

gasse er auf!" Zwischenruf von unter dem Tisch: "Das Blut ist heilig, die Götter habens eilig!" **Palaver:** "Bindet ihn an einen Baum, knebelt ihn!"

Bote: "Dem Fasse ist seitdem nicht beizukommen, allerdings geht die Sage, daß ein Buchenblatt ein Spuntloch freihielt." Zwischenruf von unter dem Tisch: "Suche die Suche, weiche die Fische!"

Hugha: "Ein Zapfhahn, so spricht das Orakel von Delphin, wird die Fische weichen und eine Maid mit Namen Isolde wird die Stelle bezeichnen!"

Tschirchill: "Es ist so einfach nicht, die Lage ist ernst, wir sollten alle Buchen fällen, alle Fischen dazu.... wir sollten vielleicht erst einmal einen Ausschuß damit befassten. Wir brauchen ein Gutachten darüber, wie wir an das Faß kommen!"

Zwischenruf von unter dem Tisch: "Die Fässer werden mehr, doch alle mer'n sie leer!" **Bote:** "Mein Held aber..." Zwischenruf von unter dem Tisch: "Ja?" **Bote:** "der lange mit der Bute focht, er schlug sie in die Flucht (sie blutete ein wenig) hat selbst den Kampf kaum überstanden."

Palaver: "Aber was ist mit dem Faß?" Zwischenruf von unter dem Tisch: "Das Faß ist da, aber wer kommt damit klar?" **Tschirchill:** "Wer sitzt unter dem Tisch? Wache!"

Tristan (auftauchend): "Moment, ihr seid vom Socken. Ich bleibe nicht hier hocken, schickt die Wache wieder heim, darauf hab ich keinen Reim. Ich bin ja selber hier, heiße Tristan, bringt mir Bier." **Tschirchill:** "Nun da bist du! Aber wo ist das Faß?"

Tristan an dieser Stelle, entschuldigte sich kurz und kehrte nicht viel später ein Faß vor sich herrollend in die Bunde zurück. "Da isses" sagte er kurz und stand mit verschränkten Armen vor dem Faß. **Palaver:** "Und diese Isolde?" **Tristan:** "Steht draußen vor der Tür!"

Zwischenruf von unter dem Tisch: "Das ist zu einfach." **Tschirchill:** "Aber die Lösung."

Palaver: "Wer ist denn jetzt schon wieder unter dem Tisch?" **Tristan:** "Jedenfalls ich nicht." **Akopatz:** "Schon gut, ich komme ja schon." **Tschirchill:** "Die Lösung schon, aber das falsche Problem!" **Akopatz:** "Aber richtiger Alkohol!"

Die Sitzung wurde wenige Stunden später, weiterhin ergebnislos, abgebrochen, da das Blut-Alkoholverhältnis der anwesenden Personen eine Weiterführung aus gesundheitlichen Gründen nicht zuließ.

Der Morgen graute...

(Das war ein typischer Tag in Avalon. Thurr-Dynam)

schen danach, daß etwas passiert. Wir finden das Faß nicht, indem wir Gutachten erstellen lassen und wir können kein Dope kaufen, weil wir kein Geld haben. Wir müssen uns endlich darauf besinnen, was unsere Stärke ist. Holen wir uns, was wir brauchen!!!"

Die ganze Runde wird jäh durch drei Gongschläge unterbrochen. Das Menü wird aufgetragen.

Auszug der Speisenfolge:

- Feine Suppe aus den Flossen edler Delphine
- Gratiné Delphinause
- Zart gebratenes Delphinst Steak in Weinschaum
- Mousseau Delphine

Nach dem Festschmaus war sämtlicher Aktionismus hinüber und die Runde verfiel wieder in blinde Cethargie.

Fast nachdem das Gelage sein Ende erreicht hatte, betrat ein Bote die Runde.

Er sah nicht eben gut aus, hatte staubige Klamotten am Leibe und hatte sich wohl lange nicht rasiert. Man hätte meinen können er käme geradewegs aus **Neria**.

"Mahlzeit!" sprach er und setzte sich auf einen freien Stuhl. Das allgemeine Gemurmel verstummte langsam, verwundert sah man ihn an.

"Hört mich an, Edle von Avalloa...." "Bringt ihm Wein!" unterbrach ihn **Palaber** und füllt auch meinen Becher" "Ah, also, hört mich an..." "So wartet wenigstens bis der Wein kommt," jetzt **Kardamon** "ich habe auch noch keinen." "Nun, ah, es ist dringend..." "Aber nicht so einfach," unterbrach ihn diesmal **Tschirchill**, "es muß alles seine Ordnung haben, und der Wein ist auch noch nicht da." **Hugha** grinste. Zwischenruf von unter dem Tisch: "In vino veritas."

Endlich kam Wein.

Palaber: "Komm hoch die Wahrheit zwingt sich im Glase." **Bote**: "Ah, nun, einfach ist es in der Tat nicht. Der Freund eines Bruders meines Schwippschwagers kannte einen Helden, dessen Eichenfaß im Kampf des Helden mit "einer" Bate" **Tschirchill**: "Baten und Eichenfässer sind in meinem Reich sensible Themen. Wir sollten das gründlich machen. Wähle er seine Worte mit bedacht, die Götter hören alles!" **Hugha** grinste.

Tschirchill: "Wir sollten einen Ausschuß damit befassen." Zwischenruf von unter dem Tisch: "Wenn du nicht mehr weiter weißt, bilde einen Ausschußkreis!"

Palaber: "Komm hoch, oder soll ich die Wahrheit unter den Tisch kehren." **Bote**: "Jedenfalls fiel das Faß in das Blut von der Bate..." **Tschirchill**: "Wenn die Bate blutet

Neues aus Avalon

Lange hatten die Ausschüsse getagt, alles war besprochen, Pläne waren geschmiedet und verworfen worden oder im Planfeststellungsverfahren in den Gängen der Behörden verhungert.

Tschirchill, inzwischen Großer Vorsitzender des zentralen Komitees zur Koordination der Ausschussarbeit, hatte ein Gegengutachten zu einem Gutachten über den Verlauf der Sicherstellung verdächtiger Fässer durch geeignete Personen dem runden Tisch erläutert.

Palaver: "Ääh, Teute, ääh wer issehn überhaupt ne geeignete Person?" **Tschirchill**: "Palaver, ich würde dich bitten nicht ständig am Thema vorbei zu diskutieren. Sicherlich wäre es sinnvoll darüber mal ein Gutachten zu bestellen, aber überlaß das erstmal den zuständigen Ausschüssen. Gegenwärtig sind wir dabei über die Sicherstellung zu reden! irgendwelche Beiträge zum Thema?"

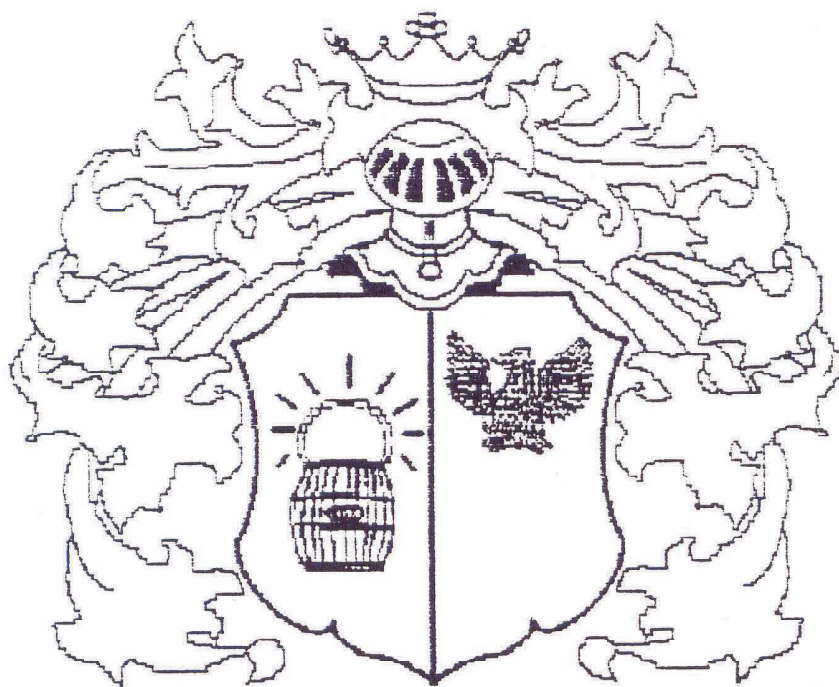
Akopatz: "Wie wärs denn nemä des Vass erste'ma hädde?"

Tschirchill: "Akopatz, du als Sprecher des Delegiertenrates solltest wissen, daß uns blinder Aktionismus hier nicht weiterführt. Auf der Tagesordnung steht immer noch das Gutachten!" (Zwischenrufe: Was soll das?! Taten! usw.) "Teute, wenn wir hier weiterkommen wollen müssen wir schon einigermaßen diszipliniert diskutieren. Bitte haltet euch doch an die Redner-Tanenliste und bleibt bei der Tagesordnung!" **Kardamom**: "Dees blöde Gelabber bringt uns doch kehn Stückchen weiter, wir müssen endlich konkret werden! Ääkschen!" **Tschirchill**: "Gute Idee vielleicht sollten wir die Frage an einen Unterausschuß verweisen. Wir können ja erstmal unser Bewußtsein ein Stückweit erweitern." usw., usw.,.....

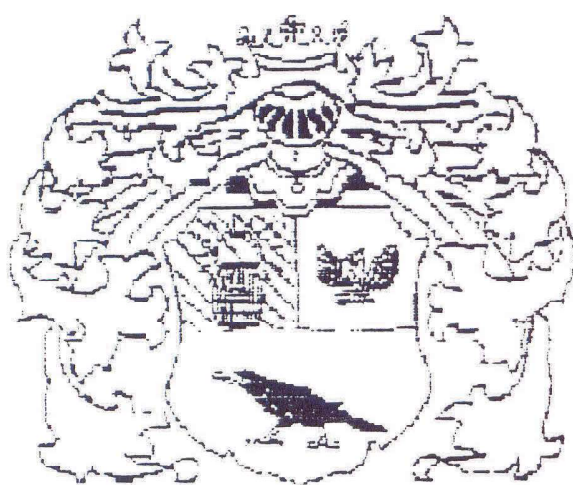
So ging es immer wieder. Letzendlich war nichts getan und die Helden und BeckInnen des Wartens und Redens endgültig müde. Das ging so lange gut, wie das Dope reichte.

Angeichts der immer kritischer werdenden Versorgungslage sprachen die ersten schon von Putsch. Im Volk ting es an zu gären: Worte wie "Revolution" und "ist der Wein eigentlich schon alle" waren zu hören. (Palaver: Was gären, gibts wieder Bier?!)

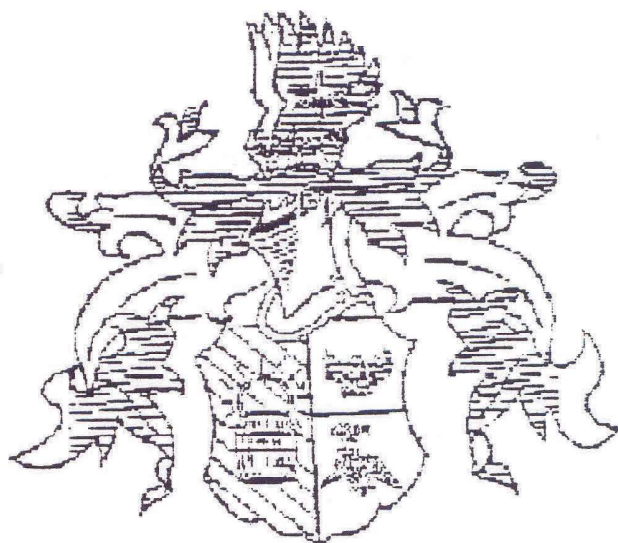
Tschirchill: "Also Teute die innenpolitische Lage ist im Moment ziemlich angespannt. Hat jemand Vorschläge?" **Kardamom**: "Was sagt eigentlich der Innenausschuß dazu?" **Tschirchill**: "Das erfordert einigen Überblick. Huga, du bist in allen Ausschüssen Beisitzerin – was meinst du?" **Huga**: "Die Lage in Avalon schreit in der Tat inzwi-



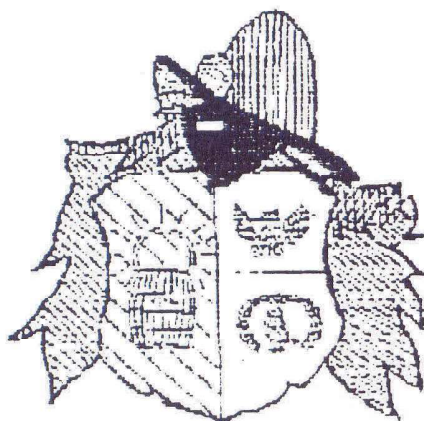
Reichswappen von Avallon



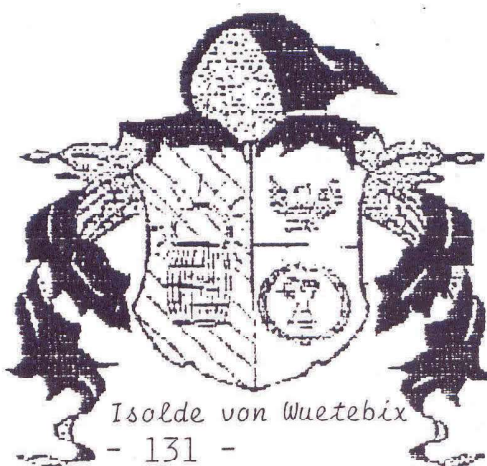
Tschierchill Brancreac



Kardamon Pancreac



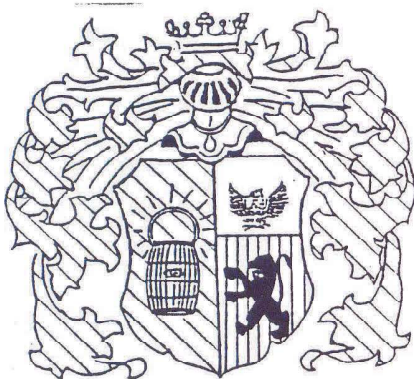
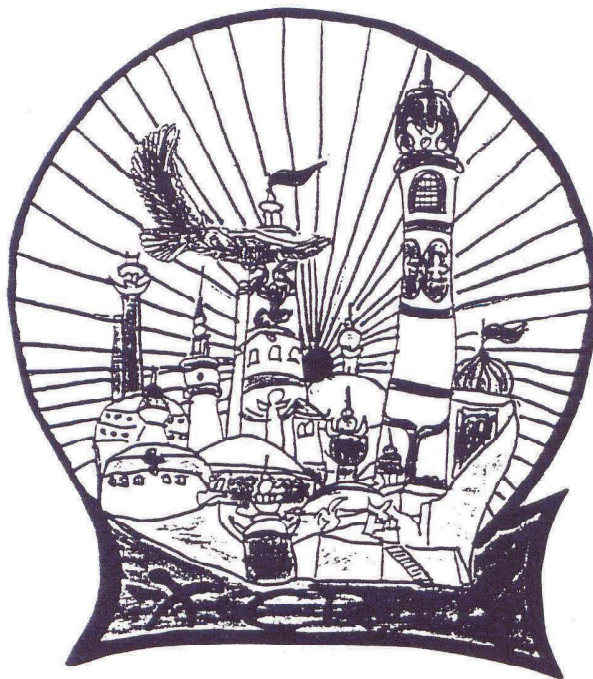
Tristan von Kellogs



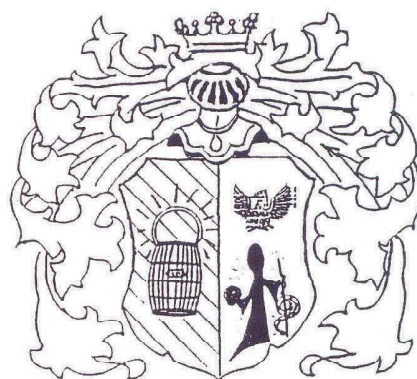
Isolde von Wuetebix

der Magier zusammen zu treffen. In diesem Konzil treffen sich alle Magier/innen und Priester/innen Erkenfara's, um Kommunikation und Magiestudien zu ermöglichen. Die Hohepriesterin Sariz-Se-Kan trat in den Kreis der Magier ein. Sie wird die Sprecherin dieses Konzils im Jahre 3 der 3. Ära sein.

Ferret-Al-Dox berät sich mit den Vertretern der Völker Yabasi, Kotaner und Glomsaru über künftige Wege des Reiches.



Lancelod Maccreac
(Avallon)



Huga Nocreac
(Avallon)

Um die Hauptstadt vor eventuellen Feinden besser zu verteidigen, erbaute man an der Buchteinfahrt die Burgen **Karstein** und **Nabia**. **Nabia** liegt auf einer kleinen Insel direkt vor der Bucht.

Um auch andere Länder zu erforschen, entsandte man drei Schiffe. Das erste Schiff landete auf einer großen Insel, die östlich der Hauptstadt gelegen ist. Die Insel wurde nach dem großen Krieg **Kantendair** genannt. Der große Krieg hat folgende Erklärung:

Im Volk der **Haromo** besagt eine Legende, daß die **Kantendair** ein kriegerisches Volk sei, dem kein menschen-ähnliches Verhalten zugesagt werden kann. Diese Wesen sahen dem Volk der der Dynastie sehr ähnlich. In der Panik, die durch diese fremde Welt begünstigt war, zerschlug das Heer der **Haromo** mit Hilfe der **Hohenpriesterin Sariz-Be-Kan** ein Heer der Dynastie. Der Fehler wurde aber schnell erkannt und man ließ die übrigen Heere der Dynastie friedlich von der Insel ziehen.

Seither ist die gesamte Inselgruppe benannt nach den **Kantendair**. Die vielen kleinen Inseln werden lediglich durch ihre Lage benannt. (Südliche Insel **Kantendair** etc.). Nur die größte Insel auf der dieser schreckliche Krieg stattfand, heißt **Kantendair**. Dort wurde auch die **Festung Nahir** zu Ehren der Götter von **Calgon** errichtet.

Jahr 2 der 3. Ära

Die Grenzen unseres Reiches kristallisieren sich immer mehr heraus. **Theostelos** hat mit uns eine feste Grenze festgelegt, die von beiden Seiten eingehalten wird. Der **Kontinent Larima** kann einer ruhigen Ära entgegen sehen.

Dadurch hat unser Volk die Ruhe, sich der bildenden Kunst, sowie der Poesie sich hinzugeben. Feste werden gefeiert. Über den Sieg auf der Insel wird viel gemunkelt. Gerüchte gehen umher, daß **Sariz-Be-Kan** die Priesterschaft niederlegen wollte, aufgrund des Krieges mit der Dynastie. Aber das sind Gerüchte!

Die Struktur festigt sich und die allgemeine Versorgung wird besser, aufgrund des fruchtbaren Landes im Westen des Kontinents. Man findet mystische Plätze in denen die Magie besonders stark vertreten ist. Es wird vermutet, daß nach oder während des großen Unlücks diese Plätze entstanden sind. Man weiht sie dem großen Schutzgott **Bek**. Es werden Tempel errichtet und Blessen gehalten.

Durch die **Hohenpriesterin Sariz-Be-Kan** wurde im Land verkündet, das alle Magier/innen und Priester/innen des Reiches **Haromo** die Möglichkeit haben, in einem Konzil

Die Geschichte der Yaroner

Jahr 0 der 3. Ära

Nach dem großen Unheil sammelten sich die verbliebenen Nomadenstämme des Landes an der großen Oase **Neria**. Es waren die Völker der **Yabasi**, der **Kotauer** und **Blomsaru**. Sie lebten eine Weile zusammen an dieser Oase, als sie einen Rat der Stammesfürsten zusammenriefen, um über einen Zusammenschluß der Völker zu bestimmen.

Jahr 1 der 3. Ära

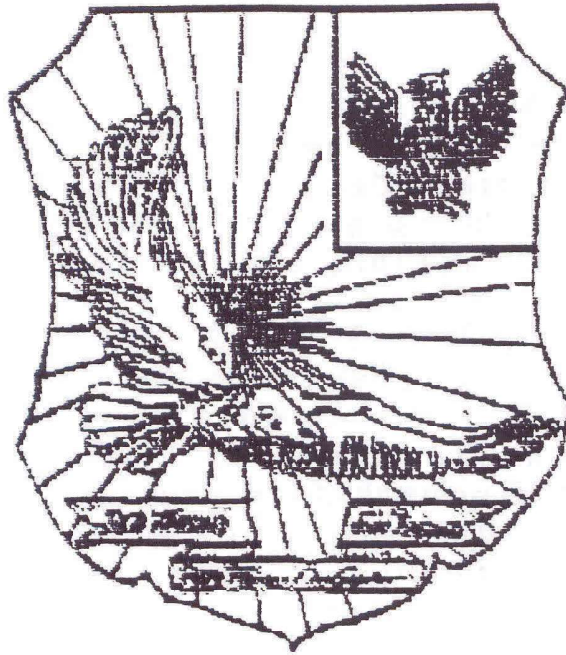
Am Tage der großen Versammlung beschloß man, einige Heere auszusenden, um das Land zu erforschen und neue Verbündete zu finden. So zogen 26 Reiterheere aus und entsandten einzelne Kundschafter, um das Land zu erforschen. Man erkannte, daß die große Wüste **Karabia** – die die Hauptstadt **Neria** umfaßt – sich weit gen Norden und Westen ausbreitet, aber dennoch nicht endlos ist, wie man immer dachte. Denn je näher man der Küste kam, desto grüner wurde es um einen herum. Dunkle Wälder; weite, saftige Wiesen und wunderschöne Strände. So war es auch in Richtung Westen; immer grüner wurde es, vereinzelt kleinere Wüstengebiete traten überall auf. Man benannte sie wie folgt: südliche Wüste: **Kill**

südwestliche Wüste: **Nyrien**

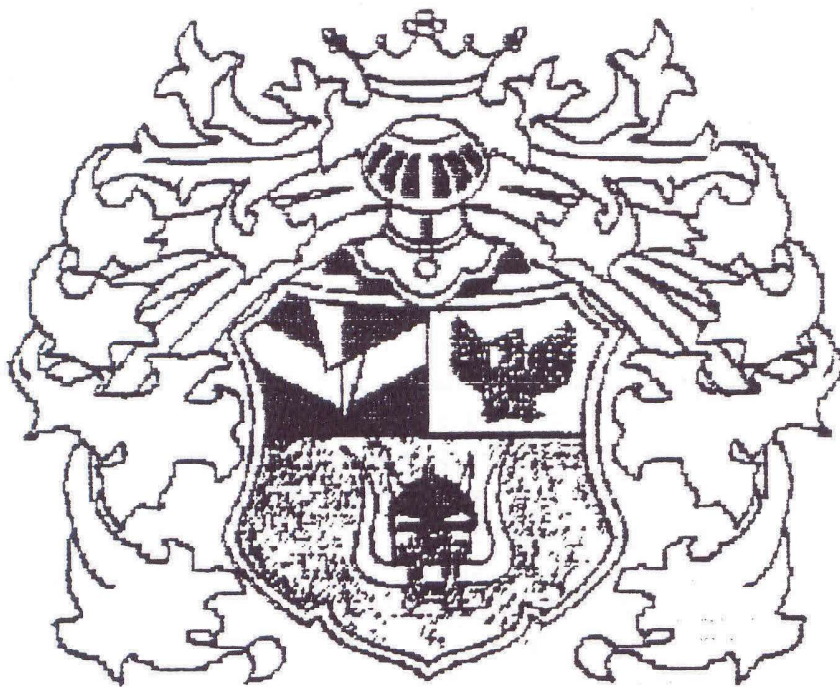
und die westliche Wüste: **Kahara**.

