

## Ra Manan !

Die Thuatha haben Anfang Mai ein sehr schönes Jahrestreffen veranstaltet. Dabei hatten wir einige Gäste anderer Völker und einige Interessenten, von denen sich drei anschliessend unseren Reihen anschlossen. Anja, Karen und Gudrun verstärken ab sofort unseren Clan. Aus der Clanliste gestrichen haben wir Sandra, von der wir lange nichts mehr gehört haben. Frank Neugebauer sehen wir als Privatperson zwar hier und dort, aber von Followinteresse leider keine Spur. Für uns ist er Eremit, also jemand, der jederzeit wieder herzlichst willkommen ist, aber mit dem wir nicht mehr ernstlich rechnen. Auf dem Fest werden wir wieder einen Thuatha-Abend veranstalten. Bei unseren Abenden ist jeder willkommen, explizite Einladungen werden nicht ausgesprochen, höchstens mal ein geselliges "kommste eigentlich auch heute abend?". Das gilt natürlich nicht nur für unsere Clanabende auf dem Fest, sondern auch für unsere Thuathatreffen, der Mailingliste und der Mitarbeit an unserer Kultur.

Ich freue mich auf das Fest und darauf, euch wiederzusehen,

Euer **Siber**



## Dhuít !

Ich kann mich Sibers Worten oben nur anschliessen: Das Thuatha-Jahrestreffen war schön und gemütlich, und wir hatten eine Menge Spaß. Bilder sind auch schon zu sehen, und zwar unter [www.tirthuatha.de](http://www.tirthuatha.de), von mir kommentiert. :-)

Auch auf [www.huegelvolk.de](http://www.huegelvolk.de) sind nun Fotos zu sehen, u.a. von der „schrecklich kleinen Familie“.

:-)

Unsere fleißigste Schreiberin Britta hat in dieser Ausgabe des „Steinkreis“ eine Antwort zu Æolus' Bitte an Chat Bidu ihn auszubilden geschrieben. Wir dürfen nun gespannt sein, ob er die

### Impressum

Der Steinkreis ist eine Publikation der Followgruppe "Volk von Tir Thuatha". Alle Rechte an den Beiträgen liegen bei den Autoren, die sich auch im Sinne des Presserechtes verantwortlich zeichnen. Ansprechpartner: Christian Elstrodt, Wallstr. 1, 42897 Remscheid. Email: [siber@tirthuatha.de](mailto:siber@tirthuatha.de)

# VORWORT

Herausforderung annehmen wird, - und ob er das Rätsel zu ihrer Zufriedenheit lösen kann.

Viel Spaß beim Lesen

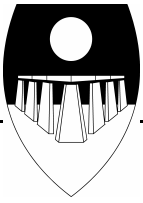
Carolin aka **Fiacha e'dhelcú**

### Inhalt

- Seite 2 „Der Dämon Teil 3“ von Ludwig Rehle  
Seite 3 „Von Fynn Cwmachdod ra Mortael an Garwydd Siber Lobar“ von Manfred Müller  
Seite 5 „Von Garwydd Siber Lobar an Fynn Cwmachdod ra Mortael“ von Christian Elstrodt  
Seite 6 „Mentor, Mentor, - hör mein Klagen“ von Britta Durchleuchter

Herzlichen Glückwunsch allen  
Geburtstagskindern  
im Juni:  
Bernd Meyer  
im Juli:  
Olilver Moses  
im August:  
Cordula Bähr





## Der Dämon Teil 3

### Das Leben im Freien Taesiw

Taesiw, Tir Thuatha, Alte Welt, 38 ndF

Das Leben im Freien Taesiw, dem Herrschaftsbereich des Prinzen Aaar, beginnt sich zu normalisieren, ja es nimmt geradezu friedfertige Züge an:

Manch Bürger fragt sich zwar, woher all das Geld kommt, doch die einzige Antwort darauf ist inoffiziell und lautet: Der Teehandel floriert! Und wer will auch schon ernsthaft wissen, woher das Geld kommt, mit dem die Arbeiten an der Stadtbefestigung bezahlt werden? Oder wer die ganzen Söldner bezahlt ...

Und als dann nach den ersten 100 Tagen der Herrschaft des Prinzen verkündet wird, daß nunmehr auf ein Jahr und einen Tag keine Steuern oder Zölle erhoben werden, verfällt die Stadt in einen wahren Taumel: Schiffe werden auf Kiel gelegt, Häuser repariert und Geschäfte gegründet!

Alle die in der Stadt sind, seien es die Bürger, die Söldner, Flüchtlinge, einfach alle haben das Gefühl eines unglaublichen Neuanfanges, das Gefühl des Friedens und eine Ahnung des Wohlstandes!

### Dämon und Prinz

Im Palast des Fin, Taesiw, Tir Thuatha, Alte Welt, 38 ndF

Der Prinz sitzt alleine auf seinem Thron in der großen Halle. Alleine? Nun ja, für jeden Außenstehenden wohl schon. Allein die zuckenden Lippen und gelegentlich fahrigen Gesten erwecken den Anschein, als ob der Prinz in ein Gespräch vertieft ist ...

