus Theostelos und alle bekamen freies Geleit bis nach Askatia.

Doch dort sollte sie ein weiteres Gewitter empfangen, denn Rhûn stand mit seinen Truppen nur wenige Kilometer von Askatia (der Festung), meinem persönlichen Lehen und Stammsitz entfernt. Wir wußten, daß uns der Gegner erst belagern wollte, um uns so langsam zu zermürben. Wir beratschlagten und entschlossen uns für einen Ausfall, mit dem der Gegner nicht gerechnet hatte. Unterstützt und umjubelt von der Bevölkerung führte ich ganz persönlich eines von drei Heeren und schlug den Gegner vernichtend. Der Gegner, verwirrt von der unbekanntenen Region in Süd-Askatia und bedrängt von den Widerstandskämpfern, war zu unerfahren mit dem Kämpfen in tiefen Wäldern. Unserer Vorhut gelang es, die gegnerischen Horchposten völlig überraschend zu eliminieren. Unsere Hauptstreitmacht konnte so völlig ohne Vorwarnung den Gegner überraschen. Einige Zeit lang reorganisierte der Gegner seine Schlachtordnung. Der Kampf kam kurz ins Stocken. In der Mitte begannen wir unseren Ausfall. Während der Gegner Truppen zu seiner Mitte verlagerte, führte ich einen Trupp leichter Infanterie im Eilmarsch nach Norden, um den Gegner dort in den Rücken zu fallen. Zeitgleich begann mein Glaubensbruder Kugellocke der Harmlose mit einem Stoßtrupp von BAUern den Angriff an der Südflanke, während unser Kaiser Kahar Takim bei der Hauptstreitmacht blieb und mit seinen Truppen in den Kessel vorstieß, um den Gegner zu vernichten. Nach einer tagelangen Schlacht nahmen wir schließlich auch das letzte Kriegsbanner des Gegners ein. Die erste Schlacht um Askatia (die Festung) war geschlagen. Und wieder verlor der Gegner knapp 30.000 Krieger.



Kaum war der Gegner besiegt, da unterließ er es nicht, die Spill-Marschen im Norden Askatias (der Insel) anzugreifen und zu erobern. Was wir uns nicht gefallen ließen und unsererseits erneut ein Heer ausschickten, um die Marschen zu befreien. Und auch hier jubelte die Bevölkerung, als sich der Gegner kampfflos in die Hände der ihnen überlegenen Kreislritter begab. Womit unser Gegner aber nicht rechnete, war ein Invasionsheer aus Avallon, welches überraschend auf der Insel Atalan anlandete um dort große Teile der Insel zu erobern und so die Aufmerksamkeit des Gegners in andere Bahnen zu lenken und gegnerische Truppen zu binden.

Derweil gefiel es den theostelischen Zauberern, das Reich Rhûn zu bereisen, was deren örtliche Zauberer wenig gefiel, und so kam es zu geschätzten acht Zauber-

duellen, wovon nur zwei für Rhûn entschieden werden konnten.

Der Gegner unterließ nichts, um uns zu ärgern. Eine Flotte segelte direkt ins Binnenmeer und lud Heere in der Provinz Carmoth und auf der Teer-Insel ab. Beide Heere und Flotte wurden innerhalb kürzester Zeit von unseren eigenen Truppen vernichtend geschlagen. Gerüchte bestätigten sich, wonach Rhûn auch an den Küsten der Westprovinz, welche auch zu meinem Lehen gehört, gelandet sei. In fiebriger Eile und unter unsäglichen Mühen baute das Volk der Grenzmarken an einem Wall, denn nun stand der Gegner nur noch wenige Tagesmärsche von Kreisheim, dem Ältesten, ehrwürdigsten und wichtigstem Heiligtum des großen Kreises. Ich konnte gerade noch einen Aufruf zum heiligen Krieg verhindern, denn Askatia (die Festung) und Kreisheim (noch) war fest in unserer Hand, geschützt von einem mächtigen Wall. Doch sollte einer der beiden Orte fallen, so werde ich nicht weiter zögern, den heiligen Krieg auszurufen!

Nach Wochen erreichten uns Nachrichten aus dem fernen Talima. Dort waren die Barbaren aus Eoganachta

gelandet und begannen schon bald, das Land zu erobern. Als aber unsere Truppen aktiv wurden, zogen sie sich bald von selbst zurück.

Gute Nachricht kam auch aus dem verbündetem Yaromo. "Auf diesem Kontinent ist nur Platz für zwei Reiche!" sprach der Edle Ferret AIDos - meinte damit Theostelos und Yaromo und handelte entsprechend. Sofort setzten sich zwei riesige Reiterheere aus Yaromo in Marsch um uns zu unterstützen. Schnell hatte das Edle Wüstenvolk die riesigen Weiten der Xahara durchquert. Im Osten nahm eine große Flotte aus Yaromo Kurs auf die Insel Klein-Likresh. Denn auch dort war fast unbenutzt ein Heer Rhûns gelandet, welches ohne größere Verluste von unseren Yaromo'schen Freunden durch Katapultbeschuss vernichtet wurde, ebenso wie sie die transportierende Rhûnische Flotte in eine "U-Boot Flotte" umgewandelt hatten. Diese "U-Boot Flotte" ist nach kurzem Gefecht auf Tauchstation gegangen und bis jetzt nicht wieder gesichtet worden.

Keiner weis, was nun passiert, ob nun wieder verhandelt wird und die Waffen schweigen, oder ob der Krieg in voller Härte weitergeht.

Ansichten eines Krieges

Wir befinden uns in Askatia, der Stadt. Es herrscht Krieg. Askatia hat sich zum wichtigsten Sammelpunkt für die Heere des Reiches Theostelos entwickelt. Die Insel Askatia gehört zu den umkämpftesten Regionen dieses Krieges. Nachdem die ersten siegreichen Heere in ihre Garnisonen innerhalb der schützenden Mauern von Askatia zurückkehrten, füllten sich auch bald die Kreishäuser mit den Verletzten, wo die Überlebenden der Schlachten ihre Wunden pflegen. Betreten wir einmal den Innenhof eines Kreishauses und fragen wir einfach mal einige Anwesende nach ihrer Meinung über den Krieg.

Frage (F): "Guten Tag. Sie sind Priester des Kreises und theoretischer Theologe in diesem Kreishaus. Was ist ihre Meinung über diesen Krieg?"

theoretischer Theologe: "Guten Tag. Zunächst einmal möchte ich klarstellen, daß man differenzieren muß zwischen Opfer und Sieger. Im Bezug der Transzendenz der göttlichen Ordnung im Sinne des Kreises muß klargestellt werden, daß dies vermutlich keine rein-fiktionale Angelegenheit ist, sondern sich vielmehr von der Abstraktion einer Idee in die Ebenen der mehrdimensionalen Realitätsebenen zu bewegen scheint, obwohl ich darauf hinweise, das auch die Möglichkeit der Abwesenheit des Gedanken besteht, obwohl die Tat selbstverständlich nicht rein Eindimensional beschränkt ist."

F: "Vielen Dank für diese informative Auskunft." Fragen wir vielleicht lieber einmal einen direkt Betroffenen. "Guten Tag Soldat, sie haben gerade ein Bein amputiert bekommen. Darf ich sie fragen, was sie vom Krieg halten?"

Soldat: "!!! ... Gmmmpf *@!# !!!" **F:** "

Fragen wir lieber den nächsten. Soldat, sie haben eine tiefe Fleischwunde.

F: "Was halten sie vom Krieg?"

Soldat: "Hey, Mann, ich dachte immer ich wäre Pazifist. Aber dann stand ich meinem ersten Gegner gegenüber und hatte diesen wunderbaren Schlachtbeil mit den vielen rostigen Kanten in der Hand. Und ich wußte: Hier bin ich richtig! Ich habe bestimmt ein

duztend Gegner erschlagen. Man, haben die aus der Wäsche geschaut, wenn sie meine Axt auf ihr Gesicht haben zukommen sehen! Dann bin ich ausgerutscht auf irgendwas schleimigen, ich glaube Gedärme oder sowas und auf eine rumliegende Axt gefallen. Das Leben ist halt ungerecht!"

Gestalt: "ES GIBT KEINE GERECHTIGKEIT. ES GIBT NUR MICH!"

F: "Ahhh ... Guten Tag. Und wer sind sie?"

Gestalt: "ICH ARBEITE HIER AUS BERUFLICH GRÜNDEN."

F: "Ah ja. Und was halten sie vom Krieg?"

Gestalt: "ES IST EINE BERUFLICHE HERAUSFORDERUNG."

F: "Inwiefern?"

Gestalt: "ORGANISATORISCHE PRÄZISION. DA KOMMT MAN SCHNELL AUS DER ÜBUNG, WENN NICHT MINDESTENS EINMAL IM MONAT EINE GROSSE SCHLACHT STATTFINDET. OH, VERZEIHUNG. ICH MUSS WEITER. DORT HINTEN WARTET EIN KUNDE!"

F: "Gehen wir einmal weiter. Herr Soldat, was halten sie vom Krieg?"

Soldat: "Also ganz ehrlich? Es ist nicht alles so, wie es zu sein scheint. Um genau zu sein, es ist immer das gleiche das die Bauern der Unterschicht durch die imperialistisch-feudalistische Oberschicht ausgebeutet wird. Ich fordere daher: Bauern und Knechte Erkenfaras, vereinigt euch und kämpft für die Welt-

revolution, gegen die Ausbeutung der Bauern und Knechte durch die Oberschicht!"

Hauptmann: "Was geht hier vor?"

Soldat: "Wie ich also schon sagte, es ist eine Ehre die Heimat vor dem Gegner verteidigen zu dürfen ..."

Hauptmann: "Soldat, sein sie ruhig. Also was geht hier vor?"

F: "Ich mache eine Umfrage. Was halten sie vom Krieg?"

Hauptmann: "Ich halte es für absolut notwendig, diesen Krieg zu führen. Ich glaube nämlich an das System der gegenseitigen Abschreckung. Weiß der Gegner nämlich, das wir uns zu verteidigen wissen, wird er es bald unterlassen, uns anzugreifen. Unsere Armee ist hochtechnologisch ausgerüstet mit Geräten der modern-

sten Technik, wie z.B. dem schweren Langbogen L-3, der eine Reichweite von fast 130 Metern bei einer Trefferquote von immerhin noch ... Soldat, hören sie endlich auf zu Grinsen!"

Soldat: "Jawohl Herr Hauptmann!"

Hauptmann: "Nicht zu vergessen unsere panzerbrechenden Waffen, die da hauptsächlich wäre die schwere Armbrust 3, die selbst die modernsten Panzerungen durchbricht. Leider sind noch nicht alle verbrauchenden Truppenteile damit ausgerüstet, aber der Nachschub rollt ..."

F: "Vielen Dank für die Auskunft. Soviel also zu unserer Umfrage, ich denke wir können uns nun schon ein viel besseres Bild machen!"

Kunst und Malerei in der Provinz Askatia

Nachdem wir uns letztes Mal mit der Peosie und der Epik beschäftigt haben, widmen wir uns heute der gemalten Kunst. Betrachten wir dazu einmal das unten gezeigte Bild.



Was sehen wir? Zunächst einmal sehen wir in der Mitte einen schwebenden Mann mit Flügeln, offensichtlich ein Engel. Dieser ist ganz in weite, dünne Roben gekleidet, wobei zwei Teile scheinbar schwerelos in der Luft zu schweben scheinen. Zu seinem rechten Fuße sitzen zwei Männer unbestimmbaren Alters auf einer breiten Bank, die Blicke aufwärts gerichtet. Einer von den beiden hält einen Krug hoch. Zum linken sieht man eine Person, gekleidet in Roben und Umhänge. Auch er blickt empor, in der rechten Hand ein Tablett mit drei Krügen balancierend. Sein linke Hand hält er beschämt unter seinen Umhang. Im Hinter-

grund steht ein altes Fachwerkhäus. Einem Schild entnehmen wir, das es sich um den "Papal Pub" handelt. Eine Eingangstür ist vorhanden, jedoch geradezu symbolisch geschlossen. Unter dem Dach befinden sich zwei Rundfenster, ebenfalls geschlossen. Zusammen mit dem Fenster hinter dem stehenden Manne sieht man insesamt zwei runde und ein rechteckiges Fenster. Insgesamt sieht man also 3 verschlossene Fenster und eine verschlossene Tür, zusammen also 4. Zählt man die insgesamt vorhandenen Krüge, welche ebenfalls 4 sind, so drängt ein Verdacht auf, das beides miteinander zu tun haben könnte. Die Frage ist, was befindet in den Krügen? Anscheinend ist es sehr beliebt, denn der eine Mann hat seinen Krug offensichtlich geleert. Ja selbst der Engel verlangt nach zwei Krügen mit Inhalt, wie man der Geste seiner rechten Hand entnehmen kann, die gleiche Hand, mit der der stehende Mann das Tablett mit den Krügen balanciert. Alles auf diesem Bild weist auf die Zahl drei hin: Drei volle Krüge, drei Menschen, drei geschlossene Fenster. Und was bedeutet die geschlossene Tür? Nichts einfacher als das, denn symbolisieren Türen nicht auch ein Hindernis auf dem Wege eines Menschen? Die Tür versperrt den Weg ins innere des Hauses. Das Haus der Zahl drei, worauf die drei Fenster hinweisen. Das Haus von Idee, Gedanke und Tat, also der religiösen Vollkommenheit. Die drei Menschen vor dem Haus scheinen aber völlig unwissend zu sein über die Vorgänge im innern des Hauses. Dies wird gezeigt durch die fast ausgelassene Stimmung welche in den Gesten und im Gehabe der drei vorherrscht. Sie kümmern sich nicht um das innere des Hauses. Der stehende Mann trägt auf einem Tablett wiederum drei Krüge. Die Zahl drei weist erneut auf Idee, Gedanke und Tat hin. Die drei Menschen haben gefallen an dem Inhalt der Krüge, also an Idee, Gedanke und Tat. Sie leben aber unbewußt damit, den Nachschub scheint ohne Probleme zu fließen, der stehende Mann hat ja noch genügend vorrätig auf seinem Tablett. Hier kommt nun der Engel ins Spiel. Er bestellt zwei Krüge und läßt damit den Nachschub langsam versiegen. Er hat ganz bewußt einen Krug übrig gelassen, damit den Menschen ganz behutsam klar wird, in welcher prekärer Situation sie sich befinden. Und jetzt wird plötzlich klar, welche Funktion die geschlossene Tür ausübt, bietet sie doch für die Menschen die Möglichkeit zu einem Ausweg aus dem Dilemma. Die drei Menschen, welche ihrerseits für Idee, Gedanke und Tat stehen, werden

somit aufgefordert, sich nicht ihrem Schicksal zu ergeben, sondern nach einem gewissen Anstoß selbständig das Haus zu betreten. Das Haus, gebaut auf einem soliden Fundament bildet eine beständige Basis der Religion. Hier entschlüsselt sich nun die Botschaft, die der Maler mit diesem

Bild sagen wollte: Die Religion soll auf ein starkes Fundament aufbauen, und der Mensch soll nicht zögern, neue Türen, also Wege, zu beschreiten, um von einem guten, alten Fundament zu einem noch besserem neuen Fundament zu gelangen.

Bekanntmachungen des Fürsten

1.) Durch das Andauern des Krieges werden alle Wehrfähigen Männer aufgefordert, sich bei den für sie zuständigen Milizen zu melden. Außerdem wird die Bevölkerung der besetzten Gebiete aufgefordert, aktiven und passiven Widerstand bis zur Befreiung zu leisten.

2.) Der Fürst hat dieses Jahr beim Wagenrennen einen Zufriedenstellenden dritten Platz gemacht. Der "Kriegsgesang" hat sich damit als wirksam erwiesen und wird auch nächstes Jahr angestimmt werden.

3.) Allen Zauberern die sich im Fürstlichen Lehen aufhalten, wird hiermit untersagt, irgendwelche Wetterzauber, vor allem die berüchtigten REGENZAUBER, auszuführen, vorzubereiten oder auch nur daran zu denken. Zuwiderhandlung wird bestraft durch Ertränken im nächsten Brunnen oder dem Aufhängen im strömenden Regen!



Die zweite Jahreshälfte des 5. Jahres der 3. Aera (37-40)

Nachdem die rhünische Festung in unseren Besitz übergegangen war, befestigten unsere Architekten diese mit festerem Mauerwerk und allerlei Fernkampfswaffen immer weiter. Die Garnisonstruppen wurden verstärkt und die Flotte kreuzte vor den Küsten der Insel, die von unseren Spähern auferobert und befreit wurde. Verbündete Völker machten sich auf den langen und mühsamen Weg dorthin, um Truppen zu einer gemeinsamen Verteidigungs-Streitmacht zu entsenden. Die Monate vergingen und alles schien gut, doch eines Morgens entdeckten die Turmwachen die Segel einer großen Flotte. Unsere Magier erkannten recht schnell die Gegenwart einer großen Kraft: die des Haßes und der lähmenden Angst.

Unsere Kriegsgegner näherten sich mit 1.000 voll beladenen Schiffen zu ihrer verlorenen Festung, den gesamten Hochadel des Reiches mitbringend. Schon schoben sich die ersten 50 Schiffe in die Bucht vor Neu-Theosophia, als die Invasoren erkennen mußten, daß die Befestigungsanlagen verbessert worden waren und sie sich als unüberwindlich für die rhünischen Truppen heraus stellten. Das schwere Kriegsgerät, das sich hinter unseren Mauern verbarg, brachte der feindlichen Flotte die ersten 4 Dutzend Schiffe an Treibgut ein. Es ertranken aber nicht nur Seeleute in den Fluten, sondern auch annähernd 2.000 schwer gerüstete Kavalleristen, der rhünischen Garde, die den Angriff hätten ausführen sollen.

Der Gegner drehte seewärts ab.

Ganze drei Wochen später erreichte ein 12-köpfiger Offiziersstab der Garnison die Botschaft, das sich ein gewaltiges Reiterheer des Gegner durch den südöstlich gelegenen Sumpf, der Festung näherte. Diese Information stellte sich 2 Tage später als Tatsache heraus. Unsere fliegenden Pegasus-Späher berichteten, daß sich eine Streitmacht von ca. 50.000 Reitern unserer Garnison näherte, jedoch nahezu jeder 20. Krieger und jedes 20. Pferd seien beim Versuch die Sümpfe zu durchqueren, verendet.

Am nächsten Tage erreichte der Gegner die Festung und nach wenigen Stunden des Ruhens begann die Schlacht um Neu-Theosophia. Sie dauerte 8 Stunden und unser Gegner verblutete fast erneut an unseren Mauern. Doch als die ersten 30.000 Reiter gefallen waren, bemerkten die theostolischen Offiziere, daß ihre Mannschaften erschöpft waren und öffneten dem Gegner die Tore. Vom größten Reiterheer der Weltgeschichte, das aufgebrochen war, Ruhm und Ehre zu sammeln, waren knapp 10.000 Krieger geblieben. Diesen Männern möchte ich meine Bewunderung aussprechen. Die dritte Schlacht um Neu-

Theosophia war geschlagen und Rhün war Gewinner, ohne gesiegt zu haben.

Mutig und tollkühn geworden, brachen Rhüns Truppen nun auch auf Audvacar Ihre Zelte ab, um sich nach Askatia einzuschiffen. Wir ließen sie gewähren, freuten wir uns doch auf den angesammelten Sold der eingerosteten rhünischen-Audvacar-Krieger, mit denen unsere Truppen noch eine blutige Rechnung offen hatten.

Nach einigen Monaten erreichten Rhüns Truppen die Ostseite Askatias und landeten dort in drei Armeen aufgespalten an.

Zu diesem Zeitpunkt befanden sich längst Kaiser Kahar Takim, Kugellocke der Harmlose - König von Carmoth, Fürst Innozent 93. von Askatia und eine große Anzahl weiterer hochrangiger Krieger des Reiches in der Feste zu Askatia.

In jener Situation erreichte uns ein Brief von Phillip Fitz-Dasar, dem rhünischen Außenminister, der uns "aufforderte" Askatia **kampflos** zu übergeben. Von dieser Art des nordischen Humors amüsiert, veranlaßte der Kaiser und sein militärischer Stab einen dreiteiligen Ausfall, unter der Führung des Hochadels selbst. Von der Heftigkeit unserer Antwort augenscheinlich überrascht, verloren die rhünischen Krieger im großen, weiten und dunklen Wald von Askatia zunächst die Sprache, dann die Übersicht, dann die Hoffnung und schließlich das Leben. Unsere Wildschweine zählten 24.000 Helme und 80 Offizierswappen. Unsere Verluste konnten mangels Masse nicht gezahlt werden, doch den rhünischen Sold sammelten wir dennoch auf und brachten ihn auf unsere Flotte.

Seltsame Dinge geschehen im Norden

Bleibt festzuhalten, daß Rhün auch in diesem Jahr eine Festung verloren hat und diesmal nicht einmal unter direkter, sondern durch passive Feindeinwirkung. Gemeint ist natürlich die Grenzfeste zwischen Eoganachta und Rhün, die bis auf die Stadtmauern zurück geschliffen wurde. Und dies nur, damit das große Rhün nicht völlig allein gelassen gegen Hölzer, zu Boden werfender Dämonen und Wildschweinen kämpfen muß. Wir bringen dieser ruhmreichen Tat, all unsere Hochachtung entgegen und versprechen, das die Stadt bei Gelegenheit wieder zur Festung gemacht wird.

So ergangen im 6. Jahr der 3. Aera Bord des Flaggschiffes der kaiserlichen Flotte

Marilith - Sternenkriegerin
Kahar Takim, Kaiser

An die Edlen Erkenfaras ergeht folgende Kunde:

Hiermit kündige ich, Alan El Kerim, das Dienstverhältnis als freier Zauberer dem Kaiser Kahar Takim gegenüber auf.

Nachdem Reichstreue Adelige hintergangen wurden, sich Zwietracht ausbreitete und das Volk der Theokraten übergangen wurden, möchte ich von diesen Taten Distanz nehmen. Somit möchte ich wieder dem Abenteuerleben fröhnen, auf der Suche nach einem zukünftigen Weg. Ein Jahr lang werde ich meiner Wege gehen, um danach in einem Lande meiner Wahl neu anzufangen.



Alan el Kerim

(alias Matthias Munte)

Ich, Fürst Innozent 93. von Askatia, Bruder des Kreises und Ordensmeister der Ritter des Phoenix, gebe hiermit kund:

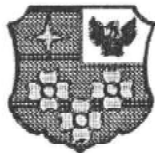
In einem Traume erschienen mir drei goldenen Scheiben. Die erste sprach: "Siehe was war, was ist und was sein wird. Darum frage die zweite Scheibe um Rat!" und die zweite Scheibe sprach:

"Das erste Gebot von Kalisti lautet: 'Tue was Du willst; sei all Dein Gesetz'. Befolge dieses Gesetz nach besten Wissen!"

und die dritte Scheibe sprach mit donnernder Stimme:

"Nehme Deine getreuen Asketen, Priester, Kreisritter und Freunde. Ziehe Dich mit Ihnen in die Einsamkeit zurück, um Deine Zukunft zu finden!"

Aufgrund dieser Weissagung werde ich mich mit meinen Getreuen für ein Jahr aus dem Weltgeschehen zurückziehen, um eine neue Heimat zu finden. Mein Lehen und mein Amt als Stadthalter, stelle ich hiermit Kahar Takim, dem Herrscher von Theostolos, zur freien Verfügung.



Fürst Innozent 93.

(alias Daniel Eckermann)

Ich, Santro de la Gastar, erster Freier von Erkenfara, möchte folgendes verkünden:

Einst gab ich meinem Kaiser Kahar Takim einen Treueschwur, den zu halten mir nicht möglich ist. Als Wandersmann wurde ich in Länder geschickt, in denen außer Sand und Sonne nichts gedieh. Dies will ich so nicht hinnehmen, da ich als lebensfroher Mensch in dieser Gegend nicht existieren kann. Möge der Kaiser deswegen sein Land, welches er mir überließ, zurück nehmen und seinen Zwiß ohne mich austragen. Somit kündige ich vor mir, vor dem Kreis und vor den Göttern öffentlich meinen Treueid, um Theostolos zu verlassen.