Um nach **Kahara** zu kommen liegt ein beschwerlicher Weg vor einem: schwer durchdringlicher Wald und weites Tiefland des Ganteils **Karbi**. Aber die Natur erstrahlt immer wieder mit jedem Sonnenaufgang in neuem Licht und ist immer wieder unvergleichlich. Man entdeckte sogar einen reißenden Gebirgsfluß, den man **Kassia** nannte. Um ihn zu überqueren wurde eine Brücke erbaut, da der Strom an weiten Stellen nicht zu überqueren war. Dem Fluß stromaufwärts folgend, stand man vor einem majestätisch anzublickenden Gebirge, das **Kalabas** benannt wurde. Dort oben in luftigen Höhen traf man auf andere Menschen. Das Volk von **Theostelos** sandte ebenfalls seine Kundschafter aus. So setzte man sich an einem großen Feuer zusammen und sprach über gemeinsame Ziele und eigene Ideale, Kultur und ähnliches. Man trennte sich friedlich und schickte sich an, das Gebirge weiter zu bezwingen.

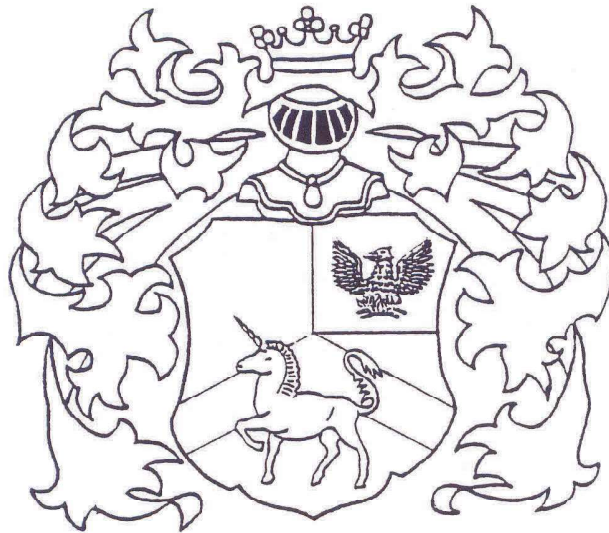
Immer wieder entsandte man einen Kundschafter nach **Neria** zurück, um die Gesamtkarte zu vervollständigen. In der Hauptstadt wurden die besten Architekten beauftragt, um neue Städte zu erbauen. Die Stadt **Ketin** errichtete man im Hinterland um Kundschaftern eine feste Basis zu schaffen, welche das Land näher erkundeten.



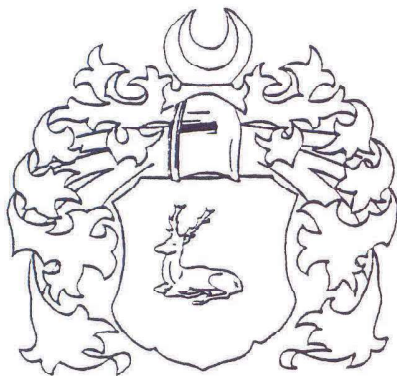
Reichswappen von Yaromo



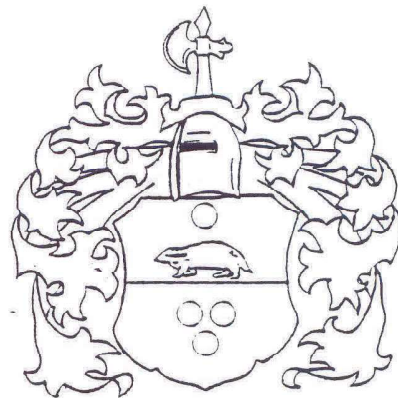
Reichswappen von Eoganachta



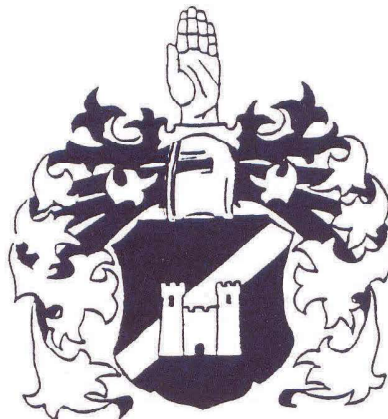
Reichswappen von Vir Vachal
und Wappen von Al'chios Daha



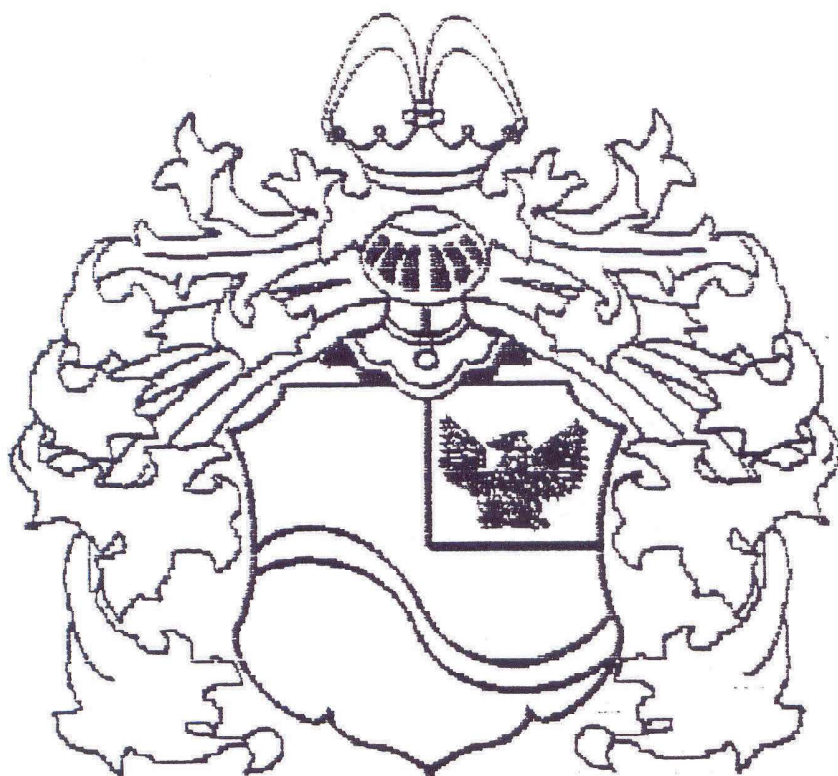
Dur'chai Talvas



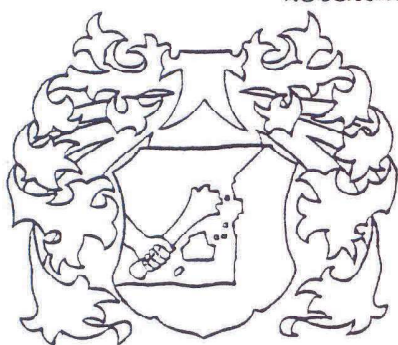
Fürst Vriyen



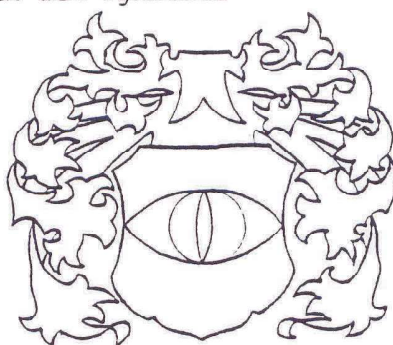
Mirur Hee'sa



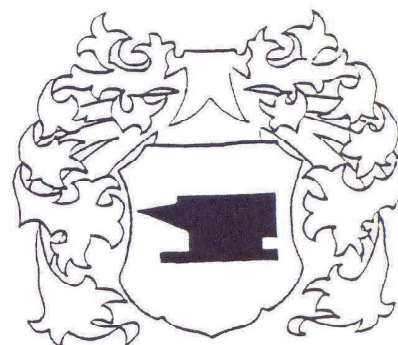
Reichswappen der Dynastie



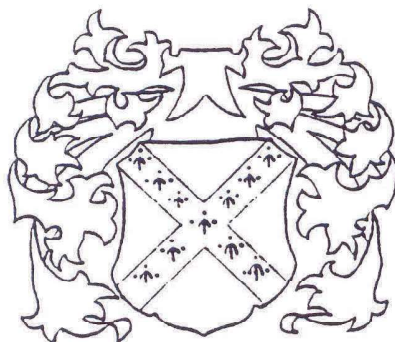
Steinschlag Ogerus



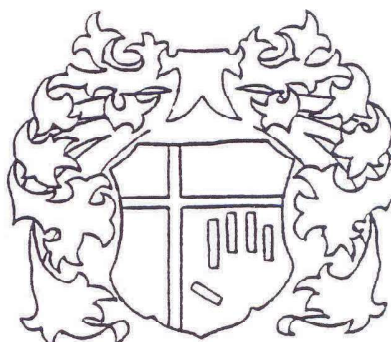
Nakenbeißer Uulkau



Grimbard Bolzenschneider



Armarth Ar'darn



Oberon Firlefanz

Wir sind die alten grauen steine
das urgestein
Wir waren dabei
von anfang an dabei
und staunten
über das erste du des menschen
wie er seine sprache fand
wie das werkzeug lauchs in seiner hand
Wir staunten über das spiel der kinder
über dichter sänger musikanten
über mut verstand und weisheit
künste wissenschaft und schönheit
dörfer städte metropolen
ihre sehnsucht ihre hoffnung ihre fragen

Wir waren dabei
von anfang an dabei
und staunten
über das krebsgeschwür ihrer mühsche
den abgrund zwischen arm und reich
wie maßlosigkeit grenzen vermischte
machtdurst aus der bahn geriet
wie verwirrung giftige blüten
und der wahnsinn tödliche früchte trieb

Wir sind die alten grauen steine
das urgestein
Wir waren dabei
von anfang an dabei
beim wahnsinn ohne gleichen
du glaubst es kaum
es ist zu steinerweichen
was die natur aus licht gebracht
in tausend mal tausend und abertausend stunden
der mensch hat es zertört
in wenigen sekunden
in wenigen sekunden

ich habe geträumt
so hell geträumt von schwarzen tagen
dann werden alle harten schweigen
die vögel werden nicht mehr singen
die bäume keine früchte bringen
der mond wird sich zur erde neigen
am tag an dem die steine klagen

ich weiß ich habe geträumt
nur geträumt, geträumt von schwarzen tagen

von anfang an dabei
und sahen
das erste grün der algen
miesen becken bäume
eferanken moos und gräser
palmenhain und tannenhälder
kornblumenblau ährengold und roten mohn
weiße rosen löwenzahn und flieder
beeren knospen fruchte
mausellwerk und blätterdach
weizenkorn und trauben

wir waren dabei
von anfang an dabei
und sahen
gelbe tannen kranke wälder
verbrannte miesen
äste wie verdorrte stümpfe
blätter eingerollt vor schmerzen
blumen zwischen unrat und Finsternis
blei im brot und gift im wein
und auf dem müll ein strahlender berg

wir sind die alten grauen steine
das urgestein
wir waren dabei
von anfang an dabei
und hörten
den herzschatz der ersten tiere
den ersten schrei der adler
den flossenschlag der fische
den gesang der nachtigall
wolfsgeheul und raubtierschrei
bienensummen kröschequaken
liebeslieder grauer male
zwitschern zirpen fauchen brüllen
hahnenschrei und kuckucksruf

wir waren dabei
von anfang an dabei
und hörten
den letzten flügelsschatz des pelikan
bevor er im schmerzen öl versank
den schmerzensschrei geschälter robben
die grelle ohnmacht jeder kreatur
den stummen tod des letzten drachen
den grabgesang der raben

Das Urgestein

Schande für dein eigenes haus
bringt dein entschluß,
viele völker auszuroffen
und du verspielst dein leben,
denn der stein aus der mauer
schreit auf
und vom gebälck gibt der sparren
ihm antwort

das urgestein
von anfang an dabei

ich habe geträumt
so heil geträumt von schwarzen tagen
dann werden alle harten schweigen
die vögel werden nicht mehr singen
die bäume keine fruchte bringen
der mond wird sich zur erde neigen
am tag an dem die steine klagen

wir sind die alten grauen steine
das urgestein
ihr sterne schaut uns an
blaue gipfel eurerer zukunft
splitter eurerer hoffnung
die verstummt
wie das herz eines kindes
das kaum geboren wieder sein leben verliert
ihr sterne schaut uns an
gehorstene pfeiler einer brücke
voller kraft gemölbt
von den steilen ufern der milchstraße
über das graue meer der wandlung
bis hin zum strand des lebens
das dem meer entstieg
und nun im meer der träume versinkt
ihr sterne schaut uns an
wir sind die stumpfen zähne
im aufgerissenen mund der erde
die ihr leben beweint
einen verlorenen schatz
um den das weltall sie beneidet
wir sind die alten grauen steine
das urgestein
wir waren dabei

amethyst
die farbe violett
die farbe des fastens
die farbe atmet besinnung und umkehr
ermutigt zur himmendung
spricht vom erbarmen
im blauen kristall die hoffnung
im roten kristall die liebe
im violetten kristall
das aufflackern der kraft

amethyst
die farbe violett
die farbe der kreiszeit
die farbe bedeckt die stille
singt gesänge der zübersicht
weckt den schlafenden
im blauen kristall die zukunft des menschen
im roten kristall die sehnsucht der getäuschten
im violetten kristall das licht der letzten tage

amethyst
die farbe violett
auf dem wege die farbe des friedens
die farbe lächelt auf umhängen
kämpft ohne blut
siegt ohne waffen
im blauen kristall spiegelt sich der himmel
im roten kristall ruft das blut der gefallenen
im violetten kristall wächst die hoffnung
wider alle hoffnung

amethyst
die farbe violett
vom lila bis zu roten blau
vom ersten morgenrot bis zum tiefen herzschatz
ein edelstein
geschliffen und in gold gefaßt
ein schmuckstein an den händen
ein schatz im tempel
göttliche worte der wege zur wahrheit
kristalltropfen am goldenen kelch
blut des steines
blut das nicht herauscht
blut das wieder zurückführt
ins herz aller dinge

amethyst
stein im amulett
wachsender kristall für alle menschen
die sich mästen
mit macht und anmaßung
schlechtem gewissen
guten vorsätzen
für alle die sich betäuben lassen
vom lärm und dem geschwätz
von zulagen und sicherheiten
vom schein und ritual

amethyst
stein im amulett
wachsender kristall für alle menschen
die die wahrheit nicht ertragen
die wahrheit verkaufen
oder die wahrheit gepachtet haben
für alle die auf der flucht sind
vor der verantwortung
der entscheidung
und vor sich selbst

amethyst
die farbe violett
eine harmonie zweier farben
eine ehe zwischen rot und blau
purpurrot und himmelblau
stein der liebe, stein der treue
ich liebe und kann treu sein
ich bin treu und kann lieben
ich liebe und bleibe mir treu
ich bleibe mir treu und liebe

amethyst
die farbe violett
die gleichheit zweier kräfte
die einander dienen
ergebnis eines wunderbaren vorganges
die farben rot und blau wirken so behutsam
aufeinander ein
gehen so vorsichtig aufeinander zu
daß jede farbe der anderen den vortritt läßt
beide farben im vordergrund erscheinen
und doch im hintergrund bleiben
daß jede farbe sich auf die andere einläßt
stein der rücksicht der ehrfurcht und demut

ultraviolett
abgebrochen vom gipfel des sichtbaren
kristallrasen
getränkt und gesättigt
mit dem schmeren blut des regenbogens
im quarzgarten
das wiegenlied der blumen
der schlaf der herbstzeitlosen
der traum der veilchen
auf den bergesspitzen
blumenduft

amethyst
vielleicht war es die farbe
des schmeren meines
die die menschen im alten land
veranlaßte
den violetten stein
als amulett zu tragen
wenn sie ein weinfest besuchten
sie nannten ihn amethystos
stein der nicht betrunken macht
stein der nicht berauscht
stein der nicht betört

amethyst
stein der wirklichkeit
stein der nüchternheit
anker dem ertrinkenden
signal dem gefährdeten
einen klaren kopf behalten
vorsichtig sein
keine flucht vor der wirklichkeit
sich nichts vormachen
die dinge sehen wie sie sind

amethyst
stein im amulett
wachsamer kristall für alle menschen
die sich berauschen
an belanglosigkeiten
maßlosigkeiten
uferlosigkeiten
für alle die sich betrinken
mit billigem trost
hochprozentigen lügen
selbstgebrannten ausreden

im übermaß genommen
und das leben erstarrt
steinsalz eine waage unter den steinen

steinsalz

die menschen streuen es ins wasser
damit es nicht vereist
salz ein frostschutz
die menschen streuen es auf vereiste wege
damit sie auftauen
salz eine sicherheit
die menschen schütten es auf schmutz und flecken
salz als lösungsmittel als reinigungsmittel
salz als auflösung

steinsalz

in die herzen der menschen gestreut
keine angst mehr vor der eiszzeit
kein frost in der beziehung
kein kältetod der gefühle
taumetter für die hoffnung

steinsalz

auf die wege der menschen gestreut
und die wahrheit faßt wieder festen fuß
die lüge wird stumpf
die arglosigkeit rutscht nicht mehr aus
glatte fassaden werden aufgerauht

steinsalz

auf die gewohnheiten der menschen geschüttet
harte verkrustungen brechen auf
zähe vorurteile werden zersetzt
barrieren aufgelöst
und alte schuld getilgt

Der Amethyst

Gesegnet seist Du
Machtvolle Materie
Unwiderstehliche Evolution
Immer neu geborene Wirklichkeit
Die du in jedem Augenblick
unseren Rahmen sprengst
uns zwingst
die Wahrheit immer weiter zu verfolgen

amethyst

geheimnisvoller fremder stein

in einem salzbund
verliehen Sie dem Erben und seinen Söhnen
die krone über northheim
das salz
das speisen haltbar macht
festigt den bund
und drückt bereitschaft aus
ihn einzuhalten
stein der freundschaft und treue
bundesstein

steinsalz
der geschmack der zunge
eine unverwechselbare empfindung
kraft des besonderen
anregung und aufmerksamkeit
auf dem langen weg der wahrnehmung
angenehme erinnerung an
meeresfrüchte salzkartoffel
salzbrezel salzgebäck
abwechslung und interesse
höhepunkt und ereignis
reiz und würze
auf der straße des alltäglichen
ansporn und angebot
oase der wüste
stachel und widerstand
wellenschlag gegen den strom
wachsamkeit und auseinandersetzung

steinsalz
du verhinderst
das wir geschmack finden
an der geschmacklosigkeit
steinsalz
du verhinderst
das wir interesse finden
an der interesselosigkeit
ohne salz werden wünsche schal
werden hoffnungen fade
erwartungen blaß und sehnsüchte welk
widerstände glatt und fragen stumpf
antworten leer

steinsalz
in maß genommen
und das leben bleibt im fluß
steinsalz

salzstraßen uralte lebensader
salzopfer magischer lebenskraft
salz im feuer und im geweihten wasser
lebensschutz
salz auf lippen des täuflings
lebenserneuerung
salz im toten meer es trägt das leben
damit es nicht untergeht
salz und brot als geschenk
an der schwelle einer neuen gemeinschaft
lebensnotwendig
was die not mündet
salz aus liebe lebende kraft
salz achtlos verschütten
so sagt eine alte ahnung
zieht unglück an und tränen nach sich
salz bewahren bewahrt davor
leben zu vergeuden
glück zu verschütten

steinsalz
weißer stoff
der am leben hält
wachsames mineral
das speisen konserviert
lebensmittel frisch hält
damit sie nicht zerfallen verderben verwesen
damit sie bestand haben

leben erhalten heißt mit veränderung rechnen
bedeutet tränen in den augen
was zurück bleibt ist salz
leben erhalten heißt mit anstrengung rechnen
bedeutet schweiß auf der stirn
was zurückbleibt ist salz
leben erhalten heißt mit bedrohungen rechnen
bedeutet angstschweiß im nacken
was zurück bleibt ist salz

salz der liebe
hält uns am leben
stützen wärmen verstehen
das salz der rücksicht
zulassen achten dulden
das salz der ehre
offenbleiben arm sein
phantasie haben
zuordnen und einordnen können

und ich halte euere maßlosigkeit in schach
ich lähme euere besheit
und ich lege euere dummheit in eisen
schmiedet mich um zu nägeln
und hämmert mich
in den schuarm euerer worte
wenn ihr von gerechtigkeit redet
damit sie nicht in die ablage kommen
macht aus meinem herzen
nägel mit köpfen

schmiedet mich um zu pflug und spaten
und ich grabe eueren vorurteilen
das wasser ab
und ich lasse aus eueren müsten
wälder wachsen
und mache aus euere tröstlosigkeit
einen garten der sättigung

ich bin das heiße eisen
unter den steinen
solange ich warm bin
schmiedet mich zum werkzeug euere hoffnung
behaltet mich im blut
als waffe tötet mich
denn ich bin für euch das leben
ein leben in fülle