“Was machen wir hier? Die Stadt gehört uns. Irgendwie hatte ich mir die Herrschaft eines Dämons anders vorgestellt. Irgendwie .... blutiger!”

*“Hahaha! Wie einseitig Deine Vorstellungen sind! Ich genieße alle Gefühle der Menschen. Tod und Leid hatte ich schon. Jetzt will ich Freude erleben!”*

“Wir verschwenden hier unsere Zeit. Und außerdem kann ich mir nicht ernsthaft vorstellen, daß die Dannanain sich so ohne weiteres einen Teil Ihres Gebietes abnehmen lassen! Es ist viel zu ruhig! Auch bin ich mir überhaupt nicht sicher, ob mein lieber Papa sich so richtig freut, daß ich sein altes Stammkönigreich wiederbegründe! Laß uns auf See gehen und Schiffe kapern!”

*“Nein! Mir gefällt es hier! Und ich weiß bereits, welches menschliches Gefühl ich als nächstes kosten möchte: Ekstase in allen Varianten!”*

“???”

*“Du wirst eine verstärkte Patrouille aus gemischten Kräften aussenden. Ihr Ziel wird der Garten der Lüste sein. Ich möchte wissen, wie dessen Zustand ist. Ob und wie wir dieses Gelände erobern können.”*

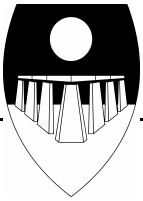
“Aber ... “

*“Nein, hör mir zu: Ein Teil unserer Gefolgschaft wird mit Geld bezahlt, das nur geflossen ist, weil die Geldgeber einen neuen Garten wollen. Teils als Inhaber eines der Etablissements, teils aber auch, weil Sie dort wieder Ihre Freuden kosten wollen! Und so sprechen zwei gute Gründe dafür!”*

“Nun gut. Aber sag mir, wohin ist die Sibhers Glück unterwegs? Sie sollte schon seit Wochen wieder da sein!”

*“Du wirst es schon noch sehen!”*





## Erstkontakt

An Bord der Sibhers Glück, am Rande der bekannten Welt, Alte Welt, 39 ndF

“Kapitän!”

“Steuermann?”

“Die Männer werden unruhig! Sie befürchten, daß wir über den Rand der Welt fallen werden!”

“Das ist Unsinn! Ihr wißt so gut wie ich, daß wenn wir lange genug durch den Endlosen Ozean segeln, wir auf einer der anderen Welten ankommen!”

“Ja, ich weiß das, aber die Mannschaft nicht. Inzwischen ist der Streit an dem Punkt, angekommen: Ruht die Welt auf dem Rücken einer riesigen Schildkröte, oder ...”



“Segel! Segel am Horizont!”

Die beiden Offiziere der Sibhers Glück eilten zur Reling. Und was sich ihren Augen bot, war unglaublich: Nach und nach füllte sich das Meer mit Segeln. Segeln so weit das Auge reichte! Und mit was für Segeln: Trapezförmig und offenbar aus festem Material!

Entsetzt wollen die Offiziere der Sibhers Glück abdrehen. Doch in diesem Augenblick tauchen auch in allen anderen Himmelsrichtungen Schiffe auf. Sie sind umzingelt! Und so bleibt

ihnen nichts anderes, als darauf zu hoffen, daß das genannte Erkennungszeichen Wirkung zeigen würde.

Zwei Tage später nimmt die Sibhers Glück wieder Kurs auf die Heimat. Sie wird dabei begleitet von einem schnellen Kriegsschiff der Flotte.

© Ludwig Rehle, 2002

Göppingen



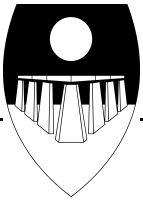
Von  
Fynn Cwmachdod ra Mortael  
an  
Garwydd Siber Lobar

Im Frühjahr des Jahres 39 nach der Finsternis sendet diese Nachricht dem Herrscher auf dem Purpurthron zu Dhanndhaer, Garwydd Siber Lobar, aus der Clanthonier Stadt Peutin sein Gesandter in Clanthonischen Angelegenheiten, Fynn Cwmachdod ra Mortael, behelfs der Zunge dieses Barden der Nemhedhinn, dem selbige verdorren möge, ließe er etwas weg oder füge er etwas hinzu.

Die Baustelle, die die Clanthonier Peutin, die “Goldene”, nennen, ist weit davon entfernt, ein angenehmer Ort zu sein. So fühlen jene, die dem Land verbunden sind und keine Angst haben, daß ihnen der Himmel auf den Kopf fallen könnte. Die Clanthonier, und unter diesen eigentlich nur jene, die über das Meer kamen, bleiben uns weiter so fremd wie wir ihnen. Ihre Häuser sind so eng wie ihre Gedanken, ihr Zutrauen so gering wie ihre Macht.



