



VORWORT

Ra Manan !

War es früher ruhiger in eurem Leben? Ich weiß nicht, aber mir kommt es so vor, als würde nicht nur bei mir eine Menge passieren in den letzten Monaten. Wenn ich mich bei meinen Freunden aus FOLLOW umhöre, scheint sich der Eindruck zu bestätigen, daß es nicht nur bei mir so ist. Manche Sorgen sind schwerer geworden, manche Entscheidungen sind nicht leicht gefallen. Ich habe ein wenig das Gefühl, die Unschuld verloren zu haben. Vielleicht werde ich wirklich langsam älter, aber ich stelle fest, daß die meisten Dinge, die FOLLOW betreffen an Bedeutung verloren haben. Was im Hause Elstrodt so los war: mein letztes Familienmitglied (Großmutter) ist gestorben. Ich hatte einen neuen Gichtanfall und war ziemlich hilflos (kein Zustand, den ich sonderlich gut vertrage). Marion startet eine eigene Hundeschule, was eher "positiver" Streß ist. Umbauarbeiten an unserem Haus und viele kleine und große innere und äußere Baustellen. Alte Freunde sind wieder aufgetaucht, neue zeichnen sich ab. Ich habe einen Clan, der sehr viel

Verständnis zeigt für mein "ich habe gerade nicht so viel Zeit" und dafür bin ich sehr dankbar.

Überhaupt, die Thuatha: wenn Marek mal wieder eine Enzyfrage ausgegraben hat; wenn Gudrun trotz Arbeitsbelastung Abenteuer in Tir Thuatha vorbereitet; wenn Heiko sein Studium vernachlässigt um die Seiten fürs Follow zusammenzuzimmern und wenn ich die vielen kleinen und grossen Lebenszeichen der anderen bekomme, dann weiß ich wieder, was ich an FOLLOW habe. Es ist ein Ruhepol für mich. Ein Ort, an dem ich am Lagerfeuer eine Tasse Tee trinken kann, und in Frieden gelassen werde. Ich steh mehr denn je auf gute Stories, stimmungsvolle Zeremonien, Magira im Kopf. Trotzdem ist mein FOLLOW ein anderes geworden als früher. Nicht mehr so omnipräsent, emotionell gelassener, aber wertvoller. Ich freu mich auf euch.

Euer **Siber**

* * *

Auch von mir ein Ra Manan!

Drunter und drüber geht es wohl bei jedem von uns und das ist



wohl auch nichts neues. Leider habe ich im Moment auch persönlich keine neuen Beiträge für den Steinkreis, obwohl ich das doch ganz dringend alles machen will. Aber, auch aus aktuellem Anlass, beschäftige ich mich mehr mit Cyberpunk Literatur und Geschichten, welche dann wohl weniger was im Follow verloren haben. Ich gelobe aber auch weiterhin Besserung!

Redaktionell wäre noch zu erwähnen, das wir einen kleinen Überraschungsbeitrag von Frank Neugebauer in diesem Steinkreis haben werden. Jener rief mich nämlich an, als ich gerade damit beginnen wollte, diesen Steinkreis fertig zu stellen und übersand mir noch schnell einen kleinen humoristischen Beitrag. Den ich auf seinen Wunsch hin, als „Überrachung an alle“ beifüge.

Und ebenso gehen unsere ersten Claneigenen Illustrationen in den Steinkreis ein. Das man nur immer den meisten Künstlern ihre Kunst regelrecht entreißen muss, weil sie selbst ihre eigene Kunst für schlecht halten...

Möge Airdusts Mantel schützend über euer Heim fallen!

Heiko Harthun aka. Devin LeDaigh

Inhalt

Ein kleines Opfer, von Marek Václavík
Albatanors Weinkeller, von Marek Václavík

Zwei Seiten einer Münze, von Marek Václavík

DE ORIGINEM ALCSCHWABLERIENSIS I & II, von Frank Neugebauer

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@wtal.de

Ein kleines Opfer

(Tir Laighainn, nach der Finsternis)

Auf der silber-grauen Drapierung einer Hügelkette schlängelte sich die Straße wie ein ockerfarbenes Stoffband. Dieses war mit einer einzigen dunkelgrünen Nadel angeheftet: Ein einsamer Pinienbaum ragte aus der dünnen Landschaft hoch heraus und markierte eine Raststätte.

