



VORWORT

Ra Manan !

Nachdem wir im letzten Steinkreis mit einem neuen Überraschungsbeitrag von Frank Neugebauer aufwarten konnten, bin ich einmal gespannt, was Heiko diesmal aus dem Hut zaubert. Vielleicht ein Vorwort von Gustav Gaisbauer? Die wichtigsten Thuatha erkennt man eh an dem -bauer am Ende. Frank Neugebauer. Gustav Gaisbauer. Harald Märtensbauer. Hermann Ritterbauer. Nur bei Schrammbauer hat mein Rechner eine allgemeine Schutzverletzung erzeugt.

Was gibts neues aus den thuathischen Landen? Die thuathische Delegation verteilt sich wie gewohnt auf die verschiedensten Treffen, auf dem Marburgcon z.b. oder auf dem heimlichen Thuathajahrestreffen beim Folkfest Rudolstadt. Mit dem Frysenquncon Ostern hatte ich mit 45 Minuten meinen bislang kürzesten Conaufenthalt in FOLLOW. Danach war mein Kreislauf im Eimer und der Con damit für mich leider auch. Aber der Con fand vor einer wirklich schönen Kulisse statt, und nächstes Jahr gibts mich dort dann hoffentlich die gesamte Zeit. Apropos Qun.

Am 1. bis 3. Oktober veranstalten die Thuatha erneut einen Con im

Landschulheim

Winterburg. Winterburg ist in der Nähe von Bad Kreuznach und ist zwar keine Burg aber ein urgemütliches mittelalterliches Gehöft. Anmeldungen zum Con an siber@tirthuatha.de oder für die Postfetischisten: Chris Elstrodt Wallstr. 1 42897 Remscheid.

Gleichzeitig findet im Norden ein Quncon statt. Leider ließ sich die Terminüberschneidung nicht vermeiden, aber FOLLOW ist zum Glück groß genug für zwei Cons. Vielleicht veranstalten wir im nächsten Jahr direkt mit den Qun zusammen einen Con. Lust hätte ich jedenfalls.

Die Thuatha haben es dieses Jahr geschafft, selbst auf dem Fest sich zu dezentralisieren.

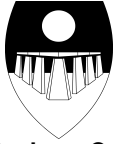
Deswegen sind zwar die ganze Zeit über irgendwelche Thuatha vor Ort, aber nie alle zum gleichen Zeitpunkt.

Gibt es eigentlich auch Clans, in denen die Mitglieder nicht gerade Diplom schreiben, Nachwuchs erzeugen, Urlaubssperre haben oder ihre Weltreise durchziehen?

bis zum Fest,

Euer **Siber**

Dhuít !



Dieser Steinkreis wird leider etwas kurz ausfallen. Dies liegt an meiner eigenen Schusseligkeit, die ich fast nie verbergen kann, schon gar nicht, wenn es um Termine und dergleichen geht.

Beim nächsten Steinkreis wird alles besser!

Vor zwei Monaten hatten wir einen kleinen thuathischen in unserem neuen Lieblingslager „Winterburg“. Eine festlose Mitternachtskneipe. Wir haben dabei festgestellt, dass die Thuatha doch sehr gute Esser sind, auch wenn sie nach dem sechsten Gang das Handtuch geschmissen haben. Immerhin sind wir bis dahin gekommen. Eine schon nicht ganz unbeachtliche Leistung. Ein mittelalterliches Gelage ist für uns heute ja auch einfach nicht mehr zu schaffen. Und wenn man bedenkt dass diese damals eher so fünfzehn bis sechzehn Gänge hatten.

Nun denn, um die Worte Sibers zu benutzen: „Dank Heiko kann ich die nächsten Wochen das Wort „Essen“ nicht mehr hören...“

Wobei mir dabei gerade wieder einfällt, dass ich die Rezepte in unser thuathisches Forum setzen wollte. Was ich dann in den nächsten Tagen in Angriff nehmen werde. Zu finden ist das, für alle Interessierten, über die Thuatha Homepage. (Tirthuatha.de)

Möge Airdusts Mantel schützend über euer Heim fallen!

**Heiko Harthun aka
Devin LeDaigh**

Inhalt

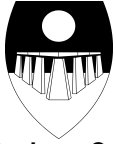
“Der Basilisk” von Christian Elstrodt

Anmerkung der Webredaktion:

Die beiden Geschichten “Verflucht seist du Llonydd” und “Warum” werden auf Wunsch des Autors nicht im Web veröffentlicht. Sie sind in Follow 383 nachzulesen.

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



Basilisk

In Tir Cladhainn freut man sich über jede Abwechslung. Die Gebirge sehen für einen Reisenden vielleicht sehr malerisch aus, insbesondere an den wenigen schneefreien Abenden, wenn Cridiens Licht über die Gipfel strahlt.