Also will ich Euch nicht belügen und eingestehen, daß es mich nur selten dorthin zieht. Für



den Alltag zwischen denen und uns bedarf es des Gesandten kaum. Das Nötige machen Heerführer untereinander ab, oder auch nicht. Unsere Güter wollen sie selten, und wenn, dann plagt sie der Geiz. Ihr König schweigt, der Truchseß macht sich rar und der Albghinn, der immer noch Kämmerer sein will, schmort im Kerker zu Tandor, was soviel bedeutet wie eine gemütliche Haft in aller Behaglichkeit unter den Fittichen seines Freundes, des Grafen Wolf.

Ich hatte jüngst Gelegenheit, diese und andere Angelegenheiten zu erkunden und zu bereden, als Erzherzog Egbert, der Herwart von Finstersee, mich zu einem Mahl einlud, just an dem Tag, als er den Kronrat in sein Stadthaus befahl, um über die Nachfolge der abgetretenen Peutiner Gräfin Adikema zu beraten. Eingestanden, ich wurde satt, wenngleich die einzige wirkliche Köstlichkeit eines jener qualmenden, dicken Mitbringsel aus Huanaca war, und ich frage mich, ob nicht das allein schon Grund genug ist, dieses verdammte Land für alle Zeit an Ageniron zu binden. Ich frage mich auch, wie ihr das seht?

Nach dem Mahl bot ich meinen Abschied an, doch man lud mich ein zu bleiben, und so erlebte ich, wie zwei Männer sich um den leeren Grafenthron bewarben, die verschiedener nicht sein könnten, Clanthern beide, also edel von Geburt, von Gemüt jedoch Gemeine:

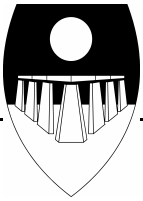


Matthias von Ricks war der Name des ersten, der Clanthon vor alle anderen Reiche gestellt sehen wollte. Handel und Wandel seien ihm ein Greuel, allein das Schwert zähle – ein übler Mensch, der mir nach leichtfertiger Beleidigung am Morgen vor die Klinge geführt wurde und nur deshalb mit dem Leben davonkam, weil die Samburer einen Zweikampf nach dem ersten Blut beenden und jede Wunde sogleich von einem Heiler versorgen lassen. Der andere Bewerber hieß Hubert von Geusern, ein friedlicherer Mann als Ricks, fett an Gestalt und reich an Gütern jeder Art, ein Händler, mit dem

ich mich zu einem Plausch zurückzog. Die Aussicht auf gute Geschäfte ängstigt ihn nicht und so denke ich, daß unsere Waren bald häufiger gen Süd fahren werden. Der Gesandte hat sein Brot verdient.

Erfahrt nun aber auch, daß es dem Kronrat recht schwer fiel, über den Grund des Zusammentreffens, die Kür des neuen Grafen also, zu beraten. Wenn ich nicht bis zur Nacht geblieben wäre, hätte ich nicht erfahren, daß von Geusern schließlich das Grafenamt gewann, denn schon vom ersten Bissen an vergiftete ein ekliger Kleingeist die Stimmung an der Tafel: Baron Kunz, ein Vasall des Grafen von Tandor und Stellvertreter des Erzherzogs in der Führung des clanthonischen Heeres. Unablässig fiel er jedem in die Rede, befragte arglose Esser nach ihrer Meinung, die Haft des vermaledeiten Albghinn betreffend, und vertrat die Ansicht, Pendror sei unverzüglich freizulassen. Dabei gewann ich vielmehr den Eindruck, als sei den meisten Clanthern, den Erzherzog eingeschlossen, daran gelegen, zu vergessen, wo der Schlüssel zu Pendorrs Verlies aufbewahrt wird. Sie fürchten kaum etwas mehr, als den Ränkeschmied vor Gericht zu stellen. Zieht Eure eigenen Schlüsse, Herr. Mein freundliches Angebot, Pendror in Eure Obhut zu übergeben, wurde unwirsch abgelehnt.

Der keifende Baron Kunz jedoch gab keine Ruhe. Bald lenkte er sein Augenmerk auf des Erzherzogs Söhne. Besonders Turon, der ältere, kaum zwanzig Lenze zählend, hatte es ihm angetan. Egbert solle ihn nach Huanaca schicken, Egbert solle seine Söhne zuvorderst gegen die Pyramide anrennen lassen – aber war es nicht Kunz, dem der Mangel an Leitern anzulasten ist, die für ein Anrennen nötig gewesen wären? Wie es auch sei: Kunz beleidigte seinen Gastgeber auf das Übelste, und es muß ein noch übleres Geheimnis sein, das beide aneinander bindet, andernfalls der mir als aufbrausend bekannte Egbert den armseligen Erbsenzähler wohl noch bei Tisch getötet hätte. Stattdessen handelte der sich Forderungen ein, zuvörderst von Turon, der bei aller Jugend die Macht derselben hat und mangelnde Erfahrung



mit Mut und Kraft ausgleicht, dann von mir, was ich gern sofort eingelöst hätte, weil Kunz meinte, die Würde meines Alters verspotten zu müssen, dann von Baron Richard, dem Seelenjäger, der zum Lachen in den Keller geht, wie wir bei uns zu sagen pflegen. Der Regel nach hatte ich jedoch zu warten, bis es Zeit und richtiger Ort und ich an der Reihe wäre – vorausgesetzt, es bliebe etwas übrig für mich.