Am Stamm des Baums war in Sitzhöhe ein Brett angebracht. Auf



dieser einfachen Bank ruhte sich gerade ein Mann aus. Er war um die dreißig und hatte langes, blondes Haar. Sein Pferd trank aus einem Holzeimer, welcher aus dem Schöpfbrunnen nebenan gezogen wurde. Der Reisende beobachtete zwei andere Wanderer, welche langsam die Straße heraufstiegen.

Ein Greis auf einem Maultier, in Begleitung einer jungen Frau. Als sie den Unbekannten auf dem Rastplatz sah, zögerte sie für einen Augenblick, trotzdem setzte sie den Marsch fort. Nachdem sie das Muli an den Brunnen herangeführt hatte, nickte sie dem Sitzenden zu. Er grüßte zurück. Sie half ihrem Gefährten abzustiegen und führte ihn zur Bank. Der Alte sah ziemlich mitgenommen aus: das Alter, das heiße Wetter, die Reise machten ihm sichtbar zu schaffen.

Während die Frau das Reittier versorgte, saßen die Männer schweigend auf der Bank. Ein plötzlicher Windstoß trieb ihnen Staub ins Gesicht. Beide rieben sich die Augen, um die feinen Körnchen wegzuwischen. Plötzlich fing der Alte an zu sprechen.

"Diese Hitze ist schlimm, oh ja. Aber ich kann mich an einen

Sommer erinnern, wo alles noch viel viel schlimmer war."

Der Jüngere schaute überrascht auf, ließ den Alten aber weiterreden.

"Ich war damals Dorfdruide in Mawry - einem kleinen Dorf im Süden." Der Rückblick schien den alten Mann aufleben zu lassen.

"Dreihundert Menschen und dreimal so viel Schafe, unzähliges Geflügel und Kühe... und Gestank. Das ganze Leben stank." Die Erinnerung brachte nicht nur Angenehmes zurück. "Es war ein Jahr nach dem Tod meiner Frau. Mein Leben war ein Scherbenhaufen... dafür war wenigstens das Wetter gut." Der Erzähler grinste zynisch. "Der Sommer fing angenehm sonnig an. Und einige Wochen später wurde er zu der schlimmsten Dürreplage seit hundert Jahren."

Der Alte schüttelte seine weiße Mähne. "Ich weiß nicht, ob Ihr es Euch vorstellen könnt, junger Mann..." Zum ersten Mal stellte er einen Blick her. "Wie heißt Ihr denn?"

"Adar" lautete eine zögerliche Antwort.



"Nun, Adar, stellt Euch Folgendes vor: Zwei Monde ohne einen einzigen Regentropfen. Die Getreideernte zu zwei Dritteln vertrocknet. Wälder werden von unaufhaltsamen Bränden ausgelöscht. Und unter dem Vieh verbreitet sich eine Seuche. Tiere fallen um wie Holzklötze, weil sie so geschwächt sind. Berge von verkohlten Kadavern. Mann muss sie verbrennen, weil das befallene Fleisch nicht mehr essbar ist."

Adars Pferd wieherte laut und spuckte.

"Die Lage war verzweifelt. Wir haben gebetet und geopfert, doch das Leiden nahm kein Ende. Ich habe das Dorf mit einem Brandschutzzauber belegt - aber was helfen heile Häuser, wenn alles andere tot oder verbrannt ist?"

Die Reisegefährtin stand abseits, außerhalb der Hörweite. Jetzt bemerkte sie, dass der alte Mann einen Zuhörer gefunden hatte.

"Und dann bekam ich diese Träume." Der alte Druide senkte die Stimme. "Eigentlich war das stets derselbe Traum. Jeden Morgen erinnerte ich mich an immer mehr und mehr Einzel-

heiten. Bis ich begriff, was die Götter versuchen, mir zu sagen."

Mit einem lauten Klatsch schlug sich der Alte auf den Nacken und warf das zerquetschte Insekt weg.

"Ich habe erfahren, dass ich das Unheil beenden kann. Ich alleine, Ollab ra Haam aus Mawry. Warum gerade ich, das frage ich mich bis heute. Es war einfach so, ich wurde auserwählt. Doch der Preis, den ich bezahlen sollte, war für mich allzu schmerzhaft." Der Alte atmete tief durch. "Es ging um Issy. Ein... ein junges Lämmchen. Die einzige Erinnerung an meine verstorbene Frau. Sie mochte das Kleine wie nichts anderes auf der Welt. Wir beide liebten es."