Jetzt werde ich auf die Suche gehen nach neuen Ländern, die bereit sind, mir eine Heimat zu geben. Zusammen mit Don Rodriguez El Vadez schiffe ich mich also ein, einer neuen Zukunft entgegen zu segeln!



Santro de la Gastar

(alias Ingo Hoffmann)

Das Neueste und auch letzte aus Talima, unter der Regentschaft

Don Rodriguez el Valdez, Herzog zu Talima

Der 1. Herold von Talima gibt folgendes bekannt:

Don Rodriguez el Valdez wird die Geschäfte, die Politik und die Geschicke des Herzogtums Talima nicht länger lenken und zurücktreten.

Das Lehen Talima, die Festung Nuridod und die Lehenstruppen werden dem Kaiser unterstellt und übergeben.

Der Herzog wird mit seinen treuesten Gefährten Theostolos' mit einem Schiff verlassen und die folgenden Monate nicht auf der Karte als Figur erscheinen.

Die Bruderschaft der Nuridods und die Götter mögen entscheiden, ob er sich einem anderen Reich anschließt, welches dazu bereit ist ihn aufzunehmen oder ob er sich zur Ruhe setzt.

Folgenden Gründe haben den Herzog dazu bewogen:

Fehlendes Vertrauen zum Kaiser Kahar Takim, der meine Position als Burgherr (Reichthum) in Frage stellt.

Bestärkt wird dieses durch Kugellocke, der Harmlose von Carmoth und dem gierigen König Hartin von Maringola. Mit diesen beiden Adligen möchte der Herzog nicht länger in einem Reich sein, da Gier und Neid keine Tugenden sind, die sich für Adlige ziemen.

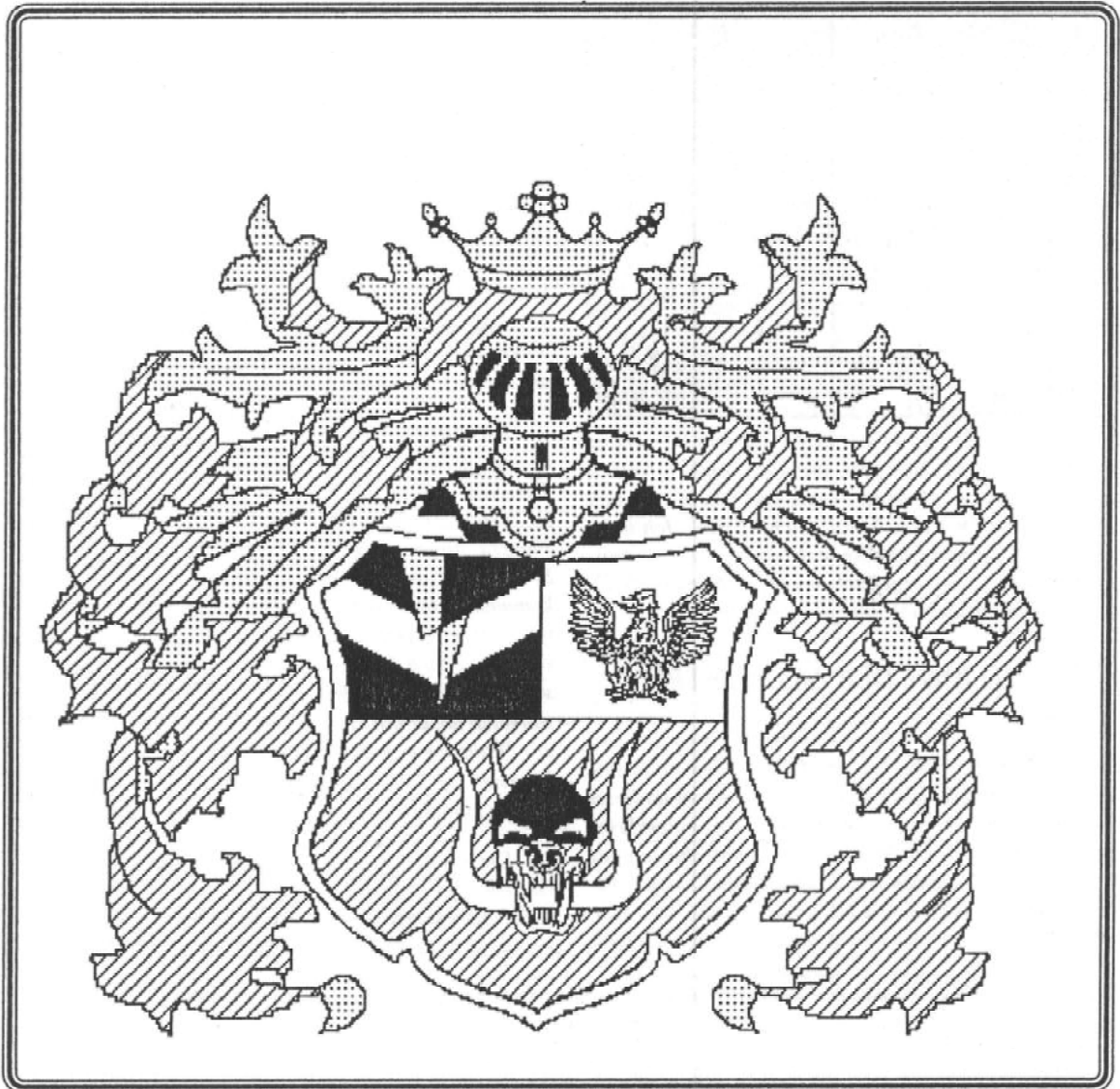
Der Herzog will sich dem Druck, dieser beiden Adligen nicht länger aussetzen und hat deshalb den Entschluß gefaßt, das Reich zu verlassen.



Don Rodriguez el Valdez

(alias Christian »Cri Cri« Maisch)

Legenden & Geschehnisse aus Eoganachta



ETWAS STAMMESGESCHICHTE AUS EOGANACHTA

Ich, Felis Ardanyen Scandalix, vom ehemaligen Stamm der Selachtar, Herrin der Drachenkrieger, dreißigtausendsiebenhundert- undzweiundvierzigste Bardin Erkenfaras



... das kann sich sowieso keiner merken (obwohl es in Erkenfara Individuen gibt, die noch längere Namen und einen ganzen Rattenschwanz von Titeln mit sich führen). Lassen wir das. Nennt mich "Felis". Ich habe Untergang Untergang und Neuentstehung unseres Stammes miterlebt. Das klingt jetzt furchtbar dramatisch. Es ist aber auch tatsächlich eine Menge passiert.

I. DER STAMM DER SELACHTAR

... war ein Volk von Fischern, naturverbunden, barbarisch (nein, nicht Conan! Denkt lieber an Rundschilde und Langschiffe.) und im Vergleich zu anderen Völkern Eoganachtars noch nicht einmal besonders kriegerisch. Dafür beherrschten sie alle Fangtechniken mit Netz, Harpune, Haken und Leine; doch holten sie sich nur das, was sie brauchten. Die Selachtar liebten das Meer mit seinen Gewalten und seinen Geschöpfen, sie kannten

jeden Meeresbewohner auswendig, und sie glaubten, daß alles Leben irgendwann einmal dem Meer entsprungen sei. Die Kinder konnten schwimmen, bevor sie laufen konnten, und tauchen, bevor sie schwimmen lernten. Es ist allgemein bekannt, daß die Eoganachter eine Manie für Viecher haben. Ein Stamm ohne heiliges Tier ist wie Party ohne Zwergenbier.

Die Selachtar machten da keine Ausnahme. Als Totem verehrten sie einen riesigen, silberweißen Fisch, den sie "CARCHARODON" nannten oder auch den "GROSSEN WEISSEN" oder "KÖNIG DER FISCHER" oder ich-weiß-nicht-wie-noch, was dem erlauchten Beherrscher der Meere allerdings ziemlich egal gewesen sein dürfte. Der Carcharodon war der Größte, der Schönste, der Schnellste unter den Fischen. Und nicht zuletzt der Wehrhafteste. Man sollte es tunlichst vermeiden, in seinen mit mehreren Zahnreihen bewaffneten Rachen zu geraten. Was sich nicht immer vermeiden ließ. Die Selachtar brachten ihm keine Opfer, sondern er holte sie sich selbst. Das war ungemein praktisch und ersparte den Selachtar jenes aufwendige zeitraubende zeremonielle Brimborium, mit dem sich andere Kulturen herumplagen. Als Gegenleistung dafür trieb der Große Weiße den Fischern den Fang¹ in die Netze, und er rettete die Leute aus diversen Seennöten². Die Legende behauptet gar, er unterhielt direkte Beziehungen zu Nosferach, dem Gott des Meeres.

Ich hatte als Kind einmal das unverhoffte Glück, ihn zu begegnen, als ich bei einer Ausfahrt über Bord ging. Plötzlich war er da. Ich war wie gebannt von soviel Schönheit. Er segelte auf kräftigen, fein geschwungenen Flossen empor, sein geschmeidiger Leib blitzte im Sonnenlicht, seine Bewegung im Wasser war von vollkommener Harmonie. Aber die größte Faszination ging von seinen Augen aus. Sie waren schwarz und tief und zeugten von der Intelligenz jener uralten Geschöpfe, die schon seit Anbeginn der Zeit auf der Welt existierten. Er sah mich an, er blickte mir in die Seele, und dann sprach er: "Falls ich einmal nicht mehr bin, sucht den Weißen Drachen der Sonne." Sprach's und verschwand, ehe ich ihn um eine Erklärung hätte bemühen können.

Die meisten Selachtar bekamen ihn im Leben nie zu Gesicht - vermutlich deshalb, damit sie nicht auch noch auf die Idee kamen, über Sinn und Unsinn seiner Worte zu philosophieren und das wahr wohl auch der Hauptgrund,

¹ Es besteht erwiesenermaßen ein Zusammenhang zwischen besseren Fangergebnissen und dem Erscheinen des Carcharodon. Böse Zungen behaupten, wenn sich die Fische vermehrt hätten, käme der Große Weiße, weil es mehr zu fressen gäbe. Das ist natürlich Unsinn. Der Carcharodon ist doch ein Heiliger Fisch!

² Es sind tatsächlich Fälle belegt, in denen die schiffsbrüchige Besatzung selachtarischer Langboote auf dem Rücken eines riesigen Hais das Land erreichten.

warum sie ihm eine geradezu gottähnliche Verehrung andeihen ließen. Es stand definitiv fest: Wenn der Carcharodon stirbt, stirbt der Stamm der Selachtar.

2. DIE VERTREIBUNG

Ich wurde noch im Stamm der Selachtar geboren, in einer stürmischen Sommernacht. Mein Element ist das Wasser. Meine Eltern waren eine Kriegerin und ein Waljäger; sie gaben mir den Namen "FELIS ARDANWEN", was soviel heißt wie: Felis Ardamwen. Ich wuchs mit meinem jüngeren Bruder CRAYAND auf und lernte alles über das Meer und den Umgang mit Booten und Fischereigerät. Meine Mutter legte großen Wert darauf, daß ich meine - allerhöchstens in Ansatz vorhan- denen - musikalischen Fähigkeiten zum Ausdruck brachte. Es stimme die Götter milde, wenn ein Mädchen es verstehe, schön zu singen und auf der Flöte zu spielen, meinte sie. Wahrscheinlich habe ich meistens den Zorn der Götter erregt. Im Alter von zehn Jahren erlebte ich die Auslöschung unseres Stammes durch marodierende Piraten; ich überlebte sie sogar.

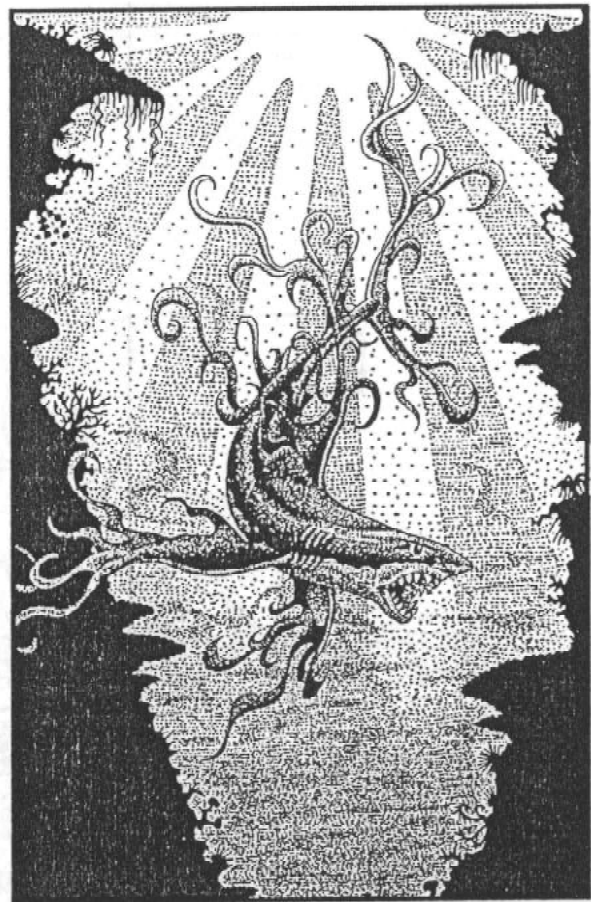
Sie kamen mit einer Flotte von Kriegsschiffen, die den unseren ähnlich sahen, weshalb sie zuerst gar nicht als Feinde identifiziert wurden. Anfangs sah es für die Selachtar nicht schlecht aus. Sie griffen die Piratenflotte noch auf See an, sie waren zahlenmäßig überlegen, sie wußten mit Harpunen und Flensmessern umzugehen, und sie bekamen Hilfe vom Carcharodon, der eine Armee von Haien ins Feld führte. Aber sie waren eben keine Krieger; die Piraten durchbrachen unsere Marine Abwehr und vernichteten sie; nur wenige Selachtar überlebten die Schlacht zur See. Schlimmer noch: die Feinde töteten den Heiligen Fisch, und das obendrein noch mit den Harpunen, die sie den Selachtar abgenommen hatten. Als das geschah, als der stolze Beherrscher der Meere von Lanzen durchbohrt und von Leinen gefesselt, nach einem langen und grausamen Todeskampf - die Folgen sind auch für die Piraten noch nicht absehbar - verendete, da gaben die Letzten den Widerstand auf und flohen. Sie flohen aus den Dörfern in die unendlichen Weiten der endlosen Wälder des Hochlandes von CRILLANA und kehrten auch dann nicht an die Küste zurück, nachdem die Piraten mit dem Plündern fertig und abgezogen waren.

Es gab keine Selachtar mehr. Es gab nur noch einen jämmerlichen Rest von einigen hundert Menschen, der keinen Namen mehr trug, auf der Suche nach einer neuen Wahrheit, nach einem neuen Territorium, nach einer neuen Identität.

3. GENETISCHE DRIFT

Wir zogen durch den nordischen, sehr urwüchsigen Wald mit alten knorrigen Bäumen und Farnen und Erdhöhlen und Ameisenhaufen, ein Wald von der Sorte, bei dem man sich nicht wundern würde, wenn man außer den obligatorischen Wildschweinen auch Trollen und Gnomen und ähnlichem begegnete. Als wir dann aber dem Drachen begegneten, wunderten wir uns doch.

Wir hatten unser Lager an einem Fluß unweit eines hohenwildzerklüfteten Bergkegels aufgeschlagen, der als einziger aus der Ebene herausragte. Zunächst sichtete man einen in der Luft hin und her schießenden weißen Blitz. Während noch spekuliert wurde, ob diese seltsame Himmelserscheinung nun ein Zeichen der Götter sei oder von außerirdischer Intelligenz, kam sie genau auf uns zu, um dann vor unseren Augen elegant im Wasser zu landen und unter Auslösung einer Flutwelle zu versinken. Prustend tauchte das gigantische weißgeschuppte Etwas wieder auf, hopste ammutig ans Ufer, schüttelte die ledrigen, mehrfingrigen Flügel und sprach mit einer Stimme, die klang wie das goldene Dröhnen einer bronzenen Glocke:



"Oh, Verzeihung! Es tut mir leid, wenn ich euch naßgemacht habe." Dashedalbe Lager standunter Wasser. "Aber wißt ihr, es ist gar nicht so einfach, wenn man als Landebahn nur eine einfache Flußschneise hat, und ich wollte nicht schon wieder die Bäume umherirren, und ich habe euch ein Angebot zu unterbreiten." Wir standen alle nur da und glotzten, jeder die Kinnlade etwa zehn Zentimeter unterhalb ihres normalen Platzes. Wer schon einmal einen Apatosaurus durch seinenVorgarten spazieren sah, versteht, was ich meine. Dieses vorzeitliche Reptil hockte auf muskulösen Hinterbeinen mit vogelähnlichen Klauen. Trotz seiner gigantischen Größe war es schlank und biegsam und aerodynamisch gebaut. Seine Schwingen zeigten filigrane Muster, und aufseinen Schuppen lag ein metallischer Glanz, bald grün, bald golden. Sein Schwanz lag im Halbkreis um den Platz. Noch immer troff Wasser aus der schimmernden Mähne.

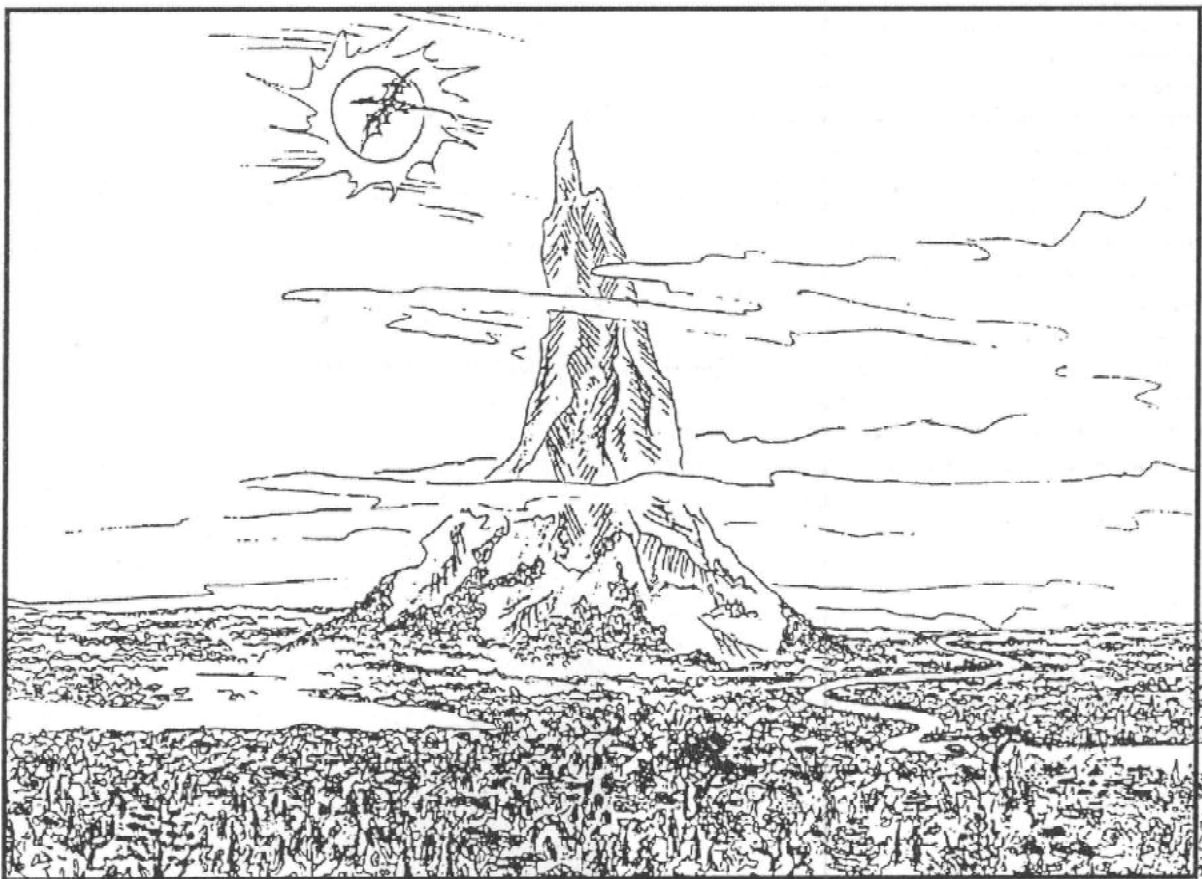
Es war ein Drache! Es war ganz zweifellos ein Drache! Und nun senkte er seinen langen Hals mit dem bizarren, gehörnten Schädel zu uns herab und unterbreitete uns den glänzenden Vorschlag, uns am Fuße seines Berges niederzulassen, unter der Bedingung, daß

wir unser Leben fortan der Lyrik und dem Gesang widmeten, sobald dies überlebenstechnisch möglich war. Weiterhin forderte er, daß wir ihm nach genau sieben Jahren zur Sommersonnenwende ein Menschenopfer¹ darzubringen hätten (na bitte, jetzt klingt es doch schon realistischer), welches er sich selbst zu gegebenem Zeitpunkt noch auswählen würde. Man überlegte hin und diskutierte her, ob man sich tatsächlich mit einem Drachen einlassen sollte! Plötzlich fiel mir ein, was seinerzeit der Heilige Fisch zu mir gesagt hatte; und ich hielt den Zeitpunkt für angemessen, seine Worte weiterzugeben. Und daraufhin befanden plötzlich alle, daß das Angebot des Drachen doch sehr vernünftig sei.

So bezogen wir den Fuß des Drachenberges als Ausgangspunkt für eine neue Verbreitung unserer Population. Am Berg führte auch unser Fluß vorbei - welcher "CRIL" genannt ward, und irgendwo hoch oben im Berg entsprang eine Quelle, deren Wasser in kaskadenartigen Wasserfällen in die Tiefe stürzte und sich unten mit dem Flußvereinigte.

Von der Familie des Herrschers lebte niemand mehr. Meine Mutter CRYSFELIS -einer der wenigen Krieger,

¹ ... die in der Fachwelt so schlaue Namen führen, wie: "Altitspinax, Deinonychus, Diplodocis, Oviraptor, Parasaurolophus, Procompsognathus, Tarbosaurus, Triceratops" usw.



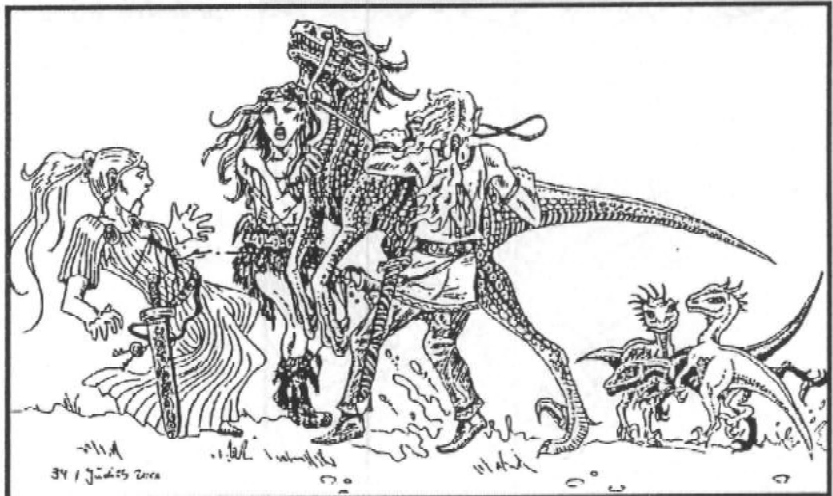
die die Seeschlacht überlebt hatten- hatte schon bei unserer Flucht die Führung übernommen. Da es keine Situation gab, in der sie nicht wußte, was zu tun war, wurde sie kurzerhand zur neuen Herrscherin verdonnert.

4. PIONIERZEIT

Im Laufe der folgenden Jahre paßten wir uns vollständig an das Waldleben an. Das Hochland von Criliana war bis dato menschenleer gewesen, und wir wußten auch bald, warum. Den Wald bevölkerte eine Unzahl von anderen drachenähnlichen Geschöpfen¹; nicht alle waren friedliche Pflanzenfresser, und einige erreichten beachtliche Ausmaße. Allen Widrigkeiten zum Trotz fingen wir an, sie zu domestizieren und in Ackerbau und Viehwirtschaft einzusetzen.