Herr, ich wünsche Euch, daß Ihr Kunz niemals kennenlernen müßt, denn es ist mir eine traurige Pflicht, Euch mitteilen zu müssen, daß der Bastard drei Zweikämpfe lebendig überstand. Daran sind jedoch die Regeln der Clanthonier schuld, nicht mein Schwert, das gern mehr geleistet hätte. Zuerst nämlich trat Turon an, um die Schmach auszulöschen. Ohne viel Federlesens trennte sein erster Hieb Kunzens linkes Ohr ab. Dabei floß eine nicht unbeträchtliche Menge Blut, so daß Kunz den Kampf zwar verlor und Turon seine Ehre zurückgewann, sein Widersacher aber überlebte, was ich bedauerlich und erfreulich zugleich fand. Mein Arm war nicht ganz so flink wie der des jungen Turon, doch auch ich traf Kunz am Schädel. Nun verzeiht einem alten Mann, daß es ihm nicht gelang, das schäbige Haupt mit einem Streich von den Schultern zu nehmen. Stattdessen schlug ich Kunz das rechte Ohr ab. Und wenn nicht beide Male ein Heiler den Nichtswürdigen zusammengeflickt hätte, wäre meine dringlichste Bitte gewesen, dem Baron die Ohren verkehrt herum anzunähen. So konnte das blutende Schandmaul seinem dritten Herausforderer gegenüberreten, und nur weil Kunz stolperte, lief Richard In'Belde in die gestreckte Klinge des todgeweihten Barons, verlor seinen Kampf und zog genauso mürrisch von dannen wie er gekommen.

Ich gelobte Euch das eine oder andere, Frieden unter anderem, und daß das Verhältnis zum neuen Clanthon ein gutes sein möge, dafür zu sorgen meine Aufgabe. Es sei! Ich stehe dazu, jedoch werdet Ihr mir nachsehen, wenn ich in diesem Fall eine Ausnahme mache. Sollte Baron Kunz noch einmal den Landweg

zwischen Tandor und Peutin wählen, gehört das Leben dieser Laus mir. Ohnehin gewann ich den Eindruck, daß der Geck in Huanaca viel dringender gebraucht wird. Möge Righ Gwyddor die Einsicht gewinnen, daß clanthonische Leitern, so sie denn einmal gebaut wären, von einem clanthonischen Baron befehligt werden solten!

Das thuathische Gastmahl mag lauter sein, schlechter ist es nicht, ehrlicher allemal.

Wichtigere Erkenntnis kann ich Euch für dieses Mal nicht übermitteln, ausgenommen die Frage, was clanthonische Bauarbeiter, die mit Finsterseer Einschlag sprechen, auf dem Frühlingspfad gen Nor zieht? Brauchen die Bolghinn neuerdings Hilfe beim Hausbau? Bauen Cdhinn?



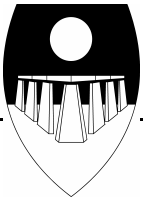
Nach Tandor jedenfalls ziehen diese nicht, denn dort gibt es genug Bauleute. Vier Edle aus Finstersee fragte ich und alle zuckten mit den Schultern. Ihr könntet Draywydh Nachricht senden, daß die Seinen ein Auge auf das gute Werkzeug haben mögen – es könnte abhanden kommen.

Erwartet mich an den Feuern des Frühjahrs! Dies sagt der Hüter Eurer Grenze, Fynn Cwmachdod ra Mortael, den die Seinen Starkhand von Calan nennen und Herr von Himmelswehr, mit der Zunge des Barden, der nun schweigt.

© Manfred Müller, 2002

Köln





Von  
Garwydd Siber Lobar  
an  
Cwmachdod ra Mortael

So überbringt der Garwydd von Tir Thuatha seinem treuen Gefolgsmann Cwmachdod ra Mortael diese Botschaft durch den Verstand und die Sinne des Druiden Gweryll.

Es gibt viele alte Sprichworte in meinem Land. Wenn Moch meine Zeit beendet, werden einige neue Sprichworte sich in den Reigen der Weisheiten eingefunden haben. Eines davon lautet: Für schlechtes Betragen gibt es keine Entschuldigung. Höflich ist nicht die dekadente, intrigante Freundlichkeit sudlicher Königshäuser und unziemlich allemal ist das Erniedrigen von Abwesenden zur eigenen Erhöhung.

Ihr, mein treuer Gefolgsmann, seid mir in allen Jahren redlich und geradeaus begegnet. Ich sah Euch weder jemals überheblich noch unterwürfig. Aus den Steinen von Männern Eurer Treue und Wahrhaftigkeit sind die Mauern Dhanndhaers erbaut. So sage ich nun folgendes: Das Gastrecht ist dem Thuatha heilig. So heilig, dass es jeden unterwirft, ob Gastgeber oder Gast. So hat bei einem Gastmahl jedermann die Verpflichtung, dieses Recht zu ehren und zu verteidigen. Wird es verletzt, so ist unmittelbare Sühne alte Sitte und heiliger Geas. Ich schätze Eure diplomatischen Bemühungen und verstehe die clanthonischen Bräuche, doch das Verteidigen der eigenen Tugend wird Euch kein König und kein Druide einschränken. So verfährt denn mit Menschen, die das Gastrecht verletzen so, wie es Euer Blut befiehlt. Mein Groll wird Euch nicht treffen, und sorgt Euch nicht um den Frieden zwischen Clanthon und Tir Thuatha. Beide folgen dem Pfad alter Wahrhaftigkeit, und Schmeißfliegen werden das erstarkende Band nicht zerbeißen können.

