

Legenden & Geschehnisse aus den Unabhängigen Königreichen



Etwas Lebenserfahrung

von Firlefan

Lach nur über mich, Mensch.

Lach nur über meine Körpergröße von 85 cm, über meine zerbrechliche Gestalt und über meine Augen, deren Pupillen bei Nacht rot werden. So sieht das Volk der Kobolde halt aus. Und mir wächst genauso ein Bart wie dir.

Du sagst, mich könnte ein Windhauch davontragen, Krieger. Ich habe schon so manchen Sturm der Zeit heil überstanden und dabei Kreaturen deines Schlages sterben sehen. Damals, bei der großen Zusammenkunft der Völker am Fuße des Shen Kaitar, starb mein König; ich überlebte. Ich überlebte das Chaos, als der Phoenix das Antlitz Erkenfara's veränderte.

Mein Volk machte mich danach zu seinem König.

Als ich meine Burg Firle-Fanta im ersten Jahr der dritten Aera errichten ließ und zum Generaldespoten ernannt wurde, töteten mich auch nicht die neidischen Blicke.

Jaja, rassel nur mit deinem Schwert. Ich habe erfolgreich ohne Schwert Widerstand gegen die Herrschaft der Oger und Orks geleistet. Da habe ich Zeichen der Hoffnung gesetzt, nicht nur durch mein Verbot der Sklaverei.

Blicke nur Hochnäsig auf mich herab, Kurzlebiger. Wenn du erst so alt bist wie ich, werde ich vielleicht auf dich herab blicken. Mit meinen 68 Jahren habe ich schon auf manchen Gräbern getanzt.

Warum nicht auch auf deinem? Ich werde mich wohl noch des Lebens freuen, wenn man sich an dich nicht mehr erinnert. Vielleicht werde ich

mich in ein paar Jahrhunderten mit deinem Geist unterhalten, wer weiß.

Raffe nur so viel Gold wie du kannst, Habgieriger. Horte all dein Wissen, Zauberer. Bange um deine Macht, Herrscher. Du kannst nichts davon mitnehmen, wenn deine Stunde schlägt.

Warum lachst du nicht mehr?

Sag nur, ich sei ein Narr. Sind sie nicht auch Narren, die Männer von Ehre?

Waren Grimbart Bolzenschneider und Armath Ardan auch Narren, als sie in ehrenvollem Kampf einzeln gegen Ferret-Al-Dos kämpften und dadurch die Schlacht verloren?

Du hättest wahrscheinlich erbarmungslos und brutal deinen Vorteil genutzt und gewonnen.

Es wäre aber kein Sieg von Dauer gewesen.

Doch es gibt wohl Dinge, die ihr Menschen wohl nie verstehen werdet.

Du lächelst, wenn ich das Wort "Ehre" in den Mund nehme. Da bist du nicht allein. Selbst andere, langlebige Rassen lächeln darüber.

Es gibt sogar Dinge, die sie noch immer nicht verstehen können.

Und es gibt Dinge, die ich nie verstehen werde!

Ja, jetzt lachst du wieder.

Doch diesmal ist es nicht das hämische Lachen von vorhin.

Lach ruhig dein herzhaftes, freundliches Lachen!

Es gehört zu den Dingen, die in letzter Zeit selten geworden sind.

Der Umsturz

von Firlefan

Ein schöner Herbsttag heute. Warme Sonnenstrahlen erhellen diese Welt, die sich in diesen Tagen etwas bunter gibt als sonst. Von meinem Fenster aus, kann ich das muntere Treiben auf Firle-Fanta beobachten. Geräusche aus Schmiede, Stall, Küche und Schreinerei mischen sich mit den Kommandos der Soldaten, dem Feilschen der Händler und dem kleinen Schwatz unter Freunden. Es liegt eine gelöste, fröhliche Stimmung in der Luft.

Doch das war nicht immer so.

Gleich nach der Errichtung dieser Burg erreichte mich durch den Ratten-Express eine traurige Nachricht: Angehörige meines Volkes wurden als Zielmarkierungen zur Einstellung von Katakomben benutzt!

Fast gleichzeitig mit dem Bedauern der Regierung, daß einige Koolde beim Test einer neuen Waffe gestorben seien, tauchte in den Kneipen der Oger und Orks die Speise "Koolde in Aspik" auf. Meine Protestbriefe an den Regenten blieben allerdings ohne Antwort und Wirkung.

Statt dessen lobte man meinen Burgbau als heroische Tat zur Verteidigung der Dynastie und Erhaltung ihrer Kultur. Als Auszeichnung wurde ich zum Generaldespoten ernannt.

Wenig später wurden Bewohner meines Lebensgebietes zur "Befriedigung der Bedürfnisse von Ogeren und Orks" abberufen. Viele sah ich nie wieder. Von einem, der Monate später wieder in seine Heimat gelangte, erfuhr ich von seiner Versklavung, seinen Leiden und seiner Flucht.

Nun war das Maß übergelöst!

Bis dahin hatte ich nur einen Teil der Lieferungen, die für die Regierung bestimmt waren, umgeleitet und der Bevölkerung zurückgegeben. Meiner Bitte um mehr Soldaten zur Bekämpfung von Räuberbanden, war nachgekommen worden.

Nun aber entschloß ich mich, ein Bündnis mit Zwergen und Elfen zum Sturz der Regierung einzugehen! Bevor es allerdings zu einem Treffen mit Grimbart Bolzenschneider und Armath Ardan kam, hatte ich noch einige Zeichen zu setzen. Ich verbot per Erlaß die Sklaverei in meinem Lehen, ließ die Verbindgsmänner zur Regierung verhaften und falsche Depeschen an

die Regierung schicken, damit diese nicht mißtrauisch wurde. Dabei war es Vorteil, daß Angehörige meines Volkes Zugang zu wichtigen Informationen der Oger und Orks fanden. Ebenso konnten Koolde wichtige Verteidigungspunkte in der Hauptstadt Athibulus auskundschaften.

Und der Ratten-Express funktionierte tadellos.

Dann erst machte ich mich auf, um mit Grimbart Bolzenschneider und Armath Ardan einen Plan zum Sturz der Regierung zu schmieden. Als Treffpunkt war eine drittklassige, heruntergekommene Schenke ausgewählt worden. Auf dem Weg dorthin vermied ich jeden Kontrakt mit der Bevölkerung, um unser Unternehmen nicht schon im Ansatz zu gefährden.

