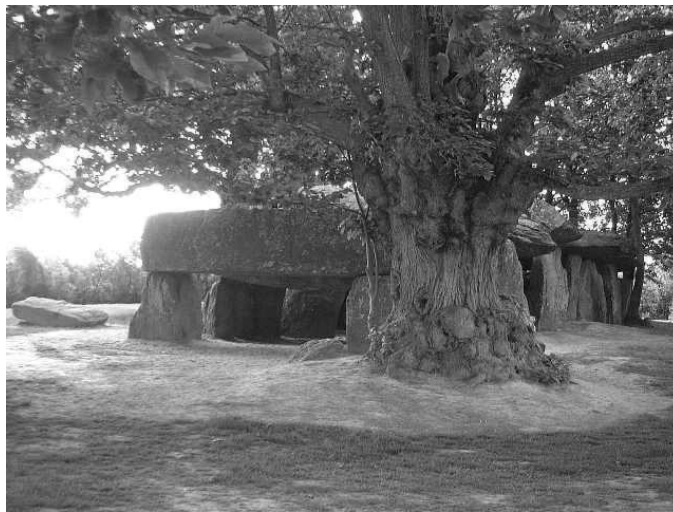


Steinkreis



Clanletter des Volkes von

Tir Thuatha



Der Steinkreis 213

Seite 2

Vorwort

Ra Manan!

Ich bekenne, ich bin ein Enzyfetischist. Einer von den Menschen, die sich in Kulturbeschreibungen verlieren. Wenn ich eine gute Darstellung einer Fantasy-Gestalt lese, rieche ich förmlich dessen schlechten Atem (oder sehe die knappe Bekleidung, ganz nach Willen des Autors).

Was mich am meisten fasziniert, ist die Interaktion in einer lebendigen Kulturbeschreibung. Zwei Menschen sitzen auf einem Con zusammen. Der eine erzählt über Schiffsbau (aus der Kulturbeschreibung seines Clans) und der andere über Windmagie und auf einmal beginnen die Augen zu leuchten... das kann mir weder Tolkien noch Eddings bieten!

Wenn es nach mir ginge, würde es mehr Sorgfalt in diesem Bereich geben. Klar, Klutursimulation ist nicht jedermanns Sache, aber wäre es nicht möglich, dass man sich öfter und länger zusammen setzt und der Simulation einen selbstverständlicheren Teil einräumt?

Neufellow sagt zu Altfellow: "Ich würd gern auf diesen Con und hab keine Mitfahrgelegenheit." Altfellow schwingt sich ans Telefon und hat nach einigen Stunden eine Mitfahrgelegenheit, eine Gewandung, ein Zelt und den Conbeitrag für Neufellow zusammen. Das ist keine Seltenheit in

Impressum

Der Steinkreis ist eine Publikation der Follow-Gruppe "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

FOLLOW.

Aber wie wärs mit Folgendem: Neufellow sagt: "Meine Figur ist da irgend so ein Schmied im Süden", und Altfellow greift in seinen Bücherschrank und sagt: "Guck mal, so sieht ein Dorf bei den Römern aus, ungefähr so könnte es auch bei uns aussehen. Und da ist eine Schmiede, wie wär das? Und hier hab ich noch ein AD&D-Abenteuer, da hat ein Schmied eine wichtige Rolle. Übrigens, in Qun gibts jemanden, der kann richtig schmieden."

Ich fände es schön, etwas mehr als "hier ist die Enzy, und hier hast du die alten Follows, da steht alles drin" anbieten zu können. Ich werde es mal versuchen, das Jahr ist ja noch jung.

Viel Spaß mit diesem Steinkreis,

euer Siber

Ein Wunsch, dem ich mich nur anschließen kann! Eine der angenehmsten Nebenwirkungen des Jobs als Redakteuse des Steinkreises ist, automatisch alles zu lesen, womit sich die anderen Clanmitglieder so beschäftigen. Manchmal verselbständigen sich dabei meine Gedanken und ich entwickle eigene Bilder in meinem Kopf. Wer weiß, vielleicht komme ich ja irgendwann dazu, sie aufzuschreiben und ebenfalls hier einzubinden...