Die Geschichte schien Adar inzwischen in ihren Bann gezogen zu haben. "Hattet ihr denn keine Kinder?" wunderte er sich.

Doch der Alte schien jetzt eher eine Art Selbstgespräch zu führen. "Ich hatte lange mit mir selbst gerungen, doch dann entschloss ich mich, das Unvermeidliche zu tun."

Ein lautes Plätschern vom Brunnen. Frisches Wasser für das Maultier wurde geschöpft.



"Keine übliche Opferzeremonie, oh nein! Meine Visionen hatten mir klar gezeigt, wohin ich gehen musste. Es war mir bestimmt, eine verlassene Opferstätte mitten im Wald aufzusuchen. Ich hatte die goldene Sichel dabei - und einen Kessel, um das Blut des Opfers aufzufangen."

Der Ausdruck auf dem faltenbedeckten Gesicht schickte Adar einen kalten Schauer den Rücken hinunter.

"Ich war soweit, dass ich den Schnitt angefangen hatte. Sobald aber der erste Blutropfen in den Kessel fiel, lenkte mich etwas ab."

"Ich hoffe, mein Vater stört Euch nicht." Die Männer schauten auf. Ollabs Begleiterin stand vor ihnen und hielt in jeder Hand einen frisch gefüllten Wasserschlauch.

"Möchtet ihr etwas trinken?" Ihr Angebot nahmen sie dankbar an. "Vielen Dank, Liebes." Der Alte drückte die Hand seiner Tochter, sie streichelte sein langes silbernes Haar.

"Wir können gleich weiter." kündigte sie an. "Wir sind fast soweit." Sie entfernte sich, um das Muli zu satteln.

"Habt ihr das Schaf dann letztendlich geschlachtet?" fragte Adar.

Ollab schüttelte den Kopf.

"Mitten im Opferritual unterbrach mich jemand. Es war Andsell, die Druidin aus dem Nachbardorf. Sonst führte sie sich immer wie eine mürrische alte Hexe auf. Dieses eine Mal gab sie sich aber recht freundlich. Sie fragte mich ruhig, was ich da denn tun würde. Das war mir zu viel. Ich fing an zu weinen aus und erzählte ihr, was ich vor hatte."

Adar sah eine Träne, die dem alten Mann die Wange herunterlief.

"Sie meinte: 'Ollab, unsere Herrin* freut sich, in dir einen ergebenen Diener gefunden zu haben.' Ich gestand, das Opfer nicht vollbringen zu können. Einen zweiten Versuch hätte ich nicht geschafft! ' Und sie sagte: 'Hab keine Angst, mein Sohn, alles wird gut sein.'

Ollab nahm einen Schluck aus dem Wasserschlauch.

* Gemeint ist entweder Airdhust, die thuatische Muttergöttin oder Cridien, Beschützerin der Druiden.



"Und was passierte dann?" fragte Adar gespannt.

"Kann ich nicht genau sagen. In dem Moment muss ich wohl vor Erschöpfung ohnmächtig geworden sein. Als ich wieder aufwachte, lag ich mit dem Kinn nach oben auf der Waldlichtung. Und mein Gesicht war - nass! Es regnete!"

Ollabs Hände fingen an zu zittern. Er verschüttete ein wenig Wasser. Die Pfütze sickerte sofort in den trockenen Boden ein.

"Den Opferkessel konnte ich nirgendwo finden. Also nahm ich wenigstens Issy und kehrte nach Mawry zurück. Dort feierte man mich wie einen Helden. Sie wussten zwar nicht, was genau passiert war, aber da die Dürre vorbei war, muss wohl der Druide bei den Göttern Erfolg gehabt haben, nicht wahr?" Der Alte hustete und spie auf den Boden. "Und für den Rest des Sommers gab es genug Regen, um wenigstens den Rest der Ernte zu retten."

Das Muli war inzwischen neu geschirrt worden. Seine Herrin versuchte es zum Laufen zu bewegen, das Tier widersetzte sich aber.

"Einmal habe ich versucht, die alte Andsell auf unsere Unterredung im Wald anzusprechen. Sie bestritt, je da gewesen zu sein." Ollab kratzte sich hinter dem Ohr. "Am meisten regte sie sich über den Teil auf, wo sie mich 'mein Sohn' genannt haben soll..."