Als ich an der Schenke ankam und das Hinterzimmer betrat, war Grimbart Bolzenschneider und Armath Ardan schon anwesend. Sie standen vor einem grob gezimmerten Tisch, auf dem die Karte der Dynastie lag. Die Karten der Nachbarreiche befanden sich auf dem umstehenden Schemeln und Bänken. Nachdem ich das Zimmer verschlossen hatte, erklärte mir Grimbart Bolzenschneider den derzeitigen Stand der Truppen.

Danach berieten wir, wie wir den Umsturz in die Tat umsetzen wollten.

Eines war uns ziemlich schnell klar: Der Umsturz mußte möglichst bald und sehr schnell erfolgen. Vielleicht hatten die Reiche, die sich von der Außenpolitik der "Dynastie" beleidigt sahen, schon einen Feldzug gegen uns in Vorbereitung. Wir durften also unsere Truppen gar nicht in einem Bürgerkrieg ausbluten lassen, da unser Land dann möglicherweise von fremden Heeren überannt worden wäre.

Es mußten also möglichst gleichzeitig Steinschlag-Ogeren Oe gich Ka'laal und Nackenbeißer Uulkau auf Eis gelegt werden und ihre Verbindungen zu den Heeren unterbunden werden. Weiterhin mußten wir im Falle des Erfolges schnell die Kunde vom Sturz der Regierung verbreiten.

Somit begann der Plan des Umsturzes!

"Die Zwergen- und Elfengarden werden die Reichshauptstadt Athibulus einnehmen!", ver-

kündeten Grimbart und Armath im Gefühl des sicheren Sieges. Ich verwies jedoch darauf hin, daß ein Sturm auf Athibulus bei vorbereiteter Verteidigung selbst für die Zwergen- und Elfengarden reiner Selbstmord wäre. Vielmehr wollte ich versuchen, unsere Truppen unter Nutzung der Informationen meines Volkes einen Zugang in die Hauptstadt zu verschaffen. Oder zumindest einen Schwachpunkt in der Verteidigung herbeizuführen.

Weiterhin galt es herauszufinden, wann sich Ogerus und Ulkau zu einer "Unterredung" trafen, die ihre Aufmerksamkeit durch Alkoholeinfluß mindern würde. Umso besser, wenn dies außerhalb von Athibulus geschah.

Während ich mich also um die verteidigenden Truppen von Athibulus kümmerte, stellten Grimbart und Armath ihre Truppen auf und sahen sich nach weiteren Verbündeten um. Mit diesen Plänen in unsren Köpfen und Freundschaft in unsren Herzen, gingen wir auseinander.

Auf meinem Weg nach Firle-Fanta ging ich zwar jedermann aus dem Weg, wäre aber beinahe von einem Trupp Orks gefangen worden, der im Hinterhalt lauerte.

Glücklich in Firle-Fanta angekommen, sandte ich sofort Briefe mit dem Ratten-Express nach Athibulus. Die Kholde, die diese Briefe erhielten, sollten die Hauptstadt und ihre Verteidigung ausspionieren.

Nach knapp einer Woche erhielt ich die gewünschte Informationen. Es wurde ein zweites Treffen mit Grimbart und Armath vereinbart. Als Ort diente wieder das Hinterzimmer jener heruntergekommenen Schenke, deren Namen ich nicht nennen will, um den Besitzer vor übelgelaunten Ogern und Orks zu schützen.

Wieder vermied ich auf dem Weg zum Treffpunkt jede Begegnung mit der einheimischen Bevölkerung.

Diesmal war ich der Erste. Grimbart Bolzenschneider und Armath Ardan kamen erst am darauf folgenden Tag. Sie brachten jedoch jemanden mit.

Er stellte sich als Fürst Haifar vor. Seine Heimatstadt war von den Orks übernommen und zur Festung ausgebaut worden. Seitdem befand sich seine Sippe mit den Orks im verdeckten Krieg. Er wollte die Gunst der Stunde und des Schicksals nutzen und verbündete sich mit uns.

Außerdem hatte er herausbekommen, daß

Ogerus und Uulkau sich in näherer Zukunft treffen wollten.

"Der Kopf des Orks gehört mir!", sagte er grimmig. "An der Spitze meiner Truppen werde ich den Oger und den Ork in ihrem Bau erledigen."

Nun gut; das Problem hatte er uns somit abgenommen.

"Die Elfengarden stehen bereit, um gemeinsam mit den Kriegern der Zwerge Athibulus zu erobern.", sagte Armath voller Stolz.

Grimbart verkündete: "Die Zwergenkrieger sind bereit für die Aufgabe, das Land von der Herrschaft der Oger und Orks zu befreien."

"Und ich werde euch mit Hilfe meines Volkes die Tore von Athibulus öffnen. Dann können sich Grimbart's Zwerge und Armath's Elfen mit den Verteidigern herumschlagen und beweisen, daß sie das Wert sind, was ihre Könige von ihnen behaupten."

Diese Bemerkung konnte ich mir nicht verneifen und ich erntete die abwertenden Blicke von Armath und Grimbart.

"Mach du uns erst mal die Tore auf!", meine Armath. "Wenn du das überhaupt zustande bringst."

"Keine Sorge!", meinte ich beleidigt.

"Wenn es mir nicht gelingt, könnt ihr euch immer noch an den Stadtmauern die Schädel einschlagen lassen!"

"Wir werden eine offene und ehrliche Schlacht austragen, und nicht wie ihr Kholde in das nächste Versteck eilen." Die Worte von Grimbart hatten einen verächtlichen Unterton.

"Ich werde meinen Teil zu der Eroberung von Athibulus beitragen und damit viele eurer Krieger am Leben erhalten. Ich werde euch den Weg in die Stadt öffnen. Sorgt ihr mit euren Truppen dafür, daß Athibulus erobert wird!"

Ich war nun meinerseits zornig.

Das Volk der Kholde wird auch von den langlebigen Völkern der Elfen und Zwerge nicht für gleichwertig gehalten.

Nun gut, ich kann damit leben. Sollen sich doch die stolzen Elfen und Zwerge mit den Ogern und Orks herumschlagen. Wenn sie so scharf darauf sind, sich selber umzubringen. Ich werde sie nicht davon abhalten.

Wir besprachen noch einige andere Angelegenheiten und setzten einen Zeitpunkt fest, an dem Athibulus angegriffen werden sollte.