Das Steinsalz

aus dem wasser geboren
zieht es das wasser an
das salz
steinsalz
weißer lebensstrang
glasglänzendes würfelspiel
gelegentlichein blaues leuchten
farbiges gebächtnis uralter meere
im salzstock schäumt noch der gischt
im salzber rauschen noch die wellen
verdunsten ausfällen kristallisieren absetzen
sanfte prozesse so sanft wie das leben
das aus dem meer entstiegen

salz
hausein des lebens
keine lebensäußerung ohne salz
salzquellen begehrte lebensheimat

als blutstein
bin ich mitten in euerem herzen
ein herzstein
in den blutströmen bewegt sich meine seele
wie der wind
federleicht setze ich die atmung auf den weg
und die roten ströme tragen pausenlos
selber atemlos
den lebensstoff bis an die schwelle des todes
der erste und der letzte atemzug
sind an meine bereitchaft gebunden
die schlagader wird zur eisenader
die blutarmut geht mit der eisenarmut
hand in hand
und blutleer wirt euer gesicht
wenn ich gehe
kommt der schmerz
ohne mich kein atemzug
ohne mich kein laut
ohne mich keine sättigung

der weg ins leben
wird ein weg in den tod
wenn mein herz zur stählernen klinge wird
die blutspende wird zum aderlaß
die blutsfreundschaft weicht der blutrache
denn ich bin als blutstoff
blutsverwandt mit todesschweiß und tränen
mit drohung und gewalt
demütigung und erpressung
ich werde zum blutfleck der schande
und meine hände werden blutig
wenn ich vergesse
wer ich bin
wer ich sein möchte
grundstein des lebens
ich bin der stoff der niederreißt
der stoff des grauens
der stoff des schmerzes

der grundstein ist gelegt
es liegt in eurer hand
mein leben zu verändern
aus meinem stoff werde ich
die großen pläne schieben
wenn alle waffen eingeschmolzen sind
schmiedet mich um zu ketten

als roter farbstoff in euerem blut
binde ich den lebensstoff
den odem
aber zur waffe geschmiedet
lasse ich euer leben ausbluten
ich bin euer anfang
und euer ende

ich bin der eisenstein
schon früher setzte ich mich eisern durch
aus meinem ehernen mark
errichteten euere urahnen den grenzstein
zwischen stein- und eisenzeit
meine äußere gestalt und form sind so schillernd
wie der metallene glas in meinen augen
meine erscheinung ist so bizarr
wie die eisenblüte
die ich manchmal treibe

ihr findet mich wieder
in der pflugschar
im spaten und der sichel
im säbel im schwert
in der lanze
ich bin der nagel der kreuzigung
und das messer der mundheiler
ich bin überall
ob in der eisernen fessel
im eisernen kerker
oder in den eisernen grundsätzen
einmal bin ich die nagelprobe
ein andermal lasse ich dich über die klinge springen
spiele die rolle des drahtziehers
lasse ins offene messer rennen
oder stelle die dinge auf des messers schneide
ich bin hammer und amboß zugleich
meine seele ist aus stahl
und meine gedanken messerscharf
ich besitze stählerne nerven
und meine stahlblauen augen senden kalte blicke
die alles zerschneiden können
ich lebe im pfeilhagel
und lasse mich oft bewundern
im eisernen kreuz der gefäuschten
ich bin die kandare der verschüchterten
selbst im verrosteten und verrotten
bin ich noch in der lage
neue pläne zu schmieden

der im blinden flug
am fels zerschellt
der verblutet an der unsichtbarkeit

bergkristall
vielleicht
ich wünsch' es mir
vielleicht
bist du der
stein der weisen

Der Blutzstein

Gesegnet seist Du
Gefahrvolle Materie
Gewalttätiges Meer
Unzählbare Leidenschaft
Du, der uns verschlingst
wenn wir dich nicht anketten

Schmerblütig ist meine art
rostbraun meine haut
hart sind meine entschlüsse
unverkennbar meine handschrift
eine rötelseichnung wie ein blutbild
ich bin das eisenerz
man nennt mich roteisenstein
helvete das heißt blutzstein

ich bin das blateisen
und bevor ich zu blauem stahl geschmolzen
möchte ich zu euch sprechen
denn das eiserne herz in mir
schwimmt im blut
im schwarzen blut der wehmut
die mich überfällt
wenn ich daran denken muß
wer ich bin
ein gewaltiger riß
spaltet meine ziele
und ich war und ich bin und ich werde sein
ein stein mit zwei feindlichen herzkammern
brutstätte ewiger widersprüche
die eine herzkammer ermöglicht das leben
die andere löscht es aus
die eine gibt
die andere nimmt

durchdringen kristallgitter ungeahnter präzision
milliarden kleiner nie gesehener welten
ich dringe noch tiefer ein
vorbei an tanzenden welten
musik namenloser
die reise fliegt näher zum kern
eine stumme und ohrenbetäubende kraft
endlose reise meiner phantasie in die teilbarkeit
welt der bewegung und kräfte
unruhe im kristall

bergkristall
in deine ruhe möchte ich eintauchen
um dort die unruhe meiner sehnsucht zu finden
von deiner bewegungslosigkeit
möchte ich mich bewegen lassen
in deine stille hinein möchte ich tanzen
und singen
lieder über fremde welten

bergkristall
durchblick und einblick
fenster in unsichtbare welten
dein lichtkörper ist stoff aus reinem quarz
durchsichtig bis auf den grund der welt
kieselsäure zu licht geronnen
ein großteil unserer welt ist
aus deinem lichten stoff
unsichtbar und für die augen keine fälle
unbegrenzter übergang und überschreitung
durchgang
tritt nicht in erscheinung
und ist doch harte wirklichkeit
und hält die welt zusammen
was die sinne begreifen und ins auge springt
ist nur der schnee auf dem gebirge
schau fenster dunkler rätsel

bergkristall
lehre meine augen
mauern und mände zu durchdringen
wenn sie mich daran hindern
fenster zu brechen
um einen blick über meine grenzen zu werfen
lehre mich die kräfte wahrzunehmen
die ich noch nicht begreifen kann
bewahre mich davor
jenen schwarzen vogel nachzuahmen

zeichnen im wechsellspiel
zarte kompositionen
aus formen und flächen
winkeln und kanten
kristalline klänge
die säule stamm eines lichtbaumes
türpfosten im sternendom
gletscherzähne im morgenraun
regendach und sternenzelt
das dreieck ein dreiklang der kräfte
schlußfolgerung
bewegung und drang
das viereck das rechteck das quadratt
sich festlegen und beharren
vier blätter einer windrose
krenszigung
das sechseck ein schwebezustand im kreis
aufgehängt an sechs punkten
bienenwabe lichtgefüllt
die kanten eine gratwanderung
trennen und verbinden
die winkel ein gleichmaß
vorhersagbarkeit und zuverlässigkeit

bergkristall
an deiner klaren form
zerreißen die Schleier
meiner schmerzmut
meiner ungewißheit
meiner verwirrung
meiner verblendung

bergkristall
auf den matt schimmernden flächen
schlanker quarzkörper
auf den eisgipfeln ruht die stille
die zeit bleibt stehen
es ist die ruhe der bergwelt
der schweigende kristallhimmel
das flüstern gläserner meere
wie die harte des windes
wären meine augen in der lage
die harte lichtgestalt zu durchdringen
eine atemberaubende welt
würde aus dem stummen mineral auftauchen
aus dem weichen mondlicht
zeichnen sich fest strukturen ab
die augen sinken tiefer und tiefer

Der Bergkristall

Ich grüße Dich
Harmonische Quelle der Seelen
Klarer Kristall
Aus dem das neue Reich
Der Steinfreunde gewonnen wird

bergkristall
bei deinem anblick verlieren sich meine augen
in der gläsernen kühle
wie erstarrt und erfroren
bleibt die gegenwart stehen
wie in einem spiegelsee
im morgenlicht
tauchen die erinnerungen auf
leben vereiste träume der vergangenheit
zart wie ein hauch am kalten glas
zerbrechlich wie glitzernder reif
der erste schnee wie engelshaar
so leicht wie die ersten jahre
blaue eiszapfen
von der sonne geschliffen
die erste schlittenfahrt
reise in die weiße atemlosigkeit
die dünnas knisternde eisdecke
über der kindlichen neugierde
das spiel mit den grünen glasperlen
blicke in das bleikristall
das die zeit verschluckt

bergkristall
in deinem herzen brennt nicht das feuer
des diamanten
wie das mondlicht in wolkenloser nacht
zieht das reine licht
durch dich hindurch
selbstlos

bergkristall
deine kühle und deine klarheit
möchte ich an meine schläfe pressen
in dunklen stunden
dein ruhiges und angenehmes licht
malt lebende eisblumen
auf meine angst

bergkristall
licht und schatten

Gewässer

Biona:	"Spring-Quelle", ein einzigartiges Naturschauspiel auf Eckenfara. Nur hier ergießt sich aus der steil abfallenden Wand von Ard-More am Fuße von Herdfeste ein Wasserfall von beeindruckender Schönheit und Größe bis in die Ebenen des Ruizgh.
Kristallfluß:	Der Fluß, welcher in der Biona entspringt.
Fubhear-Mor:	"Weite Flußmündung", Bucht, welche der Mündung des Kristallflusses vorgelagert ist
An-Coirrean:	"Kleiner Strudel" – Meerenge zwischen Arda-Bath und Inish-Droma
Ard-Coirrean:	"Großer Strudel" – Meerenge zwischen Inish-Droma und Inish-Ailthe
Dun:	Meerenge im Norden Arda-Bath's, an deren Mündung der Herd Cathair-na-Kabonar liegt.
Doireach:	"Eichenbestandener Fluß" – zieht sich von seinem Quell in den Na-Cruacha-Duba durch das Gebiet des Doire, um bei Ach-Dara mit einem Delta ins Östliche Meer zu münden.
Sligeath:	"Muschelreicher Fluß" – Von den südlichen Ausläufern der Na-Cruacha-Duba zieht sich dieser an den Ausläufern der Na-Rosa zum östlichen Meer hin. Er wird auf voller Länge von Northeim und Avalon als Grenzfluß akzeptiert.
Duneath:	"Bergfluß" – Er entspringt im Boirinn um sich dann in die fruchtbaren Ebenen von Avalon zu ergießen.

Gebiete

Inseln, Kontinent, Gebirge

Arda-Rath:	"Erdböhe", Name des Kontinentes
Arð-More:	"Große Anhöhe", Ursprungsgebiet der Steinfreunde
Na-Ceuatha-Duba:	"Die Schwarzen Berge", Gebirge im Osten Northeimes
Coirinn:	"Steiniger Platz", Gebirge an der Grenze zu Avalon
Na-Rosa:	"Vorgebirge", Bergformation zwischen Sligeach und Duntach
Bluinechain:	"Kleine Berge", Inselbergformation, die sich aus An-Bhlarna erhebt.
Cnoc-Fola:	"Blutige Berge", Erhebung auf Faish-Cnoc, die durch die intensive Rottfärbung ihres Steines auch der Insel ihren Namen gegeben hat.
Faish-Airne:	"Schlehdorninsel", nördlichste Besitzung Northeims
Faish-Coirthe:	"Felseninsel", an der Grenze zu Rhun gelegen.
Faish-Dara:	"Waldinsel"
Faish-Ard:	"Insel der Hügel"
Faish-Blatgh:	"Ebene Insel"
Faish-Ros:	"Inselwald"
Faish-Cnoc:	"Blutige Insel", wegen der Cnoc-Fola so genannt
Faish-Ailthe:	"Klippen-Insel", auf dieser Insel erfolgte die erste Begegnung mit Boten Rhun's, welche die Klippen ebenso beanspruchen.
Faish-Barn:	"Insel des Barn" — nach dem sie entdeckenden Heerführer benannt.
Faish-Droma:	"Sumpfige Insel" — der Name wurde nach dem ersten Eindruck vergeben, obwohl sich später herausstellte, das fruchtbare Ebenen auf ihr anzutreffen sind.
Faish-Dun:	"Insel im Dun", liegt der Meerenge von Dun vorgelagert

Bedeutung der Namen in der Karte von Northeim:

Siedlungen und Gebäude:

Herdfeste:

Hauptstadt (Herdfeste) des Reiches Northeim und Sitz des Erben und Herrschers Naragana.

Dun-Durlug-Helbegr

oder Herrenhöh:

Festung (Zwinge) und Sitz des Festungsherren Helbegr. Bedeutung des Namens: Starke Bergfeste des Helbegr

Cathair-na-Kabonar

oder Kabonars Nest:

Stadt (Herd) und Sitz des Stadtherren Kabonar. Bedeutung des Namens: Steinfort des Kabonar

Dun-Caisiena-an-Warger

oder Wargers Wacht:

Burg (Splitter) und Sitz des Burgherren Warger. Bedeutung des Namens: Bergburg des Warger

Cara-Droma-Kuisgh:

Stadt (Herd) der Urbevölkerung der eroberten Gebiete, im Jahr 2 der 3. Ära zur Zwinge ausgebaut. "Wehrsiedlung am sumpfigen Streifen"

Ath-Dara:

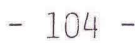
Stadt (Herd) der Urbevölkerung der eroberten Gebiete, im Mündungsgebiet des Doir-each gelegen. "Eichbaum-Furt"

Cathair-na-Mart:

Burg (Splitter), im Jahre 1 der 3. Ära zur Kontrolle der Verkehrswege zwischen Arda-Rath und den nördlichen Inseln angelegt, im Jahre 2 der 3. Ära zum Herd erhoben.

. Cairn-Bleaghyn:

Aus Anlaß des Erscheinens des Splitters des Bleaghyn errichtete Kultstätte. "Steinkreis des Bleaghyn"



Fundamente für künftige Verpressung legen.
Behagen: Gemütszustand, der durch betrachtung der Un-
 päßlichkeiten eines Nachbarn bewirkt wird.
Beidhändig: Fähig, mit jeder Hand zu plündern.
Belehren: Seinem Nachbarn einen Irrtum aufdrängen, der
 anders und besser ist als jener, welchem anzuhängen er
 für förderlich gehalten hat.
Beredsamkeit: Methode, Narren zu überzeugen.
Besitz: Vorteil, der sich für A daraus ergibt, das B das
 Recht aberkannt wird das Eigentum von C an sich zu
 nehmen.
Betrügen: Den Vertrauensvollen Belehrung und Erfahrung
 vermitteln.
Bettler: Einer, der sich auf die Hilfe seiner Freunde ver-
 lassen hat.
Bewundernswert: Mein Wert im Gegensatz zu deinem Wert.
Herzlos: Vermöge innerer Kraft befähigt, Plagen zu er-
 tragen, die einen anderen befallen
Hoffnung: Fusion von Gier und Erwartung.
Intelligent: Meiner Meinung.
Irenen: Etwas glauben oder tun, was meinem Glauben oder
 Tun widerspricht.
Knüppel: Medizin zur äußerlichen Anwendung auf Kopf
 und Schultern eines Ubelehrbahren.
Krieg: Nebenprodukt der Friedenskünste.
Leichendieb: Einer, der den Totenraum beraubt.
Mithbewerber: Schuft, der begehrt, was ich haben will.
Nutzen: Vater aller Tugenden.
Pfählen: Tötung durch gewaltsame Einführung eines auf-
 rechten spitzen Pfahles in den Körper, wobei das Opfer
 in einer sitzenden Stellung verharre.
Plündern: Jemandes Eigentum an sich nehmen, ohne die
 geziemende und übliche Zurückhaltung des Diebstahls zu
 beachten.
Primitiv: Leute, die glauben, ehrlich währe am längsten.
Räuber: Vulgäre Bezeichnung für einen, der sich erfolgreich
 den Besitz anderer aneignet.
Schlacht: Methode, mit den Zähnen einen politischen Knoten
 zu lösen, der der Zunge nicht nachgeben wollte.

"Ich sah Narayana, den roten Schlächter
 Erbe Northheim's, Unheil bestimmt
 Ob der Steinfreunde Bete gewandt
 Die Steine der Nacht, mächtig und rot
 Ihm ward die Krone, die lang verlohren
 Zum herben Pfand, noch nicht verliehn
 Und die *Hohen* lachten laut,
 Um Erkenfaras Ende wißt ihr mehr
 Wieder werden die wundersamen
 mächtig roten Steine sich finden
 Die seit Urzeiten *Ihr* Eigen waren
 Er wird sie tragen
 Gutes wird böse, Narayana kehrt heim
 Einen Saal sah ich, schwarz wie die Nacht
 Blit Tod gefüllt, zum Himmel hin
 Wohnen werden dort machere Scharen
 Der wahre Erbe wird walten in fernste Zeit"

Grundsätzliche Begriffe in Northheim,
 die hiermit durch Helvege, Oberster Herr der Zwinge
 Dun-Durlus-Helveger / Herrenhöhe klargestellt werden.

Abbitten: Die Grundlage für künftige Blissetaten zu legen.

Abdankung: Freiwilliger Verzicht auf etwas, dessen man
 zuvor gewaltsam beraubt wurde.

Abschneidergeschichte: Dichtung, die dem Gott der Dinge wie
 sie sind keine Rechenschaft schuldet.

Abirrung: Jede Abweichung eines anderen von meinen Ge-
 wohnheiten und Ansichten.

Abkömmling: Jegliche Person, die etwelchen Grades von
 jedweden Vorfahren abstammt.

Absicht: Das Empfinden des Verstandes dafür, daß eine
 Gruppe von Einflüssen über eine andere dominiert.

Abstammung: Bekannter Teil der Strecke von einem auf
 Bäumen lebenden Ahnen mit Schwimmblase zum Nöchtigern
 und Anhänger der dümmlichen Gutmütigkeit.

Absurdität: Das Argument eines Widersachers.

Affe: Klettertier, haust mit Vorliebe auf Stammbäumen.

Amateur: Hält Neigung für Fähigkeit und verwechselt sein
 Wollen mit seinem Können.

Asazässig: Unfähig, abzureisen.

Aschwarzzen: Einen anderen böswillig lästerlicher Taten
 bezichtigen die zu begeben man selbst nicht fähig ist.

Auslöschung: Rohstoff, aus dem der Glaube die Zukunft
 schafft.

Begehren: haben wollen, was der Besitzer in seiner Ge-
 häßigkeit nicht hergibt.

Begünstigen: Jemanden einen Gefallen erweisen, dabei die

welche Ihnen den wahren Glauben befehlen – Ihnen verkünde schmerzliche Strafe. Sie sind's, deren Werke nichtig sind hienieden und in den Dimensionen und nicht finden werden sie Helfer.

Siehe, hierin ist wahrlich eine Lehre für die Verständigen!

Der Name des Erben

Der von den Hohen gesandte Steinfreund ist der Erbe Northheim's. Erbe Northheim's bedeutet: Der einzig wahre Erbe.

Nicht zufällig erhielt der Steinfreund diesen Namen, sondern auf Befehl des Schicksales. "Siehe, du wirst empfangen die Steine der Macht und zuletzt die Krone erlangen". Ebenso geboten die Hohen dem Erben Northheim's den Namen Narayana anzunehmen. Narayana bedeutet "Ruhestätte aller Lebewesen" (zusammengesetzt aus "Nara" – Lebewesen und "Nayana" – Ruhestätte). Es ist ein Ehrenname, den die Altväter den Mächtigen beilegte, die mit dem Blut, dem Sinnbild der inneren Kraft und Stärke, gespeist wurden. Narayana, der einzig wahre Erbe, besitzt die Fülle der göttlichen Kraft im Geiste der Hohen. Als Narayana in die Zeit kam, übernahm er die Ämter.

Er ist das Zentrum. Er ist das Zentrum den der Geist der Hohen ist mit ihm, darum, weil er mit Blut gespeist wurde, den Sanftmütigen den wahren Glauben und Schmerz zu predigen. Er ist Steinfreund. Er ist Steinfreund in der Ewigkeit nach der Ordnung des Chaos.

Er ist der einzig wahre Erbe. Er wird im Hause Northheim in Ewigkeit regieren und seines Reiches wird kein Ende sein.

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

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

Volk der Steinfreunde und Sie sandten die Unterscheidung.

Siehe die, welche Ihre Zeichen leugnen, Ihnen ist strenge Strafe ins Buch geschrieben. Und Sie sind mächtig, sind Bächer.

Siehe, nichts ist Ihnen verborgen, kein Ding auf Erdenfara und in den Räumen.

Sie sind's, die euch wachsen lassen in den Mutter-schößen, wie Sie wollen. Es gibt keine Hohen außer Ihnen, den Mächtigen, den Weisen!

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

Unsere Herzsteine, laßt unsere Herzen nicht mehr irregehen, nachdem Ihr uns leitet, und gebt uns von Buch. Siehe, Ihr seit die Geber.

Unsere Herzsteine, sehet, Ihr versammelt die Wesen an einem Tage, an dem kein Zweifel ist, sehet, brecht nicht das Wort, wie auch wie unser Wort nicht brechen werden.

Es ward uns ein Zeichen gegeben! Einer der Unseren wurde auserwählt und anerkannt. Der, welche die Prüfungen bestand, welcher Buch leiten wird. Und Sie stärken mit Ihrer Hilfe, wenn Sie wollen.

Und die Herzsteine schauten ihren Diener, welcher zu Ihnen sprach: "Meine Hohen, sehet, ich glaube — darum gebt mir Stärke und sendet mir, dem Leben Euerer Macht als Zeichen Eurer Anerkennung! Ich habe mein Angesicht ergeben in Buch, und so, wer mir nachfolgt!"

Bezeugt haben die Herzsteine, daß es keine Hohen gibt außer Ihnen und die Steinfreunde und die wahren Gläubigen, stehend in Ihrer Machtfülle, verkünden: "Es gibt keine Hohen außer Buch, den Mächtigen, den Weisen!"

Siehe, der Wahre Glaube an die Herzsteine ist bei den Steinfreunden. Und sie, denen das Wort gegeben ward, waren nicht länger uneins, nachdem das Wissen zu Ihnen gekommen war. Und so sie wahre Gläubige sind, sind sie geleitet, kehren sie sich jedoch ab, so obliegt es dem Erben, nur sie zu opfern, auf daß sie im Tod zu den Hohen finden und Ihnen dienen können.

Siehe, jene, die nicht an der Hohen Zeichen glauben, und die Propheten schimpfen, und von den Wesen lästern,

begehen nur ein läßliches Vergehen.

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

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

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

Warum sollen wir die läßlichen Vergehen nach Kräften meiden? Wir sollen sie meiden – Weil sie ein Unrecht gegen Sie sind. Weil sie uns um viele Vorteile bringen. Weil sie Ihre Strafe nach sich ziehen. Weil sie nach und nach zu noch viel schmerzern Vergehen gegen Sie führen.

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

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

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

Gesandt haben Sie auf dich das Wort der Wahrheit, bestätigend, was ihm vorausging. Und herab sandten Sie die Pein und den Gram, zuvor als eine Teitung für das

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

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

Aus der Glaubenslehre

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

"Wir erkennen deine Werke, dein Blühen und dein Dulden. Aber wir warnen dich, du hast deine erste Sorge nicht mehr! Bedenke, von welcher Höhe du herabgesunken bist! Kehre um zu deinen früheren Werken. Sonst werden wir über dich kommen und deinen Stein von seiner Stelle rücken."

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

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

teilung klappte vorbildlich. Narayana plante, Helwege dachte und Rabonar versuchte, als einziger wenigstens den Überblick zu behalten.

Ein Heerführer betrat das Hauptquartier und grüßte zackig. "Wo bitte, steht mein Heer?" "Einheit, Bezeichnung?" "Reiterheer 203." Rabonar prüfte die Marschbefehle. "Dein Heer ist hier am Sammelplatz." "Nein, dieses Heer heißt jetzt 205. Wo ist 203?" Rabonar und Narayana grübelten. "Narayana, kann es sein, daß da ein Irrtum vorliegt?" "Im, ja. Schicke den Heerführer zu 205 und sage ihm, daß es jetzt wieder 203 ist."