Zu Eurer zweiten Eingabe: Die Baumeister aus Finstersee werden Clanthon mittlerweile wieder

erreicht haben, und es wird kein Geheimnis sein, dass diese Menschen nunmehr den Weg des Händlers begehen wollen. Haben sie doch ihre Bauwerkzeuge bei Draywydh mit hohem Gewinn veräußert, indem sie nicht nur zwei wertvolle cladhinnische Ziegenfelle, sondern zusätzlich auch noch ihr eigenes Leben zum Tausch erhielten.

© Christian Elstrodt

Mai 2002

Remscheid

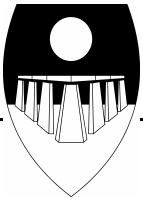


## Mentor, Mentor - hör mein Klagen

Die Druidin durchschritt überlegend immer und immer wieder ihr Gemach. Seit einer Stunde wollte sich einfach kein akzeptabler Gedanke zu dem Problem stellen, das sie in Form eines Briefes in ihrer Hand hielt. Ebenso oft wie sie ihre unruhigen Runden abschrift, starrte sie das Papier in ihren Händen an, als sei es für die darauf geschriebenen Worte verantwortlich.

„...mich Eurer Führung – und so Moch es will - Eurer Disziplin mit Fleiß und Rechtschaffenheit zu unterstellen.“

Der Laut, der sich aus Chat Bidu's Stimmbändern formte, sollte ein Seufzer werden, klang aber mehr wie das knurrende Drohen eines in die Ecke getriebenen Tieres. Bei Airdhust, - das war wirklich das Allerletzte, was sie jetzt gebrauchen könnte! Einen pubertierenden Mocha Kronprinzen, der weit



mehr für seine Späße, als seine Ernsthaftigkeit bekannt war, und der sogar noch forsch genug war, ihr zu verstehen zu geben, dass er plötzlich ernsthaft an Wissenschaft und Bildung interessiert sei.

Und was die Disziplin anging...

Nein, - niemals!

Erneut streifte ihr Blick das Papier.

*„Nicht schaden soll es Euch! Darum verlangt, was immer Ihr als Leistung begehren wollt, nebst Dank, der Euch gewiss.“*

Ein weiteres, bedrohlicheres Knurren kam über ihre Lippen.

Das hatte er offensichtlich von seinem Vater! Immer so unverschämt gönnerhaft. Aber selbst Arkan hatte sich bisher die Zähne daran ausgebissen, Chat Bidu mit freigiebigen Geschenken beeinflussen zu können oder gar zu umwerben. Ein zufriedenes, leicht arrogant wirkendes Lächeln umspielte ihre Lippen.

Gewiss, der Hügelprinz hatte immer noch nicht aufgegeben, aber das lag wohl eher an der Mentalität des Hügelvolkes, - sie hatten viel Zeit, - und darauf vertrauten sie immer.

Nichtsdestotrotz, wieso kam Æolus ausgerechnet auf die Idee, sie als Mentor wählen zu wollen? Was war mit Lorendas? Immerhin hatte er der Familie schon als Mentor gedient.

Vielleicht konnte er ihr erklären was da vor sich ging. War es irgendeines dieser hinterhältigen Spiele der Häuser? Oder sollte sogar Arkan selbst....?

Chat Bidu starrte auf den großen Spiegel, welcher in der Ecke ihres Gemachs stand. Seine enorme Größe wurde von dem glatten, unverzierten, massiven Holzrahmen noch unterstrichen.

Langsam schritt die Druidin auf den Spiegel zu, den Blick fest auf die Augen ihres Spiegelbildes fixiert, und verharrte so, als könne sie die Antwort der vielen Fragen in ihren Augen ablesen...

Lorendas blickte erstaunt. Die Druidin hatte den alten und begnadeten Mentor Arkans im Palastgarten aufgesucht, wo er die wärmende Nachmittagssonne zur Heilung seiner Rückenschmerzen genoss, und hatte ihm vom Anliegen des jungen Prinzen berichtet.

Vielleicht waren es Lorendas steif wirkenden Bewegungen, vielleicht auch nur die bloße Tatsache, dass das Heilen ihr zu einer vertrauten Selbstverständlichkeit geworden war, - auf jeden Fall bemerkte Chat Bidu, dass ihre Hände den Rücken des alten Mannes vorsichtig massierten, als sie mit ihrem Bericht endete.

„Warum hört Ihr auf, Verehrteste? Das ist wirklich das Angenehmste, was mir seit langem widerfahren ist, - seit langem, selbst für einen Tuach na Moch,“ witzelte er.