Dann gingen wir unserer Wege. Sobald ich in Firle-Fanta ankam, scharte ich einige meines Volkes um mich. Einigen davon gab ich Anweisungen, die sie im Falle der Niederlage der Verschwörung befolgen sollten. Mit dem Rest machte ich mich auf den Weg Athibulus, der Hauptstadt.

In unserem Gepäck befanden sich neben unserem eigenen Proviant, auch die Schlüssel zu so manchen Weinkeller in Athibulus, ein paar Hundert kleine Fähnchen und ein paar Schriftbändern, auf denen "Hoch den Unabhängigen Königreichen!" stand.

Nach einigen Tagen voller Strapazen und unruhiger Nächte erreichte ich mit meinem Gefolge Athibulus. Es gelang uns, ungesehen in die Stadt einzudringen.

Während der nächsten Tage gelang es uns, den Wein- und Biervorrat von so manchem Keller zu verringern. Doch diese Getränke waren nicht für uns bestimmt. Mit ihnen füllten wir die Wachtruppen der Oger und Orks in der Nacht vor dem Angriff der Elfen und Zwerge auf Athibulus ab.

Außerdem ließ ich in der Stadt die mitgeführten Fähnchen an die Bevölkerung verteilen. Ich ließ den Leuten erzählen, das morgen ein Feiertag sei, an dem die Zwerge und Elfen eine große Parade abhalten würden, die schon in den frühen Morgenstunden beginne. Kurz vor Sonnenaufgang, die Stadt erwachte gerade zum Leben, begab ich mich mit den Angehörigen meines Volkes zum Haupttor. Die Wachen dort schliefen erwartungsgemäß. Das lag nicht allein am übermäßigen Alkoholgenuß. Ihre Getränke hatte ich vorsorglich mit etwas Schlaftröpfchen gestreckt. Sie würden nicht einmal erwachen, wenn man das Tor vor ihnen mitsamt der Mauer abreißen würde.

Ein Blick nach draußen zeigt, daß die Zwergen- und Elfengarden schon auf Athibulus zumarschierten.

Es verlief alles nach den traditionellen Regeln: Ein "Was wollt ihr?" der wachhabenden Orks auf der Mauer wurde mit einem Pfeilhagel aus Elfenbögen und Zwergenarmbrüste beantwortet. Das darauf folgende Alarmgeschrei ließ die trunkenen Orks und Oger auf die Mauer rennen, um den einsetzenden Sturm auf Athibulus abzuwehren.

Es begann der Kampf um Athibulus.

Die Torwache bekam von all dem nicht das

geringste mit. Inzwischen hatte sich auch schon eine große Anzahl Menschen bei dem Tor versammelt.

Während draußen der Kampf um die Stadtmauer immer unerbittlicher wurde, ließ ich die Bürger sich in Reihen zu beiden Seiten der Straßen aufstellen.

Als die erste Angriffswelle ernsthafte Verluste zu erleiden drohte, ließ ich noch einmal das Schwenken der Fähnchen proben. Die Zwergen- und Elfengarden zogen sich gerade von der Mauer zurück, als ich das Tor öffnen ließ.

Verdutzt blickten sowohl Elfen als auch Zwerge, Oger wie Orks auf die jubelnde Masse, die aus dem offenen Tor herausströmte. Schlagartig hörten alle Kämpfe auf. Ich eilte Grimbart und Armath entgegen, denen die Verwunderung immer noch anzumerken war.

"Was soll das denn?", fragte Grimbart erstaunt. "Zivilisten haben bei einer Schlacht nichts zu suchen!", bemerkte Armath.

"Und warum jubeln die denn? Das passiert doch immer erst, wenn die Schlacht vorbei ist." Grimbart konnte das soeben Geschehene nur schwer begreifen.

"Die Schlacht ist vorbei!", verkündete ich. "Und wir haben gewonnen."

"Aber das entspricht gar nicht den traditionellen Regeln!" Grimbart und Armath sprachen die Worte wie aus einem Mund.



“Das ist doch vollkommen egal!”, brüllte ich. “Jetzt seht zu, daß ihr die verteidigenden Oger und Orks gefangen nehmt. Die kommen sonst noch auf die Idee, weiter zu kämpfen. Und seht zu, daß ihr eine ordentliche Parade zustande kriegt. Das erwarten die Leute jetzt von euch.”

“Da müssen sich meine Leute aber erst noch die Rüstungen reinigen.”, meinte Grimbart.

“Von einem sauberen Äußeren und der Haarpflege ganz zu schweigen.”, fügte Armath hinzu.

“Dazu ist jetzt keine Zeit. Allerhöchstens nur Rüstungen gerade rücken und mit den Fingern durchs Haar fahren. Aber zuerst solltet ihr den Verteidigern die Waffen abnehmen!” Es schien mir dazu Eile geboten.

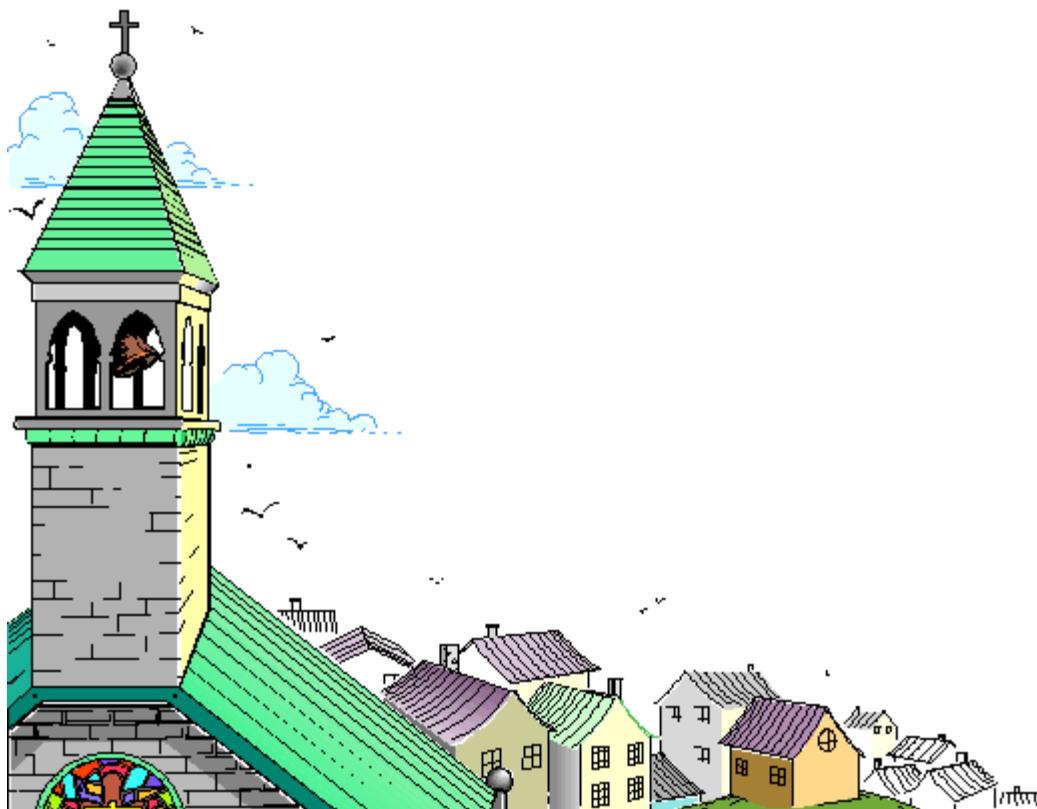
Es gelang den beiden Königen ziemlich schnell, ihre Truppen einzuweisen. Während ein Teil sich