"Ich bin bereit, Taddy⁺ ." Ollabs Tochter stand wieder da, das Maultier leckte ihre Hand.

"Hmmm... dann entschuldigt mich bitte noch kurz."

Sichtbar erholt stand der Alte auf und schlurfte zu einer nah liegenden natürlichen Hecke, über der ein Fliegenschwarm kreiste.

Adar konnte sich jetzt die Frau näher ansehen. Ein rundes mädchenhaftes Gesicht, umrahmt mit hellem, lockigem Haar.

"Für gewöhnlich erzählen alte Menschen immer wieder dieselbe Geschichte." unterbrach sie das Schweigen. "Mein Papa rückt jedes mal mit etwas Neuem aus." Ein scheues Lächeln erstrahlte ihr Gesicht. "Leider lässt es sich nie genau sagen, wie viel daran wahr ist und wie viel erfunden."

⁺ Vater, Papa



Sie packte die Wasserschläuche ein.

"Wovon hat er Euch denn erzählt?" fragte sie.

"Na ja... Es war eine Geschichte über... über das Lieblingstier Eurer Mutter."

Sie zuckte mit den Schultern. "Seht Ihr, von der Geschichte habe ich zum Beispiel nie etwas gehört." Dann fügte sie erklärend hinzu: "Ich war kaum ein Jahr alt, als meine Mutter starb."

"Das habe ich gehört." nickte Adar. "Es tut mir leid ..."

Sie missverstand Adars Verlegenheit als eine Aufforderung, den unbeendeten Satz mit ihrem Namen zu ergänzen.

"Tissaya. Ich heiße Tissaya." Ihre großen dunklen Augen lächelten noch mal „Mein Vater nennt mich Issy." Adars Blick glitt nun von ihrem Gesicht herunter. Ihm fiel eine Narbe auf, auf der linken Seite ihres Halses, etwa drei Daumen lang.

Sie bemerkte, dass Adar ihre Kehle anstarrt.

"Ach, das ist nichts... " zeigte sie auf die vernarbte Stelle. "Die habe

ich schon seit Kindheit. Ich kenne drei verschiedene Geschichten darüber, wie ich mir die Wunde als Säugling zugezogen haben soll."

Für einige Augenblicke blieb Adar sprachlos. Er dachte nach. Als er endlich den Mund aufmachte, um etwas zu fragen, war Ollab bereits zurückgekehrt: "Hej, lass bloß meine Tochter in Ruhe!" rief der Alte, während er zu seinem Maultier schlurfte. "Kennen wir den, Issy?" fragte er halblaut seine Tochter. "Ein verdächtiger Kerl... Lass uns lieber sofort weitergehen!"

Tissaya warf Adar zum Abschied einen entschuldigenden Blick zu. Dann machten sich Vater und Tochter auf den Weg.

**Marek Václavík,
Münster, 2003/04**

* * *



Albatanors Weinkeller
(Volkslied aus Tir Nemheddain)

Tief und groß
wie das weite Meer,
alt und rar
Schätze liegen hier.
Tief und groß
wie das weite Meer
ist der Keller von Albatanor.

Vor der Tür
eine Wache steht,
denn der Righ
kostet hier den Rotwein,
Vor der Tür
jetzt eine Wache steht,
und der Righ trinkt Wein allein.

Plötzlich hört er Schläge an der
Wand,
Zwerge brechen rein und wundern
sich.
König lädt sie gleich zum Zechen
ein
miteinander singen sie dieses
Lied.

Tief und groß
wie das weite Meer.
La la la la la la la.
Tief und groß
wie das weite Meer
ist der Keller Albatanors.

An der Tür
eine Wache steht,
La la la la la la la.

An der Tür
jetzt eine Wache steht,
und der König trinkt Wein allein.

Plötzlich hört er Schläge an der
Wand,
Zwerge brechen rein und wundern
sich.
König lädt sie gleich zum Zechen
ein
miteinander singen sie dieses Lied
- Lied!

Das Lied spielt auf eine angeblich wahre
Begebenheit ein: Eine Gruppe
zergische Bergleute soll aus Versehen
den Weinkeller des laighannischen
Hochkönig Albatanor angebohrt haben.