Ein besonderes Problem stellten die sogenannten Renndrachen² dar. Es handelte sich um relativ kleinwüchsige Biester - nicht größer als ein Pferd. Sie waren von zierlichem Körperbau und bewegten sich anmutig auf den Hinterläufen, wobei sie ihren langen ausgesteiften Schwanz zum Ausbalancieren benutzten. Sie besaßen scharfe Krallen, spitze Zähne und Haare auf denselbigen; das Gefährlichste an ihnen jedoch war die zu einer sichelförmigen Klaue umgebildete zweite Zehe der Hinterhand, die sie im Laufe über dem Boden trugen, und mit der sie ihre Beute ausschlagenderweise traktierten. Sie jagten in Rudeln, und sie waren einfach wahnsinnig schnell. Und daneben ziemlich aggressiv, sehr schlau und extrem widerspenstig. Etwa ein Viertel der Stammesangehörigen ließ beim Einfangen und Zureiten von Renndrachen ihr Le ben. Aber dann hatten wir sie soweit, und man kann sich keine besseren Streittrösser vorstellen. Gnade dem Feind, der es wagt, sich ihnen entgegen zu stellen! Jeden Angreifer werden sie aufschlitzen, verhackstücken, in Grund und Boden treten!!

Ja! Wir wurden Krieger!



Nie wieder wollten wir wehrlose Opfer sein, nie wieder würden wir uns vertreiben lassen. Wir schmiedeten uns Waffen aus dem Erz, das wir im Berg fanden; meine Mutter organisierte die systematische Aufrüstung. Im Übrigen erfüllten wir die Forderung des Drachen und verbrachten viel Zeit damit, zu singen, zu dichten, zu spielen. Wir taten es wie von selbst. In der Umgebung, dem geheimnisvollen tiefen Wald, dem silbernen Fluß, dem oft nebelverhangenen Berg, in all dem lag ein Zauber, der uns dazu inspirierte. Es war, als hätten wir nie etwas anderes getan.

5. DER WEI ßE DRACHE DER SONNE

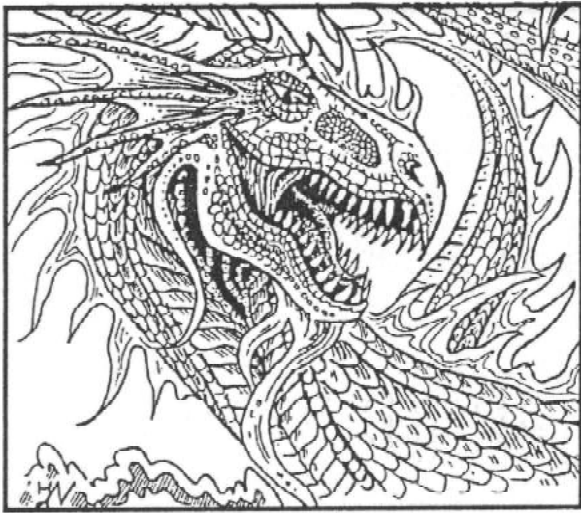
Der weiße Drache der Sonne - auf schlau "PYROSAURUS SOLARIS" - wurde zum neuen Kult. Seinen Namen hat er daher, weil er nichts lieber tut, als in der Sonne umherzufliegen. Es wird vermutet, daß er dabei kosmische Energien bezieht³. Und wenn er dabei besonders glücklich ist, dann singt er.

Man sagt, gewisse Barden Rhüns sängen sehr kunstvoll, und Sirenen verzauberten jeden mit ihrer Stimme. Doch wer jemals den Gesang eines Sonnendrachen vernommen hat, wird ihn sein Lebtag nicht mehr vergessen und noch seinen Kindeskindern davon erzählen.

¹ ... die in der Fachwelt so schlaue Namen führen wie: "Altispinax, Deinonychus, Diplodocus, Oviraptor, Parasaurolophus, Procompsognathus, Tarbosaurus, Triceratops" usw.

² Für die Theosophen und sonstigen naturwissenschaftlich Interessierten: In der biologischen Nomenklatur werden sie unter der Familienbezeichnung "Dromaeosauridae" zusammengefaßt. Terranische Experten stellten die Hypothese auf, daß sie die Vorfahren der Vögel, möglicherweise sogar der rezenten Drachen gewesen sein könnten. Zu ihnen gehört jedenfalls auch der in einer Parallelwelt im vergangenen Jahr durch eine theaterähnliche Massenveranstaltung sehr bekannt gewordene "Velociraptor".

³ Vermutlich UV- und Höhenstrahlen zur Anregung des Stoffwechsels. Auf die Idee, daß er auch Photosynthese betreiben könnte, kam bisher noch niemand.



Es ist ein Lied unbändiger Freude, es ist jene gewaltige Melodie, die jeder tief im Innersten seines Herzens trägt, es ist das Lied der Schöpfung selbst!

Der LEGENDE¹ nach soll der Drache dem Feuer der Sonne entsprungen sein, als diese entstand², und er flog als *Bringer des Lichts* nach Erkenfara. Ich habe ihn später einmal nach seiner Herkunft gefragt, und er antwortete schlicht, er sei im Ei ausgebrütet worden, wie alle Reptilien. Ich ließ davon nichts im Stamm verlauten.

6. I E DER DRACHE SEINE AHL TRAF

Ich war nun also die Tochter der Stammesfürstin. Nicht, daß das viel Unterschied gemacht hätte. Wie meine Altersgenossen verbrachte meine Jugend damit, jagen und kämpfen zu lernen, ich hütete das Vieh und half bei allen Arbeiten. Ich sang auch weiterhin recht gerne und nur durchschnittlich gut.

Einst - es war bereits im siebenten Jahr der Pionierzeit - ritt ich allein zur Jagd auf den Berg, wobei ich mich ziemlich hoch hinaufwagte. Ich vernahm den Drachengesang, und gedankenlos summite ich ein paar Takte mit. Da plötzlich schoß der Drache direkt hinter einer Felsformation hervor und baute sich drohend über mir auf. Er sah sehr, sehr zornig aus. Ich erstarrte vor Entsetzen. "Ihr müßt schon einen triftigen Grund haben, wenn Ihr Euch hierherwagt", ließ sich der Drache vernehmen. Meine Renndrachin ließ unruhig Klaue auf den Boden ticken. An Flucht war nicht



zu denken. Wir müßten mehr als eine Meile über freies Feld zurücklegen, und bei einem Luftangriff hätte nicht einmal ein Renndrache eine Chance gehabt. Also riß ich mich zusammen und entgegnete: "Äh ... tja ... äh ... naja ... äh ..."

"Ihr seid wenigstens ehrlich", entgegnete der Drache. "Das will ich Euch zugute halten. Aber könnt Ihr Euch nicht etwas genauer ausdrücken?"

"Äh - ich - äh - ich bin auf der Jagd. Ich bitte Euch um Verzeihung. Ich wollte nicht Euer Territorium verletzen ..."

"Aber Ihr habt es getan", unterbrach mich der Drache scharf.

"Nicht mit Absicht! Wenn Ihr mich jetzt dafür zum Frühstück verspeisen wollt, dann laßt Euch gesagt sein, daß ich ungenießbar bin und überhaupt ..." Der Drache lachte, und es hörte sich an, als dröhne ein ganzes Glockengeläut los. "Noch ist es nicht soweit, ich kann Euch beruhigen."

"...?"

"Aber was Ihr an wichtigen Dingen zu erledigen habt, das solltet Ihr bis zum Sommersonnenwendfest getan haben. Danach werdet Ihr keine Zeit mehr dafür finden." Ich brauchte eine Weile, um die Tragweite dieser Aussage zu erfassen. Dann erwiderte ich: "Das ist ja nett, daß Ihr mich warnt. Ihr seid ganz schön leichtsinnig! Noch heute Nacht könnte ich meinen Renndrachen sateln und mich davonmachen."

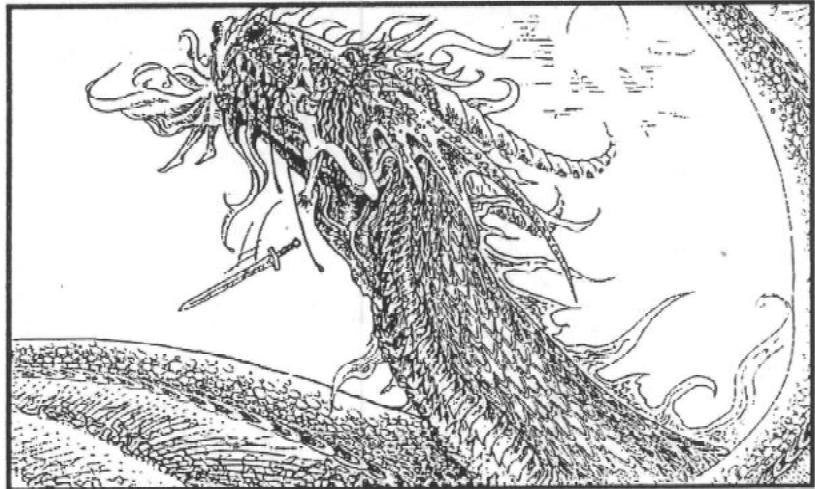
"Das könntet Ihr zweifelsohne. Aber Ihr wißt selbst, was Ihr als Prinzessin Eurem Stamme schuldig seid. Außerdem wüdet Ihr Euch dann um das phantastischste Erlebnis bringen, das jemals einem Sterblichen vergönnt sein wird!" Sprach's und ließ mich stehen mit einer unhefriegigen Mischung aus Neugier und Todesangst.

7. SOMMER- SONNENWENDE 007

Die Neugier siegte, und so sah ich dem Tag der Sommersonnenwende mit Spannung entgegen. Einige Tage zuvor flog der Drache ins Dorf und verkündete seine Entscheidung öffentlich. Jedenfalls hatte ich jetzt einen Grund mehr, das an die rituellen Feierlichkeiten anschließende Sonnenwendaufgelage exzessiv mitzufeiern. Alle waren sehr ausgelassen und fröhlich und erzählten mir diverse Abenteuer von den Seelen geopferter Menschen, die in die Höheren Sphären¹ vordrangen oder gar zu Halbgöttern mutierten. Bald erfanden wir wilde Geschichten vom Sprung in andere Dimensionen und Reisen in fremde Welten, und schließlich glaubten wir sie. Die Ernüchterung kam am folgenden Morgen, als selbige sich als wahr herausstellten. Natürlich wurde nichts mit der beschaulichen Zeremonie vor Sonnenaufgang. Wir verschliefen allesamt und ich besonders. Der ganze Stamm war schon auf einer grasbewachsenen Anhöhe versammelt, als ich meine weiße Rennrdrachin KIRSAH auf den freien Platz lenkte. Ich trug das in solchen Fällen übliche wallende weiße Gewand und den albernen Blumenkranz im Haar; und ich begann mich zu fragen, ob es vielleicht nicht doch sinnvoller gewesen wäre, zu fliehen.

Nun war es zu spät dafür.

Der Sonnendrache näherte sich, und mit einemmal schlug meine Angst in namenlosen Zorn um. Wenn ich schon zu sterben hatte, dann nicht ohne Kampf! Ich preschte los, riß im Vorbeireiten meinem Brudern das Schwert aus der Scheide. Meine Attacke war ebenso wütend wie erfolglos, sah aber immerhin gut aus. Mit viel Geschrei trieb ich die völlig verängstigte KIRSAH dem Raubsaurier entgegen, und mit noch mehr Geschrei fand ich mich quer zwischen seinen blitzenden Zähnen wieder.



Nicht nur der Schmerz, allein die Aussicht, in Kürze in zwei Stücke geteilt zu werden, und das noch dazu in luftiger Höhe von zwölf Metern, motivierten mich, meinen Gegner mit einem ohrenbetäubendem Terror zu beschallen. Der schüttelte unwillig den Kopf und schleuderte mich irgendwo zu Boden. Ich hörte ihn landen, und er fragte mit seiner goldenen Stimme: "Nun, habt Ihr genug?"

Wenn es meine Verfassung zugelassen hätte, wäre ich jetzt in die Luft gegangen! So begnügte ich mich damit, die Frage postwendend zurückzugeben: "Wollt Ihr darauf wirklich eine Antwort?!"

Der Drache knurrte verärgert, was mir eine gewisse Befriedigung verschaffte. Ich war bereits dabei, zu sterben, aber es dauerte noch viel zu lange. Deshalb fügte ich versöhnlich hinzu: "Bringt es zuende, ja?" Der Drache tat mir den Gefallen. Er packte mich erneut, schwang sich senkrecht zum Himmel empor, schloß die Kiefer - und in dem Moment, in dem ich im Begriff war, die Materie aufzugeben, traten wir über in eine Dimension, in der es keine Materie mehr gab.

Um mich herum war nur noch Licht und Farbe, deren Zusammenspiel merkwürdige Formen erzeugte. Ich nahm den Drachen wahr als eine diffuse Wolke von Energie, und ich hängte mich instinktiv an ihn dran, um nicht verlorenzugehen in der unendlichen Tiefe des Raumes. Wir bewegten uns mit unvorstellbarer - um nicht zu sagen: wahnsinniger - Geschwindigkeit fort, immer weiter beschleunigend, bis schließlich das Licht in gleißenden Streifen an uns vorbeischoß.

¹ Die LEGENDE haben wir natürlich selbst ausgearbeitet. Sie ist das Ergebnis intensiver wochenlanger Forschungsarbeit, in der das Gegenteil nicht nachgewiesen werden konnte.

² Urknalltheorie: Es machte "PENG", und der Drache war da ...

³ ... zum Beispiel nach WALHALLA: The party goes on ... until to the end of the universe!



Juchts über

Dannwar alles vorbei. Wir sprangen zurück in unsere Welt und materialisierten. Ich fand mich auf dem Rücken des Drachen wieder und am Leben! Der Drache steuerte gerade auf den Berggipfel zu und landete dort. Er wartete, bis ich von ihm heruntergeklettert war, es dauerte ziemlich lange.

Dann fragte er: "Na, habe ich zuviel versprochen?" Statt einer Antwort brach ich in Tränen aus. Der Schock löste sich; ich krallte mich in die Mähne des Drachen und heulte hemmungslos. Was ich übrigens nie gewagt hätte, wenn menschliche Angehörige meines Stammes zugegen gewesen wären. Endlich stieß ich hervor: "Warum habt Ihr das getan?" Ich erntete verständnislose Blicke.

"... Was?"

"Ich meine, warum seid Ihr so rabiat vorgegangen?"

Der Drache schien zu überlegen. Dann antwortete er: "Ich hatte den Eindruck, Euer hochfahrender Mut mußte gebremst werden." Er machte eine Pause. "Oder wäre es Euch lieber gewesen, wenn ich für Euren Frevel das Dorf niedergebrannt hätte?"

"Das hättet Ihr nicht getan."

"Seid Ihr sicher?"

"Weil das Schwachsinn ist!"

"Da habt Ihr recht." Wir schwiegen.

Dann sagte ich: "Drache, tut soetwas nie wieder, ich bitte Euch!"

"Ich gebe Euch mein Wort, daß ich von Eurem Stamm keine Menschenopfer mehr verlangen werde."

"Es geht nicht um den Stamm! Bei allen Asen, so etwas dürft Ihr überhaupt nie wieder irgend jemandem antun, hört Ihr?"

"Wie ich mit meinen Feinden verfare, müßt Ihr schon mir überlassen. Jetzt beruhigt Euch! Ich brauche jemanden, der mein Ansprechpartner bei den Menschen sein wird und der mir bei meiner Großen Suche hilft. Ich

habe Euch auserwählt, weil Ihr genügend Phantasie habt, um die Grenzen zu anderen Wirklichkeiten zu überschreiten. Im Übrigen nennt mich nicht 'Drache'. Ich heiße SCANDAR SONNENWIND²!" Und Sonnenwind zeigte mir seine Behausung - ein Labyrinth aus Höhlen und Gängen im Berg, dessen Eingang man niemals von allein finden würde.

8. GEMEINSAME ZEIT

Dort oben blieb ich erst mal drei Jahre, Jahre, in denen ich allerhand lernte. Sonnenwind weihte mich in das uralte geheime Wissen der Drachen ein, und er erklärte mir Zusammenhänge der Natur, von denen ich vorher nie gehört hatte. Das Schönste aber war das Fliegen!

Der Drache nahm mich auf seinen Rücken und zeigte mir die Welt, weit über die Grenzen des Reiches hinaus. Hätte ich geahnt, daß sie so groß sein kann! Was birgt sie an Geheimnissen, was beherbergt sie für eine Mannigfaltigkeit von Lebensformen, was gibt es alles zu entdecken und auszukundschaften! In mir erwachte der Forscher zum Leben ... nun, ich hatte ausreichende Gelegenheit, diesem Drang nachzukommen. Und wenn wir Lust hatten, sangen wir gemeinsam das Lied der Schöpfung.

Irgendwann erklärte Sonnenwind mir auch, was es mit seiner Großen Suche auf sich hatte. Ich hatte lange darüber nachgesonnen, was einen ausgewachsenen Pyrosaurier wohl dazu veranlassen mochte, eine Population von Menschen bei sich am Berg zu dulden; und schließlich hatte ich ihn danach gefragt. Er antwortete: "Weil ich einsam bin, und weil ich mich nach der Nähe von Lebensformen sehne, deren Intelligenz über die von Entenschnabeldinosauriern hinausgeht und die bei meinem Erscheinen nicht gleich panikartig die Flucht ergreifen."

"Und was ist mit den anderen Drachen?"

"Ich finde sie nicht mehr. Meine Artgenossen scheinen diese Welt verlassen zu haben. Ich habe nach ihnen

¹ Nach einer vollständigen Erklärung für das Phänomen suche ich noch heute. In einer Bibliothek in Kreisheim (Theostelos) fand ich zumindest etwas zum physikalischen Hintergrund: "Der Hyperraum ist jene Dimension, in der die Raum-Zeit-Abhängigkeit in genau umgekehrten Verhältnis zu jener des normalen Raumes besteht. Man kann theoretisch mit einer Geschwindigkeit v , welche sich der Lichtgeschwindigkeit c nähert, jeden beliebigen Ort P erreichen, ohne daß am Zielort P merklich viel Zeit verstrichen wäre ... Weil im Hyperraum nur reine Energie bestehen kann, muß Materie vor ihrem Eintritt in denselben in ihre Einzelteile zerlegt und diese in Lichtquanten transferiert werden. Beim Austritt aus dem Hyperraum kehrt sich dieser Vorgang wieder um. Dies alles nennt man auch 'BEAMEN' ... Start, Flug und Landung werden theoretisch durch die reine Willens- und Vorstellungskraft (F_w , F_r) gesteuert."

Prof. Dr. MARC PIJKE, Metaphysiker an der Universität Argos, Kamanjaka.

² Und als er damals die Sonne verließ, verursachte er jene gewaltigen Protuberanzen, deren Nachläufer die Astronomen noch heute bewundern und messen ... sagt man.



gesucht schon zu Zeiten, da Euer Stamm am Meer noch gar nicht existierte, hier in Erkenfara und in anderen Welten, ohne Erfolg. Doch ich weiß, sie müssen irgendwo sein, und eines Tages werde ich sie finden! Wenn die Zeit reif ist, werde ich mich wieder auf die Suche begeben, und dann werde ich Euch oder Eure Nachfahren bitten, mir dabei zu helfen."

9. DER STAMM DER SCANDALEN

Nach genau drei Jahren brachte mich der Drache zum Stamm zurück. Er befahl, daß alle sich zu versammeln hätten, und als dies geschehen war, setzte er mich ab und sprach: "Hört mich an! Ich danke euch für das Opfer. Von nun an sollt ihr nicht länger namenlos sein, sondern 'STAMM DER SCANDALEN - DRACHENKRIEGER' heißen und mein Zeichen in eurem Wappen führen..." - ich präsentierte das Logo, das wir entworfen hatten - "... und unter meinem Schutz stehen. Und dies ist Felis Ardanwen SCANDALIX, die Verbündete, die ihr mir gesandt habt; sie ist eure Herrscherin und Kommunikator zwischen euch und mir."

"He, Moment mal!" protestierte ich. "Von Herrscherin war aber nicht die Rede! Außerdem ist ..."

"Keine Panik, es muß ja nicht sofort sein", lenkte Sonnenwind ein und hob sich von dannen. Wir standen alle etwas dumm da. Dann stürzten alle auf mich zu, es gab

ein großes Hallo, und wir feierten erst mal mit viel Lärm und Tamtam das Wiedersehen.

Ich kann Euch sagen, ich war glücklich ohne Ende. Meine Familie und Freunde waren fast alle noch da, mein Bruder war groß geworden, meine Renndrache jagte draußen umher, und unsere Katze lebte auch noch; sie hatte sich fortgepflanzt. Die Herrschersfrage ließen wir vorläufig noch offen. Meine Mutter übergab mir zwar offiziell die Krone, doch blieb der Clan weiterhin unter ihrer sachkundigen Führung. Ich stand ihr mit dem Wissen, das ich vom Drachen gelernt hatte, zur Seite.

Den Drachen treffe ich nun regelmäßig. Mit dem Drachenlied kann ich ihn jederzeit rufen. Er holt mich dann abseits der Siedlungen ab, und wir fliegen zum Berg oder irgendwohin. Zu den Hochfesten kann ihn dann jeder bewundern. Er ließ sich willig in diverse rituelle Handlungen integrieren und sogar dazu überreden, Feuer zu speien und damit das Heilige Hutzelfeuer¹ anzuzünden. Und dabei schaute er drein, als wolle er sich gleich wegschmeißen vor Lachen. Oh ja, wir lieben ihn, unseren Weißen Drachen der Sonne, und es soll nur einer wagen, ihm etwas zuleide tun zu wollen!

10. EPILOG

Einst kam tatsächlich so ein dusseliger Ritter aus einem benachbarten Reich dahergeritten und meinte, unbedingt den Drachen erschlagen zu müssen. Eine junge Kriegerin namens "YGLINGA" fing ihn zufällig unten am Fluß, wo sie ihre Wäsche wusch, ab, noch ehe er den Berg erreicht hatte. Er erblickte sie und rief aus: "Holde Maid, sicher seid Ihr auf der Flucht vor dem gräßlichen Lindwurm, der da hauset hoch droben im Berge, aber sorget Euch nicht länger! Noch ehe der Tag zuende ist, werd' ich ihn erschlagen und Euch retten."

Yglinga schlug züchtig die Augen nieder und erwiderte: "Oh edler Ritter, ich kann Euch nur raten, laßt ab von Eurem unseligen Vorhaben, es ist gar völlig unmöglich!" Er ignorierte die Warnung und sprach: "Ihr seid von solchem Liebreiz, noch heute werd' ich Euch den Kopf des Ungeheuers zu Füßen legen." Sekunden später flog sein Kopf zu ihren Füßen. Dies als kleiner Hinweis für jene, die eine ähnliche Heldentat planen.

HURRGA!

Felis Ardanwen Scandalix

¹ Selbst die Pyrosaurier (U.-Kl. Archosauria, Ord. Saurischia, U.-Ord. Theropoda, U.-Fam. Maniraptora) speien Feuer normalerweise nur dann, wenn es sich nicht vermeiden läßt. Es kostet sie einfach zuviel Energie. Einigen Evolutionstheoretikern zufolge sei die Fähigkeit des Feuerspeiens nur eine genetische Last, mit der andere Stoffwechsellvorteile erkaufte würden. Ein Sonnendrache kann jedoch mit seinem Feuer Temperaturen erzeugen, wie sie auf der Sonnenoberfläche herrschen und hält damit den Rekord unter den Sauriern. Eine beachtliche Leistung, wenn man bedenkt, daß sie zu nichts nütze sein soll ...