zu einer Parade aufstellte, verhaftete der andere Teil der Truppen die verteidigenden Orks und Oger. Diese hatten immer noch nicht die Lage durchschaut und ließen sich in dem Glauben in die Kerker werfen, sie hätten die Schlacht durch einen dummen Zufall verloren.

Derweil zogen Grimbart, Armath und ich an der Spitze von Zwergen- und Elfengarden und dem Koboldtrupp in einer großen Parade durch die Straßen von Athibulus. Das Volk jubelte uns zu.

Am Nachmittag erreichte uns ein Bote mit der Nachricht, daß man Haifar Uulkau erschlagen und Ogerus gefangen hatte. Nun kannte der Jubel und die Freude keine Grenzen mehr.

Unsere Sache hatte gesiegt!



RATTENEXPRESS VORAN (ABER GESCHWIND)!

(Die Gedanken des Firlefanz beim 2. Wagenrennen von Audvakar)

Ein letztes Mal überprüfe ich meinen Rennschlitten. Die 27 RVAGs der ersten Generation sind nervös, nur das Leittier Ratz-Fatz macht einen ruhigen Eindruck. Auch ich bin etwas unruhig, stelle ich doch das Schnellste der sechs teilnehmenden Gespanne. Außer dem Rattenexpress nehmen noch ein Drachen- und vier Pferdegespanne teil.

Wir sind jetzt alle am Start.

Links neben mir ist nur der Wagen von Hadad Ibn Jalal Al Din aus Yaromo; ganz rechts der Kriegswagen des Leon de Belays, dessen Blick mir sagt, daß hier wohl Blut fließen wird. In der Mitte befindet sich Felis Ardanwen von Rahain mit ihren Drachen.

Dann wird das Rennen gestartet.

Das Gespann aus Yaromo kommt ausgezeichnet in Gang. Bei mir haben sich vier Ratten aus dem Gespann gelöst, doch ich bin ganz gut weggekommen und fahre erstmal meine Innenbahn geradeaus.

Etwas hinter mir fährt Leon, der seinen Wagen sehr spät in Bewegung setzt, Mirur He'sa an den Karren. Speichen splittern, doch der Größte, Schönste und Schnellste fährt weiter.

Die Kriegsgesänge des Innozent sind ebenso erfolglos wie seine Meditation vom letzten Jahr; er startet als Letzter.

Die Drachen brüllen vor Schmerz, als der Omnibus ihnen in die Seite fährt.

Ich selbst erreiche die erste Kurve mit drei Ratten weniger.

Links neben mir holt Innozent 93. auf, wir sind auf gleicher Höhe.

Ohne Risiko lenke ich den Rattenexpress durch die erste Kurve. Innozent liefert mir ein Kopf-an-Kopf-Rennen.

Doch dann hohle ich auf der Geraden alles aus den RVAGs heraus und ziehe an ihm vorbei. Dabei lösen sich sechs Ratten aus meinem Gespann.

Ich liege nun allein in Führung.

In der Einfahrt zur zweiten Kurve gebe ich noch mal etwas Gas, was mich zwei Ratten kostet.

Auch in der Kurve treibe ich mein Gespann an, wobei sich vier Ratten verabschieden.

Hinter mir überschlägt sich der Wagen von Felis, und sie wird von ihren Drachen fast zu Tode geschleift. Doch die Armbrustschützen haben das verhindert, sagt man mir später.

Um endgültig klarzustellen, wer heute das Rennen gewinnt, hohle ich nochmals das Letzte aus meinen Ratten heraus. Ich komme mit sechs RVAGs weniger und überhöhter Geschwindigkeit in die dritte und letzte Kurve, doch alles geht gut.

Mit den zwei letzten Ratten in meinem Gespann will ich auf der Zielgeraden noch einen Endspurt machen, wenn es nötig sein sollte.

Hadad liegt an zweiter Stelle, doch wenn alles gut läuft, kann er mich nicht mehr einholen.

Ich fahre ruhig weiter, doch als ich die Bahn nach innen wechseln will, stolpern die beiden RVAGs. Nur Ratz-Fatz bleibt angeschlagen im Geschirr. Doch es gelingt mir, die Bahn zu wechseln.

Ich lasse die Peitsche fallen und lenke nun so gefühlvoll wie möglich mit beiden Händen. Mit letzter Kraft zieht Ratz-Fatz den Wagen auf die Zielgerade.

Das Gespann aus Yaromo hat aufgeholt und es könnte vielleicht noch mal spannend werden, wenn Hadad das Letzte aus seinen Pferden herausholt.

Doch zur Verwunderung aller bremsst er ab und ich gewinne unangefochten das 2. Wagenrennen von Audvakar.

Der Wagen ist heil geblieben, Ratz-Fatz schwer erschöpft, aber unverletzt und ich bin überglücklich.

Dieser Tag trägt meinen Namen.

DAS RITTERTURNIER

(beobachtet von Firlefan)

Die Ritter machen heute und hier
das Erkenfara-Ritterturnier.

Auf dem die Recken eisenhart,
damit das Volk mal was zum Lachen hat,
den Kasper machen mit ernsten Minen.
Der Wettkampf besteht aus drei Disziplinen!

Die Erste von ihnen fordert den Geist heraus.
Der Ritter muß dichten, auf Teufel-komm-raus.
Das Thema lautet: Was machen die Ritter.
Und das Zeug soll sich reimen, oh ist das bitter.