Die Druidin lächelte.

„Nun, ich hätte es wohl erst einmal erfragen sollen, ob ich...“

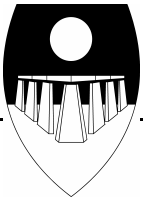
„Unsinn, für solche verschämten Höflichkeiten bin ich zu alt,“ brüskierte sich Lorendas, und drehte sich leicht mit dem Oberkörper zu ihr und umgriff das Handgelenk der Frau. Für einen Augenblick nahm er eine Starre in ihr wahr, die seinem Griff entgegenwirkte, und so lockerte er instinktiv seinen Griff und zog Chat Bidu sanft auf den freien Platz der Steinbank neben sich. Sein Blick ruhte immer noch forschend auf dem Gesicht der Druidin, die jetzt neben ihm sitzend ihren Kopf gehoben hatte und in die Sonnenstrahlen blinzelte, als sei nichts gewesen.

Der alte Mentor seufzte tief, und als seine wässrigen blauen Augen ihrem Blick begegneten, war ihm bewusst, dass seine Instinkte für Verborgenes immer noch sehr gut funktionierten.

„Verzeiht, weise Mutter, ich habe selten mit schüchternen Wesen zu tun, ich wollte Euch...“

„Aber nein, Lorendas, ich bitte Euch, ich war wohl nur überrascht. Also, was meint Ihr zu der Bitte des Prinzen?“

Chat Bidus Stimmlage ließ Lorendas erkennen, dass sie nur das Thema des Prinzen diskutieren wollte. Der alte Mann lächelte, - schüchtern oder nicht, wenn es um ihre Arbeit ging, konnte ihr wohl niemand etwas vormachen.



„Nun, sehen wir es mal so...“, begann er zu sinnieren, „Ich werde mit Euch das Für und Wider durchforsten. Und ich bin mir sicher, dass Ihr meine alten Gedankengänge bestimmt fördern könntet, wenn ihr weiterhin mit Euren begnadeten Händen meinen Rücken behandelt.“ Die Druidin lachte amüsiert, erhob sich aber und wandte sich Lorendas' Schultern zu. Kaum dass ihre Fingerspitzen zielsicher seine Schulterblätter berührten, hörte er ihre leise dunkle Stimme: „Also, - ich höre...“

*Verehrter Æolas*

*Mit freundlichem Entgegenkommen habe ich Eure Bitte durchdacht, und bin zu dem Entschluss gekommen, dass ich Eurem Wunsch nach Führung durch mein Wissen grundsätzlich nicht abgeneigt bin.*

*Dennoch gebietet es mein Respekt vor dem Hause e`dhelcú, dass ich nebst einer Prüfung Eurerseits, ob Ihr zu Eurem edlen Blute auch die Visionen eines Gelehrten in Euch tragt, erkläre, dass ich Euch nur unterweise, wie es meines Standes gebräuchlich ist.*

*So solltet Ihr überdenken, dass ich fürwahr ohne Erklärung meiner selbst, Euch, wenn es mir so beliebt, jederzeit wieder von meinen Studien verweisen kann.*

*Gleichfalls solltet Ihr sorgsamst überdenken, dass nur meine Person entscheidet in welcher, und wieviel Lehre ich Euch Einblick gestatte.*

*Und von großer Wichtigkeit sei genannt, ob Ihr wirklich gewillt seid, Euch eine Druidin als Mentor zu wählen. Schmeichelhaft wie Eure Wahl als auch Eure Worte mir gegenüber auch sein mögen, so ist es doch von Vorteil zu wissen, dass Mentor und Schüler eine lebenslange Einheit bilden, so denn beide ihr bestes gewillt sind zu tun.*

*Mögen diese Worte Euch nicht im Streben nach Lehre durch meine Führung ernüchtern haben, so bin ich bereit Euch als meinen dienstbaren Schüler anzunehmen, an dem Tage, an dem Ihr mit der mir an Euch gestellten Aufgabe und ihrer Lösung an meiner Türe um Einlass bittet.*

*Bringt mir etwas, das*

- *das Herz erfreut*
- *die Gedanken fordert*
- *die Sinne erfahren lässt*
- *die Zärtlichkeit weckt*
- *die Feinde erschreckt*

Der flackernde Schein des Kerzenleuchters zu ihrer Linken warf unruhige Schatten auf die dunklen Wände ihres Zimmers. Ein Mondvogel sang und erfüllte die Stille der klaren Nacht mit seiner zarten und sehnsuchtsvollen Stimme.



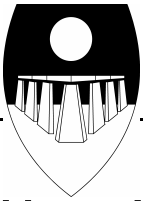
Chat Bidu legte die Feder zur Seite. Zufrieden faltete sie den Brief, verzierte ihn mit dickflüssigem Wachs und drückte den schweren Siegelring mit einer eleganten Bewegung hinein. Ein Geschenk des Hügelprinzen, welcher meinte, eine Frau ihres Standes müsse unbedingt ein eigenes Zeichen besitzen. Und auch wenn sie einige Zeit gebraucht hatte, die alten Mocha-Worte zu übersetzen, die den Rand des Ringes verzierten, so hatte sich der Groll gegen Arkan diesbezüglich doch geschmälert. Nicht zuletzt, weil Lorendas ihr erklärte, dass „Weise Mutter“ keineswegs eine Verniedlichung ihres Druidenstandes sei, als vielmehr die allgemeine Bezeichnung des Hügelvolkes für besonders gelehrte Frauen.