CRASH - EINE SPORTREPORTAGE AUS EOGANACHTA



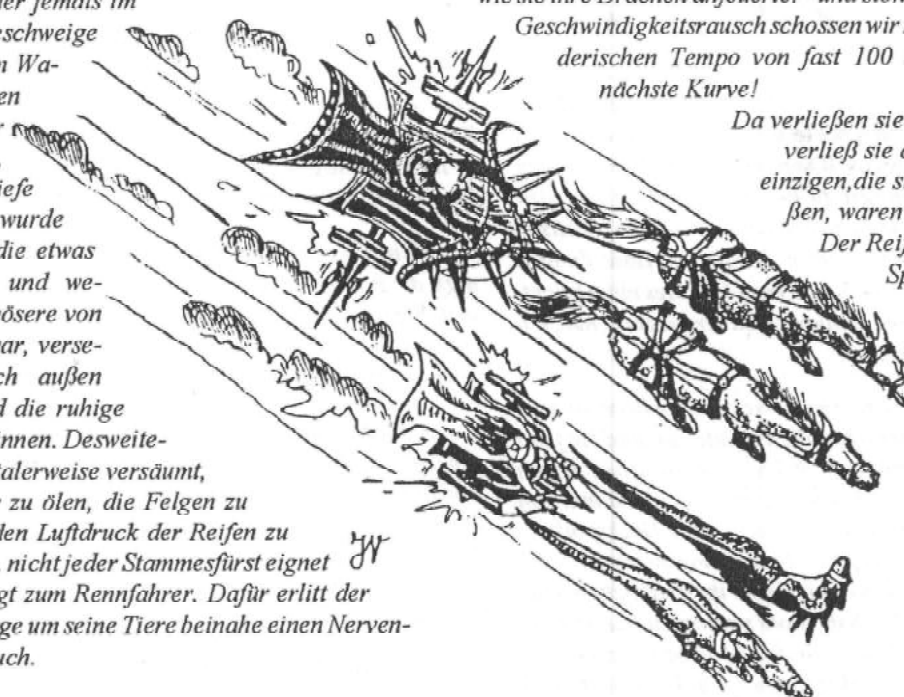
Wenn man die Bezeichnung "Renndrachen" hört, kommt vielleicht so mancher auf die Idee, Wetten abzuschließen und sie ins Derby zu schicken. So geschehen in der freien Stadt AUDVACAR im Zentrum Erkenfaras, wo alljährlich ein solches Wagenrennen stattfindet, und in EOGANACHTA 1994 a.D. spontan beschlossen wurde, ein Gespann mit Deinonychus an den Start zu schicken.

Schnell wurden die Startgelder bezahlt, schleunigst noch ein Gefährt zusammen gezimmert und angestrichen - windschnittig, tiefergelegt und mit Spoiler, versteht sich - und die beiden kühnsten und kostbarsten Tiere von ganz Criliana davorgespannt.

Nicht nur meine Wenigkeit, bekannt als die stolze RATTACRASH und am meisten gefürchtet ob ihrer Ausdauer und ihrer Bösartigkeit, wurde angeschirrt, sondern auch keine Geringere als KIRSAH die Weiße, die schnellste Echse Eoganachtas und Streitroß von FELISARDANWEN daselbst. Die Herrin der Scandalen ließ es sich nicht nehmen, selbst zu fahren.

So weit - so gut!

Doch schon vor dem Starte wurden kapitale Fehler begangen. Nicht genug damit, daß von uns Dromaeosauriern keiner jemals im Geschirr, geschweige denn vor dem Wagen gegangen war. In der Annahme, das Rennen lief links herum, wurde ich, die ich die etwas Langsamere und wesentlich Nervösere von uns beiden war, versehentlich nach außen gespannt und die ruhige Kirsah nach innen. Desweiteren wurde fatalerweise versäumt, die Radlager zu ölen, die Felgen zu warten und den Luftdruck der Reifen zu überprüfen ... nicht jeder Stammesfürst eignet sich unbedingt zum Rennfahrer. Dafür erlitt der Jockey in Sorge um seine Tiere beinahe einen Nervenzusammenbruch.



Spätestens dann, als - beim Start etwas langsam weggekommen - die schwarze Rattacrash vom schweren Gespanne RHÜNs, gerammt wurde und die Flanken aufgerissen bekam. Dessen Fahrer LEON DE BELAYS plötzlich mit Entsetzen feststellen mußte, daß über sein Fahrzeug ein böser Zauber verhängt ward, Die mörderische Blechkarre erinnerte mich vom Fahrverhalten her irgendwie an eine gewisse "CHRISTINE" aus einem gleichnamigen Roman von STEPHEN KING. Selbst der so mächtige Omnimagus konnte nichts dagegen unternehmen.

Ich spie Gift und Galle, und wäre es mir erlaubt gewesen, so hätte ich zumindest mal den - wie ich zu diesem Zeitpunkt glaubte - stillosen Rennfahrer auseinandergenommen. So begnügte ich mich damit, nach dem Pferd zu treten. Aber Felis' Anliegen war nicht das Zerlegen von Rivalen, sondern der Sieg. Durch den Geschwindigkeitsverlust ihrer Renntiere ins vordere Mittelfeld abgeschlagen, aber von dem Ehrgeiz besessen, in Führung zu kommen, heizte sie - ganz den professionellen Fahrstil von YAROMO nacheifernd - mit 80 Stundenkilometern in die Kurve. Sie hatte unverschämtes Glück und kam mit einem leichten Schlingern des Fahrzeuges davon. In voller Karriere bretterten wir in die Gerade - hai, wie sie ihre Drachen anfeuerte! - und stoned vom totalen Geschwindigkeitsrausch schossen wir mit einem mörderischen Tempo von fast 100 Sachen in die nächste Kurve!

Da verließen sie die Götter, da verließ sie das Glück. Die einzigen, die sie nicht verließen, waren ihre Drachen.

Der Reifen platzte, die Speichen krachten, die

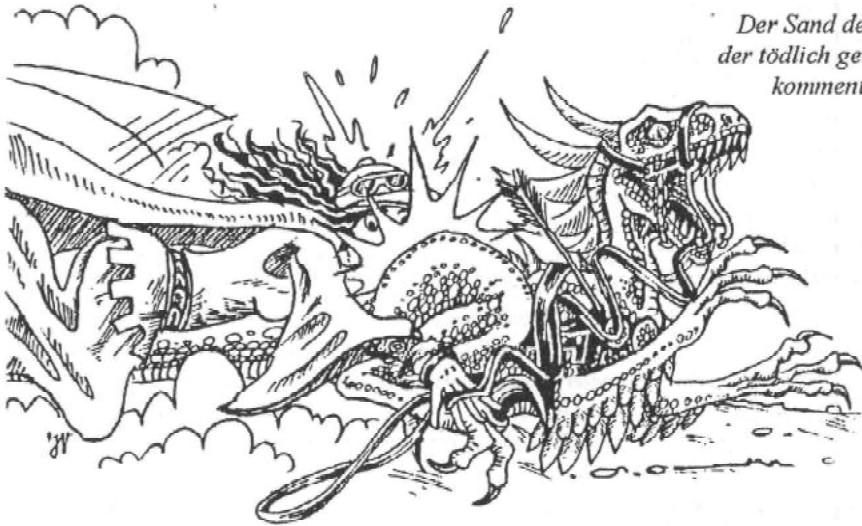
Fliehkraft forderte ihren Tribut.

(Wer will, kann sie ja ausrechnen:

$$\begin{aligned} \vec{F}_2 &= m r \omega^2; \\ \omega &= \vec{V} / r; \\ \vec{V} &= 100000 / 3600 \text{ m/s}; \\ m &= 350 \text{ kg}; \\ r &= 50 \text{ m.} \end{aligned}$$

Der Wagen überschlug sich und zerschellte an der Außenwand. Der Jockey hing nach wie vor noch in den Zügeln. Wir Saurier wurden durch die Luft gewirbelt und zu Boden geschleudert. Sofort waren wir wieder auf den Beinen und rannten gleich los. Allerdings zu Tode erschrocken! Wir überrannten die unglückliche Wägenlenkerin, und ich schlug dabei kräftig aus. Felis hatte schon das Messer in der Hand, um sich von den Zügeln zu befreien. Da spürte sie, wie sich die Sichelkralle in ihren Rücken bohrte. Glühender Schmerz fraß sich durch ihren Körper. Felis schrie gellend, was sie eigentlich schon längst hätte tun sollen. So ein erbärmlicher Dreck! So eine gequirlte Sch...!

Hätte sie auf dem Rücken gelegen, wären ihr vermutlich sämtliche Eingeweide herausgerissen worden. So



verlor sie lediglich den Dolch. Mit vorhersehbaren Konsequenzen. Hinter sich hörte sie bereits die Sicheln des rhünischen Streitwagens. Wütend schrie sie ihre Drachen an, sich doch gefälligst zu beeilen! Aber die machten sowieso keine Anstalten, zu bremsen. Sie jagten praktisch in schneller Attacke(!) durch den Sand. Böse Zungen behaupten, die finstere Rattacrash täte dies mit Absicht, um ihrer Herrin einen Denktzettel zu verpassen ... nun, ich will das nicht abstreiten!

Felis überlegte fieberhaft, wie der Sieg doch noch zu holen sei. Das Feld bog in die Gerade ein, und sie fand sich plötzlich an zweiter Stelle. Schnell einen neuen Wagen organisieren? Dazu müßte sie sich erst mal von den Überresten des alten - sprich: dem Heckspoiler - trennen. Sich noch eine ganze Runde lang durch den Sand der Arena wühlen? Dann würde sie ihr Ziel nicht lebend erreichen. Aber es blieb ihr wohl sowieso nichts anderes übrig, als sich zu Tode schleifen zu lassen. Die Töchter Odins sattelten bereits ihre Rösser, um Felis nach Wal-

halla zu geleiten, wo sie eine Ewige Party erwartete bis ans Ende des Universums ... Vielleicht als Zombie ... ach was!! Todesschreie gellten durch die Arena.

Stille.

Dann folgte ein erschrockenes "Ey!!!", kommentiert von einem belustigten "Eyboahr, ey!" von Seiten meiner-einer. Was war passiert?

Nun, die Rennleitung hatte soeben beschlossen, daß kein Rennfahrer so elendig auf der Strecke bleiben durfte. Und so hatte der edle PHILIPP FITZDASAR, König von Tirnan 'Og, Burgherr und Seneschall von Rhün, Träger des Ewigen Funkens und der Goldenen Klampfe, Erster Barde Erkenfaras, seinen Bogenschützen von ich-weiß-nicht-mehr befohlen, das Gespann zu erschießen.

Der Sand der Arena färbte sich rot vom Blut der tödlich getroffenen Rennrachen. Ich ging kommentarlos zu Boden, um das Geschehen aus der Froschperspektive weiterzuverfolgen.

Es war Kirsah, die nie den Schmerz kennengelernt, die Pfeile verursachen und den mit hochfrequenten, sich exponentiell verstärkenden Attacken auf die Trommelfelle der Zuschauer beantwortete. Und es war Kirsah, die unmittelbar darauf den Kampfruf aller Fahrer einer bestimmten Opelmarke aus der Parallelwelt "Terra" ausstieß, als ihr

nämlich ihre völlig perplexen Herrin noch immer im Rausche der Totalbeschleunigung in den Rücken donnerte. In der Arena gibt es keine Gesetze außer die der Physik. Und selbst auf die ist nicht immer Verlaß ...

Mein Sinn für Physik sagte mir jetzt, daß wir schleunigst die Fahrbahn verlassen sollten. Ich hörte irgendwo den Blechhaufen Leon de Belays' durch die Gegend scheppern, und keiner von uns verspürte große Lust, ihm ein zweites Mal zu begegnen.

Also rappelte ich mich hoch, und mit letzter Kraft half ich der zitternden Kirsah auf die Beine. Diese brachte sich und ihre Herrin mit einem kühnen Sprung über die Bande in Sicherheit. Ich folgte. Dann brachen wir entgültig zusammen.

Mit Entsetzen realisierte Felis, was da gerade geschah. Sie war nahe daran, in Tränen auszubrechen. Ich hob noch einmal den Kopf und stellte den Federkamm auf. "Beherrscht Euch!" zischte ich ihr zu. "Weint nicht um

uns. Denkt daran, wer Ihr seid!!" Sie nickte und wandte sich König Fitzdasar zu, um ihm ihren Dank auszusprechen. Obwohl sie aussah, als ob sie in dem Moment lieber alle Anwesenden gefressen hätte.

Leider kann ich Euch nun nicht weiter live Bericht erstatten, da an dieser Stelle meine Erinnerung aussetzte - Kirsah hatte sich schon vor mir verdünnsiert. Ich kann nur weitergeben, was man mir erzählte.

So soll Leon de Belays - Ihr erinnert Euch, der Jockey des menschenfressenden Blechhaufens - den armen Fürsten MIRUR HEE'SA, Sieger des vorjährigen Wagenrennens, genannt 'DER GRÖßTE, DER SCHÖNESTE, DER SCHNELLSTE', so übel zusammengefahren haben, daß dieser nun schwer angeschlagen mit einer Durchschnittsgeschwindigkeit von $\bar{V}=2$ km/h über die Rennstrecke kroch.

Desweiteren soll der Generaldespot von FIRLE-FANTA, der edle FIRLEFANZ daselbst, im Verlaufe des Rennens fast all seiner Rennratten verlustig gegangen, mit seiner letzten RVAG durch die Zielgerade gemöbelt sein und so den Sieg errungen haben. Nicht zuletzt deshalb, weil der professionelle Rennfahrer aus Yaromo, HADAD IBN JALAL AL DIN, aus bislang ungeklärten Gründen seine Wüstenschiffe ausbremste. Es wird gar gemunkelt, daß Firlefanzen die letzten Meter geschoben

hätte. Was ich allerdings bezweifle, denn seine größte RVAG lebt noch. Auch weiß ich, daß der edle Koboldkönig aus UM DJABALAR im Anschluß an die Siegerehrung essich nicht nehmen ließ, meiner Herrin Felis, die noch tief in der Krise saß, die Siegesprämie - sämtliche eingezahlten Startgelder - zu überlassen zwecks Ausrüstung eines neuen Gespanns. Einen neuen Wagen wird sie wohl bauen, aber aus dem neuen Gespann wird nichts. Zumindest nicht, was mich betrifft!

Kirsah und ich wurden vom Stammesmediziner in Kürze aus dem Koma geholt - Schrotty, beamen! - und erst mal in den Wald auf die Jagd geschickt, damit wir uns abregierten. Kirsah geruhte dort übrigens etwas länger zu verwellen und erst am Nachmittag des übernächsten Tages, sich vom Ersten Freier Erkenfaras, SANTRO DE LA GASTAR aus THEOSTELOS, der in diesem Jahr als einziger gute Minnedienste leistete, wieder auffinden zu lassen. Doch dies ist eine andere Geschichte und soll ein andermal erzählt werden.

Was mich betrifft, so denke ich nicht im Traum daran, diese Pleite auf mir sitzen zu lassen. Nächstes Jahr werde ich wieder am Start sein und dann ...

... beim Vater aller Drachen, Odin gebe uns den Sieg!!!

Rattacrash von Cailiana



5

2

Legenden & Geschehnisse
aus dem Reich
Rhân







Sehrt

Fluchend zog der junge Mann durch den Wald. Was um alles in der Welt hatte er hier bloß verloren. Wie konnte er nur glauben hier das Geschäft seines Lebens zu machen. Die Rodungen wurden immer kleiner und wer brauchte hier im Wald schon einen Brunnen. Ein Esel zog seinen Wagen mit all seiner Habe. Sein wichtigster Besitz waren seine Meißel. Nicht für Holz, sondern zum Bohren nach Wasser. Über eine Wippe rammte er den Bohrer in den Boden, bis er auf Wasser traf. Oder er wiederholte den Vorgang an anderer Stelle.

Aber hier brauchte ihn niemand. Es gab genug Bäche im Wald. Und doch hatte ihn eine innere Stimme in diesen Wald gelockt. So hatte er die Weiden Tirnan'Ogs verlassen und war in den Wald gezogen. Nun schien jeder Weg ihn weiter in den Wald zu bringen. Seit fünf Wochen nur Bäume, Bäume und wieder Bäume. Die Einheimischen hatten ihn freundlich empfangen, traurig sahen sie ihm nach, wenn er weiterzog. Mehrmals hatte er versucht, den Weg einfach zurückzugehen. Es war wie verhext, jede Windung des Weges brachte ihn weiter in den Forst. Nun wurde es bald Nacht und er hatte noch keine Bleibe. Also wieder mal unter freiem Himmel. Zum Glück war es ein schöner Spätsommertag, warm und trocken. Gegen die Kälte der Nacht gab es eine Decke und jener Überhang dort, wo der Bach sich zum Teich vergrößerte, sollte sein Dach sein. Vielleicht konnte er heute Nacht einen Stern sehen, endlich mal ein winziges Stück Himmel. Als es dunkelte, hatte er sich ein kleines Lager zurecht gemacht. Eine gemütliche Schlafstelle an der Wand des Überhanges, davor ein kleines Feuer. Den Esel hatte er an eine Wurzel gebunden, so daß er grasen und saufen konnte. Nun würde er sich aus Linsen ein schmackhaftes Essen machen und sich dann zur Ruhe begeben.



Was war das!

Ein Leises Kichern kam vom Wasser her. Wollte hier ein Kobold sein Unwesen mit ihm treiben? Etwas Sand rieselte auf ihn herab. Er packte seinen Stock und sprang hervor. herumwirbeln und ausholen war eins. „Das ist für Dich, Du ...!“ Driade? Schnell wie der Wind war sie verschwunden, ihr grüner Körper verschmolz mit dem Wald. Nur ihr leises Lachen klang ihm noch in den Ohren. Er stand wie versteinert und bekam den Mund nicht mehr zu. Um so mehr erschreckte ihn der Schwall kalten Wassers, der ihn plötzlich in den Rücken traf. Mit einem Satz sprang er über das Feuer und sah sich um. Wer hatte es gewagt, ihn so zu beleidigen? Noch so ein zauberhaftes Wesen verschwand dort lachend im Teich. Eine Nymphe, blondes Haar auf blauer Haut.

Wo war er hier gelandet? Seine Großmutter hatte ihm Geschichten erzählt

über Männer, die von solchen Wesen umgarnt, erst nach hundert Jahren wieder aus dem Wald gekommen waren. Für sie aber war es nur eine Wunderbare Nacht. Stand ihm auch so etwas bevor?

„Hast Du Angst, Kleiner?“ Hinter ihm stand die Driade an eine Wurzel gelehnt. Er wußte nicht was er nun tun sollte. Er konnte dich dieses bezaubernde Wesen nicht angreifen. Aber er hatte Angst vor ihr, sehr sogar. Dabei stand sie einfach da, mit einem ironischen Lächeln. Langsam ließ er den Stock sinken. Sie ging zu seinem Lager und ließ sich darauf nieder. Mit einer einladenden Handbewegung lud sie ihn ein, zu ihr zu kommen. Vorsichtig setzt er sich, das Feuer zwischen ihr und ihm. Sie lachte leise. Plötzlich glitten von hinten zwei Hände über seine Schultern, in den Ausschnitt seines Hemde. Kühle blaue Haut streichelte seine Brust. Er schrak zusammen und wollte sich umdrehen. Arme wie Stahl hielten ihn fest. Ein lachender Mund küßte ihn auf die Wange, blonde Haare fielen ihm ins Gesicht. Er wurde nach hinten auf den Boden gezogen. Die Nymphe setzte sich auf seinen Bauch. „Gib zu, das ich viel schöner als Eibe bin! Los, sag es!“ Sie zwickte und kitzelte ihn. „Kristall, bitte! Er wird gleich ohnmächtig.“ Die Nymphe rollte von ihm und blieb schmollend im Gras liegen. „Du willst ihn mir nur wegnehmen. Aber ich hab' ihn zuerst gesehen, also gehört er mir.“ Ihm wurde bei diesen Worten heiß und kalt. Was dieses nackte Mädchen mit der blauen Haut toll? ER war doch kein Spielzeug. Vorsichtig schob er sich von ihr weg. Aber das brachte ihn in die Nähe der Driade. Sie legte den Arm um ihn. „Ich passe schon auf Dich auf.“ Sie reichte ihm ein Trinkschlauch. Hastig nahm er einen Schluck.

Schmerz! Die Kraft fährt durch meinen Körper wie ein Blitz. Ich brenne, ihr Atem umfängt mich heiß. Die schöne Hexe aus Theostolos hat meine Schilde durchstoßen. Flammen so rot wie ihre Haare umtanzen mich, oh wie sie tanzt, Körper so voll in Trance. Grell blendet mich das Licht. Ich öffne die Augen, seh' meine Kleider zusammenfallen. Mahre, wo bist Du, ich komme heim! Sterne huschen vorbei, mir ist kalt. Frei von allem körperlichen, bin so allein. Ich fahre in den Schoß der Erde, bin wieder eins mit dem Wald. Höre seine Stimmen, wie warmes Wasser um-

gibt mich sein Bewußtsein. Ich höre den Takt, warte auf das Eindringen, die Geburt.

Ich richte mich auf. Der neue Körper fühlt sich gut an, jung und stark. Kristall und Eibe knien neben mir. Lächelnd reicht mir die Driade den Trinkschlauch. Dankbar nehme ich ihn und zwinkere ihr dabei zu. Kristall umarmt mich: „Ich bleibe dabei, Du gehörst mir! Jedenfalls bis morgen...“ Ich bin also wieder mal ein Mann.

„Bring mir den Mann herein!“ Die Wache führt einen jungen Mann herein, in Stahl und Leder gekleidet. Den Helm hatte er artig unter dem Arm, die andere Hand fest am Griff des Schwertes. Nervös betrachtete er meine schlanke Gestalt, die langen Beine, die kleinen Brüste und das herrische Gesicht. „Ich bin Thomas O'Dugain, die Herrin von Mahre. Was habt Ihr mir zu sagen?“ „Die Herren von Tabor gaben mir die Weisung Euch zu ihnen zu bringen.“ „Das wagst Du mir zu sagen? Kein Wort mehr von ihnen, oder ich lasse Dich peitschen.“ Ich ging auf ihn zu und streifte dabei meine Kleider ab. Er schluckte, dann hatte meine Macht ihn umgarnt.

Ich packe Kristall, stand auf und werfe die strampelnde Nymphe in den Teich. „Da gehörst Du hin. Ich werde Dir zeigen, wer hier wem gehört.“ Kalt schlägt das Wasser über mir zusammen als ich ihr nachspringe. Sie verschwindet gerade in der Quellöffnung im Kalkstein des Grundes. Ihr folgend wird es bald finster, aber ich kann in Dunkelheit sehen. Die Wände sind schwach rötlich, voraus huscht ein heller Fleck davon.

Zornig warf ich mir meinen Mantel um. Dieser Baum wollte König des Waldes sein! Dabei diente er eindeutig der kalten Macht. Ich konnte seine schwarze Aura förmlich sehen. Ich lag im Wald und beobachtete Arak Nor. Man konnte seinen Stamm fast wachsen sehen. Seine Krone überragt den Wald schon mehr als hundert Meter. Die Kraft in ihm schien unüberwindlich, aber der Wald spürte das Finstere in ihm und wurde langsam zornig. Bald würden sich die Bäume zusammen tun und den Usupator Arak Nor töten.

Sie ist in eine Sackgasse geschwommen. In einer kleinen Höhle stelle ich sie. Zornig funkelt sie mich an, als ich die Dunkelheit banne. Nach einem kurzem Gerangel, gibt

sie auf. Einige Zeit später verlassen wir die Höhle und tauchen auf. Eibe lehnt faul in den Decken und blickt uns wissend an. Hemd und Hose des jungen Mannes sind in der Höhle geblieben. Die Driade reicht mir eine Decke zum abtrocknen. Die Nacht ist inzwischen herein gebrochen, der Wald wird lebendig.

Mir war so kalt, der Schnee fiel ohne unterlaß. Eis sprengte die Balken des alten Hauses. Meine Diener waren längst erfroren, jetzt starben sogar die alten Bäume. Schaurig stand eine erstarrte Driade im Hof, auf halben Weg der Verwandlung in ihrem Baum vom Frost ereilt. Aus dem Eis des Sees ragte ein Arm und verkündete vom vergeblichen entkommen. Seit der kalte König erwacht war, starb der Norden des Landes einen qualvollen Tod. Als wäre die Zeit stehen geblieben, sah man einen Kobold, einem Hobbit die Tränen trocknen, eine Harpie schützend ihre Flügel um einen kleinen Jungen legend. So zeigten diese Wesen noch ihm Tod, das auch sie Mitleid kannten.