Die Zweite senkt die Kraft herab.
Der Ritter holzt ein Wäldchen ab.
Er wählt einen Stamm aus diesem Dreck.
Und den schmeißt er dann schließlich weg.

Die Dritte fordert das Auge heraus.
Der Ritter packt jetzt seinen Speer aus.
Endlose Weiten, er wählt ein Ziel aus.
Das versucht er zu treffen, meist wird nichts daraus.

Das Turnier ist zu vorbei, die Zeit ist verronnen.
Einer der Ritter hat dann wohl gewonnen.
Vielleicht gibt der Wachende Rat bekannt:
»Der Sieger wird zum 'Armen Ritter' ernannt.«

Danach wird gefeiert, so ist das Brauch hier.
Und nächstes Jahr ist wieder Turnier.

LIED DER UNABHÄNGIGEN KÖNIGREICHE

(geschrieben von Firlefan)

Es war einmal eine stolze Dynastie.
Von Ogern und Orks geführt wurde sie.
Sie unterdrückten jeden und beleidigten sogar
fast jeden Edlen von Erkenfara.

Refrain:

Wir kämpfen für die Unabhängigen Königreiche!
Verschiedene Völker, doch der Wille ist der Gleiche:
Wir, Zwerge und Elfen und Kobolde vereint, stürzen uns auch auf einen übermächt'gen Feind.
So beschlossen drei Völker dagegen sich zu wehr'n.
Gegen die Unterdrücker aufzubegehren.
Sie kamen zur Erkenntnis: über lang oder kurz hilft unsre'm Reich nur noch ein Umsturz!

Ref.

Es schlossen sich die Menschen an und dann kam der Tag,
wo die Zeit reif war für den großen Schlag.
Unsere Truppen stürmten wie aus einem Guß
und eroberten die Hauptstadt Athibulus.

Ref.

Der Oger wurd' gefangen, er wehrte sich hart.
Der Ork wurde getötet und irgendwo verscharrt.
Die Feinde resignierten, es gab keinen Bürgerkrieg.
Am Ende dieses Tages gehörte uns der Sieg.

Ref.

Es werden and're Gegner kommen, doch wir sind bereit.
Und wir werden kämpfen für unsere Freiheit.
Denn Grimbart Bolzenschneider, Armarth Ardan und
Firlefan sind Könige in diesem Bund!

Ref.

Wir bekämpfen den Gegner im ersten Tageslicht
mit Entschlossenheit im Herzen und den Tod im Angesicht.
Wir gehen über Leichen, auch uns're sind dabei.
Wenn wir heute nicht sterben, sind wir morgen auch noch frei.

DAS LEHEN FIRLE-FANTA

(beschrieben von Firlefanz im sechsten Jahr der dritten Ära)

In das Lehen von Firle-Fanta fallen verschiedene Gebiete, die von ebenso verschiedenen Rassen hauptsächlich bewohnt werden.

Das Kidari-Gebirge im Norden und das umliegende Bergland ist Heimat der Kobolde. Jene, die sich selbst Kidari nennen, leben meist in niedrigen Höhlen oder düsteren Behausungen mit geringer Deckenhöhe, wo sie den gößeren Rassen aufgrund ihrer Infravision und ihrer kleinen Gestalt im Vorteil sind.

Firlefanz, ihr König, hält gewöhnlich in seiner Burg Firle-Fanta Hof, wenn er nicht gerade die 250-Hektar-Mülldeponie nebenan besucht oder in Audvakar Wagenrennen fährt oder mit anderen Edlen Erkenfaras gefährliche Abenteuer besteht.

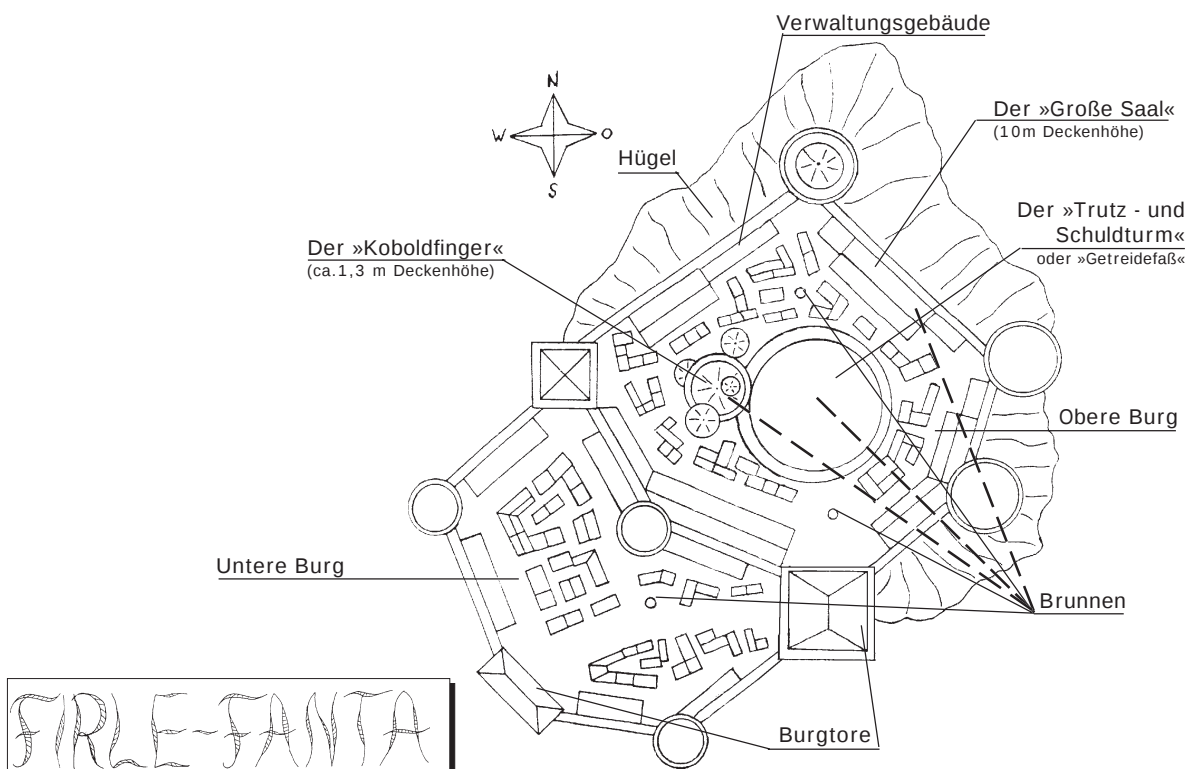
Die Kobolde haben die Ratte domestiziert. Ratten von normaler Größe werden als Haus- und Wachtiere sowie als Spielkamerad der Kinder gern gesehen. Außerdem ist es ihnen gelungen, Ratten von außergewöhnlicher Größe auf der Müllhalde östlich von Firle-Fanta zu züchten. Diese RVAGs finden als Reit- und Zugtiere vielfach Verwendung. Die erste Generation dieser Art diente als Gespann, das den Rennschlitten

von Firlefanz vor nicht allzulanger Zeit zum Sieg des Wagenrennens von Audvakar zog.