Marek Václavík, Münster, Winter 2003

* * *

Zwei Seiten einer Münze

Hafenstadt Dinas Dyfed, Frühling 40 ndF,
drittes Jahr bolghainnischer Verwaltungs-
macht über das Stammkönigreich
Nemheddain

*Mühsam, Schritt nach Schritt
schob Glen seinen Karren die
Auffahrt hoch. Obwohl der Wagen
voll beladen war, schaffte es der
Junge ohne Hilfe bis zum*



Schuppentor. Glen war für seine vierzehn Jahre ziemlich kräftig. Nachdem er das Fahrzeug sicher abgestellt hatte, überquerte er den Hof und betrat die Werkstatt.

Sein großer Bruder Dag hobelte gerade an einem Eichenbrett. Bei jedem Schliff fielen Holzspäne ab und verfangen sich in seiner Schürze. »Hej Ratte, wieso bist du so früh zurück...? « fragte er, ohne hinaufzuschauen.

»Weil deine gepfuschten Holztröge sowieso niemand kaufen will. « entgegnete Glen barsch. Er hasste den Spitznamen „Ratte“.

Ein Holzklotz kam auf ihn zugeflogen. Nur knapp konnte der Junge ausweichen.

»Hast du dich wieder mit deinem Pack herumgetrieben, ha? Anstatt zu arbeiten?«

»Lass bloß meine Freunde in Ruhe, Penner« Beim letzten Wort wurde Glenns Stimme plötzlich piepsig. Um das zu verdecken, hustete er kurz und fing dann ganz tief an: »Als ich zum Markt wollte, war er bereits aufgelöst! «

»Aufge... was? Eine blödere Ausrede gibt's wohl nicht!« Dag ließ die Hobel fallen und verfiel in seinen Predigerton: »Frecher Hosenscheißer, du. Den ganzen Tag reiße mir hier den ...«

»Es ist wahr, Mann!« verteidigte sich Glen. Für einen Augenblick sah es aus, als ob er gleich in Tränen ausbrechen würde. Nach einer kurzen Pause sprach er weiter. »Es war so... Ich schiebe meinen Karren die Webergasse hoch, ne? Da kommt mir die halbe Stadt entgegen. Und ich sehe da

Conny, den aus der Fischerei. Frage gleich: „Conny, was ist los, Kumpel?!“, ne? Und er sagt, die Handlungsgilde hat den Markt räumen lassen. Ab morgen findet der Markt in der Bäckerstraße statt. «

»Wieso das?« Die Geschichte hat Dag noch nicht überzeugen, er wollte ihr aber eine Chance geben.

»Voll krass, Bruder.« Glen erfreute sich am geweckten Interesse. »Conny hat mir alles erzählt, was auf dem Marktplatz passierte. Die Stadtgarde hat nämlich einen bolghainnischen Reiterhelm genommen und an einen Pfahl genagelt. Als ...dingens... „Zeichen der Macht von König Rahabor“. «

»Ra Bro. Sein Name ist Gwyddor ra Bro.«

»Wie auch immer. Es hieß jedenfalls: Jeder, der den Marktplatz betritt, soll dem König von Bolghainn die gebührende Ehrerbietung erweisen. «

»Was? « Dag war fassungslos, aber diesmal war das Misstrauen nicht gegen seinen Bruder gerichtet.

»Jeder, der sich dem Pfahl nähert, soll sich verbeugen.«

»Das glaube ich jetzt nicht... « Dag war empört.

»So hat's mir Conny erzählt, ehrlich. Daraufhin wollten ein paar Seiler die Stadtgarde mit Steinen bewerfen, aber Rilenor von der Handlungsgilde verhinderte es. Seine Leute veranstalteten stattdessen einen Rückzug. «

»Rückzug? «

»Na, Marktplatz gesperrt, Stände abgebaut. Bevor sich die Garde umsah, war der ganze Platz leer. Die Gildeleute stehen jetzt an allen Eingängen und sagen jedem: ‚Geh bloß nicht auf den Platz‘.«



Dag brach in Gelächter aus. »Der alte Fuchs von Rilenor... kein Gesetz gebrochen und trotzdem das Gesicht bewahrt. Ich wette, der Marktplatz bleibt solange verlassen, bis die Verordnung aufgehoben wird.« Es war erleichternd zu wissen, dass nichts Schlimmeres passiert ist. »Wer hat den Unsinn eigentlich verkündet?«

»Diese Pferdefresse von Kommandant.«

Schlagartig wurde Dags Miene wieder ernst. »Pass auf, was du sagst. Das ist eine Beleidigung!« Dann grinste er schelmisch. »Beleidigung für alle Pferde, die schöner sind als die Visage von Kommandant Wycleff«

Für eine Weile lachten sie beide. Dann setzten sie sich an den Tisch. Dag reichte seinem Bruder einen Wasserkrug.