Das Feuer tut mir gut. Auch Zauberer genießen einen guten Eintopf. Ich freue mich auf Arak Nor, die Stille und Würde der großen Bibliothek. Es ist gut, wieder nach Hause zu kommen.

Jemand rief mich, ich spürte das Zupfen in meinem Geist. Eine Macht zog mich aus der Leere zwischen den Sternen zurück nach Erkenfara. Wer wagt es, dem Geist des toten Thomas O'Dugain zu befehlen?

Langsam zog es mich näher, gab mir Form. Ein Feuer brannte, die schrille Stimme des Omnimagus zog mich an. Warum rief er mich zurück, warum verwehrte er mir den Frieden von Mahre? Er war nicht allein! Ich erkannte den König von Tinan'Og. Philip Fitzdasar leistete mir einen Schwur, versprach mir ein anderes Feuer. Nun konnte ich beruhigt durch die Nebel nach Mahre ziehen.

Das Feuer ist herunter gebrannt. Eibe ist im Wald verschwunden, Kristall träumt im Quellteich. Ich wickle mich in meine Decke. Nachdem mein Körper in den Schlaf gesunken ist, erhebt sich mein Geist und ich wandle durch den schlafenden Mahre. Viele seiner Bewohner sind Wesen der Nacht. Ich geselle mich zu Ihnen, husche durch Zweige, jage, flüchte, spüre das Leben um mich herum. Mein Körper ist menschlich, mein Geist ein Kind des Waldes. Jeder Leib formt meinen Geist, die sterblichen Hülle formt das ewige Sein. Ich behalte mein Wissen über den Tod hinaus. Die Macht ruht in dem Keimling, aber die Gefühle kommen aus dem Leib. So bin ich ewig und doch neu geboren.



Der Krieg mit den Wahnern

*Ich, Phillip Fitzdasar, König von Tirnan'Ög,
Seneshall und Festungsherr von Rhûn, Träger des ewigen Funken
und Träger der goldenen Kämpfe, erster Barde ERKERFARAS,*

ordne hiermit an und gebe kund und zu wissen, daß im folgenden ein weiterer Teil der Geschichte der Skannen und meiner Familie, der Dasar, aufgeschrieben und verkündet werde. Auf das jedermann wisse, welch ruhmreiches und tapferes Volk in Tirnan'Ög lebt.

Nachdem die Skannen am Kopf der Zunge des Borag gelandet waren, nachdem ihr Herzog Robert Dasar den Speer von Tirnan'Ög und das Landrecht erhalten hatte und nachdem die Männer aus der anderen Welt durch den Schutz des Herrn von Mahre in der Lage waren, unbehelligt dort zu wohnen, begannen sie, eine Burg zu bauen, der sie den Namen **Angleia** gaben.

Dies bedeutet aber in der Sprache der Skannen „**Die Botin**“ und sollte Ausdruck dafür sein, daß die Skannen bereit waren, den Glauben und die Lehren Gottes, der den Namen **Kaiw** trägt, zu verkünden. Da der Wald von Mahre den Skannen bis auf eine Straße an seinem Rande die Küste entlang versperrt war, und da sie ihn auch immer noch voller Skepsis betrachteten, fingen sie an, mit ihren Schiffen nach Süden und nach Westen zu segeln. Während sie im Süden eine Bucht entlang zogen, der sie den Namen, „**Die Zunge des Borag**“ gaben, gelangten sie im Westen schon bald an eine Küste. Diese Küste war im Norden sehr zerklüftet und der rauhe Nordwind fegte über die Klippen und Hügel. Nur wenige sichere Buchten gab es dort. Das Land an der Küste war sandig und wüst.

Dort trafen die Skannen auf die ersten Wahnern. Diese waren Angehörige der Sippe der Skrimmer, die zum Stamm der Kelecrier gehörten. Die Skrimmer lebten in kleinen Dörfern und betrieben Fischfang und Viehzucht. Ackerbau war nur sehr schwer möglich, da der Küstenstreifen nur schlechtes Land ist. Lediglich einige Gemüsesorten und ein wenig Gerste konnten die Skrimmer anpflanzen. Allerdings

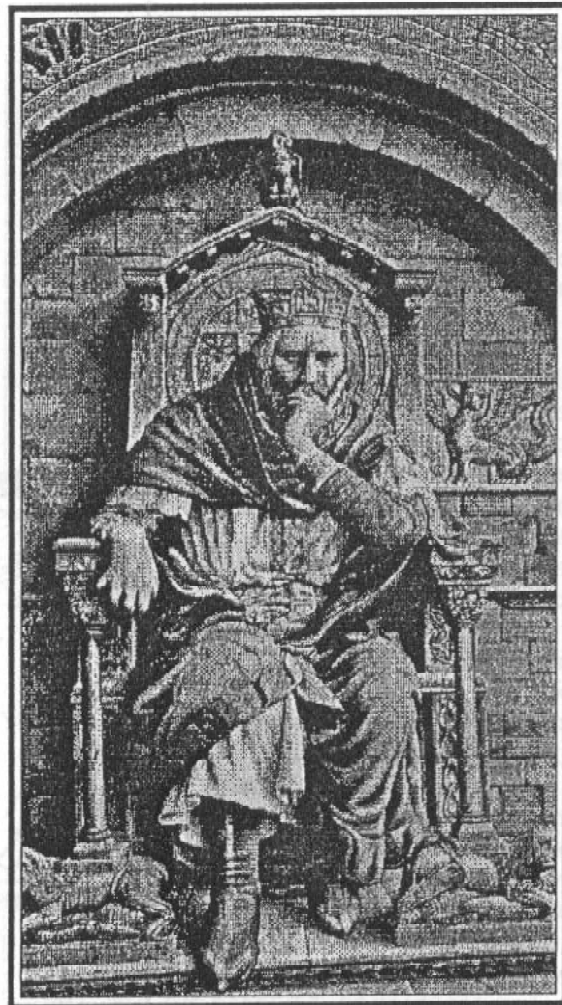
besaßen sie hochseetüchtige Fischerboote, was ihnen einen bescheidenen Wohlstand sicherte. Die Skrimmer betrieben einen regen Tauschhandel mit den Suerern und den Kelecriern, der größten Sippe, welche den Wahnensippen dort ihren Stammesnamen gab, die im Hinterland der Küste wohnten und Ackerbau und Viehzucht betrieben. An der Ostküste des Borag lebte die vierte Sippe der Kelecrier, die Allabrier. Diese Wahnern lebten vor allem vom Handel mit Thostwell und den anderen Wahnernstämmen. Die Skrimmer lebten in kleinen Ansiedlungen. Ihre Fliehburg lag an der Bucht der tausend Fische. Dies war der einzige feste Platz, den die Skrimmer hatten. Dort stand auch das Heiligtum ihrer Göttin, der blutrünstigen Xatra. Diese Stadt hieß Alactra.

Bei den Wahnern war es üblich, daß sie im Krieg von einem Häuptling geführt wurden. Im Frieden aber herrschte neben diesem Häuptling eine Priesterin der Xatra, die auch Gericht hielt. Bald trieben die Skannen einen regen Handel mit den Skrimmern. Sie tauschten vor allem Eisenwaffen und Werkzeug gegen Nahrungsmittel. Bei den Skrimmern aber gab es einen Mann, der hieß Orgetorix. Er war der Vorsteher einer großen Familie und er war wohlhabend und einflußreich. Sein Vetter war der Häuptling der Skrimmer und der Gatte der Priesterin in Alactra. Orgetorix sollte nun dem Tempel in Alactra Abgaben leisten, wie es das Gesetz der Wahnern befahl. Er war aber eitel und vom Ehrgeiz zerfressen und glaubte, er wäre viel würdiger, die Skrimmer zu führen. Deshalb suchte er nach einer Möglichkeit, gegen den Tempel zu rebellieren und die Abgaben zu verweigern. Die Familie des Orgetorix hatte ihr Dorf gegenüber der Burg Angleia und sie hatte den engsten Kontakt zu den Skannen. Sie trieb den umfangreichsten Handel mit ihnen und im Haus des Orgeterix wohnte ein Sohn des Grafen Montenyeu. Die Familie der Montenyeus war schon seit Hunderten von Jahren sehr

sprachbegabt und dieser Sohn, Eduard mit Namen, hatte großes Interesse an Sitten und Gebräuchen der Wahnen und hielt sich deshalb häufig im Dorf des Orgeterix auf.

Durch diesen Eduard de Montenyeu aber erfuhr Orgeterix vom Glauben der Skannen und er vernahm die Lehre des Gottes **Kaiw**. Und so geschah es, daß Orgeterix der erste Wahne wurde, der sich zum wahren Glauben des **Kaiws** bekannte. Dadurch glaubte er nun, seiner Abgabepflicht dem Tempel in Alactra entledigt zu sein und verweigerte die Entrichtung. Es kam nun zu einem erbitterten Streit zwischen der Priesterin der Xatra und Orgeterix. Deshalb ordnete die Priesterin an, daß Orgeterix in der Nacht des nächsten Neumondes sich in Alactra einfinden solle, um sich vor dem Gericht zu verantworten. Doch bevor die Nacht des Gerichtes gekommen war, geschah eine schändliche Bluttat. Eduard de Montenyeu ritt in Begleitung zweier Knechte durch das Land der Skrimmer, um etwas über Sitten und Gebräuche, Sprache und Kultur der Wahnen zu erfahren. Auf dieser Reise sahen ihn 5 Kriegerinnen der Nacht. Diese furchtbaren Kämpferinnen gehörten zum Gefolge der Priesterin von Alactra. Bei den Wahnen war es nämlich Sitte, daß jeder Tempel eine Gruppe von fanatischen Kriegerinnen hatte, die dem Befehl der Priesterin unterstanden. Sie übten sich im Kampf mit jeder Waffe, aber auch im Meucheln und Giftmischen. Sie waren fanatische Anhängerinnen der blutrünstigen Xatra und gehorchten nur ihren Priesterinnen. Mit Hilfe dieser Kriegerinnen beherrschten die Xatrapriesterinnen die Wahnen und verbreiteten Angst und Schrecken. Als diese Furien nun de Montenyeu erblickten, beschlossen sie ihn zu töten, da sie glaubten, er sei dafür verantwortlich, daß Orgeterix sich zu **Kaiw** bekannte.

Und so fielen sie über die drei ahnungslosen Skannen her und erschlugen diese. Nun aber fürchtete sich Orgeterix in Alactra zu erscheinen und er rief die Skannen um Hilfe an. Als die Boten des Orgeterix in Angleia erschienen und den Dasar baten, ihm zu helfen, da erhob sich ein Streit unter den Baronen des Dasaren. Wortführer der einen Partei war der Graf de Tuchery, der eindringlich davor warnte, sich in den Zwist der Wahnen einzumi-



schen. Er begründete seine Warnung damit, daß Orgeterix ein Rebell gegen seinen rechtmäßigen Herrscher sei. Da die Skannen gerade erst im Kampf gegen ihren Herrscher geschlagen worden waren und aus ihrer Heimat fliehen mußten, sei es töricht, sich in den Streit dieser Fremden einzumischen.

Auf der anderen Seite stand der Graf au d'Or, der Bischof der Skannen, der den Dasar dazu aufrief, den feigen Mord am Sohn des Grafen de Montenyeu zu rächen. Außerdem sei es die heilige Pflicht der Skannen, den ersten Wahnen, der dem Ruf **Kaiws** gefolgt sei, zu schützen. Weil Robert Dasar die Worte beider Seiten für gewichtig hielt, ordnete er eine Versammlung aller Skannenadliger für den nächsten Tag an.

In der Nacht aber träumte der Dasar, daß ihm ein alter Mann erschien. Er sagte ihm, er sei ein Gesandter des Landrechts und er forderte den Herzog Dasar auf, dem

Streit und Hader der Wahnen ein Ende zu bereiten, den das Landrecht hätte ihn ausgewählt, der lang erwartete König von Tirnan'og zu werden. Als Robert Dasar erwachte, da plagten ihn schwere Zweifel, welcher Dämon ihm diesen Traum gesandt haben mochte, den noch immer glaubten die Skannen, daß ihre Irrfahrt nur von kurzer Dauer sei und sie bald nach Hause zurückkehren könnten. Doch als er wieder in einen unruhigen Schlaf fiel, erschien ihm ein feuriger Bote **Kaiws**, der ihm befahl in Tirnan'og zu bleiben, bis eines ferneren Tages ein Kind geboren würde, daß die Skannen wieder zu ihren Ahnen führen werde. Und so geschah es, daß der Herzog Robert Dasar am anderen Morgen den versammelten Skannen verkündete, daß er aufbrechen werde, dem Orgeterix zu helfen. Sogleich bereiteten die Skannen ihren Kriegszug vor und setzten über die Zunge des Borag. Dort angekommen huldigte Orgeterix Robert Dasar als seinem neuen Herrn und wurde zum Baron ernannt.

Im Anschluß bekannte sich die gesamte Familie des Orgeterix zu **Kaiw**. Einige Tage später erschienen Abgesandte des Tempels von Alactra und forderten die Herausgabe des Orgeterix. Robert Dasar stellte den Abgesandten seinerseits ein Ultimatum, bis wann die Mörder des Eduards de Montenyen ausgeliefert werden müßten. Daraufhin erklärten die Priesterinnen den Orgeterix für gebannt und Robert Dasar verkündete, daß er nun offiziell Krieg gegen die Skrimmer führen wolle, um den Tod eines seiner Gefolgsleute zu rächen. Nachdem die Abgesandten wieder in Alactra angekommen waren und der Hohepriesterin und ihrem Gemahl berichtet hatten, sandten die Skrimmer Botschafter zu den Suerern, Allabern und Kelecriern, um sie um Unterstützung zu bitten.

Der Fürst der Kelecrier, welcher Phoneteios hieß, saß in der Stadt Ebria, wo auch das Hauptheiligtum der Kelecrier stand. Dort versammelte er nun seine Edlen und sie berieten, wie sie die Skannen am besten vernichten könnten. Sie riefen auch die Hohepriesterin der Xatra und ihre Kriegerinnen in ihren Rat. Zu dieser Zeit aber war eine Frau Hohepriesterin der

Kelecrier, die hieß Alatrarim und war eine finstere Hexe. Die haßte die Skannen sehr, weil sie den Gott **Kaiw** fürchtete und riet dem Phoneteios alle waffenfähigen Männer der Kelecrier zu sammeln und auch alle Kriegerinnen der Xatra zu rufen. In 10 Tagen sollten sie sich am Hain des toten Baumes treffen und von dort aus gegen die Skannen zu ziehen. Gleichzeitig sollten die Allabrier ihre Schiffe sammeln und die Burg Angleia angreifen, und so den Skannen den Rückweg abschneiden. In der Stadt Ebria aber wohnte ein Mann, der haßte die Priesterin Alatrarim sehr, den sie hatte ihm schweres Unrecht getan und ihm allen Besitz genommen. In der Nacht erschien der alte Mann, der Bote des Landrechts diesem Mann, der Dumnorix hieß, und befahl ihm, zum Dasaren zu gehen und ihn zu warnen. Dieser Dumnorix eilte nun in das Dorf des Orgeterix und verriet die Pläne der Kelecrier. Und so entsandte der Herzog seine Schiffe, die eine Sperrlinie über die Zunge des Borag legten. Gleichzeitig schickte er einen Boten zum Häuptling der Alacrier, der Hungolf hieß, und bot ihm an, ihm und den seinen kein Leid zu tun, wenn er die Skannen nicht angreifen wolle.

Hungolf erkannte die Macht der Skannen und beschloß zwar seine Schiffe gen Norden segeln zu lassen, befahl seinen Kriegern aber, sich auf keinen Kampf einzulassen. Dies konnte er geheim halten, den die Priesterinnen und Kriegerinnen der Xatra hatten sich bereits auf den Weg zum Hain des toten Baumes gemacht. Ogeterix's Herz hingegen wurde mit Furcht gefüllt, da er nun sah, daß der Fürst der Kelecrier mit all seiner Macht gegen ihn zog, und er riet dem Dasaren, sich über die Zunge des Borag zurückzuziehen. Robert Dasar aber nahm seine 500 Ritter und sein Gefolge und zog, von Verwandten des Ogeterix geführt, zum Hain des toten Baumes. In der Mitte der Ebene des springenden Pferdes erhebt sich ein Hügel. Auf diesem Hügel standen fünf Föhren und eine tote Eiche. Dort unterhielten die Xatrapriesterinnen ein Heiligtum. An diesem Platz sammelte Phoneteios seine Kriegsschar. An jener Stelle fanden sich



die Krieger des Kelécrier ein, die zählten 7.500 Krieger der Kelecrier, 5.600 Krieger der Suerer und 4.700 Krieger der Skrimmer. Dazu kamen noch fast 1000 Kriegerinnen der Xatra mit einigen Dutzend Priesterinnen. Phoneteios umgab sich darüber hinaus noch mit 700 Kriegern, die er als Garde führte und die alle Streitwagen fuhren. Als nun im Lager des Phoneteios die Nachricht eintraf, daß Robert Dasar im Anmarsch sei und nur 500 Ritter und einige Hundert Fußsoldaten bei sich habe, da brach großer Jubel unter den Wahnern aus, da sie glaubten, ihre blutrünstige Göttin hätte ihnen den Sieg über die Skannen geschenkt. Am nächsten Tag waren die Wahnern so begierig, die Skannen zu vernichten, daß sie voller Eifer in die Ebene strömten.

Als erstes rannten die Kriegerinnen der Nacht auf die Feinde zu. Dabei stießen sie schreckliche Schrei und Flüche aus. Hinter ihnen fuhr der Fürst Phoneteios auf seinem prächtigen Wagen umringt von seiner Garde. Danach folgten die einzelnen Sippen der Wahnern, angeführt von ihren Häuptlingen. Robert Dasar hatte aber erkannt, daß er in der Ebene der Masse der Feinde nicht gewachsen war. Deshalb hatten seine Krieger auf einer Hügelkette Aufstellung genommen. Der Herzog hatte etwa 1500 Armbruster bei sich. Diese stellt er in die erste Reihe und dahinter seine Fußkämpfer, die etwa 2000 Männer zählten. Seine 500 Ritter und ihre 500 Knechte aber verbarg er in einer Mulde.

Als sich nun die Kriegerinnen der Nacht näherten, da nahmen sie die Armbruster unter Beschuß. Obwohl die Wahnern, außer ihren heiligen Langbögen, keine Waffe kannten, die an Reichweite und Macht den Armbrüsten der Skannen ebenbürtig gewesen wären, und obwohl viele von ihnen niedergemäht wurden, stürmten sie tapfer weiter. Als die Kriegerinnen der Nacht die Hügel erreichten, zogen sich die Armbruster zurück und es entbrannte ein erbitterter Nahkampf zwischen den Kriegerinnen der Nacht und den skannischen Schwertkämpfern. Und obwohl es den Furien nicht an Tapferkeit fehlte, hatten sie keine Chance gegen die eisengeschützten und zahlenmäßig überlegenen Skannen und wurden niedergemacht. Während nun der Nahkampf tobte, erreichten die Streitwagen der Wahnern den Fuß der Hügel. Dort verpuffte der Schwung ihres Angriffes, weil sie

auf ihre eigenen Kriegerinnen stießen. Die nachströmenden Fußkrieger der Wahnern trafen nun ihrerseits auf die stehenden Streitwagen und es entstand ein heilloses Durcheinander.

Genau diesen Augenblick hatte Robert Dasar abgewartet. Als die Verwirrung ihren Höhepunkt erreichte, stieß er mit seinen Rittern aus der Mulde hervor. Voller Wucht trafen sie die Garde des Phoneteios die unter ihrem Ansturm zerbrach. Die Lanzen der Skannen und ihre Schlachtrößler rissen so schreckliche Wunden in die Wahnern, daß ihnen der Mut sank. Noch während der Lenker des Phoneteios versuchte, den Wagen zu wenden, um ihn gegen die Reiter treiben zu können, erreichte Robert Dasar das Gesicht des Fürsten und schlug diesem den Kopf ab. Da gab es kein Halten mehr und die Wahnern rannten zu ihrem Lager zurück, dicht bedrängt von der skannischen Reiterei. Verzweifelt versuchte Alatrarin sich mit ihren verbliebenen Kriegerinnen und Priesterinnen zum toten Baum durchzuschlagen. Dort sammelte sie die fliehenden Wahnern um sich und versuchte, eine Verteidigungsstellung aufzubauen. Während die Reiterei der Skannen ein Massaker unter den fliehenden Wahnern anrichtete, schlossen die Fußtruppen den Hain des toten Baumes ein. Zwar versuchten die Schwertkämpfer der Skannen zweimal in den Hain einzudringen, aber der Fanatismus der Xatraanhänger trieb sie wieder zurück. Gegen Mittag stellte Robert die Verfolgung ein und ritt zum Hain des toten Baumes. Er sammelte eine Hand voll mutiger Ritter und mit dem Speer von Tirnan'og in der Hand sprang er mitten unter die Feinde. Alatrarin stürmte mit einem großen Schwert und einer glühenden Bronzestange in den Händen auf ihn zu. Und da stieß der Dasar ihr den Speer tief in den Bauch, daß sie sterbend zu Boden fiel. Mit ihrem Todesatem stieß sie die Verfluchung aus, Robert Dasar und alle seine Edlen sollten niemals Ruhe finden. Immerzu müßten sie kämpfen und allezeit mit dem Schwert an ihrer Seite schlafen. Und nimmermehr sollten sie nach Hause zu den Gräbern ihrer Ahnen zurückkehren, auf daß ihre Seelen niemals mehr Ruhe fänden. Robert Dasar aber lachte nur über die Sterbende und trieb sein Pferd in den Hain. Dort stand ein heiliges Symbol der Xatra und er stieß es um. Daraufhin suchten die letzten Wahnern ihr Heil in der

Flucht. Sie wurden aber alle getötet. Als Sieger rückte Robert auf Ebria zu.

Unterwegs erreichten ihn Boten des Häuptling Hugolfs, die ihm die Unterwerfung der Alacrier überbrachten. Da aber der Häuptling der Skrimmer mit seiner Gattin nach Alactra entkommen war, schickte Robert seine Flotte zu der Stadt. Da die Schiffe die Mauern nicht überwinden konnten, beschossen sie die Schiffe der Wahnen, die im Hafen lagen. Bald fing die Schiffe Feuer. Als der Wind drehte, griff das Feuer auf die Stadt über und im Nu brannte die Stadt. Auch die Fliehburg und der Tempel fielen den Flammen zum Opfer und mit ihnen die gesamte Familie des Häuptlings der Skrimmer. Der Bischof der Skannen aber, Guillaume au d'Or, erklärte, daß dieser Brand die Hand **Kaiws** war. Die Überlebenden Kelecrier aber sammelten sich in Ebria und sandten Boten in den Süden. Dort lebte der Wahnenstamm der Aluwarer, der in die Sippen der Tember, lkater und Aluwarer zerfiel. Diese Wahnen baten sie um Hilfe und Unterstützung. Da aber die Aluwarer Feinde der Kelecrier waren, erschlugen sie deren Gesandte und zogen Truppen an der Grenze zusammen, wo sie alle Flüchtlinge versklavten. Da erkannten die Kelecrier, daß sie geschlagen waren und ergaben sich den Skannen. Und so kam es, daß sich die Skannen alle Stämme der Kelecrid unterwarfen. Sie nahmen den Treueeid entgegen und herrschten über alles Land im Norden des heutigen La Brefalgor. Unter den Skannen aber gab es einen Mann, der hieß Tankred de Hautville. Er war vermögend und einflußreich. Sein Adel stand dem der Dasaren nur wenig nach und er führte den Titel eines Grafen.