Südwestlich vom Königreich der Kobolde, zwischen den Höhen des Berglandes und dem Anfang der grünen Auen halten sich zumeist Menschen auf. Sie haben die Wüste Djabalar verlassen, da sie ihnen nicht mehr genug Nahrung bot.

Dann aber beginnen die grünen Auen, die erst kurz vor den südlichen Höhenzügen enden. Diese Gegend wird von dem Volk der Hobbits bewohnt. Herausragend und weithin sichtbar ist ihre Stadt Thrübthal. Sie wird von Bürgermeister Harry Plattfußens verwaltet.

Gemmora, der Höhenzug im Süden, ist Heimat der Gnome. Sie sind das handwerklich begabteste Volk der Unabhängigen Königreiche. Aus den Gnomenfabriken kommt so mancher seltsame Gebrauchsgegenstand. Das Volk der Gnome ist spezialisiert darauf, Dämonen in irgendwelche Kästchen zu bringen und sie dort mit Energiestäbchen bei Laune zu halten. Ihre Produkte sind auf ganz Erkenfara verbreitet und es gibt wohl kaum einen Edlen, der nicht zumindest eines sein Eigen nennt.



AENEA IST NICHT TOT, SIE IST AUFGESTIEGEN!

Wir hatten es fast geschafft. Der Heimstein von Northeim war beinahe in unseren Händen. Doch die schwerste Aufgabe lag noch vor uns. Eine in weißen Gewändern gekleidete Frau verlangte von uns, daß einer von uns für immer bei ihr bleiben müsse, wenn wir den Stein bekommen wollten.

Aenea erklärte sich sofort dazu bereit. Vielleicht wollte sie abwarten, wer von beiden eher stirbt: Sie, die nach den Erlebnissen in der Flugmaschine an Altersschwäche sterben konnte oder die geheimnisvolle Frau.

Nun, wir bekamen den Stein. Und zur Belohnung für ihren Mut durfte Aenea einen Wunsch äußern.

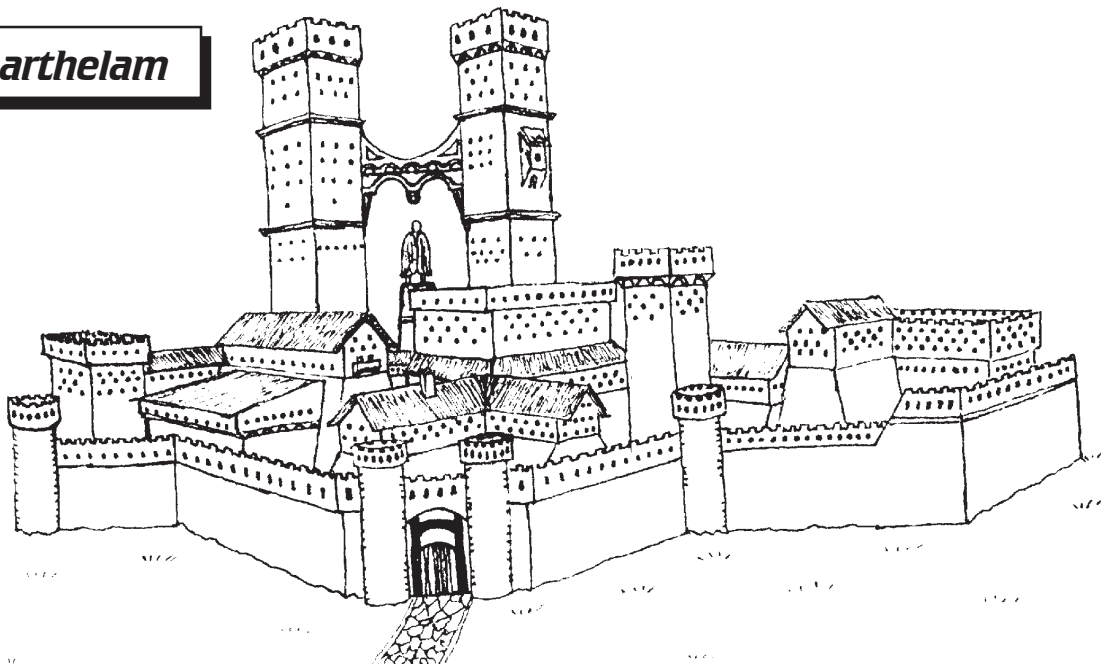
Und ihr Wunsch war einzigartig!

Minuten verstrichen; dann erschien neben ihr eine wunderschöne Frau mit Flügeln, die in allen Regenbogenfarben schillerten. Sie blickte Aenea an und gemeinsam erhoben sie sich in die Lüfte und verschwanden langsam unseren Augen.

Wenn der Wind in eurem Haar spielt oder eine Böe euch fast von den Beinen reißt, ist der erste Kampfflieger Erkenfaras wieder in der Luft.

Dann ist Aenea wieder da!

Armarthelam



TRAGON DRACHMARGAN

Nicht viel gibt es über mich zu berichten, keine großen Taten mit denen ich mich rühmen könnte, noch besitze ich überragende Fähigkeiten, derer ich mich preisen könnte.

Ich wurde als erster Sohn des Hauses DRACHMARGAN geboren. Meine Mutter war immer die Fürstin TYRILLA DRACHMARGAN, Hexenmeisterin der Elemente.

Sie unterwies mich in der Lehre der Elemente.

Lehrte mich, das die Ehre und Standhaftigkeit die wichtigsten Tugenden des Hauses DRACHMARGAN seien.

Freundschaft und Zuneigung erfuhr ich von TALENA, der Blutschwester meiner Mutter. Sie war es auch die mich den Kampf mit dem Schwert lehrte, die Vollendung im Tanz mit der Klinge, das Verschmelzen der Seele mit dem Schwert.