Für Glen war das Thema wohl noch nicht zu Ende. »Die Bolghainn behandeln uns wie Dreck.« klagte er. »Das können wir doch nicht dulden!«

»Was heißt „wir“?« gab sich Dag verständnislos. »Und wo hast du solche Sprüche aufgeschnappt?« Sein Bruder schwieg.

Dag seufzte. »Kleiner, wir haben darüber schon gesprochen, aber ich sage es dir ruhig noch mal: Lass dich bloß nicht in irgendwelchen Dreck reinziehen. Unser Geschäft lief unter Videor, läuft unter Rahabor und, so die Götter wollen, wird es auch weiter laufen. Ich habe schon drei Herrscher in der Stadt erlebt und keiner war in Wirklichkeit schlimmer oder besser als die anderen.«

Glens Gesicht war rot vor Erregung.

»Feiger Spießer!« schrie er. »Unser Vater würde sich für dich schämen!« Sobald er das aussprach, wusste er, dass er zu weit gegangen war. Bei der Erwähnung des verstorbenen Vaters presste Dag die Lippen zusammen, sagte aber nichts.

Glen versuchte das Gespräch nun wieder sachlicher werden zu lassen. »Verstehst du nicht? Es geht um ... um die Ehre. Mann! Heute müssen wir vor einem blöden Helm kriechen - und was kommt morgen? Sollen wir Rahabors Arsch küssen?«

»Nein - morgen wirst du in der Bäckerstraße stehen und Holztröge verkaufen.« erwiderte Dag trocken. »Kleiner, das hatten wir ja alles schon mal. Du weißt, wenn einem von uns etwas zustoßen sollte, würde das Mutter nicht überleben.« Er suchte Glens Blick, sein Bruder starrte aber konzentriert den Boden an. »Übrigens,« fügte Dag hinzu, »ich glaube *nicht*, dass der Streich mit dem Helm eine bolghainnische Idee ist.«

»Wessen denn dann?« In der Intonation klang Schmollen und Desinteresse durch.

»Ich glaube, jemand versucht unsere Leute gegen die Bolghainn aufzuhetzen, indem man solche Peinlichkeiten „im Namen von König ra Bro“ begeht.«

»Und wer soll dieser „jemand“ sein, bitteschön?«

Anstatt einer Antwort griff Dag in die Schublade seines Arbeitstisches und holte eine Münze heraus, gemacht aus gelbem Metall.

»Eine Valusische Bronzeaxt.« erklärte er. »Vor einigen Wochen hat damit ein Fryse bei mir bezahlt. Und ich selbst habe das Geldstück vor zwei Tagen abgegeben. Jetzt frag mich bei wem.«

»Bei einer Hure - und kurz danach aus ihr herausgeprügelt?«

»Blödmann. Ich habe die Münze in eine große versiegelte Urne auf dem Marktplatz eingeworfen.«

»Die Sonderabgabe für den Hafen von Dinas Druidh *?«

* Der Handelshafen in Dinas Druidh, der Hauptstadt von Tir Nemheddain, ist zur Zeit schwer beschädigt.



»Genau. Und heute Mittag hat es ein Bote gebracht, als Vorauszahlung für einen Auftrag. Dazu Zeichnungen, wie das Erzeugnis aussehen soll. Es soll etwas für die städtische Waffenkammer werden.«

Diese Nachricht brachte Glen wieder in Stimmung. »Wir haben einen Auftrag vom Fynn? Ist doch toll!« Er sprang auf und hüpfte ungeduldig herum. »Was soll es denn sein? Waffenschränke? Lanzenstiele?«

»Das ist das Merkwürdige... Zehn Onager-Köpfe.« versetzte Dag finster. »Onager! Mit diesen Maschinen kann man ganze Landstriche platt machen...«

Glen kehrte zum Tisch zurück und schaute sich das Metallplättchen näher an »Bist du sicher, es ist eine und dieselbe Münze?«