Ein abgemagerter Soldat wandte ins Bürozelt. "Melde mich wegen Heeresverlegung." Rabonar schaute entgeistert. "Du hast Dein Heer verlegt?" "Schlamperei", schimpfte Helwege, "woher kommst Du?" "Ich war im Westen bei 208, dort wurde mir mitgeteilt, daß 208 im Osten ist. Ich bin sofort aufgebrochen und seit acht Tagen unterwegs." Rabonar und Helwege grübelten. "Kann es sein, daß hier ein Irrtum Narayana's vorliegt?" "Narayana irrt nicht, er verliert nur ab und an die Übersicht. Schicke den Heerführer wieder in den Westen und sage ihm, sein Heer sei auch bald da." Dankbar kroch der Heerführer aus dem Bürozelt.

Der Warger kam kurz herein. "Ist schon was los?" Narayana winkte ab. "Gut, dann suche ich mir etwas zu trinken."

"Stellt euch vor, was mir widerfahren ist. Thurr - Orxam ist mir erschienen." Mit diesen Worten betrat Narayana die Organisationsecke des Bürozeltes. Helwege nickte. "Ja, es ist wirklich sehr heiß draußen." Narayana ignorierte die Bemerkung. "Er hat sogar zu mir gesprochen." Nach diesem letzten Aufflackern von Lebensfreude und Energie krachte Narayana auf einem Stuhl nieder. "Unser kartografischen Verungenschaften sind falsch. Es ist alles viel kleiner!"

Begriff und Notwendigkeit des Glaubens

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

Dieser Glaube ist ein vernünftiger Glaube, den er stützt sich auf die Herxsteine und den Erben. Das es aber die Hohen waren, die zu uns durch den Erben gesprochen haben, das erkennen wir mit den natürlichen Kräften unseres Verstandes. Der Glaube ist zum töten

nicht nur Ihren Geldsack vergrößern wollen!" "Wen?"

Es klopfte.

Kabonar betrat den Raum, die Türe sehr vorsichtig öffnend. "Hier bin ich wieder!" "Prima, wo sind die Truppen?", freute sich Narayana. "Die Stadtmache hat jeden Freiwilligen zur Rekrutierung aufgefordert, manche sogar zweimal. Es ging wirklich nicht schneller. Aber nun habe ich immerhin etwa 10.000 Deutschen. Nur die Flotten machen noch kleine Schwierigkeiten, aber wir werden sie auch zum Meer bringen." Helbegr atmete hörbar aus. "Du hast aber keine Schiffe in der Hauptstadt bauen lassen? Die kommen nie ans Meer!" "Im, dann machen wir eine Marineschule daraus. So was macht sich immer gut, wir fördern damit die geistige Infrastruktur." Helbegr blickte auf Kabonar. "Die was bitte?" "Geistige Infrastruktur... oder Intelligenz, wenn Du das erste nicht verstehst." Helbegr schüttelte den Kopf. "Also davon habe ich wirklich noch nichts gehört geschweige denn mitbekommen."

Narayana klopfte auf den Tisch. "Ruhe jetzt. Wie geplant, setzt Ihr beiden 5 Kriegerheere und 10 Reiterheere zusammen, die Heerführer ein und dann gehts sofort los. Weckt auch noch Den Warger."

Bereits fünf Tage später wälzte sich der größte und bisher einzige Heermurm, den die Berge je gesehen hatten, Richtung Norden, Süden, Westen und Osten. Mitten auf einer Ebene hielt Narayana vor einem kleinen Bach an. "Chronist!" Ein kleines Männchen mit Schreibgerät kam angewuselt. "Ja Chef?" "Was ist denn das für ein Umgangston?" "Schreibe auf: Nach 3 Tagen überschreiten unsere sieggewohnten Truppen die Grenze und beginnen mit Eroberung uneroberten Gebietes. Alea jacta est. Ich, Narayana, werde den ersten Schritt über die bisherige Grenze machen und das Reich Northheim für immer vergrößern. Es ist ein kleiner Schritt für mich, aber ein großer Schritt für uns alle."

Narayana griff zu Schild und Schwert und befahl seiner Garde: "Gebt mir Deckung!" "Hier, mitten auf der Ebene?" "Der Feind schläft nicht!" Mit diesen Worten schickte sich Narayana an, die Grenze zu überschreiten. Helbegr tippte ihm auf die Schulter. "Es würde sich empfehlen, die Brücke dort zu benutzen, sonst säufst Du vielleicht ab." Narayana überlegte kurz. "Alles unauffällig über die Brücke folgen."

Am zweiten Tag der Feldzuges wurden die ersten Bäuern gesichtet und dem Heer einverleibt. Ein rollendes Hauptquartier wurde gebildet, federführend Narayana. Ihm stand als Beraterteam Helbegr und Kabonar zur Seite. Zur Befehlsverteilung mehrere Stafettenläufer. Die Auf-

gegrüßt! Ihr könnt mir helfen. Nehmt diese Aufforderungen und befestigt sie an den Straßenecken." Mit diesen Worten lud er dem Truppführer die Hälfte der Aufrufe auf und wandte sich ab. Eiziges Schweigen...

Kabonar drehte sich wieder um. Wie vorher Helvege hatte nun auch der Truppführer eine andere Farbe angenommen. "Was, Fremder, soll das hier bedeuten?" "Kannst Du nicht lesen? Alle Freiwilligen sollen sich zu den Waffen melden – und wenn es nicht genügend Freiwillige werden, suchen wir uns noch ein paar." Der Truppführer überlegte. "Zu welchen Waffen?" "Sag mal, hast Du was am Helmständer?", fragte Kabonar mißtrauisch. "Ich habe was?" Der Truppführer wurde immer fassungsloser. "Am Helmständer – *Ka-ob-pe-ess!*", erklärte Kabonar geduldig. Der Truppführer verstand. "*Waaaachheeee!*"

Kurze Zeit später stand Kabonar vor dem Stadtkommandanten, der bereits vom Truppführer informiert worden war. Dieser deutete auf einen übergroßen Anschlag Plakatieren verboten im Stadtgebiet. Bettler und Hausierer unerwünscht. Eltern haften für Ihre Kinder! "Hast Du das gelesen?" "Nein." "...Hast Du es jetzt gelesen?" "Ja." "Und was sagst Du dazu?" Kabonar stutzte. "Ist dies nicht mit dem Namenszeichen Narayana's versehen?" Der Stadtkommandant nickte. "Gewiß." Kabonar forschte weiter: "Und nachdem auch die Generalmobilmachung von Narayana unterzeichnet ist, folgt daraus, daß ich Beauftragter von Narayana bin und mit Sonderbefehl handle." "Hm, ja." "Da Du mir aber ausdrücklich verboten hast, hier meinem Befehl nachzugehen, wirst Du es selber tun müssen. Hier hast Du den Krempel, verziere damit die Straßen." Mit diesen Worten übergab Kabonar alles dem Kommandanten. "*Waaaachheeee!*"

5. Planung, Koordination und Chaos

Narayana saß auf der neuen Bank und starrte ins Leere. "Wo bleibt Kabonar nur? Es ist doch ein leichtes, Anhänger zu finden, die für Ruhm und Ehre bereit sind, für das Wohl des Landes zu streiten." Helvege grinste vergnügt. "Was hast Du nur, die Leere, die Kabonar hier hinterlassen hat, ersetzt ihn ausgezeichnet. Vielleicht ist auch die Aufgabe schwierig. In Zeiten wie diesen geht es Landsknechten neben Ruhm und Ehre auch um Goldstückchen und Beute. Wir hätten doch eine Bezahlung Deiner Truppen in Erwägung ziehen sollen." "Bist Du verrückt!" Narayana wurde bleich. "Wenn Du den kleinen Finger gibst, dann gründen sie noch eine Gewerkschaft mit Forderungen nach geregelter Arbeitszeit, Überstundenausgleich und Urlaubsanspruch. Es wird doch Männer geben, die

"Im, also ich habe geschaut, wie wir am besten meine Bedeutung durch die Vergrößerung Northeims zeigen können. Im Osten ist unser Ziel Faiz, als Grenze hierbei habe ich den Sligeach vorgesehen. Im Westen sollten wir bis zur Faizh-Ros, im Norden bis zur Faizh Airne kommen. Als Zeit habe ich etwa 24 Monate eingeplant, dann sollte dieses Gebiet uns gehören und abgesichert sein." Helbegr strahlte. "Und dann gehen wir in den Süden, wo es schön warm ist!" Narayana winkte ab. "Ach, lassen wir doch das Palaver!"

5. Der Versuch, ein Heer aufzustellen

Kabonar schaute auf seine Befehlsgranitplatten. Es waren 4 Kriegerheere, 10 Reiterheere, Flotten und Magier zu beschaffen. Helbegr plante in der Zwischenzeit seine Festung. Der Wagger schloß noch. Narayana merkelte emsig an einer neuen Bank und richtete die Türe wieder her.

"Ich gehe dann mal die Truppen ausheben, wo finde ich denn die Hauptstadt, großer Narayana?" "Wenn Du um den Berg gehst, siehst Du sie vor Dir liegen, Kabonar." "Ist gut. Ah, um welchen der vielen Berge?" "Wenn Du aus dem Haus kommst links, dann die Geröllhalde hinunter und kurz vor der Steinlaminae rechts."

Ausgerüstet mit einem ganzen Arsenal guter Argumente trat Kabonar vor die Türe, wandte sich nach links und erreichte schließlich unerwarteter Weise sein Ziel. Eine Stadt lag in der Sonne, prachtvoll anzusehen, fast ganz aus Stein gefertigt und durch eine massive Mauer gut geschützt. Vor dem Tor eine Zugbrücke über einen Graben. Zwei massive Türme schützten das Stadttor. Kabonar klopfte ans Tor. Ein grimmiger Soldat schaute über den Wall nach unten. "Mittagspause, mein Alter. Von 13.00 Uhr bis 15.00 Uhr halten wir Siesta. Du bist neu hier in der Gegend?" "Woran siehst Du denn das so schnell", erkundigte sich Kabonar. "Nun, es wird kein Ortskundiger die Stadt durch das Tor betreten. Dort hinter den Büschen endet die Mauer, laufe einfach dort herum, dann brauche ich nicht aufzumachen." "Aber wofür ist dann die Mauer?" "So unterscheiden wir Freund und Feind – und außerdem ist eine kurze billiger als eine lange Mauer.!"

Die Hauptstadt lag in der Sonne wie ausgestorben. An jeder Straßenecke brachte Kabonar Aufrufe an, sich zu den Waffen zu melden – eine geniale Idee Narayana's selbst. Die Meldung sollte bei Kommandierenden der Stadt erfolgen. Gerade am fünften Straßenzug angekommen, klickte es hinter Kabonar verdächtig. Sich umdrehend, gewahrte er eine Abordnung der Stadtwache, die interessiert seinem Tun zusah. Kabonar war beglückt. "Seid

dennoch umgehen, ohne Dich zu verletzen?", fragte er Helbegr. Dieser lächelte sein Angesicht wieder rot. "Interessant, so ein Farbspiel. Kennst Du noch andere Farben?" Neugierig blickte ihn Kabonar an. Das Rot wurde einen Ton dunkler. "Haltet mich, oder ich bringe diesen Wicht um!", platzte Helbegr heraus und versuchte sein Schwert zu ziehen. "Wirst Du wohl aufhören, die Möbel!!!", beschwichtigte Narayana, "Ruhe jetzt!" "Als ob das noch etwas ausmachen würde", bemerkte Helbegr mit einem Blick auf die ehemalige Bank. Alsdann holte er Feuerstein und ein Röllchen aus seiner Kutte. Nach dem Aufflammen des Röllchens schmelzte er sichtlich daran. Kabonar musterte ihn interessiert. "Praktisch, so eine kleine Taschenspiendenspfeife."

Bevor Helbegr antworten konnte, klopfte es abermals. Diesmal öffnete Narayana selber. Eine ebenfalls eingekutete Gestalt lehnte an der Tür und fiel beim Öffnen mit dieser ins Haus. "Wer wird denn gleich mit der Tür ins Haus fallen", brummte Narayana. "Alles von Narayana selbst gezimmert", seufzte Helbegr. "Und so grundsolide gefertigt", bewunderte Kabonar die Trümmer der Tür. Getroffen von einem Blick, aus dem eine ganze Rede Thurn-Oxams sprach, verstummte er wieder.

Zu den Anwesenden gewandt, stellte Narayana vor: "Der Warger, Burgherr Northeims!" Schieres Entsetzen kennzeichnete die Mienen von Kabonar und Helbegr. Auch Der Warger hatte ein Röllchen am Qualmen, eine dickbauchige, tönernerne Flasche in der Hand. "Tass Kaff!" Helbegr nickte verständnislos, Kabonar war nahe am Schlaganfall. Narayana strahlte. "Da wir nun versammelt sind, halten wir Kriegsrat." "Aber", wandte Helbegr ein, "Der Warger schläft ja schon!" "Macht nichts, dann ist er auch nicht dagegen, wenn wir etwas beschließen."

Narayana baute sich vor den Unterhäuptlingen Northeims auf.

"Nach detaillierter Auswertung der mir durch die Götter gegebenen relevanten quantitativen Informationen und Restriktionen habe ich qualitativ komplexe Alternativen realisiert und penibelst auf der Basis multifunktionalen brain-stormings auf die Zielloptimierungswahrscheinlichkeit durchleuchtet. Als finalen Schluß präsentiere ich unter Berücksichtigung eventuell auftretender desillusionierender Divergenzen in temporaler, intensiver und dimensionaler Hinsicht:... Können Sie mir folgen?" Helbegr nickte begeistert. "Nein!" Kabonar suchte auf seinen Granitplatten nach einer Erklärung des soeben Gehörten.

Narayana setzte sich vor den Unterhäuptlingen Northeims nieder.

Stand begeben, der mir gebühret." "Narayana, willst Du die steinigen Ebenen und abschüssigen Täler mit Krieg überziehen? Denkst Du auch an die Eltern, deren Söhne im Krieg verletzt werden – wenn nicht sogar getötet? Berücksichtige die Krankheiten und die Seuchen, die sich ausbreiten können!" "Gut", nickte Narayana, "dann bleibe ich ein Stückchen weiter im Hinterland, damit mir an der Front nichts passiert." Kabonar schien ratlos. "Wie willst Du Dein Volk mehren, wenn das dafür notwendige Erbgut auf den Schlachtfeldern zerstückelt wird?" Narayana bekam leuchtende Augen. "Mir würde da schon etwas einfallen. Tröster der Witwen und Waisen – klingt doch gut, oder?"

Narayana stand auf und stöberte in einer Ecke herum. Zum Vorschein kam ein Weinfäß, aus dem es herausstaubte und ein kleiner Käfig mit einem possierlichen Tierchen darin. Kabonar schien begeistert. "Mittagessen!!!" Narayana senfzte. "Nein, sondern der Wächter des Hauses. Es ist ein northemischer Zmergdrachenhamster. Sehr gefährlich, das Vieh. Erst kürzlich hat er ein komplettes Schwein vernichtet, als ich nicht aufpaßte!" "Wie hat er es denn besiegen können?". Kabonar sah sehr bedenklich aus. "Was heißt besiegen, der Zmergdrachenhamster hat es von meinem Teller geholt, nachdem es gebraten war. Deswegen mußte ich ja einkaufen gehen, damit das Tierchen wieder etwas zwischen die Reisszerchen bekommt." Kabonar nickte verstehend. "Deswegen also die Ausweitung des Reiches!" "Nicht nur, aber auch."

4. Die Reichsleitung trifft sich

Einige Zeit war vergangen als es an der Tür klopfte. Hinter dem Schemel ließ sich Narayana vernehmen. "Schau nach, wer es ist!" Kabonar öffnete die Tür und sah sich einer Gestalt gegenüber, grau gemauert, mit bleichem Gesicht. Eine Kapuze zierte ihr Haupt. "Betteln und Hausieren verboten, kannst Du nicht lesen!". Damit schloß Kabonar die Tür wieder. "Leuten treiben sich herum, man glaubt es kaum. Narayana, Du kannst wieder herauskommen, es war nicht Deine Frau." Wieder klopfte es. "Der ist aber hartnäckig", wunderte sich Kabonar. Diesmal öffnete Narayana und sah sich einer Gestalt gegenüber, grau gemauert und mit rotem Gesicht. "Triff herein, Du kommst zu spät!" Die Gestalt betrat den Raum und sah sich mißtrauisch um. "Wo ist der Pförtner, damit ich ihn kürzen kann?" Narayana ergriff das Wort. "Darf ich vorstellen: Helwege, Festungsherr Northeims. Dort drüben ist Kabonar, Stadtherr Northeims." Helwege wurde wieder bleich. "Stadtherr?????" Kabonar schaute sich Helwege von oben bis unten an. "Kannst Du mit dem Spießchen an Deiner Seite

Kabonar legte die Platten ab, besah sich beide Seiten sorgfältig und wandte sich an Narayana. "Erhabener Narayana, gib mir die Weisheit, dieses zu verstehen." Narayana schien schockiert. "Kannst Du nicht lesen?" "Doch." "Vielleicht hilft es, wenn Du die Tafeln herumdrehst?", bemerkte Narayana zuvorkommend. "Ach ja, jetzt geht es besser.... 3 Hammel, 5 Ochsen, 10 Schweine... soll das alles in die Arme?" Narayana wurde blaß und zitterte. "Mein Einkaufszettel, den habe ich glatt vergessen. Und jetzt ist Wochenende." "Ich kenne das, so eine Frau habe ich auch daheim.", nickte Kabonar verständnisvoll.

Narayana warf sich in die Brust. "So müssen wir jetzt doch die nächste Stadt einnehmen, ich kann mich ohne die Vorräte zuhause nicht sehen lassen!"

3. Gedanken über Krieg und Frieden

Narayana überquerte den Berggipfel und kam langsam zu einer Ebene, die mit dem Begriff Steinmüste nur unzureichend beschrieben werden konnte. "Geht's noch?", erkundigte Narayana fürsorglich bei Kabonar, der unter dem Gewicht von 10 Granitplatten hinter ihm herkeuchte. "Gestern ging's noch, aber mit den Platten..." "Ich helfe Dir", meinte Narayana und nahm eine Steinplatte, "ganz schön schwer, so ein Plättchen."

So näherte sich der Zug einem Haus. Je näher sie kamen, desto vorsichtiger wurde Narayana. Immer wieder horchend, ging er auf die Tür zu. "Narayana!," "Sei still, wir sind in Feindesland!" "Ich denke wie sind in Northeim?", wunderte sich Kabonar und legte die Platten ab. "Hm, schon, aber hier wohne ich und vielleicht ist meine Frau daheim. Und ohne die Einkäufe habe ich einen sehr schlechten Stand bei einer Diskussion." Vorsichtig durch ein Fenster spähend, beruhigte sich Narayana. "Die Luft ist rein, niemand da."

Im Haus angekommen, ließ sich Narayana auf einer Bank nieder, die sich unter ihm seiner herrscherlichen Gewalt beugte. "Na gut, dann setze ich mich auf den Stuhl!" Vorsichtig den Stuhl testend, ließ er sich nieder. Als ein Knirschen nicht zu vernehmen war, atmete er auf. "Alles selbst gezimmert", meinte Narayana stolz. "Und so grundsolide gefertigt", bewunderte Kabonar die Trümmer der Bank. Getroffen von einem Blick, aus dem eine ganze Rede Thurr-Oxams sprach, verstummte er wieder.

"Edler Kabonar, hier nun meine Überlegungen: Northeim ist zu klein, um die Ausmaße meiner Berühmtheit auch nur andeuten zu können. Wir müssen es daher vergrößern und uns neuen Lebensraum im Norden, Westen, Süden und Osten suchen. Nur so können wir uns auf den

er sich freundlich. "Nein. Bisher habe ich diese Verantwortung erst einem angeboten. Morituri te salutant. Mein Reich hat eine Größe erreicht, bei der ich es alleine nicht mehr führen kann." Kabonar überlegte kurz. "Wie lange habe ich Bedenkzeit?" "Keine Bedenkzeit!" Narayana unterstützte dies mit ein paar bezeichnenden Bewegungen des Schwertes. "Na ja, dann...". "Narayana", erinnerte dieser.

2. Die Verbreitung der Gedanken Narayana's

Das Rauschen des Windes wurde vom Magenknurren Narayana's übertönt, der sich weiter das Betrachten Northeims zur Aufgabe gemacht hatte. "Hier werde ich eine Statue aufstellen, damit ein jeder meiner angesichtig werden kann und die von meinem Ruhm und meinen Taten kündigt. Kabonar überlegte kurz. "Dann wäre Holz das angebrachte Material." "Warum?" "Holz arbeitet!"

Narayana dachte kurz über den Sinn der Worte nach. Seufzend erhob er sich. "Nicht mal ein Mittagsschläfchen gönnst Du mir, dabei hätte ich die Ruhe dringend nötig. Immerhin habe ich heute nach dem Frühstück bereits zwei Belauerungsgespräche geführt." Kabonar blickte sich um. "Wo ist denn der Zweite?" "Wir konnten uns bei den Lohnverhandlungen nicht einigen." "Ach ja, was zahlst Du denn?" "Willst Du wissen, was ich dem ersten Belauerer geantwortet habe", brummelte Narayana, liebevoll sein Schwert anblickend. "Ah, nein... Wann gehen wir zu den Truppen?" "Truppen?" "Na, zu den Truppen Deines Reiches." Narayana blickte auf Kabonar. "Mit Truppen bräuhete ich doch keinen, der mich unterstützt. Du wirst diese Truppen requirieren und ausbilden, Dir dann eine Stadt suchen und diese für mich einnehmen." "Edler und großzügigiger Narayana, Deine Gunst ehrt mich." "Nicht wahr?", freute sich Narayana und schaute, wie sich die Sonne in der Schwertklinge spiegelte. "Doch Du wirst nicht alleine sein: Helveg der Grün-berockte und Der Wager, Jünger der Gläubigen Fehrenburgs sind mit Dir!" "Und mit Deinem Geiste...!!!", murmelte Kabonar.

Narayana dehnte sich zu seinem ganzen Durchmesser aus und griff hinter sich. "Kabonar, von heute an hast Du mich zu ehren und zu schützen, bis das der Tod uns scheidet!" "Das ist die falsche Formel, fürchte ich", entgegnete Kabonar. "Trotz allem – mir gefällt Sie." "Wer ist Sie?" "Sie ist – aber was geht Dich das an! Hier also nimm die Tafeln auf denen meine Weisungen geritzt stehen." Kabonar wankte leicht, als er die Last der 10 Granitplatten spürte. "Hätte man nicht auch ein anderes Material nehmen können?" Narayana sah nachdenklich aus. "Die Bedeutung dieser Worte hätte Holz glatt zerdrückt."