Birgit/Aylina



Waldschreier

Etwa einen Handspann hoch, lang und breit (ohne den sehr buschigen Schwanz) sieht der Waldschreier aus wie eine Mischung aus Katze und Eichhörnchen. Waldschreier sind meist von dunkler Fellfarbe, nachtaktiv und Allesfresser. Sie verfügen über ein für ihre Größe beeindruckend breites Gebiss.

Was sie aber so besonders macht, ist ihre Fähigkeit, einen markerschütternden, meckernden Schrei auszustößen, der für die meisten Menschen wie ein gemeines, hinterhältiges und sehr lautes Lachen klingt. Sie benutzen diesen Schrei um andere Tiere zu erschrecken, die verstört ihr eigenes Futter fallen lassen oder ohne es flüchten. Sie sind auch nicht so leicht davon abzubringen und verfolgen ihr auserkorenes Opfer gelegentlich eine ganze Weile.

Es soll auch schon oft vorgekommen sein, dass sich Fremde in den Thuathischen Wäldern vor diesen kleinen, possierlichen Kerlchen zu Tode geflüchtet haben, weil sie dachten, alle Dämonen der Neun Höllen wären ihnen auf den Fersen.

(Heiko/Devin LeDaigh)

Schardak (Riesenfrettchen)

Schardaks leben in den Schnee und Eis bedeckten nördlichen Gefilden Thuathas. Sie besitzen durchschnittlich eine

Schulterhöhe von anderthalb Schritt und sind ohne Schwanz etwa doppelt so lang. Sie sind überaus schnell und gelenkig.

Ihre Hauptbeutetiere sind Mammuts. Da sie jedoch keine Hetzjäger sind, verlassen sie sich weitestgehend auf ihre Tarnung um nahe genug an ihre Beute heran zu kommen. Ihr weißes Fell, das mit unregelmäßigen grauen Flecken durchsetzt ist, verleiht ihnen in einer Stein und Geröll bedeckten Eiswüste eine hervorragende Umgebungsmimikry.

Ob die mit ihrem Erscheinen einhergehenden leichten Schneeverwehungen ein magisches Phänomen sind oder ob dies Jägerlatein ist, ist unbekannt. Fakt ist jedoch, dass nicht nur Mammuts auf der Speisekarte der Schardak stehen, sondern durchaus auch größere Ansammlungen von Danannain oder Kryern sowie Rentierherden. So mancher Stamm ist über die Wintermonde schon von einem Pärchen Schardaks verfolgt worden und hat den Frühling nicht erlebt, da ihnen kaum ohne die Hilfe eines Druiden bei zu kommen ist.

(Heiko/Devin LeDaigh)

Todeshörnchen

Todeshörnchen sind meist der Inhalt lustiger Erzählungen und einprägsamer Verse der Barden und Druiden. Zum Leidwesen allerer, die in Wäldern arbeiten müssen, sind sie jedoch keine dichterische Freiheit, sondern gefährliche Realität.



Der Steinkreis 213

Seite 4

Todeshörnchen unterscheiden sich von ihren Vettern, den Eichhörnern, dadurch, dass sie zum einen ein tief schwarzes Fell besitzen und zum anderen ein etwa zehn Zentimeter langes, sehr dünnes und extrem spitzes Horn auf der Stirn tragen. Sie sehen aus wie eine Mischung aus Einhorn und Eichhörnern.

Leider sind sie im Gegensatz zu diesen beiden Wesen keine Pflanzenfresser, sondern ganz im Gegenteil Fleischfresser. Sie leben in Kolonien zu etwa sechzig bis achtzig Tieren und sind geprägt durch einen nahezu absurden Altruismus. Ein Tier opfert sich um die anderen zu ernähren. Es lässt sich aus großer Höhe relativ zielsicher von einem Baum fallen und bohrt sich mit dem Horn voran nach unten in die auserkorene Beute. Dann folgt die restliche Kolonie dem verwundeten Tier und sollte das Tier nicht bald genug verenden, stürzt sich ein weiteres Todeshörnchen aus dem Blätterdach. Da vierbeinige Beute eine größere Trefferfläche aufweist, ist diese von den Todeshörnchen bevorzugt, könnte man sagen.