Dieser Tankred de Hautville sammelte nun sein Gefolge und siedelte in das Land der Kelecrier über. Dort erwarb er große Ländereien. Er begann auch, Pferde zu züchten und seine wahnischen Vasallen zu Reitereinheiten zusammenzufassen. So wurde er reich und mächtig. In der Zwischenzeit aber verband sich Robert Dasar mit den Allabriern und betrieb einen immer umfangreicheren Handel mit Thostwell und den südlichen Wahnen. So erfuhr er viel über die Verhältnisse im Süden und er sandte auch einige Händler und Krieger in das ferne Rhün. Und so entstanden zwei mächtige Zentren. Das eine unter Tankred de Hautville im We-

sten und das andere unter Robert Dasar im Osten und im Süden. Da aber der Dasar geschickter vorging, erwarb er große Achtung und deshalb blühte der Handel immer mehr auf und er vergrößerte sein Vermögen stetig. Tankred aber verschwendete viel Geld für das Aufstellen von wahnischen Reitereinheiten, was nicht nur seine Mittel überstieg, sondern ihm auch den Haß, der im Süden lebenden Aluwaren einbrachte. Und als Tankred sah, daß seine Mittel immer geringer wurden und er andererseits bemerkte, daß der Reichtum des Dasaren immer mehr anstieg, da beschloß er, die Aluwaren zu unterwerfen und sich zu ihrem Herzog zu machen. Und so begann er, sich in die inneren Angelegenheiten der Aluwaren einzumischen. Er sandte seine Untergebenen in das südliche La Brefalgor, und diese begannen nun, durch eine Lüge hier und ein Geldgeschenk dort, Freunde und Gastfreunde zu sammeln. Und als etwa zwei Jahre seit der Schlacht am toten Baum vergangen waren, da begab es sich, daß ein Streit unter den Aluwaren ausbrach. Als der Häuptling der Temper, deren Gebiet dem des Tankred am nächsten lag, starb, ohne einen Erben zu hinterlassen, da erhoben zwei Familien Anspruch auf die Führung der Temper.

Auf der einen Seite standen die Verwandten des alten Häuptlings und dessen einzige Tochter, Alana mit Namen. Auf der anderen Seite behaupteten mehrere Adelige um den Neffen des toten Häuptlings, den rothaarigen Ulmorix, er habe den rechtmäßigen Anspruch. Tankred aber, der ein Gastfreund der Alana war, handelte schnell. Mit seinen skannischen Rittern und mit seinem wahnischen Gefolge rückte er schnell in das Gebiet der Temper ein und besetzte den Hauptort. Dort machte er die Alana zu seiner Frau und rief sich zum Häuptling der Temper aus. Der Ulmorix aber unterwarf sich dem Tankred. Jedoch in seinem Herzen beschloß er, sich an dem Eindringling zu rächen. Als diese Nachrichten aber am Hofe zu Angleia bekannt wurden, da erhob sich ein Wehklagen und Wutgeheul, daß ein hoher und edler Herr der Skannen sich so erniedrigte, daß er die Tochter eines unbekanntenen Wahnenhäuptlings heiratet, nur um sich ein paar Acker Land gefügig zu machen. Und es entbrannte ein heftiger Disput unter den Skannen. Den die einen glaubten noch immer, daß sie bald das versproche-

ne Zeichen erhalten und in die Heimat zurückkehren würden. Dann aber wäre es unglücklich, Verbindungen mit wahnischen Familien einzugehen. Auf der anderen Seite erhoben aber einige durchaus ihre Stimme, um kund zu tun, daß die Skannen nun schon zwei Jahre in der Fremde lebten, und daß es Zeit würde, sich in dem neuen Land einzurichten. Letztlich entschied der Dasar, diese Diskussion vorerst zurück zu stellen. Er sandte nun seine Boten in das Land der Aluwaren, um Informationen zu erhalten. Außerdem schickte er nach seinen Verbündeten Hugolf, dem Herrn der Allabrier, um etwas über die Verhältnisse der Wahren im südlichen La Brefalgor zu gewinnen. Und so erfuhr Robert Dasar, daß der Herzog der Aluwaren der berühmte Adiatuanos war.

Dies war ein Mann von großem Ruhm und außerordentlichem Reichtum. Unter den Großen der Wahren gab es nur wenige, die ihm gleich kamen. Er kleidete sich in eine Kettenrüstung und er konnte es sich sogar leisten, darüber noch einen Metallharnisch zu tragen. In der Schlacht verbreitete er Angst und Schrecken, wenn er mit seiner großen Kampfsichel Tod und Verderben säte. Er war ein Mann von außerordentlicher Erscheinung und Aussehen und es gab keine Jungfrau unter den Wahren, die ihn nicht mit Wonne geheiratet hätte, den er war noch ledig. Den sein Herz gehörte seiner Schwestertochter. Die aber war Priesterin im Tempel der langen Schlucht. Dies war, neben dem Schrein im heiligen Wald von Gwynthorithost, das größte Heiligtum der Wahren. Er lag im südlichen Teil von La Brefalgor und zeichnete sich durch seine reichen Ländereien und seine große Garde von dunklen Kriegerinnen aus.

Dieser Adiatuanos aber war so reich, daß er sich eine Leibwache von 1500 Kriegerinnen leisten konnte, die alle in Kettenhemden gekleidet waren und auf herrlichen Streitwagen fuhren. Darüber hinaus unterhielt er ein großes Haus in der einzigen Stadt der Wahren, in Thostwell. Seine



eigentliche Macht aber gründete er auf sein imenses Gefolge und seine vielen Freunde, die ihm in der Not beistanden. Dies alles erfuhr der Dasar. Und er erkannte die Gefahr, die den Skannen entstand, wenn Tankred de Hautville in den Bannkreis des Adiatuanos gezogen würde. Den dann wären die Skannen gebunden und würden dieses neue Land nimmer verlassen. Allerdings konnte er im Moment nichts unternehmen, den de Hautville hatte durch seine Heirat mit Alana eine beträchtliche Mitgift nach Hause geführt und war damit aller finanzieller Sorgen ledig. Doch Robert begann ebenfalls im Lande der Temper Freunde zu gewinnen, indem er seine Handelsbeziehungen ausweitete und Gastfreunde erwarb. Es dauerte auch gar nicht lange, da erfuhr Robert

Dasar, daß der Adiatuanos plante, den Herzog Tankred de Hautville zu vernichten.

Und so erhob Adiatuanos Anspruch auf Besitz und Titel des de Hautville, da er behauptete, nach dem Tod eines Häuptlings seines Clans allein berechtigt zu sein, dessen Nachfolger zu bestimmen. Und noch bevor die Skannen handeln konnten, sammelte Adiatuanos sein Gefolge und fiel in das Gebiet des

de Hautville ein. Schnell drang er vor er erschlug viele wahnische Vasallen. Endlich aber traf er auf den Tankred de Hautville und es kam zur Schlacht. Und obwohl die Skannen und Wahren unter Tankred tapfer kämpften, waren sie der Masse des Adiatuanos nicht gewachsen. Und so wurde Tankred de Hautville geschlagen und in seiner Burg eingeschlossen. Sicherlich wäre er dort auch vernichtet worden, wenn nicht Robert Dasar eingeschritten wäre. Dieser hatte nämlich seine weit verzweigten Beziehungen ausgenutzt und unter den restlichen Wahren die Furcht geschürt, daß der Adiatuanos plante, alle Wahren zu unterwerfen. Dies aber war den Wahren von je her ein Graus. Und so gelang es dem Dasaren eine gewaltige Streitmacht von wahnischen Kriegerinnen und sogar rhünischen Söldnern zu versammeln. Die eine Hälfte seiner Streitmacht sandte der Dasar in das Land des

Adiatuanos, welches er verwüsten ließ. Mit der zweiten Hälfte zog er aus, um den Tankred de Hauntville zu entsetzen. Und als der Adiatuanos erkannte, daß sein Heimatland gefährdet war, da ließ er einen Teil seiner Streitmacht zurück, die den de Hauntville belagern sollten, kehrte aber selber zurück. Als nun Robert Dasar vor der Burg des Tankred de Hauntville eintraf, da kam es zur Schlacht und die Truppen des Adiatuanos wurden geschlagen. Tankred von Hauntville aber erkannte die Macht des Dasaren und erkannte an, das die Dasaren die erste Familie unter den Skannen sein sollten. Auch der Adiatuanos erkannte die Macht des Dasaren, dessen mächtiges Heer nun einen großen Teil des heutigen La Brefalgor kontrollierte. Die Verbündeten der Skannen waren zahlreich und Adiatuanos fürchtete, seinen Ruf zu verlieren, wenn er diesen Kampf nicht gewönne. Da aber viele Wahnsische Stämme den Robert Dasar deshalb unterstützen, weil sie fürchteten, der Adiatuanos wolle König aller Wahnen werden, und weil viele andere Wahnsippen unerschlossen erwarteten, da verbündete er sich mit der Hohepriesterin der Xatra in Thostwell. Und er versprach ihr, daß unter seiner Herrschaft keine andere Gottheit in Tirnan´Og Geltung haben solle, außer der Xatra, wenn sie ihm helfen werde. Und so verkündete die Hohepriesterin der Xatra, daß alle Wahnen den Adiatuanos unterstützen sollten. Aber der Dasar hatte viele Freunde unter den Wahnen und diese wollten ihn nicht verraten. Da rückten aber Truppen des Adiatuanos in Thostwell ein. Unterstützt von KriegerInnen der Nacht nahmen sie die Freunde der Skannen in Thostwell fest. Diese wurden verurteilt und verbrannt. Ihren Besitz aber raubten die Xatrapriesterinnen und die Häuptlinge des Adiatuanos. Mit diesem Geld bezahlten sie Söldnertruppen aus Urkusch und Galdir, die in Royafior und Pythor einfielen.

Da aber diese fremden Truppen die Bevölkerung stark drangsalierten und die Freunde der Skannen töteten, und weil die Wahnen entsetzt waren, von der Bluttat des Adiatuanos in Thostwell, erwachte Zweifel in den Herzen vieler Menschen, ob die Xatrapriesterinnen und der Adiatuanos berechtigt seien, sie zu führen. Robert Dasar aber wandte seinen Reichtum und seine Macht indes auf, um viele Wahnen vor den Gerichten der Xatra zu

retten. Diese neuen Verbündeten rüstet er aus. Tankred de Hauntville hingegen stellte neue wahnische Reitereinheiten auf und so wuchs die Macht der Skannen. Außerdem ließ der Dasar die Straße am Rande des Waldes von Mahre zu einer breiten Heerstraße ausbauen. Er wollte aber auch beweisen, daß er rechtmäßiger Herrscher über das gesamte Tirnan´Og war. Und so machte er sich auf den Weg in das Heiligtum von Gwynthorithost, im heiligen Wald. Und das Landrecht verbarg ihn vor den Augen der Menschen, so daß er unbehellig zur Herrin des Waldes kommen konnte. Dort bestand er die rituelle Prüfung und wurde zum König von Tirnan´Og. Aber ihm wurde auch geweissagt, daß er niemals uneingeschränkt über Tirnan´Og herrschen werde. Und so kehrte er, als der geweihte König zu seinen Truppen zurück. Schnell rückte er auf Thostwell zu. Der Hohepriester des gesamten Xatraklerus, welcher Boeticus hieß und ein Vetter des Adiatuanos war, zog ihm mit einer wahnischen Streitmacht entgegen. Diese bestand aus 12.000 Fußkämpfern, 570 Bogenschützen aus Mahre, 120 Streitwagen des Adiatuanos, sowie einem Kontingent von 5000 Söldnern aus Galdir. Dazu kamen noch fast alle Kriegerinnen der Nacht, die es in Tirnan´Og gab.

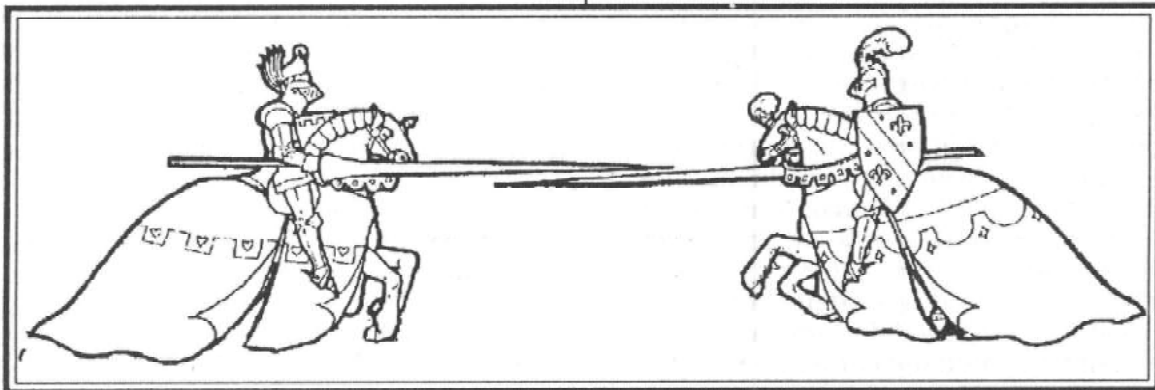
In der Nähe des Gasthauses „Der Stier der Göttin“ kam es zur Schlacht. Mutig und unerschrocken stürmten die Wahnen gegen die Reihen des Dasars. Doch dieser schickte seinen Sohn Aethelred mit allen Rittern der Skannen in den Rücken der Feinde. Als dies offensichtlich wurde, brach die Moral der Wahnen und es begann eine heillose Flucht. Am nächsten Tag eroberten die Skannen Thostwell. Fast alle Xatrapriester und alle Kriegerinnen der Nacht wurden getötet. Die Skannen plünderten den großen Tempel der Xatra. Danach weihte der Bischof von Angleia, Guillaume au d´Or das Gebäude zur ersten Kathedrale des **Kaiws** in **ERKENFARA**.

Einen Tag später versammelte Robert Dasar seine skannischen Barone und seine wahnischen Häuptlinge in der neuen Kathedrale. Zum Zeichen seines Königtums über Tirnan´Og zeichnete er die 500 Barone aus und belehnte sie mit Gebieten in Tirnan´Og. Den Tankred de Hauntville aber würdigte er unter allen Großen der Skannen am meisten. Er machte ihn zum Glutherzog und zum zweiten Fürsten unter

den Skannen. Da er aber immer noch glaubte, daß die Skannen bald wieder in ihre Heimat zurückkehren würden, gab er jedem seiner Barone einen wahnischen Häuptling zur Seite. Diese Wahn erhielten den Titel Schattenbruder und sollten die Lehen der Skannen erhalten, wenn diese Tirnan´Og wieder verlassen würden. Und so hielt Robert Dasar seinen ersten Hof in Thostwell ab. Dort erfuhr er, daß das Reich Rhün ein Heer sammelte, um die Wahnstämme anzugreifen, da die Rhüner von den Urkuschsöldnern gehört hatten, daß in Tirnan´Og ein großer Kampf entbrannt sei. Und so ließ Robert Dasar eine große Reitertruppe von Angleia aus aufbrechen. Über die neue Heerstraße gelangten die Ritter schnell nach Royaflo und trafen dort auf die Urkuschhexen.

wurde ein Königreich Rhüns.

Dies alles aber geschah durch den Willen des Landrechtes. Der Hochkönig von Rhün, der Fürst des Kleinen Volkes und die Hüterin des Waldes von Gwythorithost hatten lange auf diesen Tag gewartet. Nun endlich kehrte das Reich Tirnan´Og auch politisch in den Verband der Königreiche Rhüns zurück, welchen es vor so vielen Jahrhunderten verlassen hatte. Rhün erkannte Robert Dasar und seine Nachfolger als legitime Könige von Tirnan´Og an. So gestärkt wandte sich der Löwe seinem letzten Feinde, dem Adiatuanos entgegen. Die Skannen und ihre wahnischen Schattenbrüder rückten nun gegen die Burg des Adiatuanos vor. Diese lag im südlichen La Brefalgor und dort sammelte der mächtige Wahnfürst seine Getreuen



Sofort gingen sie zum Angriff über. Da die Truppen aus Urkusch eine derartige Reiterattacke nicht kannten, wurden sie überrascht und völlig vernichtet. Wenige Tage später traf Robert Dasar mit dem Großteil seiner Truppen ein. Mit seinen vereinigten Kräften zog er dem Reichsmarschall von Rhün, dem König von Oranadagh, dem berühmten Sephon, entgegen. Dieser hatte nicht damit gerechnet eine so umfangreiche Streitmacht anzutreffen. Vor allem das Vorhandensein schwerer Kavallerieverbände, denen er nichts gleichwertiges entgegensetzen konnte, beunruhigte ihn. Andererseits wollte auch Robert Dasar sich nicht auf eine Schlacht einlassen, da er immer noch gegen Adiatuanos kämpfen mußte. Außerdem erkannte er, daß seine Truppen auf lange Sicht gegen die Macht Rhüns nicht bestehen konnten. Und so kam es zu der legendären Begegnung zwischen Robert Dasar und Sephon von Oranadagh. Es wurde ein Vertrag geschlossen, und Tirnan´Og

und Verbündeten. Um sich scharte er auch alle jene, die den neuen König nicht anerkannten und die verstockt zu der blutrünstigen Xatra hielten. Unter denen war auch der berühmte Häuptling Tarn Rosenmund, Fürst von Lochnagar. Er zählte zu den einflussreichsten Sippen in Pythor. Da aber der Adiatuanos sein Gebiet viel besser kannte, als der Dasar, bestimmte er den Ort der Schlacht. Und so trafen sich die Heere in der Nähe der langen Schlucht, dem letzten Heiligtum der Xatra. Sofort begannen die Skannen den Angriff. Und während die mächtigen Reiterverbände der Skannen in die Ebene strömten, während die wahnischen Fußtruppen die unwegsamen Flanken sicherten, nahmen die Armbruster des Königs die Truppen des Adiatuanos unter heftigen Beschuß. Dieser aber zog sich geschickt immer weiter in die Ebene zurück, von der er wußte, daß sie sich am Ende zur langen Schlucht verengte. Als Robert Dasar nun sah, daß der Feind sich immer weiter zurück zog, da

dachte er, der Adiatuanos wolle fliehen. Und so befahl er den Söhnen der Schattenbrüder mit allen ihren Knechten einen Bogen zu reiten, um dem Feind den Rückweg abzuschneiden. Gegen Nachmittag verengte sich das Schlachtfeld dermaßen, daß die Skannen immer dichter standen. Nun griff Tarn Rosenmund mit seinen wahnischen Bogenschützen und Fußtruppen die linke Flanke des Dasaren an. Ein blutiges Gemetzel hob an. Auch wenn die Armbrüste der Skannen stärker waren, als die Bögen der Wahn, so schossen diese doch mehr Pfeile ab. Und auch unter den Schwertkämpfern und Lanzenträgern entbrannte ein heftiger Kampf. Und so verschob sich die Front der Skannen immer mehr und die Reiter mit ihrem König drangen immer tiefer in die lange Schlucht ein. Nun befand sich aber am Ende der langen Schlucht ein Hügel. Auf diesem Hügel stand ein Tempel der Xatra und in diesem Tempel standen die letzten Priesterinnen der Xatra und ihre Kriegerinnen der Nacht. Als sich nun die Reiterei des Robert Dasar dem Heiligtum näherte, da ergriff wilde Kampflust den König und er glaubte, die Wahn besiegen zu können, wenn er den Tempel stürmte. Da ritt aber der Führer der Schattenbrüder, der berühmte Trahaearn ap Caradog, an den König heran und warnte ihn. Zu weit fortgeschritten sei schon der Tag, und die Fußtruppen wären zu weit zurück, gebunden im Kampf mit den Pythorern. Und er erinnerte den Löwen auch an den Fluch. Robert Dasar aber sprach, „Krieger, du reitest mit dem Dasaren und seinem Glück.“ Daraufhin ließ er zum Angriff blasen. 1.500 schwere Reiter jagten nun auf den Tempel zu, denn Robert Dasar führte nicht nur seine skannischen Ritter und deren Söhne in die Schlacht, sondern auch die Schattenbrüder. Und unter der mächtigen Wucht des Angriffes zerbrach der Widerstand der Xatrapriesterinnen und viele wurden getötet.

Aber als der Glutherzog Tankred de Hauntville das Löwenbanner in den heiligen Hof des Tempels rammte, zum Zeichen des Sieges, da erschollen Hörner von den Seiten der Schlucht und die Krieger des Adiatuanos schlossen den Hügel mit dem Tempel und allen Reitern ein. Verzweifelt versuchten die Reiter den Ring der Feinde zu durchbrechen. Aber Männer und Pferde waren von der langen Schlacht erschöpft und sie wurden zurückgeworfen.

Auch die Fußtruppen versuchten erbittert durchzubrechen. Aber der Fürst von Pythor, Tarn Rosenmund, konnte sich mit seinen Kriegern und Kriegerinnen zwischen sie und den Eingang der langen Schlucht legen. Erst der Einbruch der Nacht beendete das Blutvergießen. Und in der Nacht saß Robert Dasar mit seinen Getreuen im zerstörten Heiligtum und sie berieten, was zu tun sei. An eine Flucht war nicht zu denken, da nur noch 500 Pferde am Leben waren. Die Adeliger Skannen waren nun der Meinung, der König solle sich retten. Robert Dasar aber saß abseits und dachte nach. Wenn er nun fliehen würde, würde der Kampf weitergehen und das Land leiden. Er aber war der Träger des Landrechtes und er mußte das Land retten. So beschloß er zu kämpfen und den Adiatuanos zu besiegen. Der Führer der Schattenbrüder aber, der edle Trahaearn ap Caradog, gab zu bedenken, daß die Familien der Skannen nicht aussterben dürften. Und deshalb wurde entschieden, daß die Söhne der Skannen mit den verbliebenen Pferden im Morgengrauen versuchen sollten, durch das schmale Ende der langen Schlucht durchzubrechen. In dieser Nacht ergriff Trauer und Verzweiflung die Herzen der Männer. Söhne sprachen mit ihren Vätern, wissend, daß dies die letzte Nacht war. Und die Schattenbrüder saßen stumm in der Dunkelheit in dem Bewußtsein, ihre Familien nie wieder zu sehen.

Da ging der Dasar durch die Gruppen seiner verbliebenen Krieger. Er schritt in die Mitte des zerstörten Tempels und entfachte ein Feuer aus der Holzstatue der alten Göttin Xatra. Und er sprach zu seinen Getreuen. Er schilderte ihnen die Schönheit des Landes Tirnan'Og. Er sprach von den wilden Küsten, der unheimlichen und doch friedvollen Stille der Wälder und der weite der Ebenen. Er sprach von Männern und Frauen, die in diesem Land leben. Von Wahn und Skannen. Und er sprach auch von dem Band, daß nun zwischen dem neuen und dem alten Tirnan'Og geschlossen werde. Zwischen den Wahn und den Skannen, durch den gemeinsamen Tod, dem sie am Morgen entgegen gehen wollten. Und dann ergriff er seine Laute und erfüllte die Herzen der Männer mit Freude, bis die Stunde kam, in der die Reiter aufbrechen sollten. Und als nun die Stunde des Abschieds kam, da gab Robert Dasar seinem Sohn Aethelred den alten Löwen-

ring, Zeichen der Herzogswürde der Skannen. Und da trat ein junger Mann aus den Reihen. Er sagte, sein Name sei Roger de Hautville, Sohn des Glutherzogs Tankred Hautville. Er habe noch drei Brüder und deshalb wolle er sein Pferd dem Trahaearn ap Caradog geben, damit dieser die Söhne der Skannen führen könne.