»Das Stück kommt aus der estlichen Welt. Was meinst du - wie viele solche Münzen können innerhalb von drei Tagen in Dinas Dyfed wohl auftauchen?!« Glen zuckte mit den Schultern. Dag sprach weiter. »Der Fryse hatte jedenfalls keine mehr. Vielleicht ist das hier tatsächlich eine *andere* Münze. Vielleicht ist es dieselbe, weil der Fynn aus einem triftigen Grund die Urne öffnen musste...«

Dag senkte die Stimme: »Es wäre aber auch denkbar, dass die mildtätige Sammlung keinen Hafen finanzieren soll, sondern einen bevorstehenden Krieg. « Gedankenverloren spielte der Handwerker mit seinem langen schwarzen Haar. »Wer weiß ja, wie viel von dem aufgesammelten Geld in Dinas Druidh überhaupt ankommt? «

»Du meinst, jemand von der Stadtverwaltung hat es gestohlen, um Waffen zu kaufen? Wozu?«

»Denk mal nach: Fynn Bruggha regiert hier seit über einem Jahr -

und völlig allein, ohne einen Cyfar^{*}. Während der ganzen Zeit wird ununterbrochen die Stadtgarde verstärkt und die Stadtbefestigung ausgebaut. Das hat keiner vor ihm geschafft. Ich frage mich: wie bezahlt er das alles? «

»Hä, wart' mal... wie kommst du jetzt auf Bruggha? Der Fynn ist *unser* Mann! Die ganze Zeit hat er Dhanddcaer im Nacken und beschützt uns... Ohne ihn hätte uns der Kommandant längst aufgefressen!«

Dag schüttelte den Kopf. »Genau das sollst du denken! Bruggha hält sich so konsequent zurück, dass er praktisch unsichtbar ist. Offiziell trägt er den Titel des Stadtverwalters, aber in den Straßen sieht man immer nur diesen bolghainnischen Rüpel.« Dags Finger spielten mit der valusichen Münze. »Ich sage dir, die beiden stecken unter einer Decke! Der ach-so-hart-geprüfte Fynn muss sich das alles ausgedacht haben.« Während er den Satz sprach, hielt er die Münze hoch, mit der Kopfseite nach oben. »Und der böse Kommandant soll durch Arroganz und Härte die Bevölkerung provozieren.« Dag drehte das Geldstück um. Die Rückseite zeigte eine Axt. »Und wenn es knallt, wird sich Bruggha als Retter des Volkes aufspielen, Träger des Unbefleckten Schildes.«

»Ja ja, das ist offensichtlich wie das Nuaghda.^x « nickte Glen ironisch. »Diese Art Geschichte... So was wie „Mythanen wieder in Ageniron!“ oder „König Videor^{*}«

^{*} Cyfar(a) - druidische(r) Berater(in) eines thuatischen Herrschers

^x = Das ist überhaupt nicht offensichtlich. (thuatische Redewendung)

^{*} Der ehemalige König von Tir Nemeddhain Videor Zamor verschwand unter mysteriösen Umständen. Laut Gerüchten



lebt!“. Wenn Bruggha imstande wäre, solche dämonische Verschwörungen zu schmieden, wieso würde er so einen Dummen Fehler machend und diese auffällige Münze zurückan dich schicken lassen?«

Dag ließ den Kopf hängen. »Ich weiß nicht was genau die Sache ist. Aber irgendwas stinkt hier! Sei vorsichtig. «

Glen klopfte seinem Geschwister beruhigend an die Schulter. »Tja Bruderherz, so schlau wie du bist, hättest du schon längst der Zunftmeister sein müssen.« Der Junge stand auf und ging zur Tür.

»Wo willst du hin, Ratte?«

»Bin mit Conny verabredete. « murmelte der Flüchtige. »Wir wollen nach den Krebsfallen sehen... «

»Na gut. Aber dass du vor dem Sonnenuntergang wieder zurück bist!«

Glen verließ das Haus und gelangte durch das Haupttor auf die Straße. Zuerst bewegte er sich auf den Hafen zu, bog dann aber plötzlich in eine dunkle Gasse ab. In einem kleinen Innenhof hatte sich hier eine Gruppe Halbwüchsige versammelt.

„Der Widder* wird frei sein!“ begrüßte Glen leise einen der Jungen.