Leider haben einige Kolonien schon festgestellt, dass Menschen zwar schwerer zu treffen sind, jedoch meist nach einem einzigen Treffer tot zusammen brechen. Schließlich trifft man senkrecht von oben fast immer den Kopf. Zum Glück sind diese Tiere relativ selten und meist nur tief in Wäldern zu finden, wo sie ihre Beute auch über weite Strecken über die Baumkronen hinweg verfolgen können. (DSA-Orkland? Irgendwo habe ich diese Idee geklaut, aber ich komme nicht mehr darauf, wo ich den Gedanken her habe...)

(Heiko/Devin LeDaigh)

Nebelwölfe

Ob die Nebelwölfe tatsächlich von den Gischts umsäumten Küsten Albas stammen, ob sie Fleisch gewordene Alpträume eines verrückten Druiden oder aber verdorbene Seelen von ruhelosen Räubern sind, die das Hügelvolk vergessen hat zu sich zu holen, ist nicht bekannt. Ihr geisterhaftes Erscheinungsbild jedenfalls gibt Anlass zu einer Vielzahl von Erzählungen und Spekulationen.

Wie ihr Name nicht nur andeutet sondern auch anschaulich beschreibt, jagen sie nicht nur im Nebel, sondern scheinen auch aus Nebel zu bestehen. Immer ist ein Teil ihres Leibes in dichtem Nebel verborgen.

Nicht nur verborgen, sondern scheinbar auch nicht vorhanden! Der im Nebel verborgene Teil dieses Wolfes kann von keiner Waffe und von keiner Magie verletzt werden. Nebelwölfe kommen mit dem Nebel und gehen mit dem Nebel. Schafft man es, einen Nebelwolf zu töten, so erscheint nach und nach der ganze Wolf, jedoch bleibt sein Fell auf wundersame Weise immer nass. Das Fleisch ist ungenießbar und das Fell als Trophäe zwar sehr wertvoll, doch ansonsten kaum zu gebrauchen.

(Heiko/Devin LeDaigh)

Danannain-Dorn

Wächst wild wuchernd überall, wo andere Pflanzen nicht schnell genug sind. Am liebsten an schattigen Plätzen. Der Danannain-Dorn ist in Wäldern auf jeder Lichtung zu finden. Halb im



Schatten, halb im Licht bildet er undurchdringliche Mauern. Aber auch in abgelegenen, weiten Grasflächen ist er überall da zu finden, wo Wasser nahe unter der Oberfläche weilt. Dort steht er dann als dichtes Dickicht und bewacht eine unterirdische Wasserquelle.

Durch seine biegsamen sechseckigen Äste, die mit Dornen über und über bewachsen sind, macht er jede Begegnung mit ihm zu einer unangenehmen Erfahrung. Einmal hinein geraten, oder gestoßen, sieht man nach dem Freikämpfen aus, als wären die Danannain über einen hergefallen. Zerissene Kleidung und blutige Schrammen zeugen deutlich von diesem Erlebnissen. Doch dafür entschädigt einen der Danannain-Dorn für diese Unannehmlichkeit damit, dass er im späten Sommer dunkelrote bis blaue Früchte anbietet... ganz im Gegensatz zu den echten Danannain.

(Heiko/Devin LeDaigh)



Willkommen zurück in Krye, geneigter Zuhörer. Ich, Devin LeDaigh, freue mich, dass du erneut den Weg hierher gefunden hast um einer meiner Erzählungen zu lauschen. Leider kommen wir jetzt gerade nicht dazu, weiter über meine Freundin Martha zu sprechen, auch wenn ich das gerne tun würde. Im Moment gelingt es dem Leben erneut, sich durch seine schicksalshafte Penetranz in meine eigene Planung zu drängen, so dass ich sie über Bord werfen muss. Folgt mir nun denn auf dem Weg, euch ein klein wenig mehr davon zu offenbaren, wie der Garten der Lüste tatsächlich ist.