Von ihr erfuhr ich alles was ein Krieger wissen muß, um seinen Aufgaben gewachsen zu sein. Sie lehrte mich den Glauben an LAGUAN, den Herrn der Schwerter, den Ewigen Krieger.

Während meiner Jugend verbrachte

ich viele Stunden mit den Dienern des Kristallschiffes, den fließenden Wächtern die so ewig zu sein schienen wie das Meer.

Ihre Sprache war mir schon immer zu eigen, dieses ist das einzige Erbe meines Vaters, den niemals gesehen habe.

Talena berichtete mir einst von einer Stadt am Fuße eines Flusses, aus Korallen und Muscheln und einem Drachenthron.

Dieses liege in dem fernem Land CHEN, dort ist mein Vater ein Edler, ein LANG. Er streitet gegen die Finsternis in diesem, fernen Land. So wie ich es will in den Gestaden dieser Welt.

Das Kristallschiff reist mit dem Strom der Meere und gehorcht dem Willen der Elementmeisterin. So sah ich viele Welten, obwohl ich nie eine betrat.

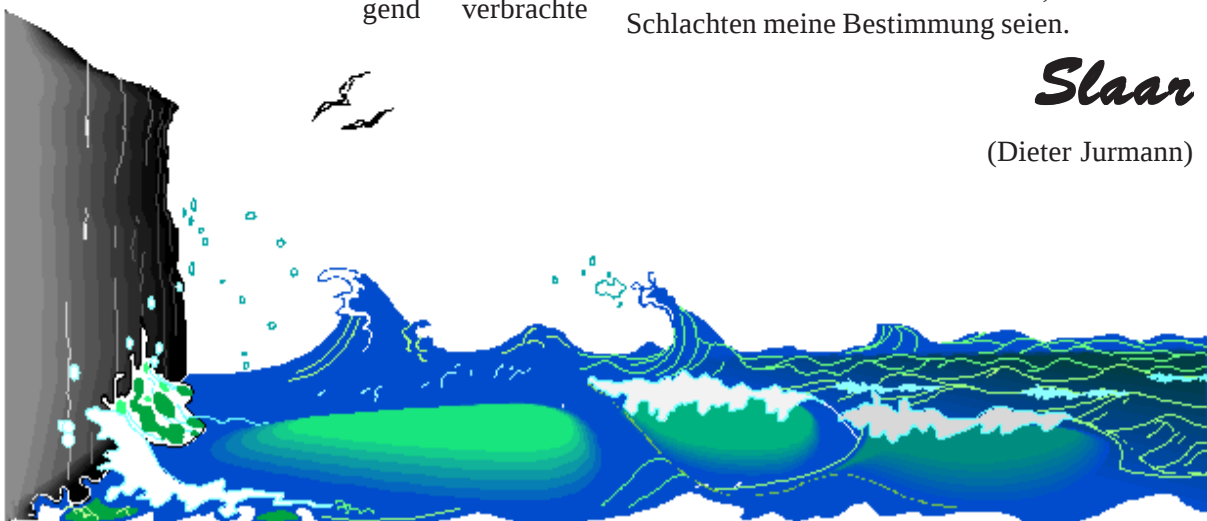
Nach einer Ewigkeit wie es mir schien, kam ich in diese Welt und hier nimmt mein Schicksal nun endlich eine Wendung, ob zum Guten oder Bösen, wird die Zeit mich lehren.

Als das Kristallschiff die fruchtbaren Lande einer Küste erblickte, war mir klar, das die Zeit meiner Ausbildung vorbei ist und das es nun an mir ist, mein Schicksal in die Hand zu nehmen, um einen Platz unter den Edlen dieser Welt zu finden.

So gelangt ich an den Hof des Elfenkönigs und wurde zu einem seiner Heerführer, auf das die Schlachten meine Bestimmung seien.

Slaar

(Dieter Jurmann)



Wissenschaft von Gestern, Heute und Morgen: Es berät sie diesmal Onkel Doktor Firlefan.

Warnung!

Meist fängt es ganz harmlos an. Der Herrscher eines anderen Reiches bietet ihnen eine seltsame aber trinkbare Flüssigkeit in einem Becher an. Dann werden sie von ihm aufgefordert, das Getränk auf Ex zu sich zu nehmen. Wenn diese Aufforderung mit einem Versprechen eines Gebietsgewinnes für den Trinker verbunden ist, grassiert es wieder, das in letzter Zeit immer häufiger um sich greifende und gefürchtete

Kleinfeld-Syndrom!

Infolge eines gutartigen T(H)umors kommt es zu einer Erhöhung der Ausschüttung von ALDOSTERON*

Symptome:

- zu niedriger Blutdruck
- Unterversorgung mit Spurenelementen
- auftretende Alk-lose

Bekannte Nebenwirkungen:

- ☞ starke Kopfschmerzen (Kater?)
- ☞ Müdigkeit (notorischer Schlafmangel?)
- ☞ Durst (Pump-up das Bier)
- ☞ Sehstörungen (es lebe der Dopplereffekt!)
- ☞ Muskelkrämpfe (Lachmuskulatur)
- ☞ Lähmungen (Sprechmuskulatur, auch „Lallen“ genannt)
- ☞ oftmaliger Harndrang (Bier, Met, Wein)

Das Kleinfeld-Syndrom ist in der Regel für die beteiligten Reiche harmlos. Bei häufigem Auftreten kann es allerdings zu gravierenden Gebietsverlusten führen.

Beendet wird das gefürchtete Kleinfeld-Syndrom allerspätestens nach den Worten:

➤ **Und jetzt um die Hauptstadt!** ◀

*(AL-kohol-D-urist auslösender O-riginal-ST-off zur ERregung von C-ON-besuchern)

Es gab ihn schon letztes Jahr.
Und wenn nichts dazwischen kommt,
wird es ihn auch nächstes Jahr wieder geben.

Kobold - Met

1 Schöpf		1,- DM
2 Schöpf		2,- DM
3 Schöpf		3,- DM
4 Schöpf		4,- DM
5 Schöpf		5,- DM

..... und so weiter

Gleich zahlen; später trinken:

Nutzen sie die
10-Schöpf-Getränkekarten!

Kobold - Met wird nur ausgeschänkt von
Firlefanx oder Harry Platfussens.
Trinkgefäße bitte mitbringen.

Und wieder ist ein Teil von mir gestorben

Traurig sitze ich hier auf einem Stein.