»Er wird frei sein! « lautete die Antwort. Der Knabe beugte sich konspirativ zu Glen und flüsterte ihm zu: »Eine wichtige Nachricht aus der Hauptstadt – sie betrifft den Hochkönig! «

In der estlichen Seite des Hofes öffnete sich einladend eine Tür. Nacheinander verschwanden Glen

lebt er nun in einem fernen Lande.

* Widder = das Wappentier von Tir Nemheddain.

und die anderen im Haus. Der Letzte von ihnen schaute sich vorsichtig um und schloss die Tür von innen.

Marek Václavík, Münster, Winter 2003

* * *

DE ORIGINEM ALCSCHWABLERIENSIS (I)

Wiie - was ein Alkschwabber ist?

Thuatha und Gothori, Clanthonier und Longoten, Walis und Waliser, alle haben sie seit Menschengedenken versucht, die Geheimnisse der Thuathischen Eiswüste zu ergründen und zu frieren, wo noch nie zuvor ein Mensch gefroren hat. Dies sind die Aufzeichnungen des Laghainnischen Stammkönigs A., der sie nach angemessener Reifezeit aus den Weinkellern der Ewigkeit zu Anaràve ans Licht holte, denn:

Die Eiswüste lebt!

Begeht Euch in den Norden Tir Thuathas, in den äußersten Zipfel der inneren Eiswüste, besonders irgendwo dorthin, wo das Leben noch weiß und der Schnee noch hart ist, wo einem die Suppe im Löffel und der (flöt) beim



(zwitter) gefriert und man sich nie sicher sein kann, ob der Jäger, der sich als Flathaff getarnt hat, einen nicht doch hinterher frißt. Wenn ihr dort auf den Spuren der zahllosen Forscher, Fallensteller oder unbedarften Wanderer wandelt, so werdet ihr ihm schnell begegnen. Er unterscheidet sich vom Himbeerschwabber durch seine dezente Färbung und vom Vanilleschwabber durch seinen scharfen, ätherischen Geruch, der schon manchen Beobachter um seine Zurechnungsfähigkeit gebracht hat. Der Alkschwabber ist leicht milchig, genoppt und dezent gewölbt, so als wäre er eine einfache Puddingschüssel aus Milchglas, nur eben quietschlebig und mit der Eigenart, hin und wieder einen leisen Rülps vom feinsten Calvados auszustoßen. Lebensweise: gesellig, zieht aber bisweilen zur Ausnüchterung die Einsamkeit vor.

DE ORIGINEM ALCSCHWABLERIENSIS (II)

Carotinoide (1)

Was sonst noch in der Eiswüste lebt, fragt ihr? Viel mehr als das Wort "weiß" hergibt! Eine vielfältige Vegetation herrscht dort, die der normale Wanderer,

der sich auf den wenigen sicheren Wegen hält, meist nie in seinem Leben zu Gesicht bekommt. Da sind die Riesenkarnickel mit ihren lauten Sprüngen und ihrem eiszerschmelzendem Liebespiel und da gibt es die Spiralmöhren, deren Drehrichtung angibt, ob es sich um männliche oder weibliche Exemplare handelt. Die Spiralmöhren schützen sich vor Kaninchenfraß durch Erzeugung von Scheinmöhren, unter denen sie kaum zu erkennen sind. Konnten sie sich nicht schützen, werden sie von den Riesekanins bis auf ihren hölzernen Kern abgenagt. Beachte: Junge Spiralmöhren haben grünelocktes Haar!

Zu diesen Schlichen der Natur sei nur noch angemerkt, daß die Danannin sich mittels begabter Druiden Scheinmesser haben anfertigen lassen, vermittelt derer sie die echten Spiralmöhren zu ernten vermögen. Grund: Das Scheinmesser schneidet nur echte Spiralmöhren, aber da die Scheinmöhren das nicht wissen, verschwinden sie vor Angst. Aigentor der Wissensreiche stellte übrigens die Vermutung auf, daß die Spiralmöhren sich durch Pflanzung vermehren, konnte aber nicht mehr ausführen wer wen pflanzt, da er bei seiner Nebentätigkeit als Flathaffjäger



die Jagd auf denselben mittels Scheinwölfen als nicht wirksam erleben musste. Auf diese Weise konnte die unspektakuläre aber richtige Vermutung, dass einfache Flugsamen die Möhren mehren, bis in unsere Zeit überleben.

to be continued...

**Albatanor ra An etc. /
MCMLXXXII-MMIV**

*** * ***