Lächelnd erhob sich die Druidin und trat an das offene Fenster. Ein leichter Luftzug ließ die nur mit einem Lendentuch bekleidete Frau frösteln. Der fein gewebte bunte Stoff umspielte mit dem Luftzug ihre Beine.

Gleich morgen würde sie den Brief weiterleiten, und somit wäre der Fall Æolas abgeschlossen. Diese Zeilen würden diesen verwöhnten Prinzen schnell Ernüchterung verschaffen, - und wenn nicht, so würde er sich an ihrer Aufgabe wahrscheinlich die Zähne ausbeißen. Sachlich, höflich, wundervoll diplomatisch gelöst.

(c) Britta Durchleuchter  
Mai 2002  
Kalkar





## Unter Karos II: Der Berg ruft Spielbericht des Rollenspiels vom 24. Mai 2002

Hier ist die wortreiche Geschichte des Rollenspiels vom letzten Freitag. Da meine Spielfigur nicht schreiben kann, sind vermutlich etliche Namen falsch geschrieben...

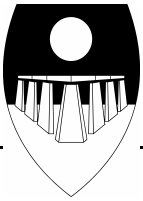
Zur Erinnerung: Wir sind vier Thuatha (Makror, Minka, Glen und Cairegwyn, wobei Glens Name eigentlich länger ist) und ein Fremdländer ("mein Name ist Yurga, ich bin nicht von hier"), die als Wachen bei einer Handelskarawane angestellt waren, als diese in den Bergen von Tir Cladhainn von einem Trupp Cladhinn überfallen wurde. Uns gelang es, der Gefangennahme zu entkommen, die Händler wurden jedoch in ein Bergwerk verschleppt. Der erste Teil ("Unter Karos") endete damit, dass wir vor dem Bergwerk im Gebüsch versteckt den Eingang beobachteten, da sich einige von uns vage verpflichtet fühlten, die Händler zu befreien (Glen dagegen: "Warum sollten wir irgendetwas tun?").

Im zweiten Teil - nennen wir ihn "Der Berg ruft" - schlossen wir nach einigen Stunden (oder waren es Tage? die Bergluft muss mir mein Zeitgefühl genommen haben \*g\*), dass sich mindestens 20 Wächter im Bergwerk befinden müssen. Außerdem waren anscheinend auch Schlafstätten usw. im Inneren des Berges, außen war davon jedenfalls

nichts zu sehen. Die zwei Wächter am Eingang hätten wir zu fünft vermutlich überwältigen können, da wir aber nicht wussten, ob wir das lautlos schaffen (Makror: "Wenn man Rollenspiel machen will, muss man ein bisschen risikobereiter sein... Andererseits leben wir noch."), und überhaupt, was wir danach tun sollten, beschlossen wir schließlich, erstmal die Gegend zu erkunden (in der heimlichen Hoffnung, es gebe einen Hintereingang).

Rechts setzte sich die Bergwand fort, bis man auf kargerem Gelände kam, wo die Deckung nicht mehr ausreichte. Links konnte man um den Berggipfel herumgehen, bis sich das Terrain langsam senkte, vermutlich in ein Tal in Richtung Caer Iver (falls ich das richtig geschrieben habe), der Burg, von der aus unsere Karawane vermutlich überfallen worden war. Bis zum Gipfel "unseres" Berges waren es noch schätzungsweise 200 Höhenmeter, deswegen beschlossen wir hinaufzusteigen, um von oben einen besseren Überblick zu bekommen.

Während des steilen, aber unproblematischen Aufstieges bemerkte Yurga eine merkwürdige Wärme, die sich laufend verstärkte. Er schützte ein dringendes Bedürfnis vor und ging der Sache, während wir anderen ahnungslos weiterkletterten, auf den Grund. Es stellte sich heraus, dass die Wärme mit dem Ring zusammenhing, den er während des Überfalls auf die Karawane umsichtigerweise für dessen Besitzer (einen der



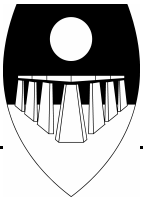
in Panik herumlaufenden Händler) "aufbewahrt" hatte. Dummerweise bekam Yurga den Ring nun nicht mehr vom Finger. Die Wärme zeigte sich immer dann, wenn er sich mit der Ringhand dem Berg näherte. Als er mit der Ringhand den Boden berührte, hörte er zudem eine Stimme, die unverständlich und mit einem jammernden Beiklang vor sich hin murmelte. Etwas später wurde ihm außerdem klar, dass er in den Berg hineinsehen konnte wie in einen Nebel. Etwas zögerlich entschied sich Yurga, diese Beobachtungen uns anderen zu erzählen, was er tat, sobald er uns weiter oben am Hang eingeholt hatte. Bis auf Glen, der ab diesem Zeitpunkt Magie vermutete und nur noch regelmäßig "Kopf ab" in seinen Bart grummelte, waren wir durchaus neugierig.