Für die Bewohner bedeutet das cladhainnische Land aber in erster Linie eine karge, einfache Grundlage für ihr solides, jedoch dem Grunde nach selten farbenfrohes Leben. So wäre es zumindest, wenn die magiranischen Götter nicht in ihrem unergründlichen Humor gerade Caswallon zum Nachbarn Tir Cladhainns erwählt hätten.

Caswallon, der Talkessel im Herzen Agenirons, ein Farbkleck des Chaos auf einem Kontinent der Ehre, Treue und graugrünen Umhängen. Caswallon wirkt wie ein Schandfleck. Oder, wie die Mehrheit der Thuatha leise zugeben würden, wie eine hübsche Brosche. Unterschiedlicher wie in Tir Cladhainn und in Caswallon können Menschen nicht sein. Auf der einen Seite die einfachen, ehrlichen Cladhinn, die ihren Lebensunterhalt mit anständiger Arbeit verdienen wie Krieger in der Armee des Dhandh oder Raubritter in Cascaer, auf der anderen Seite die zügellosen Caswallonier, die voller Erstaunen feststellen, daß man mit Lebensmitteln nicht nur spielen, sondern sie auch essen kann. Gibt es Krieg und Todesfeindschaft zwischen Cladhinn und Caswallonier? Nein, im Gegenteil, man freut sich aneinander. Nicht wie gute Nachbarn, die einander schätzen und vertrauen, sondern eher wie in einem Tierpark, die andere Kultur wegen ihres hohen Unterhaltungswertes genießend. Wobei sowohl Cladhinn als auch Caswallonier überzeugt sind, auf der richtigen Seite des Käfigs zu sein.

Grundlage dafür ist eine Gemeinsamkeit der beiden Gruppen. Eine ausgeprägt humorvolle Gutmütigkeit sorgt dafür, daß man dem jeweils anderen nicht grollt, sondern Eskapaden des anderen als Naturgesetz hinnimmt und mit entsprechend adäquater Münze zurückzahlt. So nutzen die Caswallonier die freundschaftlichen Raubzüge des Nachbarn zum Beispiel, um überflüssige Möbel, Gegenstände und Kleidung zu entsorgen. Man stellt

die zu raubenden Güter einfach nachts auf die Straße und sie werden vom nächsten Plünderzug mitgenommen.

Caswallon und Tir Thuatha verehren auch die gleichen Gottheiten. Was heißt verehren...genaugenommen erholen sich die thuathischen Götter in Caswallon, wenn sie den Bittgesang der Druiden nicht mehr ertragen können oder die empfindliche Götternase vom Gestank zu vieler brennender Menschen thuather Opferzeremonien beleidigt wurden. Nach einiger Zeit kehren die thuathischen Götter aber gerne nach Tir Thuatha zurück, weil man dort als Gott noch ernst genommen wird, und die Leute vor Ehrfurcht auf die Knie sinken oder sogar manchmal an Herzschlag sterben, taucht man als Gott unvermittelt auf.

Die Nachricht, daß einige Gaukler aus Caswallon durch die Dörfer Tir Cladhainns ziehen, um ihre Künste darzubieten, erzeugt also zumeist freudige Erwartung bei dem einfachen Landvolk und reibende Hände bei den Burgherren. Nun wird über die Caswallonier (von den Cladhinn liebevoll "die Bekloppten" genannt) behauptet, daß sie bereits der Natur nach allesamt Gaukler sind. Explizite Gaukler aus Caswallon sind also quasi die Narren unter den Narren und damit rückt eine Darbietung einer solchen Truppe in die Nähe einer Sensation. Die Cladhinn (von den Caswalloniern liebevoll "die Bekloppten" genannt) überschlugen sich aber in einem Fall vor Begeisterung, und brachen in wilden Gefühlsausbrüchen wie einem leichten Kopfschütteln oder sogar einem unbedachten "Oha!" aus, und das war bei der Gauklertruppe, die stolz einen Basilisken als Hauptattraktion mit sich führten.

Diese Gaukler hatten einige Jongleure und Artisten im Fußvolk und zwei Tierbändiger auf Pferden. Das bedeutete, daß die Gaukler sehr vermögend waren, denn Pferde konnten sich im gebirgigen Cladhainn nur wenige halten. Die in Caswallon gern gesehene Zauberkünstler in ihren bunten Wagen und lustigen Hüten hatte diese Truppe bereits im ersten thuathischen Dorf an einen übereifrigen Druiden namens Glen verloren, der die