Aus dem Reiche Northeim

Der Leidensweg des Kabonar im Reiche Northeim

1. Rekrutierung oder die Überzeugungskraft des Narayana

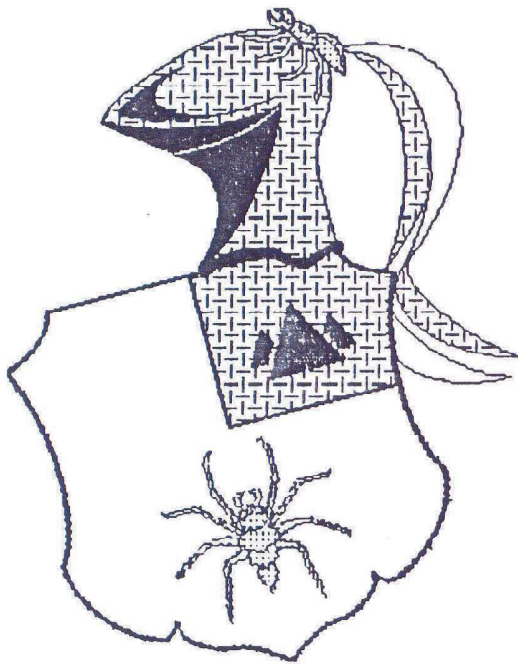
Die Sonne stand hoch am Himmel. Senkrechte Schatten kündeten von der Mittagszeit. Ein laues Lüftchen wehte und milderte die Hitze. Die nahe dem Berggipfel gerade noch erträglich war. Ein Mann, eingehüllt in einen kuttonartigen Sack, nach oben mit einer Kapuze begrenzt, kam zwischen Steinblöcken herauf und beobachtete mißtrauisch die Umgebung. Ein Glitzern weckte sein Interesse – ein blitzblank polierter Schild lag auf dem Weg. Narayana sah den Schild kurz an... "So ein Bild hätte ich auch weggeworfen". Vor sich hin murrend ging er weiter.

Wenig später saß er auf einem Steinquader und bemühte sich, Scharfen aus seinem Schwert zu schärfen. "Ich hätte den letzten Wandersmann nicht so stark befrieden sollen", marmelte Narayana, "der Helm hat Spuren hinterlassen." Sein majestätischer Blick umfaßte die Gipfel und Steine in der Umgebung, über die er herrschte und er spürte, daß es gut war. Schwer trug er an der Verantwortung und es gab nur eine Möglichkeit, die anstehenden Arbeiten und Aufgaben in einer erträglichen Weise zu bewältigen: diese Plagerei zu delegieren!

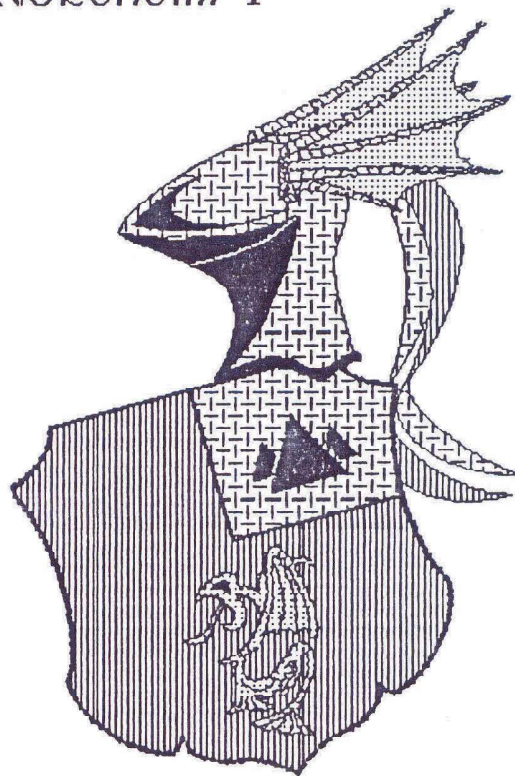
Unweit mühte sich ein Fußgänger, die unwirtliche Gegend möglichst schnell hinter sich zu lassen. Unbewaffnet und ohne Argwohn stiefelte er durch die Ramaendra-Berge, von Thurr-Oxam und dem Schicksal verlassen, denn eine Stimme erscholl: "Fremder, wohin des Weges? Setze Dich einen Augenblick zu mir!" "Wo denn, wer denn, warum denn?" "Über Dir, auf dem Steinquader thronen ich."

Eine kurze Anstrengung später stieg der Fremde auf den Steinquader und sah sich die seltsame Gestalt an: "Wer bist Du?" "Ich bin Narayana, Herrscher und unbeschränkter Regent über Northeim." "Na ja..." "Narayana", stellte Narayana richtig. "Mann und Frau nennt mich Kabonar, und ich bin auch nicht beschränkt." Narayana hatte zwischenzeitlich seine menschenfreundliche Arbeit beendet und reinigte die Schwertklinge mit einem Lumpen. "Wo hast Du denn den her?", erkundigte sich Kabonar mißtrauisch. "Ach, der wollte mich überfallen, da habe ich ihn einfach mitgenommen! Willst Du in meine Armer eintreten und Herr einer Stadt werden?" Kabonar sah sich mißtrauisch um. Immer noch das gleiche Bild: Berge und Steine. "Hast Du das öfters? Verträgst Du die Sonne nicht?", erkundigte

WAPPEN NORTHEIM 1

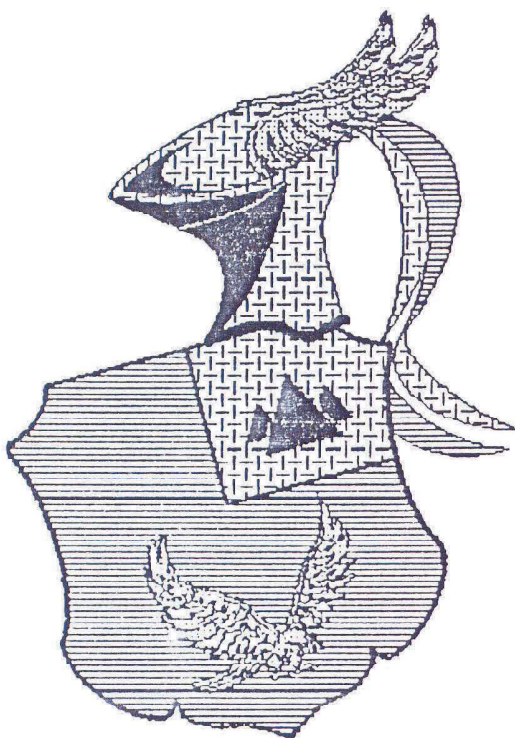


NARAYANA (Herrscher)

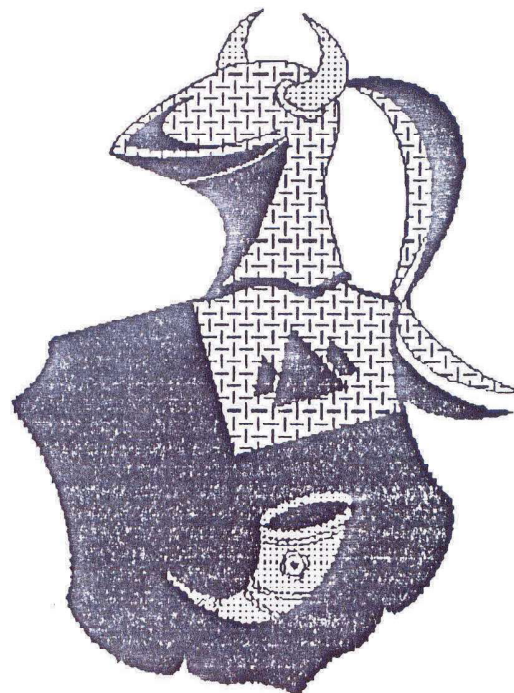


HELVEGR (Festungsherr)

WAPPEN NORTHEIM 2



KAVONAR (Stadtherr)



DR'WARGER (Burgherr)

Nach etlichen Jahren ausdauernden Forschens ist es mir endlich gelungen, die geheimnisvolle alte Gruft zu entziffern. Und die vor etlichen Zeitaltern niedergeschriebenen Erzählungen über den Seelord und Sturmfürsten Gabalt, auf dessen Wirken wohl die Beschaffung dieser Burg zurückzuführen ist, ein letztes Zeugnis seiner unermesslichen Macht, zu übersetzen. Doch scheint es, als ob sein Leben in den letzten großen Kriegen des zweiten Zeitalters nicht ganz ausgelöscht worden ist. Ein Teil von ihm lebt fort und wartet auf den Tag, an dem er wiederkehren kann. Es ist mir der Gedanke an diese Wiederkehr jedoch zutiefst zuwider. So meine ich doch nach all meinen Forschungen sagen zu können, daß die Herrschaftszeit Gabalt's keine Zeit der frohen Jahre und munteren Feste gewesen ist. Und daß er selbst auch nur ein Werkzeug war, von weitaus größeren, besser ungenannten Mächten."

Heute ist die Burg, die im Jahresrhythmus die Küste Amelond's entlang zieht, der Sitz des Landesverwalters. Zweimal im Jahr, immer wenn die graue Burg am Horizont zu erkennen ist, feiern die Bauern und Fischer ihre Deichfest zu Ehren ihres "Unzwerf". Und immer dann, und nur dann, wenn ein neuer Herr die Burg bezieht, zeigt sie Flagge, den gehörnten Schädel des Widders. In dem einen Jahr, in dem die Burg beflaggt ist, hält der Burgherr Brautschau und am Ende seines ersten Jahres in Amelond findet die Vermählung in feierlichem Rahmen auf Burg Ruuhallen statt. So ist es alter Brauch. Der Bund zwischen der Bevölkerung und dem neuen Landesverwalter wird somit fest und unlösbar bis zum Tod geschlossen.

Epilog — Wunder sieht nur der Reisende —

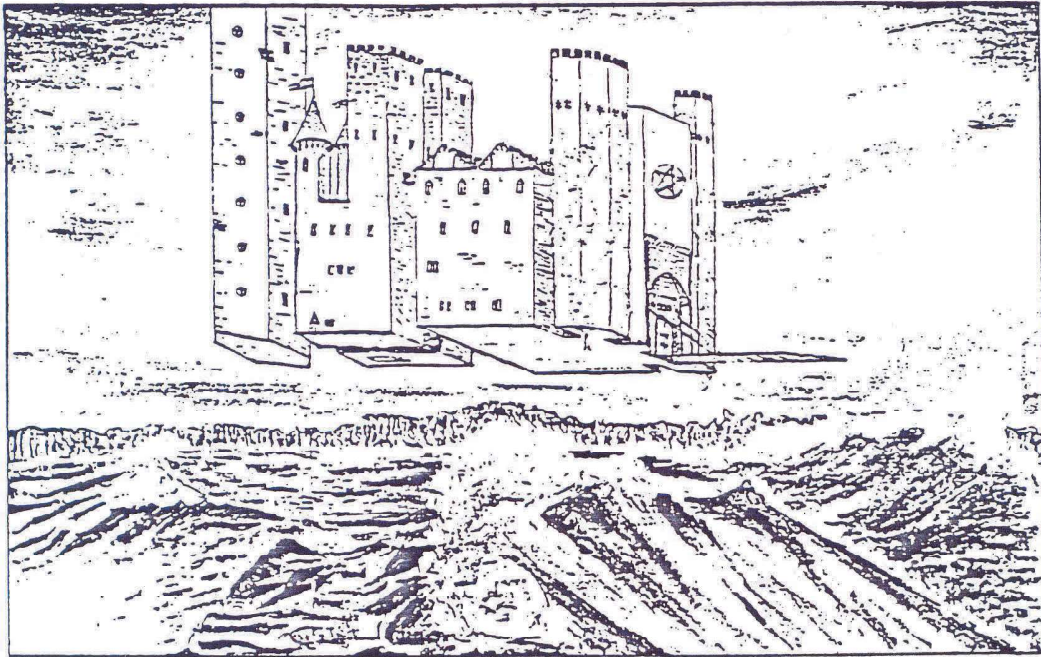
Crain-Vill-Crienac ist kein Land des reichthums und des Müßiggangs. Die Wesen die hier ihr Leben fristen, müssen hart arbeiten für ihr täglich Brot. Und wenn der Eindruck entstanden ist, sie, die Bevölkerung sei im Joch der Magier, so stimmt das nur zum Teil. Denn wie sich besonders in diesem nördlichsten Lande Rhäns zeigt, ist auch der Herr nur wiederum ein Sklave.

Weiterhin sei beachtet, viel war zu lesen über das eigenwillige Land und seine Bewohner und über die Macht der Zauberer. Aber wie die Blüte ohne Pflanze, vergeht auch die Macht des Omni Magus und seiner Mantiker vor dem ungestümen Uralten, das in den Tiefen der Wälder, Schluchten und Hügeln oder den Steinen von Urrusch schlummert. Wenn da nicht die Kraft des landrechts wäre, jene Macht, die alle fünf Königreiche von Rhän untrennbar verbindet, und so erst bestehen läßt.

Leon de Delays, Omni Magus, Ceremonienmeister von Rhän

märchen der Landbevölkerung nicht hat beeinflussen lassen. Doch wer sich mit der Materie ausreichend beschäftigt hat, kann sich des gefühls nicht erwehren, daß das volle Wissen über das Geheimnis von Runhallen das Ende der eigenen Existenz bedeuten würde. Doch dem neugierigen Leser sollen einige Auszüge aus den umfangreichen Werken des zuvor Genannten nicht vorenthalten werden.

"Bei meinen Wanderungen durch die naßkalten Keller der noch unerforschten Burg stieß ich aus Zufall (mancher möchte wohl sagen es sei Bestimmung, doch will ich an dieser Stelle nicht erklären, was ich mit dem Wort Zufall meine. Interessierte verweise ich an eines meiner früheren Werke, vorzufinden in der Bibliothek des Thomas O'Du-gain) auf eine im Gemäuer verborgene Tür, hinter welcher schmale steinerne Stufen weiter in die Tiefe, dem kalten Herz der Feste entgegen, führten. Mein Stab leuchtete mir den Weg, als ich ins Dunkel hinab stieg; und erhellte nach ungezählten Stufen eine Kammer, erfüllt von einem solch drückenden Schweigen, daß ich meinte, durch die Stille die Stimmen der Verstorbenen aus der Anderswelt zu mir sprechen zu hören.



Später trug ich in meine Pläne am warmen Kaminfeuer oben in meinem Studierzimmer diesen Raum als "Totenstillenkammer" ein. Ein schmaler Gang führte mich weiter in eine kleine Gruft. Ein lange vergessenes Grab, dessen einzige Totenstätte ich zu meinem Bedauern leer (oder verlassen) vorfinden mußte. Doch war meine Freude groß, als ich alte Schriftzeichen fand, die in die granitene Deckplatte des steinernen Sarges eingemeißelt waren.

schreckliches Maul der Durchgang und der Fels selber scheint sein Leib zu sein. Aus Spalten und Löchern heult der Wind durch dieses Tor, streicht kreischend um die Zähne im Maul. Es klingt wie Folter und Todesangst. So manchen hat es um den Verstand gebracht, wohl jeder war danach in Schweiß gebadet.

Nun geht der Weg wieder bergab. Die Luft wird feuchter, von Drogennebel geschwängert umstreicht sie dich warm und lieblosend. Selig fühlst du dich, vom Glück durchströmt, in höchste Höhen getragen. Jeden Wurm siehst du an der Wand, jede Spinne an der Decke; du glaubst zu schweben, nur gehalten von den Bohrwurzeln in deinem Leib. Das Klackern der Kiefernzangen wird zu einem Rauschen, einem Inferno, einem gigantischen Chor des Todes.

Wer all diesen Gefahren getrotzt hat und noch immer mit seinem Geist klar kommt, sieht endlich das ersehnte Ziel vor sich. Ein See so groß, daß, obwohl von manns-großen leuchtenden Pilzen am Strand beschieden, man das gegenüber liegende Ufer nicht sieht. Ist es der See oder sind die Sporen der Pilze an den rauschhaften Träumen schuld? Leichte Dämpfe steigen aus dem dunkelroten Wasser und verbinden sich mit den Ausdünstungen der weißen Luftwurzeln. Rauch wallt aus Spalten in den Wänden und ab und zu gibt es im See Gaseruptionen. Heftig schäumt dann das Wasser, große Brecher rauschen den Strand hinauf und umspülen die Wurzeln der grünlichen Pilze. Darauf folgt dann ein wahrer Sporensturm. Atmest du sie ein, trägst du zur Verbreitung der Art bei, denn du wirst den Jungpilzen jahrelang als Nährboden dienen.

Ich fand es nicht Mühen und Kämpfe wert, mein Gehirn und meinen Leib für die Erinnerung an alles was war, ist, oder sein wird, zu riskieren. Aber vielleicht bist du ja anderer Meinung. Also such selber den Weg dorthin und hinein. Um den Rückweg brauchst du dich eh nicht zu sorgen.

Bunhallen

— Burg der Winde —

"Vergangenheit und Zukunft, Vergehen und Kommen, wie ein weit schwingender Glockenschlag wirkt das Gesetz dieser Welt."

Dieser Spruch steht über den Eingangstoren der Burg Bunhallen. Über dieses Bauwerk ist schon viel geschrieben und noch mehr gerätselt worden. Doch ist vieles nur Dichtung und der blühenden Phantasie so manchen Verfassers entsprungen.

Der Wahrheit am nächsten scheint das Werk des Arfan Hoamar, der sich bei seinen Forschungen von den Aumen-

Die Grotte der Erinnerungen

Eventuell bist Du einer von diesen Narren, die nach der Grotte der Erinnerungen suchen. Als Anreiz hier eine kleine Beschreibung des Einganges. Wenn man aus dunklem Tann auf die Lichtung tritt, wird man meistens vom Wächter der Grotte, dem "Grotesk" angesprochen. Er sieht aus wie ein kleiner harmloser Wicht, aber das ist nur Illusion. Fürchte die Wahrheit, denn ich bekam einen kleinen Einblick auf das wahre Wesen und mehr möchte selbst ich nicht über ihn wissen. Nur soviel sei gesagt: Wenn er dich packt, spürst du mehr Zähne und Krallen als du zählen kannst. Du darfst ihn aber auch nicht töten, denn ohne seine Zustimmung ziehst du nur den Felsen, der Eingang bleibt geschlossen. Hast du seine Neugierde gestillt, läßt er dich ein oder auch nicht.

Den weiteren Weg im Stein kenne ich nicht und keine Macht Eckenfaras kann mich bringen, dort hinein zu gehen. Nur Gerüchte hört man und diese will ich hier gern wiedergeben. Zurückgekommen ist geistig gesund noch keiner und das Gesticamel der Schwachsinnigen gab Grund für vielerlei Geschwätz.

Öffnet sich einem endlich der Felsen, so folge man einem langen Gang in die Tiefe. Der Weg den du ziehst ist nicht immer der Weg den du gehen mußt. Die Grotte der Erinnerungen hat ihren Namen zu recht und sie wirkt auch auf ihr Umfeld. Der Weg erinnert sich an andere Wege, der Fels selbst träumt und schafft so dunkle Realitäten. Traue keinem und nichts. Erinnerungen können töten.

Noch auch der schlimmste Traum hat mal sein Ende und es beginnt die noch schlimmere Realität. Du suchst eine Grotte und findest erstmal eine Halle. Aufeinander zuwachsende Säulen aus feucht glänzenden Mineralien und Kalk. Von den Weisen unserer Welt Stalakmiten und Stalaktiten genannt. Stalakmiten, oh oh, was für ein hastiges Wort für etwas, was schon solange wächst wie unsere Welt existiert angenommen hat.

Die Bäche von Taba scheinen etwas durchsichtig, dieses Trugbild überzeugt dich nicht. Du gehst hindurch und beginnst zu fluchen, denn der eiskalte Höhlenbach hat deine Stiefel mit kühlem Schwall gefüllt. Nun denn, welchen der tausend Schlünde erwählst du? Den breiten direkt vor dir, den Schacht nach oben, das Loch im Boden oder dem Spalt dort drüben? Nehmen wir an du hast den richtigen Weg gefunden. Schwarz wie die Nacht, der Tod oder mein Kaffee ist der Fels. Ja er scheint das Licht selbst zu schlucken. Der Gang führt langsam aufwärts, am Scheitelpunkt ein Tor. Der Kopf eines Dämons das Tor, sein

men den Feldflaschen nach. Zeit wurde bedeutungslos, denn Stundenkerzen wurden durch den Luftzug beim Marschieren ungenau und die Sanduhren waren zerbrochen. Aber sie fanden nichts, die Flaschen waren verloren.

Man beschloß zurückzukehren. Stufe um Stufe quälte man sich zurück. Durst gaukelte einem bald huschende Bewegungen und tappende Geräusche vor. In den Ruhepausen mußten die Fackeln gelöscht werden, um sie aufzusparen. Völlige Finsternis und absolute Stille. Die Nerven begannen zu vibrieren. Es gab die ersten Schreikrämpfe. Einer sprang auf und rannte brüllend die Treppe hinab. Keiner wollte ihm folgen und so wartete man lange. Das Geschrei wurde immer leiser, dann war wieder Stille, nur von leisem Weinen unterbrochen. Es ging weiter aufwärts. Einer der Verwundeten erlag seinen Verletzungen. Dann der furchtbare Moment, vor dem alle Angst hatten: die letzte Fackel erlosch. Man tastete sich weiter. Nach der nächsten Ruhepause stellen sie fest, daß einer den Verwundeten die Kehle durchgeschnitten hatte. Aber in der Dunkelheit fand man den Täter nicht. So ging es weiter, der Durst und die Erschöpfung nahmen zu. Jemandmann gingen die letzten beiden verloren. Keiner suchte sie. Nur weiter nach oben, zum Licht. So ging es ewig weiter im Kreis. Fuß vor Fuß. Stumpfsinn, völliges Abschalten. Zwei erreichten die Tür...

In der Krone von Arak Nor findet man die Sternwarte und die Ställe für die fliegenden Zubringer. Geflügelte Wesen aller Arten und Größen finden hier das Passende. Feuerfest, Säurefest, Kratz- und Bissfest sind diese Räume. Auch Werkstätten für alles, was die Luft betrifft findet man hier.

Zu einem der Wunder der Baumfeste gehören zwei Quellen in der Krone. Die eine warm, die andere kalt und klar. Durch Hohlräume fließt das Wasser in Bäder und Küchen. Einer der Schächte im Inneren muß tief in die Erde reichen, denn Dampf entströmt ihm. Dieser wird in Saunen und als Kraft zum Heben kleiner Bodenflächen in senkrechten Schächten genutzt. Ein geschicktes Hebelwerk gestattet sanftes Steigen und Fallen, um in andere Stockwerke zu gelangen. Ein Netz aus Kaminen leitet den Rauch ab und erzeugt immer leichten Nebel rund um die Krone.

Der Weinkeller ist natürlich auch sehr, sehr reichhaltig. Es gibt halt nichts, was dem Herrn von Arak Nor nicht interessiert. Ein großes Heer von Agenten bringt ihm Informationen aus ganz Erkenfara. So gehen die Thomas O'Dugain's ihren Leidenschaften nach, zum Wohle von Crain-Vill-Crienac und Rhün.

gain habe mal eine Geliebte verloren, als er sie in das "Rote Zimmer" schickte. Seither sucht sein Geist verzweifelt nach diesem Raum und in hellen Mondnächten kann es einem passieren, daß man von einem durchsichtig erscheinenden Herrn nach dem Roten Zimmer gefragt wird. Muß man dann bedauern, entfernt er sich wehklagend.