Frühsommer in Moreta

Moreta - Garten der Lüste, Frühsommer 42ndF

(Bezieht sich auf die Ereignisse aus Rekidaishi 19) Es ist noch nicht lange her, da sprachen einige zutiefst erschütterte Reisende bei mir vor. Sie berichteten von ihrer Flucht aus Taesiw, wo sie eines Dämonen gewahr wurden, der sich selbst als Sibers Sohn ausgibt und eine Piratenflotte und ebenso äußerst merkwürdige Soldaten um sich schart.

Meine eigenen Nachforschungen bestätigten diesen Bericht. Ein mächtiges Wesen in Gestalt eines jungen Mannes, das sich selbst Prinz Aaar nennt, strebt und trachtet danach, durch Krye hindurch bis zum derzeitigen Dhanndcaer zu ziehen. Was immer Prinz Aaar von Siber Lobhar will sei dahin gestellt. Jedoch legt er ein nicht zu



Der Steinkreis 213

Seite 6

tolerierendes Verhalten an den Tag. Tir Krye wird für nichts und niemanden mehr zu einem Kriegsschauplatz. Und vor allem nicht zum Ausgangsort für eine Invasion. Niemals!

Nun, heute nähert sich Prinz Aaar jedenfalls mit seinem nicht unerheblich angewachsenen Heereszug. Ich begeben mich selbst kurz vor Sonnenaufgang vor die Stadt, um mir das Schauspiel anzusehen. Prinz Aaar erwartet einen schnellen Sieg über eine fast schutzlose und vollkommen überraschte Stadt und Moreta wird ihm genau das bieten, was er sich im tiefsten Inneren erhofft. Wahrscheinlich eine glorreiche Darbietung seiner überlegenen Kriegskünste.

Ich ziehe meinen Umhang enger, als ich durch das „Zerschmetterte Tor“ schreite. Einst war die erste Ansiedlung, die Moreta geheißt hat, von einem Steinwall umschlossen. In diesem Wall gab es drei Tore, die es auch heute noch gibt. Moreta ist schon um so vieles größer geworden; diese einstige Mauer bildet nun das, was in anderen Städten wohl der Marktflecken oder das Stadtzentrum genannt wird. Das „Ewig Verschlossene“ Tor beispielsweise weist nun die Richtung der teuren und exotischen Viertel, die wohl am ehesten das widerspiegeln, was sich der einfache Thuatha unter dem Garten der Lüste vorstellt. Das Tor, durch welches ich jetzt geschritten bin, führt in die weitläufigen Handels- und Tierviertel. Hier stehen die riesigen und strahlenden Häuser und Kontore vieler Händler aus nah und fern ebenso wie die ausgesuchtesten Herbergen und Gasthäuser. Direkt neben Badehäusern und ständig wechselnden Kleinstbasaren, die ihr Angesicht ständig verändern. Die Straßen dieser Viertel sehen keinen neuen Tag aus wie noch am Abend zuvor.

Manchmal habe ich den Eindruck, dass sogar Gassen und Durchgänge verschwinden und wieder auftauchen, ganz wie es Moreta beliebt.

Ich gehe an einem fast fertigen Haus vorbei. Vor vier Wochen noch, war an dieser Stelle hier nicht mehr als ein großer Haufen gelagertes Holz und ein halb aufgebauter Stall für Pferde. Einer der wenigen neuen Besucher in den Wintermonaten hat sich nun dieses Fleckens angenommen. Er kam her um sein ganzes Geld in einem Rausch der Sinne zu verschwenden. Er kam her um die Freuden aller leichten und schweren Mädchen aus einem dutzend unterschiedlicher Länder hier vereint vorzufinden. Er wollte in einer Woche so viele Freuden kennen lernen wie andere Männer nicht in ihrem ganzen Leben. Ich denke, er hat gefunden, wonach er gesucht hat, zumindest dem nach, was ich mitbekommen habe. Aber als er all sein Geld ausgegeben hatte und er vollkommen ausgebrannt durch die Straßen Moretas torkelte, offenbarte sich sein wirklicher Traum. Tief in seinem Inneren wollte er etwas anderes. Etwas, was zuvor nie an die Oberfläche seines Bewusstseins geschwemmt worden war. Aber Moreta hat ihm so lange das vorgegaukelt, was er glaubte finden zu müssen, bis er reif war seine eigentlichen Gründe für sein Hiersein zu erkennen.