Taschenspielertricks für echte Magie hielt und die nicht genehmigten Zauberer vorsichtshalber die Köpfe abschlug. Die dadurch unbenutzten Ochsenwagen wurden überwiegend zu Wohnzwecken umgestaltet. Einer der Wagen jedoch war völlig mit schwarzem Tuch überdeckt und von zwei Personen gesondert bewacht. In jedem Dorf begriffen die Menschen sofort. Unter diesem Tuch befindet er sich. Der Basilisk, ein todbringendes Fabelwesen aus der magiranischen Geschichte, Wappentier der Caswallonier und furchteinflössendes Monster, welches jedes Lebewesen durch blossen Anblick in Stein verwandeln kann. Kein Cladhinn wagte es, einen heimlichen Blick unter das Tuch zu wagen. Die zwei Wachen, so versicherten es die Caswallonier waren auch eher zum Schutz der Dorfbevölkerung denn zum Schutz des kostbaren Fabelwesens abgestellt. Die Cladhinn waren schwer beeindruckt und Eltern fuhren ihren vorwitzigen Kindern über den Mund, die fragten, wie so ein riesiges Monster in so einen kleinen Wagen passen kann. Am Abend war es dann so weit. Die einmalige Gauklershow von Giuseppe da Rizzi mit seinen Künstlern und, natürlich, dem Basilisk. Die Ochsenwagen waren in einem Kreis aufgebaut und an den Wagenseiten angebrachte Ringe dienten als Fackelhalter. Inmitten dieser gespenstisch beleuchteten Wagenburg stand ein improvisiertes Zelt, ganz in schwarz und mit zahlreichen Totenschädeln, die immer mal wieder in Caswallon Mode waren, bestückt und einer kleinen Öffnung für die Zuschauer. Innen war das Zelt erstaunlich geräumig. Grob behauene Baumstämme boten Sitzgelegenheiten, doch die meisten bevorzugten ein Fell auf dem Boden, um sich niederzulassen. Giuseppe eröffnete die Vorstellung und die Artisten begannen ihre Kunst. Es waren einfache Kunststücke, und sie wurden recht wenig beachtet. Vermutlich hätte auch einer der grossen ranabarischen Seiltänzer keine grössere Aufmerksamkeit erzeugt, denn alle warteten auf den Basilisken. Nach einer längeren Pause, in denen caswallonische geröstete Kastanien zu überhöhten Preisen feilgeboten wurden, trat Giuseppe erneut nach vorne. "Geschätzte Beklop-

äh, Nachbarn. Nun werdet ihr vergessen zu atmen. Der Höhepunkt des Abends ist da und ohne falsche Bescheidenheit muß ich hinzufügen, der Höhepunkt eures bisherigen Lebens. Denn gleich werdet ihr einen leibhaftigen Basilisken angesicht werden. Ja, ihr wißt es bereits. Ein Basilisk mit seinem todbringenden Auge. Nur ich alleine war in der Lage, dieses Monster zu zähmen und alleine meinem Willen ist es unterworfen. So huldigt mir, dem Bezwinger der Bestie und staunt über eins der grossen magiranischen Mysterien."

Die zwei Wachen des Basilisken trugen einen schweren Käfig in das Zelt, während die übrigen Gaukler unheilvoll klingende Trommelschläge erzeugten. Der Käfig war ebenfalls mit schwarzem Tuch verdeckt und verhinderte jeden Blick in das Innere. Selbst alte cladhinnische Kriegsveteranen zuckten unwillkürlich zurück, als der Käfig an ihnen vorbeigetragen wurde. Die Wächter stellten den Käfig auf einen Tisch und verschwanden dann eilig. Giuseppe zündete ein Windlicht an und beschwor die Bestie im Käfig "Basilisk, gehorche der Stimme deines Meisters. Folge meinem Willen und banne deinen Blick auf dieses Licht. Erstarre und gehorche". Es folgte Grabesstille im Zelt. Alle hielten still in ängstlicher und neugieriger Erwartung. Giuseppe zog langsam das Tuch vom Käfig und das leise Scheuern des Stoffs am Gitter schmerzte in den Ohren, so gespannt war jedermanns Nerven.

Der Käfig war nun endlich unbedeckt. Nichts passierte. Niemand erstarrte zu Stein, insbesondere Giuseppe nicht. Alle reckten die Häuse, um im spärlichen Schein des Windlichts einen Blick auf den Käfig erhaschen zu können. Er schien leer zu sein auf den ersten Blick, doch irgendwann rief der erste "ich seh ihn". Und tatsächlich, am Boden des Käfigs lag etwas. Drei Hände breit, Daumennagel hoch, ein kleines schlangenhähnliches Wesen, nicht unähnlich einer Blindschleiche. Die Cladhinn begannen zu murmeln, und einige lachten laut auf. Ein älterer Krieger zischte "Betrug" und seine Augen blitzten kampfeslustig. Mit einer herrischen Geste zog Giuseppe die Aufmerksamkeit auf sich: "es ist noch ein sehr junger Basilisk, denn selbst ich, Giuseppe da Rizzi, Bezwinger der Bestien und