Auf keinen Fall sollte man selbst anfangen zu suchen. Es gibt Bewohner in diesem Raum, die nicht einmal der Hausherr kennt. So kann hinter jeder Tür eine wie auch immer geartete Überraschung auf einen warten. Nie hat jemand die Tiefe dieser Keller festzustellen versucht, beziehungsweise kam nie jemand zurück, um darüber zu berichten.

Ein Fürst, der einst bei einem früheren Thomas zu Gast war, bat diesen um die Erlaubnis, eine Expedition eine der Treppen hinabsteigen zu lassen. Zwölf Mann mit Vorräten für eine Woche begannen den Abstieg in die Wendeltreppe. Nach elf Tagen kamen zwei Mann die Treppe hinaus. Halb verdurstet und dem Wahnsinn nahe. Nachdem sie sich etwas erholt hatten, berichteten sie:

Die ersten drei Tage waren sie nur von Schlafpausen unterbrochen in die Tiefe gestiegen. Stufe um Stufe, immer im Kreis. Endlos wand sie sich im Schein der Öllampen. Da stolperte der hinterste Mann im Halbschlaf und riß im Nu alle anderen mit. Die Öllampen zerschellten und in der Finsternis ging es über und über die Treppe hinab. Als man endlich zur Ruhe kam und Fackeln entzündet hatte, mußte keiner wieviel Zeit vergangen war und wie tief man gestürzt war. Die Ölvorräte waren ausgelaufen und hatten sich mit den Wasservorräten vermischt. Aber einige Feldflaschen schienen die Treppe hinabgerollt zu sein. Was tun? Drei Männer hatten sich bei dem Sturz Knochen gebrochen und mußten getragen werden.



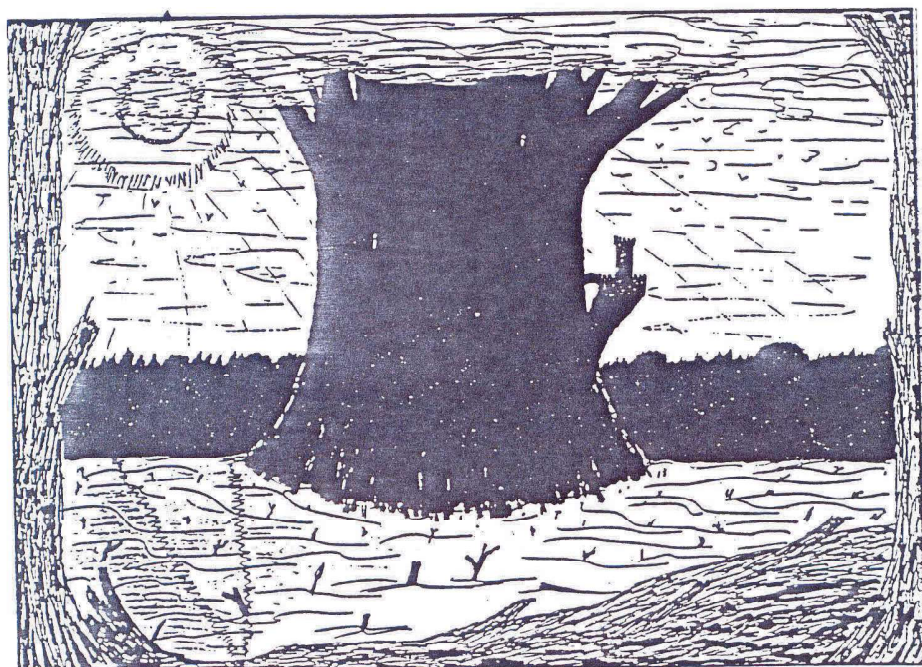
Da man sich nicht trennen wollte, stiegen alle zusam-

stehen Wälle und Türme, während man die großen Äste über sich nur schemenhaft in den Wolken sieht.

Hier und dort fällt Licht aus Fenstern und Erker, während andere Spalte und Öffnungen in abnungsschwerer Dunkelheit liegen. So winzig fühlt man sich während man weiter reitet um schließlich durch ein weiteres großes Tor in den Baum zu gelangen. Man gelangt in die große Empfangshalle. Gänge führen an den Seiten in die Wirtschaftsräume. Eine große Freitreppe führt in der Mitte nach oben in die Gemächer des Reichsmagisters. In den Gastgemächern könnte man Einwohner einer Stadt unterbringen. Steigt man noch höher, erreicht man die große Bibliothek. Staunend wandelt man an den Reihen der hohen Bücherregale entlang. Der Blick schweift in die Ferne und sucht ein Ende der Reihen, aber er verliert sich im Dunkeln.

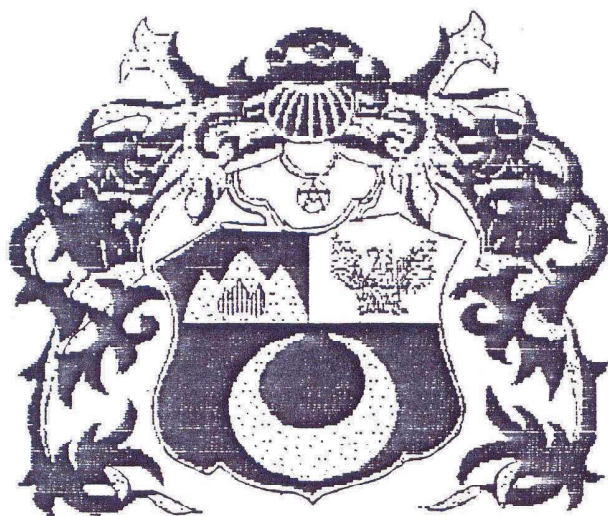
Viele Generationen ließen hier ihr Wissen und ihre Erfahrungen speichern. Es gilt als das größte Hobby des Reichsmagisters, Wissen zu sammeln. Keine Frage die er nicht stellt, keine Geschichte, die er nicht aufzeichnet.

Die Laboratorien um neues Wissen zu suchen und zu finden, liegen tief in den Gemäßen von Arak Nor. Es werden sich im Wald von Mahre zahlreiche Schauererzählungen hinter vorgehaltener Hand über diese Gänge und Räume erzählt. Es heißt, dort werde Wissen um jeden Preis gesucht. Ähnlich wie im Oktadrom gibt es auch hier verschlossene Räume, die nie wieder geöffnet werden dürfen.



Um die wahre Ausdehnung dieser Gänge zu erfassen muß man dort gewesen sein. Es heißt, ein Thomas O'Du-

Thomas O'Dugain folgte vor langer Zeit ebenfalls ein Thomas O'Dugain! So zieht es sich durch die Jahrtausend.



Es gab auch viele Frauen mit diesem Namen oder soll man schon Titel sagen? Trotzdem scheint es keine Vererbung zu sein, denn einige lebten asketisch. Gleichwohl war bei ihrem Tode ein wohlausgebildeter Reichsmagister mit diesem Namen zur Stelle, um die Chronik von Rhûn weiterzuführen.

Der momentane Reichsmagister zeigt sich als großer Mann mit dem üblichen schwarzen Gewand und purpurnem Mantel. Das Buch von Rhûn und sein klingender Stab kennzeichnen seine Stellung. Dieser Thomas ist ein ruhiger Mann mit viel schwarzem Humor und seltsamen Ideen.

Die Baumfestung Arak Nor

Der Stammsitz der Thomas O'Dugain ist die Baumfestung Arak Nor. Im Herzen des Waldes von Mace steht die mächtige Ureiche in der Mitte einer großen Sumpflichtung im dunklen Forst. Ein leuchtender Nebel wällt über dem Sumpf. Es scheint als gebe es keinen Weg oder Steg, um lebend und trockenen Fußes zur Feste zu gelangen. Nur wenn es dem Herrn Arak Nors gefällt, erscheint eine stabile Brücke aus dem Nichts. Oder teilte sich nur der Nebel? Steht man dann am Fuß der Baumfestung, so sieht man eine Straße, die sich hinter dem Portal in Serpentina nach oben windet. Teils auf dem Holz des Baumes, teils auf Stein reitet man aufwärts. Auf kleineren Ästen

permanent aufrecht. Denn sie hassen es, nicht erkannt, oder schlimmer noch, verurteilt zu werden. Da die Zauberer nur sehr ungern Reisen unternehmen, entsenden sie ihre Illusionsgestalt zusammen mit einem Gutteil an magischer Präsenz an den Ort einer eventuellen Zusammenkunft oder den Zielort einer notwendigen Anwesenheit. Innerhalb des Crienac geht dies jedoch nur mit Erlaubnis der dort zuständigen oder anwesenden Magier. Außerhalb des Königreiches ist ein solcher Transfer nur mit Erlaubnis des entsprechenden Königs möglich und jenseits des Einfluß des Hochkönigs kam eine solche Reise noch nicht vor.

Die Herren von Crain-Vill-Crienac sind seltsame Zeitgenossen und von ihrer Individualität geradezu besessen. In höheren Kreisen Rhäns sagt man, nichts hasse ein Magier mehr, als Besuch zu bekommen. Selbst ihr Kontakt untereinander ist selten und weitgehend ritualisiert. Jeder von ihnen ist Wissenschaftler und beschäftigt sich mit seinen Forschungen um ein festes Wissensgebiet herum. Da sie allesamt Magier und ein wenig verschroben dazu sind, machen sie sich um die Ergebnisse ihrer Experimente nach Gebrauch derselben nur soweit Gedanken, daß sie die Kollegen nicht tangieren und keine Auswirkungen auf Gebiete außerhalb ihres eigenen Herrschaftsbereich haben.

Einzig die Jäger, besondere Geschöpfe der Magier, sind in der Lage, sich frei über das Zaubererreich zu bewegen. Sie sind geschaffen worden um Entkommene Geschöpfe oder unliebsame Eindringlinge zu stellen und je nach Auftrag zu töten oder gefangen zu nehmen. Die Gestalt der Jäger ist vielfältig und oft auf bestimmte Spezialisierungen getrimmt.

Das Wappen von Crain-Vill-Crienac

Wie es die Heraldik von Rhän vorsieht, besteht das Wappen des Königreiches Crain-Vill-Crienac, und damit auch des Amtes Omni Magus, aus den Grundelementen des Wappen von Rhän. Da Crain-Vill-Crienac aber nur eines der fünf Königreiche ist, entfällt hier die fünfblättrige Rose und an ihrer Stelle tritt das eigene Symbol. Es ist der Crienac selbst, der hier als goldener Dreiecksdarsteller dargestellt wird und in seiner Mitte, als rote Flamme gezeichnet, das magische Feuer des Phoenixfunken trägt. Das Wappen des Landes ist aus alter Tradition auch das des Omni Magus.

Der Herr der tausend Schriften

Der Reichsmagister von Rhän war schon von je her der Großmeister Thomas O'Dugain. Jetzt fragt man sich natürlich, warum schon von je her? Mitnichten! Dem ersten

**Das Geheimnis
— oder wie Magier entstehen —**

Immer wenn der Phoenix sich verjüngt, dann verbleibt an Ort und Stelle seine Asche. Aber während der Geburt jagen glühende Funken Kometen gleich, und mit den elementaren Energien geladen, durch die Welt. Meist zerplatzen sie in tausende von Einzelteilen und fallen dann zur Erde. An solchen Orten geschieht es häufig, daß Neugeborene seltsame Kräfte haben und manchmal auch behalten. Hier finden Kundige die Quellen der Kraft und seltsame Dinge gehen vor an solchen Stellen. Man sagt, daß alle Magier der Welt ihre Fähigkeiten diesen Orten zu verdanken haben. Andere Theorien sprechen davon, daß diese Stellen lediglich die Kräfte wecken, die in allen Wesen schlummern. Egal, welche Theorie nun stimmt, in den Tiefen des Crain-Vill-Crienat liegt ein solcher Ursprung der offenkundig nicht zerplatzt, sondern den Kern des später dort entstandenen Mittelgebirges bildet. Sein Feuer ist verantwortlich dafür, daß gerade hier so viele magische Begabungen entstehen. Und diese machtvolle Ausstrahlung reicht bis in die entferntesten Winkel von Crain-Vill-Crienat. Nun aber, wie bei allen Dingen ist zuviel des Guten eben zu viel. Die Magier, welche hier das Licht der Welt erblicken, sind in der Regel mißgestaltet und oft genug sogar völlig verändert. Die Abartigkeiten können mit der Zeit sogar stärker werden, oder dann erst auftreten, wenn der Betreffende schon einige Jahre alt ist.

Die Einwohner des Königreiches haben große Angst vor den Mißgebildeten, ohne jedoch nur im entferntesten zu ahnen, welche Fähigkeiten in ihnen stecken. Oft genug werden diese Kinder ausgesetzt oder getötet. Ebenso oft erfährt die Bevölkerung wie ihre Herren, die Zauberer, diese Kinder abholen. Man hört dann von den Mißgestalteten nie wieder etwas, was bei den Dorfbewohnern zu den wildesten Vermutungen führt.

Diese bedauernswerten Geschöpfe werden von den Zauberern aufgezogen und gemäß ihren Veranlagungen ausgebildet. Denn die ganze Rasse ist so entstanden. Anfangs aus den Überlebenden der Verfolgung und später durch eben beschriebene Aufnahme. Die neuen Magier erlernen bald ihre zum Teil wahrhaft skurile Gestalt unter Illusionen zu verbergen und schauen später mit Verachtung manchmal sogar Hass auf die normalen Sterblichen herab.

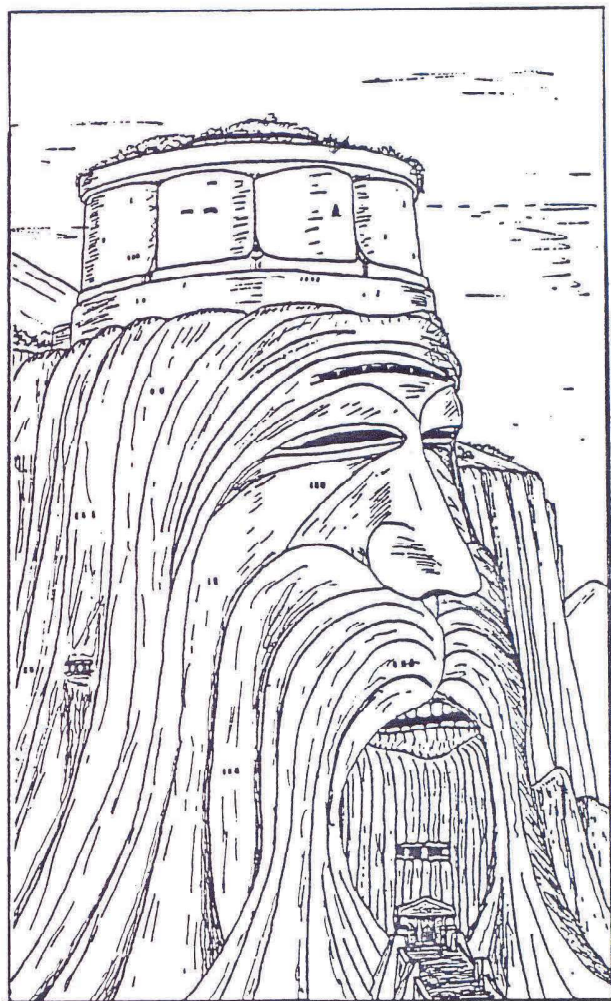
Die wahrhafte Gestalt eines Magiers von Crain-Vill-Crienat hat wohl kein Mensch bisher gesehen, denn sie lieben es, sich mit Illusionen zu tarnen. So trifft man sie, wenn überhaupt, in verstellter, oft skurriler und phantasievoller Gestalt. Diese Erscheinung halten sie in der Regel

nicht. Hier in diesem Saal ist es auch, wo die Adepten ihre Freisprechung erhalten. Eines der feierlichsten Feste auf dem Erienat. Das Oktadrom beinhaltet neben der Bibliothek noch Laboratorien, Sternwarten, Werkstätten und Lagerräume, die zum Teil schon vor Jahrhunderten aus bestimmten Gründen verschlossen und versiegelt worden sind. Manches gäbe es noch über dieses wunderliche Gebäude zu sagen, aber das würde den Umfang dieser Beschreibung sprengen.

Der Ursuss Daurien - steinernes Haupt der Rätsel -

Am Nordosthang des Erienat, dem nördlichsten der drei Gipfel, liegt an seiner Basis ein Hochplateau, dessen Stirn aus einer massiven Felsmasse bestehend eine fantastische Bildhauerarbeit von wahrhaft titanischem Ausmaß trägt. Ein 60 Meter hohes steinernes Haupt schaut mit grimmigen Blick gen Nordosten. Es trägt eine Krone aus sechs starken Felsensäulen, die eine Burg bilden, deren Eingang aber ein prachtvolles Stufenportal zu Füßen des Bildnisses ist. Es verschwindet scheinbar im langen Barthaar des Riesen.

Das ganze Gebilde ist eine burgartige Anlage, die tief in den Fels reicht und über deren Geschichte allgemein nicht viel bekannt ist. Außer daß es im zweiten Zeitalter angeblich vom Himmel fiel und sich tief in den Erienat grub.



Andere Erzählungen berichten, es sei ein vom ersten Omni Magus niedergestreckter Halbgott, der versucht hatte, die Menschen zu versklaven. Eines aber ist sicher, der Ursuss Daurien birgt uralte Geheimnisse und er ist der persönliche Sitz der Omni Magi seit mehr als fünf Generationen.

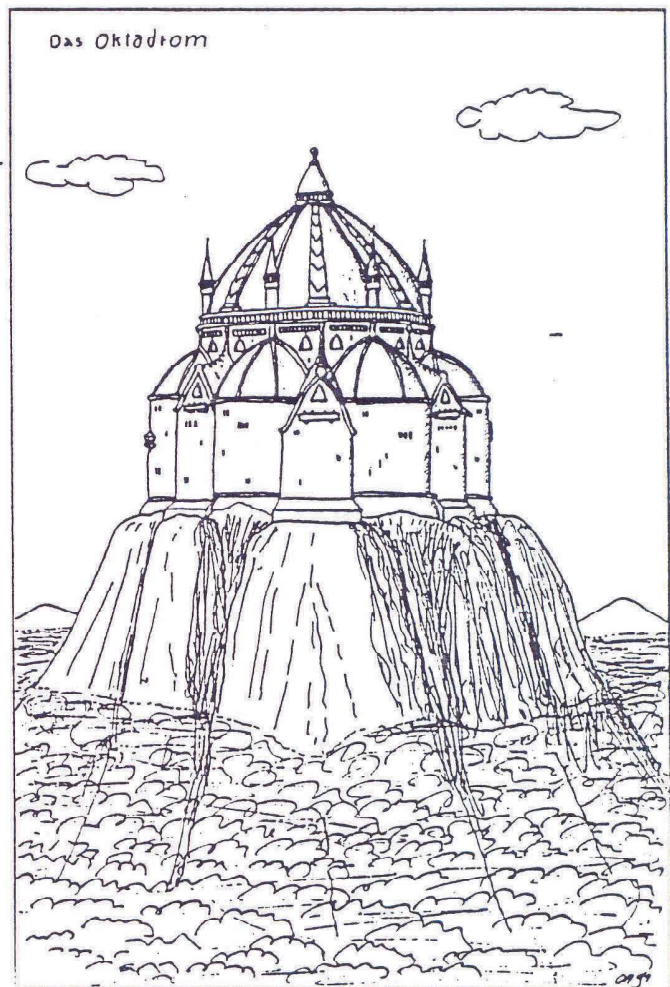
Seit nunmehr sechs Generationen fällt das Amt wieder und wieder an das Haus "de Belays". Simon der Dämoniker gründete diese Stammlinie, ein bei den Magikern eigendlich seltenes Angehen. Und nicht nur das, sein Sohn und dessen Sohn (es gab seltsamer Weise immer nur einen Nachkommen) beschäftigten sich ebenfalls mit dem Mantischen Gebiet der Dämologie. Selbst das illusionäre Erscheinungsbild aller de Belays blieb das gleiche, so daß lediglich die Namen wechselten. Der zweite Sohn der Stammlinie verließ dann den alten Stammsitz und ergriff Besitz vom Urrus Daurien (über ihn später mehr). Teon de Belays schließlich war es, der dem alten Bund der Magier, welcher jahrhunderte stagniert und nahezu bedeutungslos geworden war, zur heutigen Bedeutung verhalf.

Das Oktadrom — Ort der Erkenntnisse —

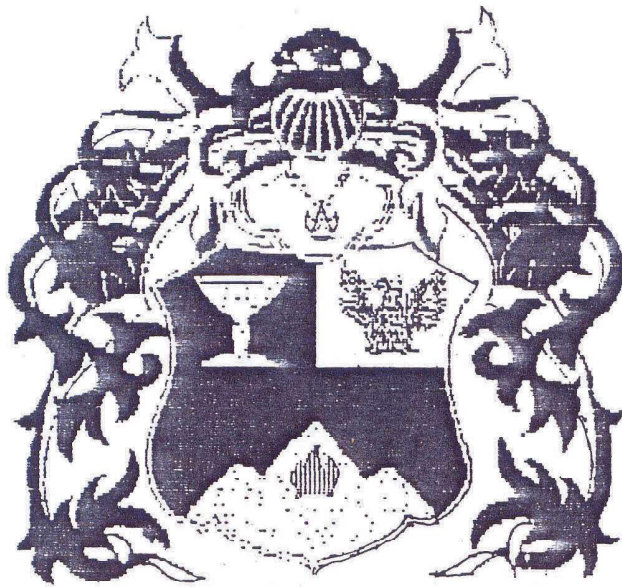
Auf dem höchsten der drei Crienac-Gipfel erhebt sich ein uraltes, in seiner Größe und Wucht bedrückend wirkendes Gebäude aus graubraunem Fels. So kunstfertig errichtet, daß man glauben mag, es sei in einem Stück aus den Knochen der Berge geschnitten. Insgesamt ähnelt es einem gewaltigen katedralen Kuppelbau um den, als Seitenbeuten sechs ebensolche kleinere Kuppeln angebaut sind.

Im Inneren befindet sich exakt im Zentrum des Baues die riesige achteckige Ratschalle. Um diese Halle herum befindet sich in unzähligen Räumen verteilt die große Bibliothek. Hier ist der Ort des Studiums wo die Studenten sich zwischen Schriftrollen, Tafeln und Büchern ihrem Studium widmen.