Zielsicher führten ihn seine nächtlichen Schritte damals bis zu dieser Stelle in der Stadt. Noch vor dem ersten Sonnenlicht lieb er sich eine Axt und begann sein Werk. Seitdem hat er viele Helfer und Freunde gefunden und zusammen errichten sie hier genau das Haus, welches er sich schon immer gewünscht hatte. Erbaut von ihm selbst, von ihm und seinen eigenen Händen. Wie viele der Arbeiter echt und wirklich sind, könnte ich nicht sagen.



Aber das Haus nimmt Gestalt an und die Arbeit daran schreitet jeden Tag ein wenig mehr voran. Man merkt dem Mann an, dass er nun glücklich ist. Ich glaube, das alleine ist es, was zählt, hier in Moreta.

Aber nicht alle werden von so einfach zu erfüllenden Wünschen nach Moreta geführt. Es gibt auch viele, die so exotische Wünsche haben, dass sie nirgendwo anders glauben Erfüllung zu finden. Aber Moreta oder der Garten der Lüste hat schon so viele Menschen angezogen, dass ich glaube, hier findet sich immer das, was aufeinander wartet. Wenn sich mir dabei auch manchmal die Haare zu Berge sträuben. Aber wir haben schon lange nichts mehr zu sagen in dieser Stadt. Weder diejenigen, die glauben die Stadt zu beherrschen, noch die Erzdruiden und auch nicht all die anderen, die von Anfang an mit dabei waren und diesen Traum Wirklichkeit werden ließen. Wir können nur noch zusehen und versuchen zu helfen und einzudämmen, wo wir glauben, dies tun zu können. Und selbst dabei bin ich mir nicht einmal mehr selbst sicher, was wirklich Bedrohung und Notstand ist und was aus unserem Inneren kommt. Der Wunsch noch gebraucht zu werden könnte vielleicht doch für die eine oder andere Eskapade erst der Auslöser gewesen sein.

Vielleicht wundert es etwas, dass ich von Moreta spreche, als würde ich die Stadt wie ein einzigartiges Lebewesen betrachten und nicht wie eine große Ansammlung von Häusern und Bewohnern. Mich wundert das kein bisschen. Ich bin mir fast sicher, dass Moreta längst ein eigenständiges Lebewesen geworden ist, dass Moreta tatsächlich lebt. So facettenreich wie

nichts anderes auf Ageniron. Moreta nimmt die finstersten Geschöpfe auf, empfängt sie mit offenen Armen und führt sie an Orte, die sie sich in ihren kühnsten Träumen nicht vorgestellt haben. Zusammen mit anderen finsternen Gestalten, Meuchelmördern und Totschlägern sitzen sie in miefenden Kellerräumen oder in dekadent eingerichteten Schlupfwinkeln und planen blutige Rachefeldzüge. Direkt daneben, ein Haus weiter, findet sich ein Kinderhaus voller hell erleuchteter Räume und Federbetten für Waisenkinder, die nie geglaubt haben, jemals irgendwo glücklich werden zu können, und wieder an anderer Stelle stolpert jemand anderer eher zufällig, so glaubt er, über einen alten vergessenen Wein- und Whiskykeller und eröffnet mit diesem Schatz eine Taverne. Moreta nimmt sie alle auf und dreht sie durch den gesellschaftlichen Fleischwolf ihrer Straßengedärme.

Manchmal ängstigt mich dieses Bild.