Und so zogen die Reiter in der Dunkelheit des frühen Morgens Richtung Ausgang der Schlucht. Bald hieß der alte Wahnenkrieger sie aufsitzen. Plötzlich gab er ihnen den Befehl, schneller zu reiten und kurze Zeit später trafen sie auf die Posten der Wahnen, Überrascht vom plötzlichen Angriff wurden die Wahnen niedergedrückt und die Skannen entkamen in die Nacht. Als die Sonne ihre ersten Strahlen über die Kuppe der Hügel der langen Schlucht sandte, da schritt Robert Dasar aus den Ruinen des Tempels auf die Linie der Feinde zu. Und laut rief er seinen Namen und seine Titel. Er schmähete den Adiatuanos und forderte ihn zum Zweikampf. Ein großer Krieger löste sich aus den Reihen der Wahnen. Mit Macht warf er seinen Speer dem Dasar vor die Füße und rief ihn an, er sei der Adiatuanos, Fürst der Wahnen, Herr von La Brefalgor. Und es begann ein erbitterter Zweikampf. Und die beiden Fürsten verwundeten sich viele Male. Aber dann erhob Robert Dasar den Speer von Tirnan´Og. Er rief aus, er sei der rechtmäßige König über Tirnan´Og und das Landrecht sei mit ihm. Da zuckte ein heller Lichtstrahl aus der Erde und erschlug den Adiatuanos. Mit wildem Geschrei stürmten die Skannen und ihre Schattenbrüder in die Schlacht und ein entsetzliches Gemetzel hob an. Auch der Bischof von Angleia Guillaume au d´Or griff im ersten Morgengrauen die Krieger des Tarn Rosenmund an und auch hier entbrannte ein wilder Kampf. In den frühen Morgenstunden trafen die Söhne der Skannen und Trahaearn ap Caradog auf die Söhne der Schattenbrüder. Als diese nun sahen, daß die Skannen zerlumpt und erschöpft waren, da eilten sie herbei und umhüllten die Skannen mit ihren Mänteln. Im Gegenzug gaben die Skannen den Wahnen von ihren Fingern die Ringe ihrer Familie. Seit jenem Tag ist es Brauch in Tirnan´Og, zum Zeichen der Ehre einen Mantel, oder einen Ring zu verschenken. Trahaearn ap Caradog ritt nun schnell mit seinen gesammelten Reitern in die lange

Schlucht. Dort griffen sie voll wilder Entschlossenheit die Wahnen an. Nach kurzem Kampf begann die Flucht und die Skannen trieben die Wahnen in die Linie des Tarn Rosenmund. Dieser konnte sich noch mit seinen Truppen die Hügel hinauf zurückziehen und verschanzen. Als Aethelred über das Schlachtfeld ritt und seinen Vater suchte, da fand er den Dasar. Tot lag er in der Nähe der Leiche des Adiatuanos, aus vielen Wunden blutend, den Speer von Tirnan´Og. Große Furcht ergriff nun Aethelred, als er den Speer aufnahm. Denn wenn ein Unwürdiger das Zeichen der Königswürde und des Landrechts ergreift, dann verglühte dieser. Doch als Aethelred den Speer ergriff, da strömte das Landrecht durch ihn und königlicher Glanz umgab ihn.

Am Abend verbrannten die Skannen und die Wahnen gemeinsam ihre Toten. Nicht ein Reiter aus dem Gefolge des Robert Dasar hatte überlebt. Am Scheiterhaufen seines Vaters gelobte Aethelred gerecht über Wahnen und Skannen zu herrschen. Er sei der König über Tirnan´Og, Träger des Landrechts. Er vereinige das Land. Voller Begeisterung riefen die versammelten Truppen den Namen des Königs. Und sie riefen auch Sohn des Löwen, Sohn des Dasar. Und das hieß in der Sprache der Wahnen Fitzdasar. Und seit jener Beerdigung führen die Nachkommen des Robert Dasar den Namen Fitzdasar. Der Tarn Rosenmund aber entkam mit dem Rest seiner Truppen nach Pythor. Er sandte Boten in den heiligen Wald von Gwynthorithost und ließ fragen was zu tun sei.

Aethelred Fitzdasar aber zog in den heiligen Hain im Wald von Gwynthorithost. Dort legte er die rituelle Prüfung ab und bewies, daß er der Träger des Landrechts und damit rechtmäßiger König von Tirnan´Og war. Da erkannte Tarn Rosenmund die Rechtmäßigkeit der Herrschaft der Fitzdasar und unterwarf sich. Dafür ernannte ihn Aethelred Fitzdasar zum Herzog über Pythor. Und so wurde die Herrschaft der Fitzdasar über Tirnan´Og errichtet. Robert Dasar aber herrschte niemals über das geeinigte Königreich, so wie es ihm in seinem Fluch verheißen worden war. Aethelred Fitzdasar wurde der erste König, der nach Jahrhunderten über ein geeinigtes Tirnan´Og herrschte. Aber das ist eine andere Geschichte.



Zeittafel für das Zweite Zeitalter in Rhûn



0 Schlacht auf den Feldern vor Enangor.

- Die fünf Landrechte töten den Eislord. Versammlung der 27 Fürsten. Es bilden sich Gruppen.
1. Oranadagh unter ihrem Fürsten Hywel uap Edwin, verbündet mit der Stadt Ryrdagh Or, den elf Städten von Ilniot, dem Laerd von Eldwynad, dem König von Granfouldh, dem Bund des südlichen Urkusch und Normat.
 2. Der Elfenkönig von Tirnan'og, Duncan, als Vertreter aller Wahren, verbündet mit dem Fürsten von Pythor, der Herrin von Monte Cherry und dem Ältestenrat von Llywelyn, dem kleinen Volk Urkusch und Normat.
 3. Der Hohe Magier des Crain Uill Crinac, Beherrscher aller Magier in Amelond, Mahre und verbündet mit dem nördlichen Urkusch.
 4. Der Sprecher des Rates von Garionth, Vertreter aller Gebiete von Garionth.
 5. Die Fürstin von Atalan, verbündet mit Laomedon, Vertreterin der Sturmmeister.
- Diese fünf Gruppen schließen sich zu einem lockeren Verband zusammen und nennen sich Rhûn, nach dem alten Wort für Recht.

23-143 Die Jahre der Festigung:

23. In diesen Jahren zeigt sich die Undurchführbarkeit einer dauernden Zusammenkunft. Die fünf Herrscher über Oranadagh, Tirnan'og, Crain Uill Crinac, Garionth und Atalan werden zu Reichsfürsten ernannt. Sie wählen einen König.
24. Auf dem großen Konzil zu Enangor werden die grundlegenden Regeln für das Zusammenleben der Völker in Rhûn aufgeschrieben. Aufgrund seiner Persönlichkeit wird Hywel uap Edwin, Fürst von Oranadagh zum König von Rhûn gewählt.

24-143 Die Jahre der Macht

Die Dynastie der uap Edwin stellt die Könige von Rhûn. Gestärkt durch dieses Amt und das damit verbundene Recht, Gericht zu halten und Truppen aufzustellen, kann sie die unangefochtene Herrschaft über Oranadagh und alle seine Verbündeten errichten. Der Königstitel wird erblich im Reiche Oranadagh.

143-157 Der Kampf

Die Dynastie der uap Edwin wird immer schwächer. 144 schließt der alte König Gruffydd ein Bündnis mit dem Elfenkönig von Tirnan'og. Als 146 der junge Maredudd zum König von Rhûn ernannt wird, erhebt sich Unmut. Tirnan'og sendet 5 mal 100.000 Krieger. Garionth wird eingeschüchtert. Der Crinac erhält das südliche Urkusch zu Lehen. Von nun an übt der Elfenkönig, Duncan starken Einfluß auf den König Maredudd aus. Dadurch gelingt es ihm, über Tirnan'og unangefochten zu herrschen. Er erhält Pythor als Lehen, als die Herrscher dort aussterben.

157-186 Die Krise

Ab 157 fallen Echsenmenschen und Waranagkrieger in das durch innere Streitereien geschwächte Ilniot ein. Von dem Machtstreben des Elfenkönigs abgeschreckt verhält sich der Rat von Garionth zuerst neutral. Der König Maredudd versammelt ein gewaltiges Heer aus den Reichen. Bei Caer Apenac kommt es zur Schlacht. Rhûn wird vernichtend geschlagen, Ilniot geht verloren. Der König Maredudd und sein Sohn Gruffydd Rabenhaar fallen.



In Rhün beginnen Streitereien um die Nachfolge, da die alte Linie der uap Edwin ausgestorben ist. Der Rat von Garionth ist gegen Wahl des Elfenkönigs Duncan, der durch Atalan unterstützt wird. Waranag fällt in Monte Cherry ein und erobert die Festung. Daraufhin geht Garionth zum Großmaran von Waranag über. Es bildet sich eine Opposition unter dem Fürsten Blenddyn, die gegen den Rat kämpft. Der Elfenkönig gibt ganz Urkusch dem Grafe von Cantref Mawrund entzieht es dem Crinac als Besitz und überläßt Nomar der Herrin von Atalan. Dafür wird er zum König von Rhün gekrönt. Da aber der Herrscher von Oranadagh, Rhys uap Rhys seine Ansprüche auf den Königstitel nicht aufgeben will, werden die Herrscher von Tirnan'og, Atalan und des Crinac ebenfalls zu Königen gekrönt. Rhün wird vom Jahre 163 an von einem Hochkönig regiert.

170 kommt es zur Bergschlacht von Achmardi. Zwar endet sie unentschieden, aber der Vormarsch des Großmaran wird gestoppt

171 gewinnt der Fürst Blenddyn seine erste Schlacht gegen den Rat von Garionth.

Im Frühjahr des Jahres 173 übernimmt die Herrin von Atalan die Initiative. Bei Akanan wird die gesamte Flotte des Großmaran von 2467 Schiffen vernichtet. Atalan beginnt, die Südküste von Waranag zu plündern. Dadurch wird der Landkrieg des Elfenkönigs Duncan entlastet.

174 kommt es zur Doppelschlacht von Chondor. Ein gewaltiges Heer des Rates und des Großmaran wird vom Fürsten Blenddyn von Pythor angegriffen. Zwar wird Blenddyn geschlagen, aber der Rat muß sich in die Stadt zurückziehen. Noch im gleichen Monat wird sie aber durch den Fürsten Blenddyn eingenommen. Die meisten Ratsmitglieder werden getötet.

Bis 180 bleibt der Status Quo erhalten. Rhün wird durch die Länder Tirnan'og, Oranadagh, Atalan und den nördlichen Teil von Garionth gebildet. Der Crinac verliert zunehmend in Anarchle. Urkusch gewinnt an Einfluß, die Sturmmeister fallen ab. Heftige Kämpfe und Verwüstungen von Garionth und Ilniot.

180 Der neue Großmaran von Waranag beschließt, Rhün zu vernichten. Er sammelt ein gewaltiges Heer. Seine Flotte landet überraschend in Timgad und verwüstet die Insel. Seine Verbündeten in Gationth erobern mit einem Söldnerheer Monte Cherry und fallen in das nördliche Garionth ein. Weiterer Vormarsch, trotz verzweifelter Abwehrkämpfe.

182 Der Großmaran steht in Grandgouldh. Ryardrg Or geht zu ihm über. Ein Aufstand bricht in Ilniot aus und gefährdet den Nachschub. Überraschend landet die Herrin von Atalan in Ilniot. Caer Apenac wird erobert. Der Großmaran bricht seinen Vormarsch aber nicht ab.

183 Frühjahr. Das geschwächte Heer des Großmaran erreicht Enangor, das geräumt wird. Plünderung und Zerstörung Enangors. Nur die Türme bleiben erhalten. Ein Ersatzheer aus Waranag beginnt mit der Zurückeroberung von Ilniot. Atalan muß sich zurückziehen. Im Herbst Vorstöße nach Urkusch. Nachschub über Ryard Og. Im Winter großer Seesieg vor Ryard Or. Nachschub des Großmaran bricht zusammen. Die Armee zieht sich nach Ryard Or zurück.

184 Aus Mangel an Nachschub bricht die Offensive des Großmaran in Garionth zusammen. Der Hochkönig Duncan stellt sich vor Ryard Or zur Schlacht. Auf dem Höhepunkt des Kampfes landen atalanische Truppen im Rücken des Großmaran. Völlige Vernichtung des Großmaran. Im Sommer Belagerung von Monte Cherry. Erster Einsatz von Katapulten!

185 Letzte Offensive Waranags. Der Kindermaran greift die Belagerer von Monte Cherry an, die sich zurückziehen. Atalan vernichtet Waranags Flotte vor Timgad. Die Truppen auf der Insel kapitulieren.

186 Erneuter Aufstand in Ilniot. Unter dem Hohepriester Sergius wird das Gebiet unabhängig. In Südgationth übernimmt eine Hexenkönigin die Macht und schließt einen Neutralitätsvertrag mit Rhün. Nach dem Sieg am Fluß der weißen Steine erneute Belagerung Monte Cherrys. Ryard Or wird erobert. Massaker.

187 Nach dem Fall von Monte Cherry erste Verhandlungsversuche. Im Sommer landen Schiffe aus Theostelos in Waranag. der Kindermaran wird abgesetzt. Im Herbst Friede von Monte Cherry. Rhün gefestigt. Südgationth und Ilniot werden selbständig.

187-223 Der Frieden



Unter der Herrschaft des Elfenkönigs Duncan weitgehender Friede. Wiederaufbau. Atalan beginnt mit dem Aufbau eines Handelsnetzes. Wannen siedeln an der Ostküste des Borag. Mahre kann, durch innere Krieg geschwächt nicht eingreifen.

224 Der Elfenkönig Duncan stirbt. Das wiedererstarke Oranadagh tritt in Konkurrenz um die Würde des Hochkönigs.

224-227 Die Zeit der zwei Könige

In diesen drei Jahren erheben sowohl Tirnan'og, als auch Oranadagh Anspruch auf den Titel „Hochkönig von Rhûn“

227-235 Der unheilige König

Tirnan'og und Oranadagh einigen sich darauf, den Fürsten von Urkusch zum Hochkönig zu krönen. Da dieser Vermessene aber nicht Träger des Landrechtes war, litt das Land schwere Not. Mittlerweile hatte der Magierkrieg fast den gesamten Crinac verwüstet. Die Sturmmeister verwüstem Amelond. Der unheilige König plante, den Crinac zu erobern, um sich somit in den Besitz eines Königreiches mit Landrecht zu bringen. In der ersten Schlacht tötet ein zwölfjähriges Mädchen, eine Hexe aus Urkusch den unheiligen König.

235-304 Die Regierung des Friedbollen

Da sich Tirnan'og und Oranadagh nicht einigen können und Atalan nicht einflußreich genug ist, einigen sich die Könige auf den Fürsten von Garionth, den Sohn des Blenddyn, Owain Gwynedd, der erst zum König und dann zum Hochkönig gekrönt wird. Während der Regierung dieser Dynastie blüht Rhûn zum ersten mal kulturell auf. Bandmustertongefäße.

305-348 Die Phase der Eroberung

- Der Omni Magus setzt sich im Crinac durch. Als im Sommer 305 die Dynastie Owain Gwynedds des Friedvollen ausstirbt und sein Neffe, Gruffydd uap Llywelyn der Krieger die Nachfolge antritt, beschließt der Kronrat, die Sturmmeister zu erobern. Folge: die Allianzkrige.
- 306 Ein Heer aus Oranadagh, Crinac und Tirnan'og, unterstützt von einer Flotte aus Atalan zieht gegen die Sturmmeister. Die erste Seeschlacht endet unentschieden, aber die Sturmmeister verlieren ihre Besitzungen in Amelond.
- 307 Beängstigt durch die militärischen Erfolge und den wirtschaftlichen Aufschwung verbünden sich Südgarionth, Ilniot, die Sturmmeister und Waranag zur heiligen Allianz. Vermittlung von Ilniot. Die Herrin von Monte Cherry leitet den Abwehrkampf im Süden. Plünderungszüge in ganz Garionth. Atalan gerät in die Stürme im Norden und ihre Flotte wird vernichtet.
- 308 Die Steinsippen der östlichen Inseln treten der Allianz bei und führen einen Landkrieg auf Laomedon. Atalan gerät unter starken Druck. Der Hochkönig Gruffydd uap Llywelyn, genannt der Krieger und die Hexenkönigin schließen ein Geheimabkommen und ganz Garionth wird weitgehend vom Krieg verschont. Starke Offensive in Grandfouldh.
- 309 Gruffydd uap Llywelyn vernichtet das Landheer der Allianz in einer riesigen Landschlacht. Die Herrin von Monte Cherry fällt in Nordwaranag ein.
- 310 Friede von Caer Apenac. Ende des ersten Allianzkrieges. Crinac gewinnt Amelond zurück, aber Atalan verliert die östliche Hälfte von Laomedon.



310-317 Rhün nutzt den Frieden zum Bau einer gewaltigen Flotten.

317 Nach diplomatischem Druck erklärt Rhün den Steinsippen den Krieg. Die Allianz tritt wieder zusammen. Im Juni kommt es zur legendären Dreierschlacht. Gleichzeitig greifen atalanische Schiffe die wenigen Schiffe der Steinsippe an, eine Flotte des Crinac stellt die Sturmmeister und eine rhünische Reichsflotte segelt gegen Caer Apenac. Rhün gewinnt alle Schlachten! Die Steinsippen räumen Laomedon und treten aus der Allianz aus.

318-320 Während Südgarionth und Waranag zögern, erobert Rhün die Sturmmeister. Ilniot fällt in Grandfouldh ein, wird aber geschlagen. Kriegsmüdigkeit nur Stellungskrieg.

320-323 Die Allianz schlägt Frieden und die Rückkehr zum Status Quo ante vor. Rhün lehnt ab. Wegen Rhün verbündet sich mit Theostelos. Während Mönchschor die Südküste Waranags plündern erfolgt ein völlig überraschender Angriff aus Ys, der von einem geheimnisvollen Fremden befehligt wird. Im Herbst wird Waranag in den Hügeln von Jom Gaschot vernichtend geschlagen. Der letzte Großmaran stirbt, die Ordnung zerfällt.

324 Friede von Enangor. Ende des zweiten Allianzkrieges. Rhün räumt Jom Gaschot, behält aber die Sturmmeister. Rhün errichtet ein Protektorat über Südgarionth und Ilniot.

324-340 Rhün bringt die Steinsippen unter seinen Einfluß. Die Organisation ist zu gering für die Verwaltung dieses Gebietes. Die Könige beginnen den wachsenden Ehrgeiz Gruffydd uap Llywelyn, des Kriegers zu fürchten.

340 Gruffydd uap Llywelyn überfällt Südgarionth. Beginn des dritten Allianzkrieges. Ilniot erklärt Rhün den Krieg. Die Steinsippen überfallen eine rhünische Flotte, vernichten sie, und brechen Rhüns Einfluß über sie.

340-348 Da die Könige den Hochkönig nur halbherzig unterstützen, zieht sich der Krieg in zermürbenden Gefechten und Plünderungszügen in Garionth hin. Nach und nach wird Südgarionth erobert. Im Sommer 348 fällt Gruffydd uap Llywelyn

348-353 Interregnum

Der Dualismus zwischen Tirnan'og und Oranadagh verhindert die Wahl eines neuen Hochkönigs. Atalan konzentriert sich weiterhin auf den Aufbau seines Handelsnetzes. Die Seekönigin schließt Verträge mit Nordheim und Theostelos. Beginn der wirtschaftlichen Vormachtstellung Atalans in der Tiefsee.

352 Auf Beschluß der Könige versammeln sich die Edlen der Reiche, um die Frage der Nachfolge endlich zu klären. Doch als die Edlen in der großen Halle von Enangor versammelt sind, entbrennt ein heftiges Streitgespräch zwischen dem Elfenkönig Trahaern und Rhys uap Owain aus Oranadagh. Ein Schwertkampf bricht aus, in dessen Verlauf der Elfenkönig Trahaern getötet wird. Daraufhin verlassen die Häuptlinge der Wahren den Rat.

Rhys uap Owain verzichtet wegen dem Blut, das an seinen Händen klebt auf seinen Anspruch auf das Hochkönigsamt.

Schwur des Rhys uap Owain. Kein Hochkönig darf rhünisches Blut an seinen Händen haben. Als Resultat aus den Auseinandersetzungen wird des Gesetz abgeleitet, daß der Hochkönig nur in Übereinstimmung durch die Landrechte der fünf Königreiche bestellt werden kann. Erstmals kommt die Idee vom „Gesamtrhünischen“ Landrecht auf.

353-492 Herrschaft des Geistes

Nach dem Ausscheiden Tirnan'Ogs und Oranadaghs stellt sich erneut die Frage, wer nun Hochkönig werden soll. Da Garionth noch durch die Allianzriege geschwächt war, und Atalan sich in Richtung



Tiefsee orientiert, wird der Omni Magus zum Hochkönig gekrönt. Während der Herrschaft der Magier erlebt Rhûn einen allgemeinen Frieden, den „Zauberfrieden“. In dieser Zeit werden viele neue Entwicklungen gemacht. Auch die Entwicklung und Durchsetzung von Eisenwaffen fallen in diese Zeit.

382 In Thostwell wird der letzte Vertreter der Einheit Tirnan'Ogs ermordet. Von nun an zerfällt Tirnan'Og in die einzelnen Stammesgebiete der Wahnen und wird erst durch die Skannen wieder geeint.

394 Der Elfenkönig Lulach und der Vertreter des kleinen Volkes schließen zusammen mit dem Herren von Ys den Vertrag über Tirnan'Og. Er besagt, daß sich der Elfenkönig aus den weltlichen Angelegenheiten zurückzieht. Die mystischen Herren von Ys, dem kleinen Volk und Tirnan'Og wachen gemeinsam darüber, daß Tirnan'Og nicht aus dem Verband der Landrechte ausscheidet.

396 Die Sturmmuster erkennen endgültig die Herrschaft des Hochkönigs von Rhûn an, erhalten aber die Garantie, keinem der fünf Könige untergeordnet zu werden. Sie nähern sich der Seekönigin und bitten sie, ihre Interessen im Rat zu vertreten.

492 Der alte Hochkönig stirbt. Der Crinac bekommt einen neuen Omni Magus, der aber nicht gewillt ist, Hochkönig zu werden. Aus der Sorge, daß ein neues Interregnum entsteht, bestimmt er den König von Garionth zum Hochkönig.

492-644 Die Phase der Architektur

Unter der Dynastie der Baumeister blüht Rhûn ein zweites Mal auf. Die Phase der Baumeister ist von zwei Dingen geprägt. Der regen Bautätigkeit der den Stein liebenden Könige aus Garionth und den Chekkriegen.

513 Erster Chekkrieg. Aus unbekanntem Gründen kommt es zu einem Angriff der Chek, die einige Dörfer verwüsten. Bei erscheinen des rhûnischen Heeres, ziehen sich die Chek mit ihren Gefangenen unter die Erde zurück.

519 Der Hochkönig Rhiawallon uap Cynfyn beginnt mit dem Ausbau Enangors. In dieser Zeit entstehen der historische Stadtkern Enangors und die ersten Festungsanlagen.

525 Angezogen durch die Aussicht auf reiche Beute überfällt der König von Natrach Lachta Garionth. Das schon lange nicht mehr an Kämpfe gewöhnte Heer Rhûns wird geschlagen. Schwere Plünderungen und Verwüstungen in Garionth.

526 Übermütig durch die Erfolge des Vorjahres heuert der König von Lachta Natach Truppen in Ilniot an. Mit diesem Heer zieht er gegen Monte Cherry. Allerdings hat der Hochkönig Rhiawallon uap Cynfyn Vorbereitungen getroffen. Zusammen mit der Herrin von Monte Cherry locken sie die Feinde in einen Hinterhalt. Das war das letzte Mal, daß Rhûn durch ein Volk aus Inis Maur bedroht wurde.

527 Aus Anlaß des Sieges errichtet der Hochkönig Rhiawallon uap Cynfyn in Monte Cherry ein Denkmal. Beginn reger Bautätigkeiten in Monte Cherry.

529 Der Hochkönig Rhiawallon uap Cynfyn heiratet die Herrin von Monte Cherry. Seit dieser Zeit ist das Gebiet von Monte Cherry reichsfreies Lehen.

534-536 Zweiter Chekkrieg. Erneuter Überfall der Chek. Diesmal ziehen sie sich nicht zurück. Überrascht durch die ungewohnte Kampftart der Chek verliert Rhûn die erste Schlacht. Der Hochkönig Rhiawallon uap Cynfyn verlegt seinen Regierungssitz nach Monte Cherry und beginnt mit einer geplanten Kriegsführung gegen die Chek, die zurückgedrängt werden.

537 Monte Cherry wird Hauptstadt von Rhûn. Die Bautätigkeiten erreichen ihren Höhepunkt. Errichtung der ersten Festung über der Altstadt, Anlage der Terrassengärten am Südhang.