Freund der Basilisken wäre nicht in der Lage, ein ausgewachsenes Exemplar dieser Wesen zu bändigen. Aber, meine verehrten Ungläubigen, dieser kleine Basilisk hat bereits jetzt die gleichen todbringenden Eigenschaften seiner großen Brüder. Seht, wie der Blick von mir gebannt wurde und seht, was passiert, wen ich diesen Bann auflöse. Eine stark geschminkte Caswallonierin in den besten Jahren betrat den Kreis. Sie trug eine Katze auf den Schultern und sah damit aus wie eine clanthonische Hexe aus den Kindersagen. Die Katze sprang leichtfüßig zu Giuseppe, der sie empfing und beruhigend kralte.

Dann, mit einem Griff, riss Giuseppe die Katze am Schwanz nach oben, sodaß sie erschrocken und voller Protest jaulte und fauchte. So hing sie kopfunter nur am Schwanz gepackt und versuchte sich zu befreien. Doch Giuseppe hielt sie unbarmherzig fest. Er brachte die Katze zwischen das Windlicht und den Basilisken und die Menge erstarrte vor Schreck. Vor aller Augen verwandelte die Katze sich in Stein und erstarb mitten in der Bewegung. Giuseppe legte den erstarrten Steinkörper auf den Boden, während die Wächter erschienen und den Käfig wieder mit schwarzem Tuch bedeckten. Die Wächter trugen den Käfig an den entsetzten Zuschauern vorbei. Giuseppe stellte den versteinerten Leichnam der Katze auf den Tisch, und höhnte "und nun zahlt, ungläubiges Pack, zahlt euren Tribut". Er stellte einen alten Hut neben den Leichnam und verließ das Zelt. Als hätte der Basilisk die Dorfbewohner versteinert standen die Cladhinn erstarrt im Zelt, die Blicke furchtsam auf die versteinerte Katze gerichtet. Nur zögernd bewegten sich die ersten, warfen ein paar Münzen oder Kleinodien in den Hut, und verliessen das Zelt schweigend. So leerte sich das Zelt, nur der ältere Krieger blieb noch wachsam stehen.

Nach einiger Zeit löste sich ein Fluch von den Lippen des Kriegers, er griff den gut gefüllten Hut und stampfte aus dem Zelt. Die Caswallonier sassen sehnenruhig an einem Feuer und speisten. Schlicht, aber mit Stil war das Mahl der Gaukler. Obst, Brot, Käse und Wurst einer eigenen Ästhetik folgend angerichtet wirkte der Anblick wie ein Stilleben eines der gerade modernen caswallonischen

Neuromantiker aus Yddia. Der Krieger trat in den Kreis und sprach Giuseppe, der sorgfältig einen Apfel schälte, direkt an: "Hier ist Euer Lohn, Caswallonier". Der Hut wechselte den Besitzer. Der Krieger fuhr fort: "und ihr müsst verschwinden. Heute. Am besten sofort. Noch in dieser Nacht werden sie versuchen Euch, Eure Sippe und das Monster zu erschlagen." Giuseppe nickte bedächtig. "So ist es immer und überall", antwortete er, "wir brechen nach dem Mahl sofort auf". Einer der Wächter ergänzte: "und in den meisten Dörfern gibt es einen weisen Krieger, der uns warnt". Die Caswallonier nickten dem Krieger anerkennend zu, beendeten in Ruhe ihr Abendmahl und begannen dann mit dem Abbau des Zeltes. Spät in der Nacht erschienen die Dorfbewohner mit Fackeln und Äxten bewaffnet, doch sie fanden nur noch die Glut des herabgebrannten Lagerfeuers.

Im Hafen der nemhedainnischen Küstenstadt Dinas Druidh betrat ein caswallonischer Kunde das frysische Handelskontor. "Ich habe es versucht, wie wir es besprochen hatten. Ihr hattet mir drei Wochen Zeit gegeben um den Erfolg dieses Fabelwesens zu testen. Nun, ich bin durch die Dörfer gezogen und das Ergebnis war niederschmetternd und bedrückend. Ich gebe Euch das Wesen zurück und bleibe Euch den Kaufpreis schuldig." Daraufhin trugen zwei Wächter einen großen Käfig, der ganz von schwarzem Tuch bedeckt war in das Kontor. Der Fryse begann eine Erwiderung, aber der harte Blick des Caswalloniers ließ keinen Verhandlungsspielraum. Noch im Gehen hörte Giuseppe den dicken Händler seufzen: "ich war mir so sicher, daß man mit diesem Fabelwesen ein gutes Geschäft machen kann. Wer sah denn schon einmal eine gybalische Katze, die sich versteinern kann".

© Christian Elstrodt, Mai 2004