Aber so viele Menschen wie hier schon gestorben sind, so viele die Moch nicht gefunden hat oder die nicht zu ihm wollten, die vom Garten der Lüste festgehalten wurden... nein, es wundert mich vielleicht auch doch nicht! Sie alle haben Moreta ihren Stempel aufgedrückt, ihr Symbol eingeritzt und die Stadt geprägt. Egal ob es ein verbitterter Händler war, der hier in den Armen einer Kurtisane seine letzten glücklichen Sekunden verlebt hat. Ein blutrünstiger Mörder, der die dunklen Gassen unsicher gemacht hat und einmal einen Gegner fand, der doch schneller als er selbst war. Eine Magierin, die ihre Illusionsmagie mit ihrer eigenen Lebenskraft gespeist hat als sie drohte nicht auszureichen und sich in der Verteidigung ihrer geliebten Stadt aufgegeben hat



Der Steinkreis 213

Seite 8

(Dannanain-Feldzug, Siehe Krye-Enzy!). Sie alle sind noch hier, sie alle haben ihren Teil dazu beigetragen, Moreta zu formen und diese Stadt zu dem unvergleichlichsten Ort zu machen, den ich je die Freude hatte kennen zu lernen.

Und nun steht erneut eine Armee kurz davor, Moreta zu betreten. Meine Schritte führen mich zu den Ausläufern von Moreta, die noch in den letzten Jahren Felder waren. Nun stehen hier schon wieder neue Häuser. Mein Blick richtet sich auf den Heerwurm, der sich gerade aufstellt und die ersten Strahlen der aufgehenden Sonne zum Angriff nutzen will.

Was werden sie zu sehen bekommen, wenn sie angreifen? Was wird Moreta ihnen bieten? Ich selbst weiß es nicht. Wie können sie nur glauben, mit so wenigen Leuten Moreta einnehmen zu können? Aber Kriege werden mir immer ein Rätsel bleiben. In Moreta leben ständig schätzungsweise fünfzehntausend Menschen. Wobei das beileibe nicht alles Kryer oder Thuatha sind, sondern zu einem Großteil eher Zugereiste, die nicht mehr weg wollen. Und dazu kommen im Frühling noch einmal sicher fün-f bis sechstausend Reisende zu den Frühlingfesten, und jetzt zum Sommer hin, wird die Zahl sogar auf das Doppelte steigen. Die ersten Zeltstädte haben sich rund um die Stadt schon gebildet und langsam wird es am frühen Abend auch schon richtig voll in der Stadt. An diesem Ort hier stehen zum Glück noch keine Zelte. Wobei mich kurz wieder die Frage streift, ob das wirklich etwas mit Glück zu tun hat. Vom Uthr her kann ich Kampfplärm hören. Die Piratenschiffe dort scheinen zum Angriff geblasen zu haben und es scheint heftige Kämpfe zu geben. Es finden sich auf den vor Anker liegenden

Schiffen bestimmt genügend Seebären, die einen Kampf mit Piraten als die Erfüllung ihrer Träume ansehen. Auch um mich herum kommt Bewegung auf. Gruppen von Soldaten und prunkvoll Gerüsteten strömen aus der Stadt und begegnen den Plänklern des Heerzuges von Prinz Aaar. Es kommt zu kurzen, aber sehr erbitterten Kämpfen. Auf der Seite von Prinz Aaar sieht es für mich so aus, als würden die Pioniere ein Stadttor einnehmen wollen.



Ich muss verzweifelt ein Lächeln unterdrücken. Moreta ist alles, aber ganz bestimmt keine Stadt, die sich mit einer Mauer umgeben würde. Wie sollte das funktionieren? Was sollte die Mauer draußen halten? Ich bin sicher, die Piratenschiffe wurden voraus gesandt um im Hafen innerhalb der Stadtmauer zu sein. Beides erheitert mich. Moreta hat keinen Hafen, jedenfalls keinen im klassischen Sinne. Sicher, es gibt Hafenanlagen, schließlich liegt Moreta fast direkt am Uthr. Aber Moreta könnte gar keinen einzelnen Hafen haben, wie denn auch? Auf einem Landstück, das mehrere Meilen lang ist, reiht sich ein Hafen an den nächsten. Buchten, die zum Ankern einladen, und



auch richtig erbaute Hafenanlagen. Moreta hat jedes Seevolk hier einen idealen Ort finden lassen. Jeder Händler hat für sich den einzigartigen, ungenutzten Platz aufgetan; einen, der einem einen Vorteil vor der Konkurrenz bietet.