547 Der Hochkönig Rhiawallon uap Cynfyn stirbt. Sein Sohn Ealdwulf wird neuer Hochkönig. Wegen seines schlechten Verhältnis zu seinen Eltern, schickt er seine Mutter zurück nach Monte Cherry und stellt alle Bautätigkeiten ein. Er sucht militärischen Ruhm zu erwerben.

548 Der Hochkönig Ealdwulf erklärt Ilniot den Krieg und fällt in dessen Gebiet ein.



551 Zwar gewinnt der Hochkönig Ealdwulf drei Landschlachten, kann aber keine Stadt erobern. Durch Vermittlung der Seekönigin kommt es zu einem Frieden.

558 Der Hochkönig Ealdwulf hat lange einen Feldzug gegen die Chek geplant und so kommt es zum dritten Chekkrieg. Zwar dringt das Heer in die oberen Höhlen ein, aber durch den entschlossenen Protest der Heerführer kann es wieder heraufgeführt werden, bevor es zu einem Disaster kommt.

561 Da der Hochkönig Ealdwulf nicht von seinen Plänen, die Chek zu erobern und zu vernichten ablassen will, wird er für gelsteskrank erklärt und sein Sohn Aelfric Puttoc zum neuen Hochkönig ausgerufen.

561-605 Der Baumeister Aelfric Puttoc treibt die Bautätigkeit auf die Spitze. Enangor erstrahlt in Gold und Marmor.

605-635 Beim Tode des Baumeisters Aelfric Puttoc stellt sich heraus, daß er durch seine Bautätigkeiten Rhün an den Rande des Ruins getrieben hat. Während der Regierung seines Nachfolgers Thurstan wird eisern gespart!

635-644 Der Neue Hochkönig Murdac gibt das Geld mit vollen Händen aus. 644 besteht kein Zweifel mehr daran, daß Rhün pleite ist. Es finden Beratungen zu Konsolidierung des Staates statt.

644-873 Die Herrschaft der Schiffe

Atalan ist als einziges Königreich in der Lage, die erforderlichen Geldmittel aufzubringen. Die Seekönigin wird zu Hochkönigin von Rhün gekrönt.

644-689 Die Regierung der zwei Hochköniginnen ist geprägt von ständigem wirtschaftlichem Aufschwung. Starke Einfuhr von ausländischen Waren. Aufbau einer mächtigen Handels- und Kriegsflotte.

652-654 Erster Wahnenkrieg

Zum ersten Mal überfallen wilde Horden von Wahnen friedliche Dörfer in Urkusch und Oranadagh. Ihre anfänglichen Erfolge gehen vor allem darauf zurück, daß sich die Hochkönigin zuerst nicht um diese Auseinandersetzungen kümmert. Erst als die Wahnen kurz vor Enangor stehen, werden sie vernichtet.

677 Vernichtung einer großen Flotte aus Yaromo, Dynastie und Vir Vachal. Festigung der Stellung in der Tiefsee.

689-721 Die Kriegerkönigin beginnt einen langen, anhaltende Seekrieg gegen die Südvölker. Dieser endet mit der Erringung einer dominanten Stellung um Audvacar.

735 Erster Feldzug der Hexen gegen Urkusch. Die Hochkönigin verbietet die Kriegsführung innerhalb von Rhün. Die Hexen müssen Entschädigung zahlen.

788 Vertrag mit Ilniot, das dem Reichsverband beiträgt.

789 Rhünische Truppen landen auf Suffa, das ohne Gegenwehr besetzt wird. Durch die immer deutlicher sichtbarer werdende Vormachtstellung Rhüns beunruhigt, kommt es zu einem Bündnis der Südvölker.

791-805 Südvölkerkrieg. Rhün ist auf dem Höhepunkt seiner Macht und führt gegen die verbündeten Südvölker Krieg. Heftige Seeschlachten. Das ständige Nachrüsten der Flotte belastet die wirtschaftliche Substanz Rhüns.

805 einigt man sich im Frieden von Audvacar auf die Räumung Suffas und die multilaterale Nutzung der Rüstkapazität der Stadt der Händler.

807-811 Zweiter Wahnenkrieg. Geschwächt durch den Südvölkerkrieg verliert die Seekönigin an Autorität. Dadurch fühlen sich die Wahnen ermutigt, erneut in Oranadga einzufallen. Gleichzeitig greifen die Hexen erneut Urkusch an. Durch sanften Druck des Elfenkönigs und des Herrn von Ys kommt es zum Rückzug der Wahnen nach Tirnan'og. Strafexpedition gegen die Hexen, die sich in den Crinac zurückziehen.



- 811-867 Noch einmal kann die Seekönigin durch geschickte Handelspolitik Reichtum und Autorität anhäufen. Ihre Expansion richtet sich jetzt gegen die Steinleute im Osten.
- 867-873 Erneuter Krieg gegen die Südvölker, die versuchen, Rhün aus Audvacar zu verdrängen. Den Agenten der Südvölker gelingt es Ilniot zu Abfall zu bewegen. Außerdem stacheln sie die Wahnen und die Hexen zu Überfällen auf Urkusch an.
- 869-871 Dritter Wahnenkrieg. Im Bündnis mit den Hexen fallen die Wahnen in Urkusch ein. Gebunden durch den Krieg mit den Südvölkern, muß die Seekönigin mit den Hexen verhandeln. Sie gibt ihnen Urkusch als Lehen. Die Wahnen fühlen sich betrogen. Bevor sie abziehen, verwüsten und zerstören sie weite Teile von Urkusch. Beginn der Feindseligkeiten zwischen Urkusch und den Wahnen.

873 Auftauchen des Wassermeisters!

- Als die Allianz der Südvölker immer stärkeren Druck auf Rhün ausübt, taucht ein mächtiger Magier auf. Niemand kennt seine Herkunft. Durch seine mächtige Magie und seine gewinnende Persönlichkeit gelangt er schnell zu Macht und Einfluß.
- 873-881 Im Krieg gegen die Südvölker erringt der Wassermeister große Erfolge. Mit seiner Magie vernichtet er die feindlichen Schiffe. Als sich die Südvölker ergeben, erlangt Rhün eine unangefochtene Vormachtstellung in der Tiefsee.
- 878 Der Wassermeister wird Großadmiral Rhüns. Er kontrolliert alle Schiffe.
- 880 Der Wassermeister wird zum „Beschützer Rhüns“ ernannt, und kontrolliert nun auch noch alle Krieger, die auf Schiffen sind.
- 882 Der Wassermeister wird nach dem Tode der Seekönigin zum Vormund der minderjährigen Hochkönigin ernannt. Er beginnt Macht über das Landrecht Atalans zu erlangen.
- 885 Vierter Wahnenkrieg. Im Namen der Hochkönigin erklärt der Wassermeister den Wahnen den Krieg. Seiner Magie haben die zerstrittenen Wahnen nichts entgegen zu setzen. Der Wassermeister verzichtet darauf, Tirnan'Og zu besetzen, aber er bringt auch das Landrecht Tirnan'Ogs unter seine Kontrolle.
- 887 Der Wassermeister heiratet die Seekönigin und läßt sich zum Hochkönig ausrufen. Kontinuierlich beginnt er, seine persönliche Macht auszubauen.
- 901 Aufstand in Ilniot. Der Wassermeister wirft ihn brutal nieder. Massaker an der Führungsschicht. Seid dem spielt Ilniot keine eigenständige Rolle mehr. Noch im gleichen Jahr beginnt der Wassermeister damit, einen Streit mit dem Omni Magus anzufangen.
- 902 In einem Zauberduell vernichtet der Wassermeister den Omni Magus und bringt auch das Landrecht des Crinacs unter seinen Einfluß. In Oranadagh formiert sich ein geheimer Widerstand.
- 909 Nachdem sich der Wassermeister seine Energien gesammelt hat, versucht er, das Landrecht von Oranadagh unter Kontrolle zu bringen. Der König von Oranadagh wird gemeuchelt. Er ist aber kein Landrechtsträger mehr.
- Der Landrechtsträger verbirgt sich in Garionth. Das schwierige Gelände verhindert einen Zugriff des Wassermeisters.
- 911 Geheimes Treffen zwischen dem Landrechtsträger Oranadaghs, des Elfenkönigs aus Tirnan'Og, des Herrn von Ys und dem König von Garionth. Man beschließt, die Macht des Wassermeisters zu bekämpfen.
- 912 Der König von Garionth, letzter legitimer König, verweigert in Enangor zu erscheinen. Der Wassermeister bannt den König von Garionth.
- 914 Der Wassermeister versucht, das Landrecht der einzelnen Königreiche zu kontrollieren, in dem er seine persönlich Macht einsetzt. In den vier Königreichen, deren Landrecht er kontrolliert werden Marionettenherrscher durch ihn eingesetzt.
- 915 Der Wassermeister ruft sich zum Kaiser von Rhün aus und erklärt, es gebe kein Landrecht mehr, nur noch seine Macht. Der Wassermeister erklärt Garionth den Krieg. In den einzelnen Königreichen beginnt der geheime Widerstand.



917 Großer Zangenangriff auf Garionth. Ein Heer von angeworbenen Wahren fällt von Norden her in Garionth ein, während der Wassermeister von Osten angreift. Der Geheimbund beschließt, die verbleibende mystische Macht gegen den Wassermeister geballt einzusetzen.

918 Riesenmassaker von Monte Cherry

In der Nähe von Monte Cherry kommt es zur riesigen Schlacht. Die „Rebellen“ versuchen, die Macht des Wassermeisters durch den Einsatz ihres gesammelten Magie zu vernichten. Es kommt zu einer gewaltigen Entladung der magischen Macht, in der fast alle Aufständischen vernichtet werden. Der Landrechtsträger von Oranadagh und der Elfenkönig sterben. Der Herr des kleinen Volkes verbrennt sein Gesicht und wird am nächsten Tag auf der Flucht erschlagen. Der Landrechtsträger von Garionth flieht in die Berge und der Herr von Ys verschwindet.

919-1005 Die Phase der Ruhe

Der Wassermeister braucht diese Jahre, um innerhalb Rhüns die Verschwörer zu töten. Die Seevölker nutzen diese Zeit, um Rhün aus Audvacar zu vertreiben. Auch an der Grenze zu den Steinsippen kommt es zu Überfällen.

1006 Der Wassermeister proklamiert, daß es keine Macht neben ihm in Rhün gibt. Deshalb kommt es zum letzten Chekkrieg. Der Wassermeister dringt ohne Heer, aber mit Magiern in die Höhlensysteme der Chek ein. Mit Hilfe von Gas und schwarzer Magie werden unzählige Chek getötet. Die Überlebenden fliehen tief unter die Erde.

1008 Die Frau des Wassermeisters stirbt. Neue Frau des Hochkönigs wird eine Hexe aus Urkusch. Die Hexen und einige Magier beginnen, den Wassermeister zu unterstützen.

1009-1011 Streit der Marionetten.

Der Marionettenkönig von Tirnan'og verlangt vom Wassermeister die Herrschaft über Urkusch. Diese hat der Tyrann aber schon den Hexen versprochen. Die Macht des Wassermeisters ist sehr stark im Crinac. Spürbar in Oranadagh und Atalan, nicht vorhanden in Garionth, das er nur weltlich beherrscht. Aber obwohl er das Landrecht Tirnan'Ogs beherrscht, ist seine Macht dort nur gering. Der Wassermeister bringt in Erfahrung, daß das wahre Tirnan'og sich von der Welt der Menschen löst, da der Träger des Landrechtes keine politische Macht mehr über die Menschen in Tirnan'og hat. Deshalb ist das Landrecht in Tirnan'og schwach und deshalb kann der Wassermeister keine wahre Macht über Tirnan'og erlangen. Deshalb verlangt er von seinem Marionettenkönig, in das wahre Tirnan'og einzudringen, und das Landrecht zurück in die Welt der Menschen zu bringen. Dieser gelangt zwar nach Tirnan'og, wird dort aber vom Landrecht verbrannt und kehrt wahnsinnig zurück.

1012 Der Schiedsspruch

Nach dem Tod des Marionettenkönigs entscheidet der Wassermeister, daß Urkusch den Hexen gehören soll. Von nun an erkennen die Wahren die Herrschaft des Wassermeisters nicht mehr an. Da sie aber nicht gegen ihn kämpfen, sondern einfach anfangen, in ihren Sippenverbänden zu leben, verliert der Wassermeister zunehmend an Einfluß über die Wahren und über Tirnan'og. Der Elfenkönig bleibt Träger des Landrechtes, lebt aber im jenseitigen Tirnan'og. Bis zur Ankunft der Skannen verwaltet er nur noch das Landrecht, das wartet, bis es in Robert Dasar den neuen König für Tirnan'og erwählt. Die Wahren leben bis zur Krönung des Dakaren zerstritten und ohne Verbindung zum Land.

1013-1019 Die dunklen Kriege

Da der Wassermeister glaubt, seine Macht in Rhün sei nun unangefochten, beginnt er im Südosten



gegen die Seevölker und im Osten gegen die Steinsippen gewaltige Kriege zu führen. Dazu begibt er sich außerhalb des Landes. Dies nutzen die geheimen Kräfte, um sich in Garionth zu sammeln.

1020 Erscheinen des Wahren

Aus Ys kommt ein geheimnisvoller Führer, dessen Identität niemand kennt. Wegen seiner Weisheit und seines ausgleichenden Wesens wird er nur „Der Wahre“ genannt.

1021 „Der Wahre“, die Landsrechtträger von Garionth und Oranadagh, der Meister des kleinen Volkes und der Elfenkönig beschließen in Garionth dem Wassermeister nur noch passiven Widerstand zu leisten.

1021-1029 Durch das Ignorieren der Macht des Wassermeisters und seiner Macht, geht dessen Einfluß immer weiter zurück.

1030 In Atalan und im Crinac werden zwei neue Landrechtsträger geboren, die sich dem passiven Widerstand anschließen.

1032 Die Eroberungsheere des Wassermeisters werden an allen Fronten vernichtend geschlagen.

1033 Das große Duell

Nach 160 Jahren Macht und Einfluß erkennt der Wassermeister, daß seine Epoche zu Ende geht. Er forderte die Landsrechtträger der fünf Königreiche zu einem Duell vor den Toren Enangors heraus. Doch anstelle einer Wiederholung des legendären Bezwingens des Eislords, stehen die fünf Könige und der Herr aus Ys nur um den Wassermeister herum. Und je heftiger er sie angreift, desto schwächer wird er.

Am Ende bleibt nur ein ca. 55 cm großer Kobold übrig, der sich in wilden Flüchen und Tobsuchtsanfällen ergeht, bis er einfach explodiert.

1033-1410 Die Jahre des Chaos

1033 Die fünf Könige schließen sich noch auf dem Feld vor Enangor zusammen und vereinen ihre Landrechte zum Gesamtrhünischen Landrecht. Dieses Landrecht wird aus den einzelnen Landesrechten gebildet, hat aber seit 1033 einen eigenen Träger.

1035 Aus den Erfahrungen während der Herrschaft des Wassermeisters zieht Rhün den Schluß, daß es keine starke Zentralgewalt mehr geben darf. Von nun herrschen die Könige unabhängig über ihre Königreiche. Der Hochkönig ist nur noch eine Symbolfigur, die in Enangor lebt. Er ist aber nicht mehr Träger des gesamtrhünischen Landrechtes. Der Träger des Landrechtes für Rhün zieht sich nach Ys zurück, da seine fünf Teile zerbrochen sind. Auch wenn er nicht mehr politisch tätig wird, so sichert er doch durch die Jahre des Chaos die mystische Einheit Rhüns.

1039 Es kommt zu ersten Überfällen der Hexen von Urkusch in das Gebiet der Wahnen. Vor allem die Versklavung der Bevölkerung ist Ziel der Überfälle.

1047 Atalan erläßt ein Gesetz, daß in seinen Gewässern nur noch atalanische Schiffe Waren transportieren dürfen.

1056 Durch die Blockade und die hohen Transportkosten Atalans wirtschaftlich geschwächt, beschließt Oranadagh, eine eigene Kriegsflotte zu bauen.

1059-1073 Seekrieg zwischen Oranadagh und Atalan. Vor allem Nomar wird schwer geschädigt. Am Ende einigt man sich im Frieden von Tec Messar weitgehend auf den Status Quo.

1082 Garionth verschließt seine Grenzen zu Rhün. Zwar wird es von den Bürgerkriegswirren verschont, und blüht wirtschaftlich auf, isoliert sich aber von kulturellen Einflüssen.

1084 Höhepunkt der Überfälle der Hexen von Urkusch auf das Gebiet der Wahnen. der Stamm der



Gesaller wird ausgelöscht.

1094 Durch die Isolationspolitik Garionth läuft der Handel mit Waranag über Monte Cherry. Das reichsfreie Lehen wird zum zollfreien Gebiet erklärt. Verabschiedung des „Goldenen Marktgesetzes“, das befiehlt, daß alle Händler, die Waren durch Monte Cherry führen, dafür zwar keinen Zoll zahlen müssen, aber verpflichtet sind, ihre Waren für drei Tage in der Stadt anzubieten. Dadurch blüht Monte Cherry erheblich auf. Der Markt der Stadt wird bald zur Attraktion des südlichen Rhüns.

1105 Schlacht der Tausend Augen

In Innot bilden sich Piratennester, die den Seehandel Atalans erheblich stören. Als diese aber auch anfangen, Plünderungszüge nach Grandfouldh zu unternehmen, schließen sich Atalan und Garionth zusammen. Es kommt zur Schlacht, in der die Piraten vernichtet werden. Den überlebenden Gefangenen werden die Augen ausgestochen!

1123 Wegen des verstärkten Schmuggels wird in Garionth das Gesetz „Zur Unterbindung aller üblen Schmuggerei“ erlassen.

1178 Überfall der Urkuschhexen. Die Hexen führen ein erhebliches Kontingent von Söldnern aus ganz Rhün mit sich. Sie ziehen plündernd und versklavend bis vor Thostwell.

1180-1192 Urkuschkrieg

Unter dem Fürsten von Pythor sammeln sich viele Wahnenc clans und fallen in Urkusch ein. Es entbrennt ein mörderischer Bürgerkrieg, der in den kommenden zwölf Jahren das heutige Royalfloor, Urkusch und Elwyadd völlig verwüstet. Am Ende lassen die Kriegsparteien wegen allgemeiner Kriegsmüdigkeit von den Kämpfen ab.

1207 Vor allem die Wahren wurden durch den Urkuschkrieg geschwächt. Es kommt zu neuen Überfällen der Hexen von Urkusch.

1232 Die immer unverschämter werdenden Überfälle der Hexen von Urkusch führen zur Versammlung im Hain von Gwynsorrythost. Der Fürst von Pythor wird zum Anführer gewählt.

1236 Die Mauer von Tirnan' Og

Nach einigen Gefechten ziehen die Hexen ein riesiges Heer zusammen und wollen damit Pythor verwüsten. Der Fürst von Pythor legt in den Hügeln seiner Heimat einen Hinterhalt.

Dabei kommt zum ersten Mal eine neue Kampfweise der Wahren zum Einsatz. Die Krieger greifen nicht mehr wie früher in wilden Haufen an, sondern stehen in einer dichten Reihe, mehrere Glieder tief, auf einem Hügel. Der Einsatz großer, eckiger Schilder ermöglicht es, eine geschlossene Front zu bilden, an der der Angriff der Hexen, wie an einer Mauer abprallte. In der Überlieferung der Hexen von Urkusch wurde diese verheerende Niederlage damit erklärt, daß die Wahren eine Steinmauer gebaut hätten, die das Eindringen der Hexen verhinderte. Seit 1236 kam es zu keinen Überfällen mehr.

1257 Aus Geringschätzung den Frauen in Atalan gegenüber, verbündeten sich einige Lords aus Oranadagh und dem Crinac mit den Sturmmeistern, um sich deren Land anzueignen. Bei Nomar kommt es zur Seeschlacht, in der alle Schiffe aus Oranadagh versenkt werden.

1303 Reichstag in Tinangor.

Dies eine Mal gelingt es, den überwiegenden Teil der Adeligen zu versammeln, die auch fast drei Monate tagen, sich dann aber ergebnislos trennen.



1312 Durch die chaotischen Erfahrung des Reichstages ernüchtert und durch das Erstarken Waranags und der Steinsippen alarmiert, bildet sich eine Gruppe zur Restauration der hochköniglichen Macht.

1323-1410 Der Rosenkrieg

1323 Der König von Garionth Edmund Eisenseite, Sohn Aethelreds II. und die Königin von Atalan, die beide von den äußeren Feinden am meisten bedroht werden, schließen ein Bündnis, zur Restauration der alten Königsmacht.

1325 Der Fürst von Pythor Madog uap Maredudd und die Herrin von Monte Cherry treten dem Bündnis bei. Zur Erinnerung an die vergangene Macht, geben sie sich den Namen Bund der Rose. Der Crinac und Oranadagh reagieren noch in gleichen Jahr mit einem eigenen Bündnis, daß sie den Strauß von Rosen nennen, um ihren Anspruch auf Unabhängigkeit unterstreicht.

1326 Die Rose ruft den König von Garionth Edmund Eisenseite zum Hochkönig aus und fordert die anderen Reiche auf, ihm zu huldigen. Obwohl auch der Herr von Ys ihn unterstützt, kommt es noch in diesem Jahr zu den ersten Kämpfen.

1330 Da sich bei den Scharmützeln keine Ergebnisse abzeichnen, beschließt der Hochkönig Edmund Eisenseite durch Konzentration aller Kräfte, die „Rebellen“ einzeln zu unterwerfen.

1331 Die gesamte Heeresmacht des Hochkönigs Edmund Eisenseite fällt in Oranadagh ein. Belagerung Enangors. Einnahme und Plünderung Enangors.

1332 Wahnemord

Die Stämme des nördlichen Tirnan'og fürchten, daß der Herr von Pythor König über sie wird, wenn die Zentralgewalt wieder errichtet wird. Sie laden ihn nach Thostwell, um ihm zu huldigen, töten ihn aber.

1333-1356 Krieg der Fremden

Im Anschluß an den Wahnemord entbrennt in Tirnan'og ein Bürgerkrieg zwischen den Wahnern, so daß Tirnan'og erst einmal auf keiner Seite in den Krieg eingreifen kann. Es kommt zu Angriffen Waranags und der Steinsippen, woraufhin sich die Herrin von Monte Cherry und die Königin von Atalan in ihre Gebiete zurückziehen, um gegen die Fremden zu kämpfen. Alleine kann Garionth den Gegenangriff des Crinac und Oranadagh nicht aufhalten und wird besiegt.

1356 Die Kämpfe ziehen sich hin. Da aber Oranadagh und der Crinac vor einem Bündnis mit den Fremden zurückschrecken und da sie letztendlich nur ihre Unabhängigkeit verteidigen wollen, kann die Rose die äußeren Feinde abwehren.

1357-1400 Langsam sammeln sich die Kräfte des Hochkönigs Edmund Eisenseite wieder und verstärken ihren Druck auf Oranadagh. Der Bürgerkrieg in Tirnan'og wird beendet und die einzelnen Clans kämpfen als Söldner auf beiden Seiten.

1400-1410 Die zwei Könige

Da die Lage Oranadaghs immer Schwieriger wird, krönen der Crinac und Oranadagh 1400 einen Gegenhochkönig. Beide Könige wagen aber die Schlacht nicht.



1410 Nicht des Landes

Da sich keine Entscheidung abzeichnet und die äußeren Feinde sich wieder sammeln, erscheint ein kleines Mädchen und fordert die beiden Könige dazu auf, sich einer Prüfung zu stellen. Beide Könige treten in Ys vor einen heiligen See und beanspruchen, der rechtmäßige Hochkönig von Rhün zu sein. Aus dem heiligen See schießt eine helle Flamme und verbrennt beide, da es die Aufgabe des Hochkönigs ist, das Land zu schützen.

1410-1714 Wahnenkriege

Noch in Ys wählen die Edlen und Mächtigen die Königin von Atalan zur neuen Hochkönigin. Die nächsten Jahrhunderte sind von wechselseitigen Überfällen der Rhüner und Wahren geprägt.

1707 Landung der Skannen

1993 Erscheinung Albanacs

O Neue Ära, das Spiel beginnt.