Weiteres Herumprobieren ergab, dass auch wir die Stimme hören und in den Berg sehen konnten, wenn wir den Ring berührten, während Yurgas Hand den Berg berührte. Die Sicht im Berg ließ sich durch Gedanken steuern, so sah man einen Stollen, wenn man einen Stollen sehen wollte. Mit diesem Wissen begannen wir (bis auf Glen den Misstrauischen), den Berg per Gedankensicht zu erkunden. (Minka zu Glen: "Dann musst du Schmiere stehen." - Glen: "Gut, wenn sich einer von euch bewegt, ist er tot.") Gegenseitig konnten wir uns als Schatten sehen, wenn wir unsere "geistigen Augen" auf denselben Ort richteten. Der Berg war von Stollen durchzogen, die stellenweise in ein natürliches Höhlensystem übergingen. In

einigen Stollen arbeiteten Gefangene und Wächter einträchtig nebeneinander, andere waren verlassen. Was dort abgebaut wurde (falls überhaupt etwas), war nicht auszumachen.

Die Stimme gehörte dem Berg selbst, der uns schließlich bemerkte und sich wunderte, dass wir so klein waren. Das Gespräch mit ihm erwies sich als etwas zäh. Es ergab zwar, dass er sich wünschte, keine Löcher mehr zu haben, er wollte oder konnte jedoch nicht verraten, welchen Zweck das Bergwerk überhaupt hatte, was dort gesucht oder abgebaut wurde, oder wie man ihm (etwas konkreter) helfen könnte. Meist antwortete er auf solche Fragen überhaupt nicht, manchmal murmelte er "zu klein" und schwieg sich dann aus. Vielleicht hatten wir nicht den richtigen Ton getroffen... (Yurga glänzte mit der Anrede "Hör mal, Herr Berg, sofern das dein richtiger Name ist" und stellte nachher, die Hand an der Bergwand, frustriert fest: "Das ist wie mit einer Wand zu sprechen!")

Unsere eigenen Beobachtungen mittels Bergsicht warfen nur neue Fragen auf: Das abgebaute Geröll und die Menschen verschwanden jeweils um Mitternacht spurlos. Zur Wachablösung lösten sich zwei Schatten aus den Wänden nahe des Eingangs, wurden zu Wächtern und lösten die alten Wächter ab, die wiederum als Schatten in den Wänden verschwanden. Ähnlich materialisierte morgens die gesamte Belegschaft. Unterkünfte oder Transportmittel waren nirgends zu finden.



Zu unserem Versteck am Bergwerkseingang zurückgekehrt, wurden wir mutiger (weil ansonsten ratlos). Yurga schritt dreist auf die Wachen am Eingang zu und gab vor, eine Abkürzung zur Burg zu suchen. Sie reagierten nicht auf ihn. Ebenso wenig reagierten sie auf Steine und den Versuch, ihre Mäntel anzuzünden. Steine, die in den Höhleneingang geworfen wurden, prallten anscheinend am Eingang ab und fielen dort zu Boden, eine geworfene Fackel flog zwar hinein, erlosch aber sofort. Als ich (Cairegwyn) versuchte, einen der abgewiesenen Steine mit einem Stock in den Eingang zu schieben, spürte ich einen Widerstand, an dem der Stock schließlich zerbrach. Wir selber konnten jedoch problemlos hinein- und wieder hinausgehen, und die Wächter beachteten uns nicht. Innen stellten wir fest, dass wir weder Wächter, noch Gefangene berühren konnten, und offensichtlich auch für sie nicht wahrnehmbar waren. Nur das abgebaute Geröll schien real, bis es sich um Mitternacht spurlos in Luft auflöste.

Nach mehreren Tagen des Beobachtens, Experimentierens und etlichen eher erfolglosen Versuchen mit dem Berg zu reden (Geosozialpädagogik ist eine brotlose Kunst) waren wir die ewigen Blaubeeren zum Mittagessen leid. Hier musste ein Druide her, das war nichts für unsereins (was Glen ebenfalls schon seit Tagen vor sich hinmurmelte, durchsetzt mit "Kopf ab"). Da die Burg Caer

Iver uns suspekt war, suchten wir zuerst einen einfachen Wald- und Wiesendruiden eine halbe Tagesreise weiter auf. Dieser nahm uns freundlich auf und eröffnete uns nach einem Ritual, dass wir einen göttlichen Auftrag hätten. Mehr konnte er darüber nicht sagen, erbot sich jedoch, uns zum Druiden von Caer Iver, einem Devin, zu begleiten, und lud uns außerdem noch zum Essen ins nahe Gasthaus ein. Mit gemischten Gefühlen, aber immerhin mit einem angenehm vollen Magen, befinden wir uns nun auf dem Weg zur Burg.

Wie das Abenteuer weitergeht, wird sich am 21.6. erweisen.

Viele Grüße

Gudrun