Aber mein Lächeln will sich so früh am Morgen nicht wirklich einstellen. Der Sonnenaufgang wird mir vergällt durch den Geruch des Blutes und der Schreie der Sterbenden. Nicht alles ist Illusion, was die Stadt zu bieten hat. Menschen wollen immer und überall für die unwahrscheinlichsten Dinge sterben und das auch noch auf beiden Seiten.

Der Drache überrascht mich und bringt mich aus dem Konzept. Ich frage mich, ob er intelligent genug ist, ob er magische oder natürliche Fähigkeiten besitzt, die ihm zeigen, dass hier nichts so ist, wie es ist. Für mich ist es nicht mehr so verwirrend wenn ich sehe, wie zwei nur grob vereinbare Ansichten aufeinander prallen und sich dennoch hervorragend zu ergänzen scheinen. Aber wie sieht es mit dem Drachen aus? Ich habe kurz den Eindruck als wäre er verwirrt, aber dieser Moment vergeht und er scheint nach zwei, drei Angriffen genug zu haben und die Armee von Prinz Aaar beginnt zu jubeln. Scheinbar halten sie den Überfall auf Moreta für gewonnen. Die Mammuts im Gehege der Treidelschiffer am Uth beruhigen sich wieder. Das Auftauchen des Drachen hat sie scheinbar sehr nervös gemacht.

So langsam beruhigt sich die ganze Situation etwas. Das alles hat nicht mehr als eine Stunde gedauert. Ich frage mich erneut, ob das alles meine

Schuld ist? Habe ich mich zu sehr auf die Probleme weit entfernt von meiner Heimat konzentriert? Der Riesenjäger Pendror ra Ys ist durch das Tor der Schwerter geschritten, wie ich den Berichten entnommen habe (Follow 388, Hornsiganle 238). Dadurch hat er den Kreis geschlossen. Er ist zum dritten Mal durch das Tor gegangen, seiner eigenen Erzählung nach. Dies müsste den Mythen der Clanthoner nach das Ende von Agenieron bedeuten.

Probleme, die weit Weg sind. Ich sollte mich jetzt wohl eher um dringendere Probleme kümmern.

Ich schließe meine Augen ein wenig und atme tief durch, beruhige meine Atmung und konzentriere mich auf meinen eigenen inneren Rhythmus. Ich nehme meine Eskorte hinter mir wahr. Sie schweben einen halben Meter über dem Boden hinter mir und warten nur darauf in Aktion zu treten. Auch unter mir spüre ich einen Freund, der meinem Ruf gefolgt ist. Ich beuge eines meiner Knie und hebe eine Hand voll Erde auf, lasse sie zärtlich zwischen meinen Fingern wieder zu Boden rieseln. Ich richte mich auf und straffe meine Schultern. Dort draußen wartet ein blutrünstiger Albtraum auf mich, der glaubt, er hat Moreta eingenommen. Ich schüttele den Kopf und setze mich Bewegung. Meine Hand streicht über das Artefakt in meiner Tasche. Ich kann die pulsierende Macht im Inneren des Artefaktes fast ohne meine magischen Sinne spüren. Ich bin gespannt, wie Prinz Aaar darauf reagieren wird.

(Heiko/Devin LeDaigh)



Kälte schiebt manchmal den Alkohol gegen das Wasser in die Schlacht oder das Leben unter die Erdoberfläche. Nehmt dies sozusagen als Teaser für part (X) ...