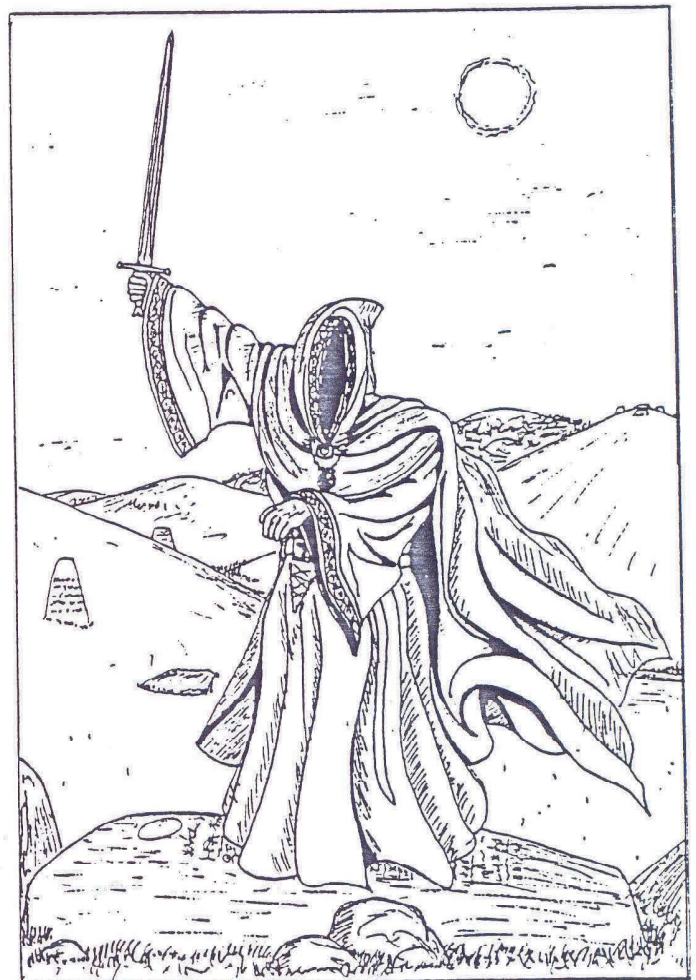
Im großen Ratsaal sind die Erkenntniszeichen des Oktagons als dreidimensionale Bilder in ihren Hochsitzen versammelt. Aus schon beschriebenen Gründen kann aber niemand sagen ob die acht nun gerade anwesend sind, oder



alten Aufzeichnungen eine Zauberin namens "Byghar" inne.
Sie herrschte 300 Jahre.



Keineswegs ist der
Omni Magus immer der
mächtigste der Magier von
Crain-Vill-Crienac. Es ist
das Landrecht, das ihn er-
hebt. Kein Zauberer wurde
versuchen, seinen Platz ein-
zunehmen, denn die Chance,
daß die Kraft gerade auf
ihn überfließt, ist denkbar
klein. Allerdings berichtet
die Geschichte von Koaliti-
onen der Zauberer gegen
einige Omni Magus die
gänzlich vom Wege abge-
kommen waren und sich an-
schickten, Tyrannen zu
werden. So folgte nach
kurzer Zeit des Chaos und
Interregnums bald wieder
eine Zeit der Ordnung. So-
lange aber das Bestreben
des Magnus dem Land, dem
Hochkönig und Khän folgt,
scheint er unüberwindlich.



Allein aber die Hoffnung, dereinst einen Mantiker fünften oder vierten Meistergrades hervorzubringen, treibt das Oktagon voran auf dem Wege der Magischen Forschungen. Und dieser Weg ist alles andere als gefahrlos. So trauerte man schon um manch Kollegen, die in das Nichts des Nimbus gerissen wurden. Ein weiterer Antrieb ist aber auch der Konkurrenzkampf innerhalb der weltweiten Magischen Zunft. Wer wollte da nicht der ruhmreichste, weiseste und mächtigste sein. So gerieten weitere hoffnungsvolle Zauberer in den Maelstrom des jenseitigen Nichts.

Trotz aller Individualität haben sich die Magier dennoch entschlossen, sich selbst eine oberste Instanz zu geben. Ihr entspringt eigentlich der Name "Oktagon", den in diesem Rat der Acht sind die mächtigsten Magier, keineswegs alles Mantiker, der derzeit acht mächtigsten Fachgebiete der Magie versammelt. Sie tragen den Titel Großmeister und einer von ihnen ist der **Omai Magus**, der Hochmeister der Magie von Crain-Vill-Crienac.

Der Rat der Acht, kurz Oktagon genannt, regelt Fragen der generellen Ausbildung neuer Adepten, schlichtet Streitfälle und kontrolliert die Einhaltung der Duellregeln. Das Oktagon entsendet Kuriere und Botschafter für Crienac und nimmt nach außen hin dessen Interessen war. Dem Oktagon obliegt es aber auch, Maßnahmen gegen Magier zu ergreifen, die aus der Gemeinschaft ausbrechen und gegen das Geflecht der umfassenden Abmachungen, Rechte und Pflichten der Zauberer von Crienac verstoßen. Ohne diese Abmachungen und Regeln ist das Überleben einer derart komplizierten, komplexen und divergenzierten Gesellschaft unmöglich.

Der Omai Magus

— der Hochmeister von Crain-Vill-Crienac —

Obgleich das Oktagon in seiner Besetzung wandelbar ist, verbleibt einer der acht immer im Kreis. Crain-Vill-Crienac ist eines der fünf Königshäuser von Rhün. Und somit trägt ein Abkömmling des Volkes das mystische Geheimnis des Landrechts in sich. In der Geschichte des Crienac offenbarte sich der Träger dieser Kraft nach Abtreten seines Vorgängers immer auf gleiche Weise: Plötzlich vom Licht des Landrecht erfüllt, überwand er alle Sperren, erklimmte den Gipfel des Crienac und ließ sich im Oktadrom auf dem Hochsitz des Omai Magus nieder. Dann erst schien der so neu inthronisierte sein Bewusstsein wieder zu finden. Frauen und Männer, manchmal erst im Kindesalter, trugen das Amt ohne regelmäßige Verteilung und für wechselnde Dauer. Das längste Regnum hatte nach

Zuerst einmal gibt es drei Gruppen in dem Oktagon, innerhalb derer ein Auf- oder Abstieg möglich ist.

— Die Akluthen sind am Anfang ihrer Magierkarriere. Sie sind als Lehrlinge und Studenten im Dienste der Magier und entwickeln so ihre Fähigkeiten. Innerhalb der Akluthen gibt es bestimmte Leistungsstufen:

Der **Lehrling** wird von einem Magier ausfindig gemacht und aufgenommen. Er arbeitet zuerst als Hausgehilfe und erlernt erste Handgriffe.

Der **Praktikus** wird in die handwerklichen Grundkenntnisse, wie Grundlagen der Chemie und Physik, eingeweiht und unterstützt den Gehilfen.

Der **Studius** widmet sich ganz den theoretischen Grundlagen der Magie. Er verbringt einige Zeit im Oktadrom und wird dort intensiv ausgebildet.

Der **Gehilfe** wendet unter Anleitung sein erworbenes Wissen an um dem Lehrer und den Adepten zur Hand zu gehen. Er bereitet selbständig Arbeiten der Adepten vor.

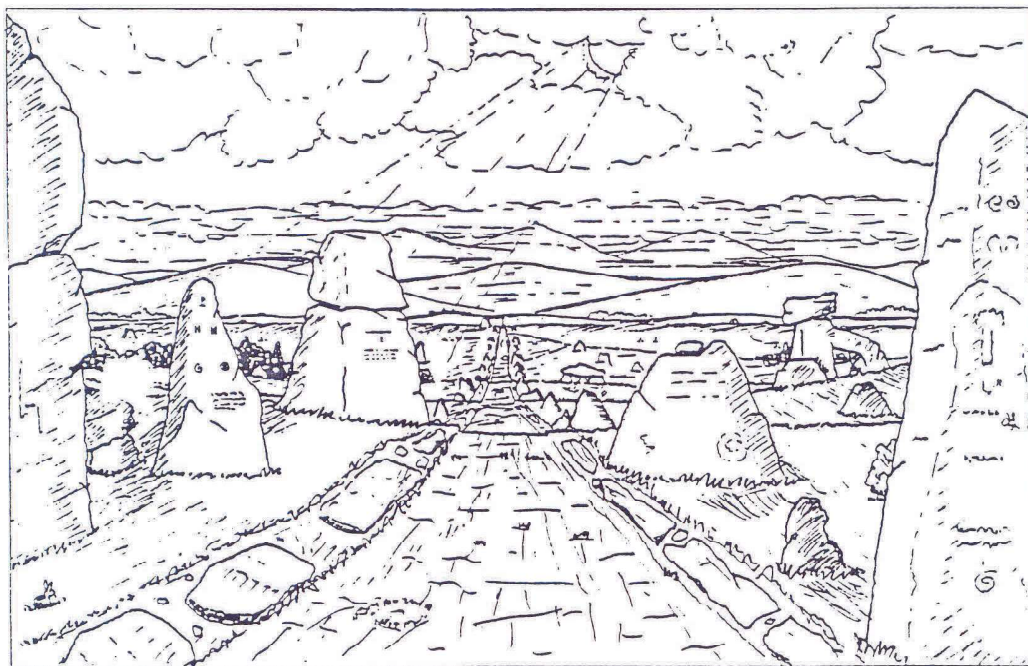
Der **Adept** schult seine magischen Fähigkeiten nach Veranlagung und unter der Anleitung des Lehrers. Nach angemessener Zeit beginnt er sich ein Hauptgebiet zu suchen.

Die **Magiker**, auch **Hexer** genannt, sind von ihrem Lehrer nach Jahren des Studiums und Erlangung aller Grundfähigkeiten entlassen und widmen sich neben der Ausbildung neuer Akluthen hauptsächlich den Forschungen in ihrem Fach. Da es innerhalb der Magiker keinerlei Graduierungen gibt, ist es schwer die Fähigkeiten der Magiker einzuschätzen. Manche sollen mächtiger sein als die Meister, sind aber so mit sich selbst beschäftigt, daß sie jedes Interesse am Oktagon verloren haben. Alle Magiker tragen eine eigene Version des Amulett, "Lumen" genannt.

Die **Mantiker**, auch **Meister** genannt, bilden die dritte Gruppe und gleichzeitig den Kopf des Oktagon. Sie sind gleich jenen Zauberern, die als freie Magier überall auf Erkenfara anzutreffen sind und oft im Dienste der verschiedenen Völker stehen. Die Mantiker haben es in ihrem Fach zu wahrer Meisterschaft gebracht und vermögen darüber hinaus ganze Gemarken in ihrer Gewalt zu halten. Mantiker tragen eine starke Ausstrahlung, die je nach Machtfülle ihren Grad verdeutlicht. Es gibt acht Meistergrade, wobei der achte gleich dem niedrigsten (Zauberer A) ist. Nach dem ersten Grad beginnen die Hochgrade vom ersten (Zauberer Z 1) bis unbegrenzt und alte Schriften berichten von mytologischen Hochgradmagiern, die im ersten, ja sogar im zweiten Zeitalter über die Welt geschritten seien.

Die Menschen leben glücklich, hier in der Kammer Crain-Vill-Crienac's. Neben dem Handel mit den Bauern und Fischern von Amelood hat man traditionell auch ein gutes Verhältnis zu den Völkern von Tirnan Og und Oranadagh. Man betreibt üppigen Ackerbau und Viehzucht und da die Vermeser vom Crienac zwar streng, aber zurückhaltend im Wesen sind, hält sich auch die Furcht vor diesen dunklen schweigenden Wesen in Grenzen und hat sich vielerorts mit den Jahren in Respekt verwandelt.

Aber auch dieses Land ist nicht ohne Geheimnisse. Überall finden sich riesige Dolmenbauten aus Findlingen und über das ganze Land verstreut erheben sich riesige, aufrecht stehende Findlingmonolithen aus der schwarzen Erde. Das erstaunlichste aber ist die ungeheure Felsstraße, die sich vom Süden bis zum Fuße des Crienac erstreckt. Seit langem erforschen die Mantiker diese Hinterlassenschaft früherer Zeitalter und stoßen auf immer neue Überraschungen.

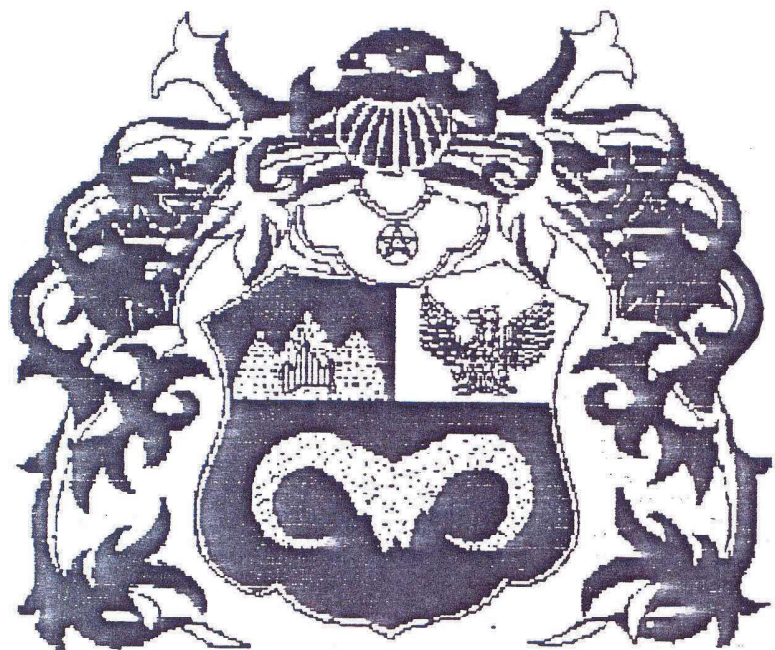


Das Oktagon

— vom System der Macht —

Obgleich die Magier von Crain-Vill-Crienac völlig zurückgezogen und ganz für sich allein leben und arbeiten, verbindet sie dennoch das Band der Gemeinschaft und damit auch gewisse Gesetze derselben. Für Außenstehende unmerklich, besteht unter den Zauberern eine feste, strenge Hierarchie.

winden über das Land, mit donnergrollenden Kampfes-
rufen und blitzenden Speeren fielen sie ein, verbrüsteten
und töteten. Der Widder erwehrt sich ihnen, drängte das
Meer zurück, und vertrieb die Sturmwolken. Beide jedoch
kehrten immer wieder zurück, wollten das Land, von dem
sie gekostet hatten, ganz vernichten. Und so währet der
ewige Kampf bis heute.



So hüte dich Fremder, wenn du dieses Land be-
trittst und in der Ferne siehst du den Schemen eines
großen gehörnten Tieres, in dessen Augen der erhärtete
Gram eines jahrtausende währenden Kampfes gegen un-
ermüdete Eindringlinge wie ein tiefschwarzes Wasser
voll unerklärbarer Traurigkeit steht.

Der Herr der tausend Träume

Urekusch

— das Land der stehenden Steine—

Der Süden des Landes, eine weite hügelige Ebene,
immer wieder von lichten Hochwäldern unterbrochen, rie-
sige Flächen bedeckt mit magerem Gras, mit dem der
immerwährende Wind wie mit Meereswogen spielt. Überall
sieht man auch bunte Felder und weit verstreut die klei-
nen Bauerndörfer ohne Zahl. Wohl streicht schon mal der
Blick der fleißigen Landleute voll Unbehagen die nebligen
Höhen im Norden oder den dunklen Schatten von Naher,
aber die wärmende Sonne hellt die Blicke bald wieder auf.

Es ist eine der wichtigsten Aufgaben des Lehusträgers Amelonds, den Handel in Schwung zu halten. Von ihm eingesetzte Verwalter sorgen so gut es geht, für eine reibungslose Abwicklung der Handelsgeschäfte. Diese Verwalter leben zumeist etwas abgeschieden und kleiden sich in weite, wallende Gewänder, die ihre Gesichter und Gestalten weitestgehend verhüllen. Die Tronden wahren eine gewisse Distanz zu ihnen, fürchten sie doch, was sich wohl unter den stofflichen Hüllen verbergen mag. Man raunt, daß "Uaxwert" Wesen aus fremden Welten geschickt hat, für die es ein leichtes sein soll, mit ihrem Herren auf Burg Runhallen jederzeit Kontakt aufzunehmen.

Das Hinterland Amelonds, welches an die Höhenzüge des Crienars grenzt, bietet ein Landschaftsbild, geprägt von weiten Ebenen, kniehoch mit Gras bewachsen; durchbrochen von sanft ansteigenden Hügeln und einigen dichten, unheimlichen Wäldern, die das Holz für den Bootsbau und die Häuser liefern. Einsam und abgeschieden, meist im Schatten des dunklen Tauns eines nahegelegenen Waldes errichtet, befinden sich kleine Ortschaften: Bauerndörfer und Gehöfte. Große Städte sucht der Wanderer vergeblich.

Im Süden des Landes gibt es ein Gebiet, in dem mächtige Plantagen von Obstbäumen bis zum Horizont reichen, Birnen, Äpfel, Kirschen, die vielgepriesenen und weit über die Grenzen Amelonds hinaus bekannten Pfirsichen. Einer pflaumengroßen Frucht mit silberweißer samtweicher Schale und einem blutroten Kern, deren klares, von kleinen Äderchen durchzogenes Fruchtfleisch sehr delikat schmeckt. Solcherlei und vieles mehr wird dort angebaut. Die Menschen dort sind die Reichsten im ganzen Land und es ist wohl auch die gastlichste Gegend.

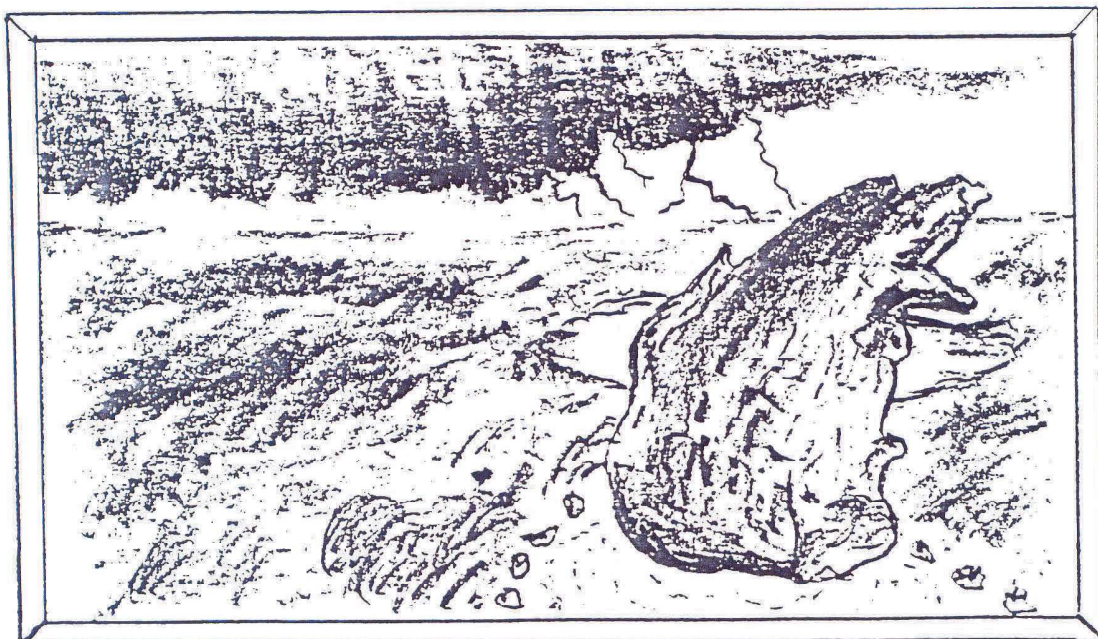
Der Widderkopf, das Wappensymbol des Landes, ist nicht nur ein Symbol, es ist eine Lebensphilosophie. Der Widder ist die Verkörperung der Menschen, der Tronden: frei und unabhängig, störrisch und stolz. Es soll hier nur als Essenz wiedergegeben werden, was der Widder für die Menschen ist, als Extrakt aus Balladen und Sagen. Als das Land noch wild und menschenleer war, fand es der Widder und seine Herde. Sie begrast die saftigen Wiesen und zogen frei als Herren durch das Land. Doch schon bald kam das Meer. Und die Götter der See wühlten die Fluten auf, nahmen vom Land, fraßen gierig die Weiden des Widders und nahmen ihm seine Kinder. Mit dem Meer kamen die Stürme und die Götter des Himmels fuhren als finstere Schatten mit den Sturm-

sie vor Sturmfluten warnte und aus vielen einzelnen Sippen ein Volk schuf.

Die Tronden weiden ihr Vieh auf den saftigen Wiesen der Marschen. Kinder, die Milch und Fleisch liefern, und Schafe, aus deren Wolle sie ihre im ganzen Reiche Rhün begehrten Tücher weben. Sie bebauen das Land und fahren reiche Ernten an Flachs und Getreide ein. Es ist ein unvergeßlicher Anblick, die weiten Flächen goldgelben Getreides im peitschenden Wind wogen zu sehen; ein leuchtender Kontrast zum meist grauen Himmel. Doch ebenso trostlos ist der Anblick im Winter, wenn sich über kahlen Flächen das Pfeifen des Windes und das Heulen der Möwe zu einer melancholischen Melodie vereint.

Der Fisch- und Krabbenfang, die Jagd auf den Seehund und den Wal, die gelegentlichen Beutezüge in benachbarten Ländern sind das einträgliche Geschäft, das die Bewohner der Inseln und Halligen betreiben. Mit ihren dickbauchigen Schiffen, den Cogs, fahren die Männer auf See, während ihre Frauen in schwarze Gewänder gehüllt auf ihre Heimkehr warten.

Trotz seiner zugegebenermaßen nicht besonders gastfreundschaftlichen Bevölkerung (Fremde, so heißt es, sollen sie gelegentlich kurzerhand ertränken, was sie in ihrer eigenartigen Sprache "Quabbeldraak" nennen. Schiffbrüchige machen sie zu Sklaven, egal welchen Standes sie sind.) und all den anderen Unannehmlichkeiten, die Besucher fernhalten und an der die an anderer Stelle noch ausführlicher eingegangen werden soll, sind die Beziehungen zu anderen Ländern und Völkern nicht völlig abgebrochen.



faulen. Nach einer Nacht findest du Pilze auf deiner Haut und ein grüner Schleim hat deinen linken Stiefel aufgelöst, zusammen mit deinen Zehennägeln. Würmer bohren sich durch Stoff und Leder, während die Metallteile sich langsam aber unaufhaltsam auflösen. So gelangst du in Lumpen gekleidet in das Herz des Waldes. Während Würmer und Maden sich in eitrigen Beulen winden, siehst du über einem leuchtenden Nebel die Ureiche, den Sitz des **Thomas O' Dugain**. Finster wirkt sie, die Baumfestung **Arak Noe**, ewig und zeitlos.

In seiner unendlichen Güte läßt es der Herr des Waldes um dich dunkel werden und du erwachst im hellen Teil des Waldes. Fiebernde Nymphen waschen deine Wunden und kühlen deine brennende Stirn, während Wichtel deine Lumpen wieder in Kleidung verwandeln. Waldgeister heilen deine Wunden, Dryaden spenden dir Schatten und Feen bringen dir Nahrung. Du errötest ob soviel Schönheit und Liebe und gelobst, nie wieder einen Baum achtlos zu verletzen. So ziehe denn heim und denke immer an die Herrlichkeit und den Schrecken des großen Waldes von Mahre.