DE ORIGINEM ALCSHWABLERIENSIS (V)

Aus den Eingeweiden (2)

Für lange Zeit fragten sich weder Menschen noch die halb- und unmenschlichen Wesen, was der Alkschwabblor wirklich sei. Erst nach der Finsternis wagten sich die ersten Wissbegierigen unter den Thuatha in die abgelegenen Gefilde der Eiswüsten nördlich des Laiguinnet, um der Herkunft von A. vulgaris und seiner Artgenossen auf die Spur zu kommen.

Lange dauerte es, ehe die ersten Ansätze von Wissen bis in die Archive der Zivilisation vordrangen, gesammelt und verbreitet durch die Weisen aus dem Norderland. Zutage trat die Tatsache, dass nicht etwa die Nähe diverser kleiner Weißbrennereien (in einer Eiswüste von Schwarzbrennereien zu reden, bedarf schon einiger Fantasie) für den nicht zu leugnenden Alkoholgehalt des Alkschwabblers sorgte, sondern eine ausgewogene Ernährung aus Wurzelstöcken, Hart- oder auch Kriechwuselgras, diversen Erd- und Knubbelknollen sowie den Früchten der vielfältigen Arten von Eisweinbeeren. Besonders letztere stellen eine hochwertige und leicht zugängliche Nahrungs- und Energiequelle praktisch aller Lebewesen der Eiswüste dar, die keine reinen Fleischfresser sind.

Die Eisweinbeeren bilden die Hauptgattung der Familie der Frigovicolaceae und sind mit ca. 15 verschiedenen Arten (Kultur- und Zuchtformen nicht mitgerechnet) in Danannain, Laighainn und Krye verbreitet. Ihre Besonderheit liegt in der Anpassung an das Leben im ewigen Eis vermittels Gefrierpunktniedrigung der Gefäßsäfte durch Alkohol. (Dass diverse andere Substanzen daran auch teilhaben, sei mit Blick auf die Interessen der Leserschaft nur am Rande erwähnt). Die Vermehrung der Eisweinbeere wird durch ultrakleine Samen garantiert, die im Gedärm des gewöhnlichen tierischen Organismus extrem blähungsfördernd wirken, was auch bei Windstille einen guten Verbreitungsradius sichert.

Quintessenz: Oh Meuchler, nasch' nie vom Eiswein vor dem Schleichen!



Mitglieder der Thuatha

Bähr	Cordula	<i>Shanaryel</i>
Binkert	Thomas	<i>Skaramund</i>
Binkert	Andreas	<i>Khidor Vanai</i>
Binkert	Sonja	<i>Ajnos</i>
Elstrodt	Chris	<i>Siber Lobar</i>
Epe	Marco	<i>Devar Ney</i>
Fiedler	Sarah	
Fischer	Harald	<i>Llandor Nordwind</i>
Fischer	Gunnar	
Fischer	Gudrun	<i>Cairegwyn</i>
Fricke-Knoff	Saskia	<i>Airuwyn</i>
Fuchs	Birgit	<i>Aylina</i>
Harthun	Heiko	<i>DevinLeDaigh</i>
Höhner	Ralf	<i>Chardor ra Gwall</i>
Klaus	Thomas	<i>Syrrid cyr Ky`Addey</i>
Krahmer	Luise	<i>Grainne</i>
Krebs	Gunter	<i>Keanor</i>
Moses	Oliver	<i>Thurianator</i>
Müller	Manfred	<i>Starkhand</i>
Neugebauer	Frank	<i>Albatanor ra An</i>
Podscheck	Achim	<i>Draywydh ra Lamanor</i>
Rubruck	Doris	
Schnippe	Corinna	<i>Sarirandara</i>
Schönwald	Achim	<i>Chrochna</i>
Schröter	Karen	<i>Shesaya</i>
Strobel	Jörg	<i>Tyrgor</i>
Thierbach	Andrea	<i>Athanamira ra Rhy</i>
Vaclavik	Marek	<i>March Mac Morna</i>
Veithen	Birgit	<i>Tandora</i>
Wittmer	Peter	<i>Sargor</i>
Wittmer	Janine	<i>Liri</i>