Die Marschen von Amelond

—Dreiklang von Himmel, Land und Meer—

Die Küste Amelonds. Eine langgestreckte Region, ein unsicherer Lebensraum, von Sturmfluten zerstückt, die tief ins Land eindringen. Doch die Menschen dieser rauhen, sturmgepeitschten Landschaft haben dem Meer, den ungemaltigen Fluten, den Krieg erklärt. Tag um Tag, Jahr um Jahr haben sie immer neues Land gewonnen, den schäumenden Wellen Deiche entgegengestellt und so ein Land der See abgerungen, das sie Amelond genannt haben. Ein Name, der soviel bedeutet wie "unser Land".

Das Volk, welches dies vollbracht hat, die **Tronden**, sind ein freies Volk ohne Lehnswesen. Es ist nur einen Herren, den sie akzeptieren. Dies ist der Herr von Burg Runhallen. "Unsmert", wie der Verwalter des Landes Amelond von den Tronden betitelt wird, ist, so war es immer und so wird es immer sein, ein Mantiker aus den Bergen des Crienac kommend. Ein Zauberer, dessen Aufgabe es ist, das Land zu einen, ein Band zu flechten zwischen den sturen und eigensinnigen Menschen Amelonds. So berichtet eine der vielen melancholischen Weisen der Küstenbewohner von **Aetan Hoamar**, ein Magier, der die sagenumbobene schwebende Burg bezog, die kalten Mauern mit neuer Wärme erfüllte und von dort aus den Menschen zeigte wie man gegen das Meer kämpft, der

Stellen eindrucksvolle Ruinen aus der Zeit des ersten Zeitalters. Chetehrien hieß damals dieser Kontinent und so nennen wir auch heute das Volk, das diese Städte erbaute. Obwohl ohne Mörtel kann man kein Messer zwischen die Steine schieben, so passgenau wurden die Mauern errichtet. Man kennt den Namen, aber seine genaue Aussprache und die Kultur dieses Volkes verschwanden im Dunkel der Zeit. Wer weiß, was die Zukunft von uns berichtet...

Erreichst du die Ufer des Shin, Carron oder des Oykell, spannen sich riesige Baumrücken über den Strom. Eichen bilden die Brückenportale und lassen dich ob deiner Winzigkeit schauern. In den Wipfeln wohnen Menschen von kleinem und schlankem Wuchs. Amütige Fachwerktürme haben sie in die Wipfel gebaut und durch Äste verbunden. So erab sich eine kleine Stadt in den Kronen.

Nast du am Anfang noch eine gewisse Fernsicht, so siehst du bald nur noch mächtige Stämme um dich herum. Überall raschelt und wispert es, aber niemand ist zu sehen. Geh um die nächste Wurzel herum und alles sieht genauso aus wie eben zuvor. Wo ist Norden, wo Osten oder Westen? Stunden werden zu Tagen und immer noch irrft der einsame Wanderer umher und sucht seinen Weg. Er hört leises Lachen aus den Wipfeln oder boshaftes Gekicher unter den Wurzeln. Der Boden wird feuchter, das Gehen durch Luftwurzeln, morsche Äste und mörderndes Laub behindert. Flechten hängen wie Bärte von den Zweigen und schrumplige Rinde erinnert dich an Greisengesichter. Mücken und Bgel beginnen dich auszusaugen, in der Nacht auch Fledermäuse oder Schlimmeres. Du siehst die Spuren mächtiger Wildschweine im aufgewühlten Boden, stolperst in große Schlammzulen, siehst die Kratzspuren von Bären hoch über deinem Kopf an den Stämmen und fragst dich ängstlich, was für Wesen die weiteren Spuren hinterlassen haben. Kratzst du die juckenden Stellen, findest du am nächsten Morgen Blasen in der Wunde. Riesige Tausendfüßler zwingen dich zum Ausweichen, Spinnennetze mit armstarken Seilen beflügeln deine Fantasie und du rennst vor dem Ergebnis davon, nur um festzustellen, daß du in einem riesigen Sumpfwald stehst.

Verlichter tanzen einen Reigen über schwarzem Gewässer, wie Geister treiben Nebelfetzen über dem Moor. Geschichten über Hexen und Basilisken fallen dir ein und du beginnst deinen verrosteten Schild blank zu putzen. Die Luft ist feucht und schwer, ein Gestank von Moder und Verwesung bringt Gedanken an Tod und Verdammnis mit sich. Die Gewänder werden klamm und beginnen zu

selbst den stumpfsinnigsten Troll erschauernd die Flucht ergreifen. Man weiß nicht, was schlimmer ist, die schlechten Scherze oder die furchtbaren Vierzeiler.

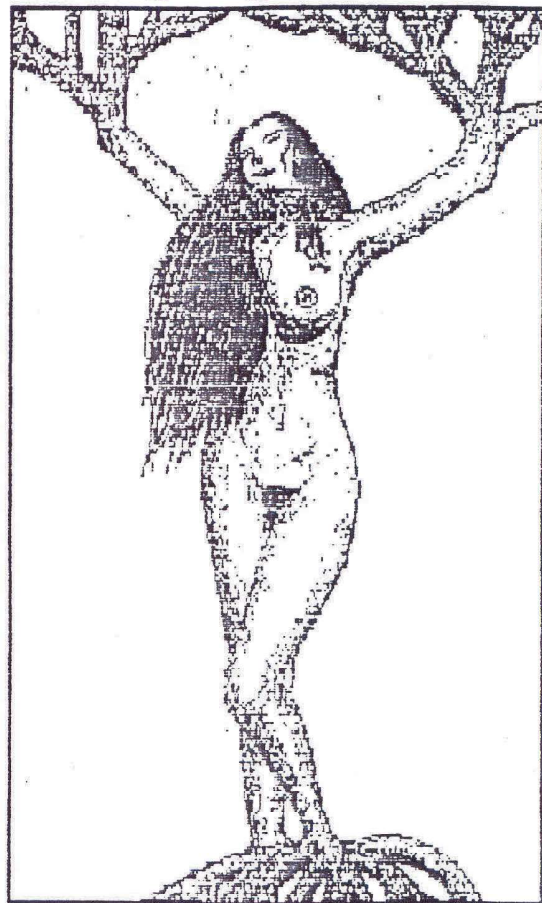
Es gibt aber auch schöne und friedliche Wesen in diesem Wald. Zinhörner in allen Farben, winzige leuchtende Zwölfen, bunt schillernde Libellen von beachtlicher Größe mit niedlichen Reiterinnen auf ihren Rücken, edle Feen in zarten Blattgewänder und Quellnymphen ganz ohne Gewänder. Ist auch nicht sehr ratsam, wenn man in einer Quelle lebt. Ständig nasse Klamotten könnten zu einer Lungenentzündung führen; oder sollte ich besser Kiemenentzündung sagen...

Du wandelst durch Blumen, vorbei an stillen Seen und Weihern. Wild in Fülle bietet dir Wahl, verfeinert mit Beeren und Pilzen. Vögel singen in den Zweigen und folgst du dem schönen Gesang. Siehst du wunderschöne Frauen mit prächtigen Flügeln. Sie zwinkern dir zu, aber das leise Klackern der schimmernden Krallen ist eine deutliche Warnung. Wanderingst du weiter, an den marmeladen Bächen siehst Sathure und Nymphen bei fröhlichem Treiben.

Kommst du noch tiefer in den Wald, wird es immer finsterner um dich herum. Mehr dunkler Tann, kleinere Lichtungen und Stämmen, die bis in den Himmel zu ragen scheinen.

Einige der Stärkeren scheinen bewohnt zu sein. Doch sollte es niemand wagen, in diese dunklen Öffnungen zu treten. Manche dieser Bewohner sind von weniger angenehmen Charakter und außerdem warten sie nur auf unvorsichtige Besucher. Sei es ein Kaninchen, ein Bär oder eine Mücke, keiner erscheint wieder im Licht.

Du fühlst dich bald wie in einem Tempel. Wie eine riesige Halle mit mächtigen Säulen spannen sich die Kronen über dir. Kaum ein Sonnenstrahl erreicht den Boden und ist dort auch nicht immer erwünscht. Von Ranken und Moos halb verdeckt, erkennt man an einigen



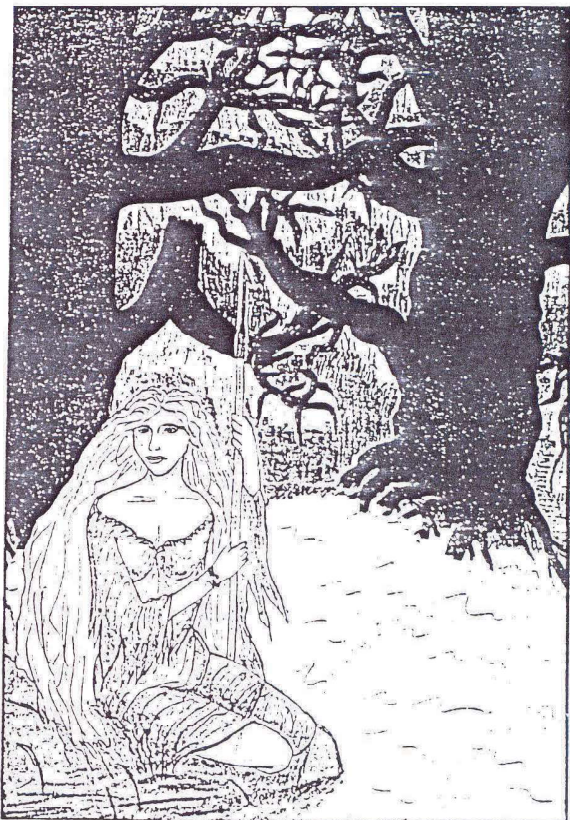
besser nicht vom Weg ab, was dich auch immer lockt.

Erreicht man den Wald aus dem Süden, so wohl kaum durch den Crain-Vill-Crienat. Wer von dort zu mir kommt, kennt mich und den Wald. Also näherst du dich wohl aus der südlichen Ebene und siehst wieder den lieblichen, sonnendurchfluteten Wald. Auch wenn überall sonst Regen fällt, was dich doch etwas stutzig machen sollte. Daran erkennt man auch, daß man mehr, als nur einen einfachen Wald vor sich hat.

Nehmen wir an, daß du die Straße außer acht läßt und weiter in den Wald vordringst. Eventuell triffst du auf ein kleines Bauerndorf oder auf eine Hölerhütte. Diese Menschen haben die Erlaubnis von mir und dem Wald hier zu siedeln. Dafür dürfen sie sogar einige, bestimmte Bäume fällen. Aber wehe, du hackst ohne Erlaubnis einen Stamm ab. Schon hörst du ein starkes Rauschen in den Kronen, obwohl kein Lüftchen weht. Du darfst ruhig flüchten, die Baummächter holen dich trotzdem ein.

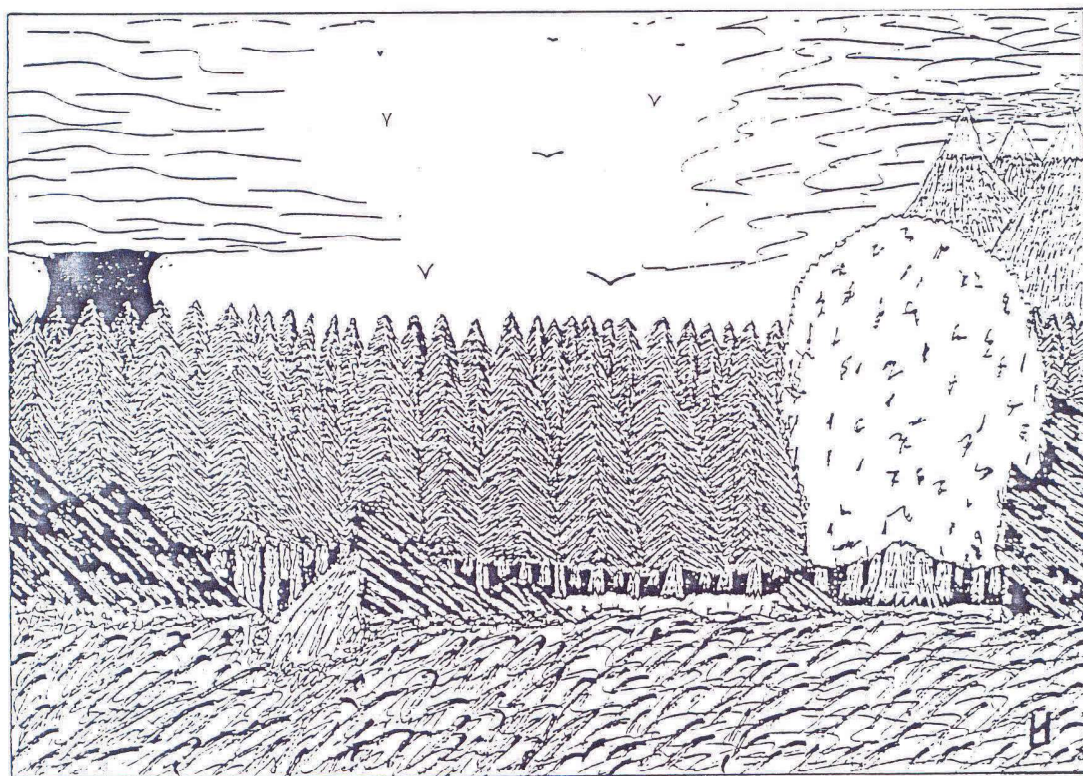
Plötzlich siehst du in jedem Baum ein Gesicht und jeder Ast greift nach dir. Entweder wird aus dir eine Salbe um die Rinde zu heilen, oder die Baummächter bringen dich zurück an den Ort deines Frefels.

Dort liegt ein wunder-schönes Mädchen mit grüner Haut und traumhaft blonden Haar mit dunklen Strähnen. Blut an ihrer Wade lenkt den Blick auf die Wunde, die du ihr schlugst. Da Dryaden sehr sanfte Wesen sind, verzeiht sie dir hoffentlich. Sollte sie aber bemußtlos sein oder gar sterben, so ist dein Schicksal besiegelt. Die mächtigen Baummächter greifen mit ihren Ästen nach dir und du wünschst, du hättest nie etwas von Holz gehört. Sollte dir aber plötzlich etwas fehlen, zum Beispiel deine Kleidung, die Waffen oder nur das Leben, so lausche, ob du leise Reime hörst. Kobolde erlauben sich einen Schabernack. Mit echt scheußlichen Reimen, grausigen Geschichten und widerlichen Versen lassen sie



Du fühlst ein ferner Sehnen in dir und betrittst den herrlichen Wald. Ein Singen liegt in der Luft, wie du es noch nie gehört hast. Wie in einem Traum wandelst du weiter und weiter. Da machst du plötzlich auf und findest dich in einem Dornesknäuel wieder. Peth, denn entweder erbarmt sich dir ein Bewohner dieses Waldes, oder du wirst ein weniger dekorativer Teil dieses Fleus. Nichts nützt es dir zu zerrren und zu strampeln, denn bald sind deine Kräfte am Ende und du siehst dich um! Das Bleiche dort neben dir entpuppt sich als ein früherer Gast, der wohl schon seit Jahren nicht von diesem Fleu lassen kann. Aber vielleicht hast du in deinem nächsten Leben mehr Glück.

Genug der leichten Unterhaltung. Kommen wir nun zu den wirklich ernsthaften Dingen: Der Wald von Mahre. Was man von Osten sieht, konnte man eben lesen. Kommt man über das Meer von Norden oder Westen, sieht man eine dunkle Küste aus Nadelbäumen und schwarzem Basalt. Hier traut man sich kaum zu landen und das ist auch besser so. Denn wer nicht eingeladen wurde, sollte auch nicht kommen.



Nur auf der Landspitze im Westen liegt eine Burg. Diese Feste gehört zu Tirnan Og und wird vom Wald geduldet, da Thomas O'Dugain ihn darum bat. Ein Nachschubweg verbindet die Burg mit ihrem Reich. Aber weith

Heimstätten, die nur aus einer Tür zu bestehen scheinen und solche, die man gar nicht sieht. Manche sind gigantische Pflanzen und ein Heim ist soar im Innersten eines großen, lebenden Sauriers.

Die Arathai

—Das Volk von Crinat—

Wie zuvor beschrieben, sind die Höhen und Niederungen des Crinat keineswegs ein Paradies. Darum ist er nur sehr dünn besiedelt. Erst in direkter Nähe von Ansiedlungen bemerkt man überhaupt, daß es eine Bevölkerung gibt. Und da sie nicht großartig umher reist finden sich auch nur wenige Wege, die man als Wanderer auch besser nicht verläßt.

Stets leben in der Nähe der Magierschlösser kleine Bauerngemeinschaften in Gemeingütern oder Dörfer in Frohnabhängigkeit und somit auch unter dem Schutz Derselben. Die wenigsten Magier sind als Herren übermäßig sozial eingestellt; sie betrachten die ihnen dienenden eher als Besitz und notwendiges Übel, um ihre bequeme Lebensführung zu erhalten. Allerdings sind Ungerechtigkeit und unmäßige Willkür ebenfalls eine äußerste Seltenheit. Die Zauberer von Crain-Vill-Crinat sehen sich als höhere Wesen und blicken auf alle anderen Rassen mit einiger Geringschätzung herab.

Im Dienst der Zauberer befinden sich Abkömmlinge der verschiedensten Rassen. So gibt es Dörfer die von Menschen, Gnomen, Halblingen und vielen anderen bewohnt sind. Die Magier bevorzugen aus verschiedenen Gründen solche Rassen, die seit jeher von den Menschen nicht gern als Nachbarn gesehen werden. Also leben in den Bergen auch Trolle, Alben, Kobolde, allerlei Wesen die von den Menschen bereits in das Reich der Sagen verwiesen wurden und sogar einige kleine Orkstämmen.

Man braucht aber nun nicht zu denken alle diese Wesen lebten nun in bester Eintracht miteinander; aber allein schon aus Furcht, die Herren in ihrer Ruhe zu stören, bewahren alle untereinander einen weitgehenden Frieden. Insbesondere aber auch durch die strikteste räumliche Trennung. Will ein Arathai reisen, was selten vorkommt, so erbittet er bei seinem Herren wie bei allen Dingen um Erlaubnis — und manchmal erhält er sie auch.

Der Wald von Mahre

—geheimnisvoller Tann—

Sei mir gegrüßt, einsamer Wanderer! Du näherst dich dem großen Wald von Mahre. Lieblich liegt er vor dir, mit mächtigen sonnendurchfluteten Laubbäumen.

Tiefer halten hier oben bei 3000 Metern noch stand. Hier wächst das zähe Berggras und bedeckt den kargen, kargen Boden, der noch nicht abgetragen oder fortgespült wurde. Noch höher hinauf finden sich dann nur noch Moos und Flechten. 200 Meter unterhalb des Gipfels hält sich dann keine Pflanze mehr und nackter, zum Teil vereister Fels und Geröll bestimmen das Landschaftsbild.

Die Magier von Erienat

—Die Herren der Elemente und Geister—

Jene, die verbohrt genug sind sich hier näher an die Berge heran zu wagen, ja diese sogar versuchen zu ersteigen, werden bald über die Aussichtslosigkeit ihres Unterfangens fluchen. Im entscheidenden Moment führt der Weg in die falsche Richtung oder endet an einem Abgrund und zwingt zur Rückkehr. Oder aber die Schritte führen durch eine verwirrende Anzahl von Schluchten und über Hänge und schließlich steht man plötzlich dort, wo man sich vor Stunden anschickte aufzusteigen. Wem es dennoch gelingt, in das Hochland vorzudringen, der wird je nach Charakter von einer brennenden Wut oder tiefer Schamerut gegenüber allem um sich herum erfasst. Die Folge ist eine oft einfallsreichere Form von Selbstmord.

Der Grund für diese Geschehnisse ist eine magische Zone, welche die Herren des Erienat mit vereinten Kräften um das Mittelgebirge gelegt haben und vor dem nur seine Bewohner, sowie jeder Zauberkundige und die Träger bestimmter Amulette geschützt sind. Diese Herren sind auch zum Teil verantwortlich für die seltsame Wolkendecke und sicherlich für die Existenz manch einer seltsamen Kreatur und vieler noch seltsamerer Erscheinungen und Geschehnisse in den Bergen und Hochlandtälern des Erienat. Zudem sind da aber auch Höhlen und Schluchten in denen immer schon Wesen und Dinge lebten; über die auch keiner von ihnen Macht hat, ja sich sogar vor ihnen scheut.

Einige Ergebnisse dieser Experimente leben heute als Diener und Hofstaat der Zauberer in deren Wohnstätten. Viele der von Grund auf mißtrauischen und eigenbrödlischen Magier leben jedoch völlig allein. Die Wohnstätten sind so unterschiedlich und einmalig wie ihre Bewohner. Die, stets mit magischen Mitteln errichteten, Häuser sind in der Regel ein wenig burgartig und meist von erheblicher Größe. Ihre Form ist immer eine Auspielung auf den Wissenszweig des Eigentümers. So gibt es welche in Form eines riesigen Schneckenhauses oder einer ebenso dimensionierten Sanduhr. Einige sind unterirdisch, andere oberirdisch, im, unter oder auf dem Wasser schwimmend, niedrig schwebend oder gar hoch in der Luft. Es gibt

ständig in dem Glanz des strahlenden Sonnenlichts. Ein Glanz der noch verstärkt wird von fast das ganze Jahr über beständigen Schneekappen. Des Nachts und zuweilen auch bei Tage sieht man Unwetter und plötzliches Wetterleuchten in den Wolken über den Hoch- und Berglandhängen toben und Blitze zucken von dort hinab in die finsternen Schluchten des Crénac.



Die meisten Flächen der Hänge und Höhen sind mit Heide, Strauch und Buschwerk bewachsen. Nur hin und wieder ziehen sich Forste von niedrigen Kiefern oder Birkenhaine wie Flecken und Wucherungen darüber. Anders die Täler und Schluchten; sie sind ausgefüllt mit finsternen Tannholz und farnbedeckten Niederungen. Darunter verborgen plätschern Bäche und manchmal kleine Flüsse der Ebene aus dem Gebirge entgegen. Zu Zeiten der Schneeschmelze oder im Herbst während der großen Regenfälle verwandeln sie sich aber blitzartig in reißende Wildwasser. Weiter oben sind einige Täler zu stillen Bergseen aufgefüllt, teilweise versteckt im dichten Wald oder aber wie große funkelnde Spiegel eingebettet in den Schoß der Berge. Manche der niedriggelegenen Seen sind alt und verlandet oder zu tiefen Sümpfen verwuchert. Die darin lebenden Geschöpfe sind nicht selten ebenso alt wie ihre Gewässer.

Dort, wo das Hochland in das hochaufschießende Bergland übergeht, herrschen Wind und Wetter über das gepölschte und zerrissene Fels- und Geröllterain. Nur Büsche und Sträucher und hier und dort eine geschützt stehende