Es ist ein schöner Stein; er hat eine Botschaft.
Keine Botschaft gegen etwas, was einen stört.
Denn dagegen sein, daß ist einfach.

Es ist eine Botschaft für etwas.
Und für etwas zu sein ist nicht so leicht.
Für etwas zu leben ist sehr schwer.
Und für etwas zu sterben, daß ist am allerschwersten.

Und der Tod macht traurig.

Unter diesem Stein liegt Hadad Ibn Jalal Al Din.
Er war der Wagenlenker von Yaromo.
Und er war mein Freund.
Nun ist er tot.

Und deshalb bin ich traurig.

Ich war in diesem Rennen schon ausgeschieden.
Und ich habe seinen Tod nicht verhindern können.
Obwohl er nicht hätte sterben müssen.
Doch das lag in der Macht eines anderen.

Er starb beim 3. Wagenrennen von Audvakar.
Bei dem, was seine Leidenschaft war.
Vielleicht war es ja sein Wille, auf diese Art
zu sterben.

Und mir blieb nichts anderes, als ihm einen Grab-
stein zu errichten.
Auf das man sich an ihn erinnern möge.
Und an das, wofür wir beide gefahren sind.
Und einige andere auch.

Nun fährt ein Großer weniger mit.
Und all die Kleingeister wollen Blut sehen.
Vielleicht war Hadads Tod erst der Anfang.

Und wenn einmal dieser Wahnsinn regiert.
Und ich fast vergessen haben sollte,
was wirklich zählt.
Dann werde ich wieder zu diesem Stein gehen.

Und ich werde mich erinnern.
An das Gute in dieser Welt und in ihren Geschöpfen.
Und vielleicht werde ich dann wieder
Hoffnung schöpfen.

Warum ich Wagenrennen fahre

Wegen des Fairplays der Fahrer.
Der Achtung vor dem Leben, die uns verbindet.
Dem Spaß, den wir miteinander und dem Publikum haben.
Und der Möglichkeit, allein durch Fahrkunst zu gewinnen.

Denn es gibt wichtigeres als Gold.

Firlefanzz

Die Erlebnisse des Firlefan:

Der Club der Steilwandfahrer

Wir spüren manchmal die Schwingen des Todes.

Wenn wir mit Höchstgeschwindigkeit durch die Kurven der Arena
des Wagenrennens von Audvakar fahren.

Und das natürlich auf der Außenbahn.

Wir haben unsere Namen mit unseren Rennwagen in eine Kurve eingeritzt.

Denn wir sind der Club der Steilwandfahrer!

Wir, das sind
Felis Ardanwen aus Eoganachta und Firlefan aus den Unabhängigen Königreichen.

Auch der Stadthalter von Avallon gehört in unseren Club.
Doch schrieb er seinen Namen, indem er den Wagen von Felis mit an die Wand drückte.
Das ist typisch dekadent.

Hadad Ibn Jalal Al Din hat seinen Namen mit seinem Blut in die Kurve geschrieben.
Auch er gehört zum Club der Steilwandfahrer, allerdings nur als Ehrenmitglied.

Denn er ist dabei gestorben.

Willst du auch in unseren Club?

Dann fahr deinen Rennwagen im Wagenrennen von Audvakar in einer Kurve zu Schrott.!

WIR BEGRÜSSEN ALLE ÜBERLEBENDEN !!!

Denn nur, wer schon einmal den Hauch des Todes gespürt hat,
der weiß, wie wertvoll das Leben wirklich ist.

FRAUEN AM STEUER

Gedanken des Firlefan während des 4. Wagenrennens von Audvakar

Gleich wird das vierte Wagenrennen von Audvakar gestartet. Mein treuer Lehensmann Harry Plattfußens meint, daß die hohen Geschwindigkeiten, die hier gefahren werden, schlecht für die Gesundheit sind. Deshalb hat er mir einen Haltegriff an den Rattenexpress gebaut.

KANN MAN MACHEN; MUSS MAN ABER NICHT!

Dieses Jahr nehmen sogar zwei Fahrerinnen am Wagenrennen teil. Nun ja, die Männer aus Rhûn und Nordheim müssen wohl gerade Wehrdienst leisten. Schade, daß Felis Ardanwen mit ihrem Drachengespann diesmal nicht am Wagenrennen teilnimmt.

Doch genug geträumt; nun erfolgt der Start! Los geht's.... Verdammt, wer hat mir eine Bremse in meinen Wagen eingebaut. Harry, wenn ich dich nach dem Rennen erwische! Was soll's, nun muß ich halt Staub schlucken.

Athanagild von Themiskyra aus Rhûn scheint schon beim Start die Kontrolle über Wagen und Gespann zu verlieren. Die schlingert ganz schön rum. Fast wäre sie mir in die Ratten gefahren, doch als ein erfahrener Wagenlenker kann ich natürlich ausweichen. Ja, ja; Frauen am Steuer!

KANN MAN MACHEN; MUSS MAN ABER NICHT!

Und weiter geht die Fahrt. Vor der ersten Kurve kann ich mich gerade so an Gerome de Balzac von der Gilde vorbeimogeln. Doch der Zweite des letzten Rennens kontert und zieht mit seinem Gespann an mir vorbei.

Aber er scheint zuviel Fahrt aufgenommen zu haben. Sein Wagen schlingert stark. Fast wäre er mir über meine Ratten gefahren! Doch als erfahrener Wagenlenker kann ich auch hier ausweichen. Vor mir überschlägt sich der Wagen von Gerome und er wird von seinem Gespann durch die Rennbahn geschleift.

An mir zieht auch das Gespann aus Northeim vorbei. Doch die Wagenlenkerin überschätzt wohl die Geschwindigkeit und fährt lieber auf eine äußere Bahn. Dabei scheint sie aber Gerome nicht zu bemerken. Wie blind überfährt sie ihn. Sie hätte vielleicht ihre Brille aufsetzen sollen.

KANN MAN MACHEN; MUSS MAN ABER NICHT!

Doch ich sag nur: Frauen am Steuer!

Weiter vorn gibt es ein Kopf-an-Kopf-Rennen zwischen Mirur Hee'sa und Hadschi Halef Omar Ben Hadschi Abdul Abas Ibn Jadschi David Al Gossara.

Auf der Zielgeraden bremst Mirur Hee'sa sein Gespann etwas ab, so daß bei gleicher Geschwindigkeit die bessere Peitsche den Sieg bringen soll.

KANN MAN MACHEN; MUSS MAN ABER NICHT!

Lohn dieser Ritterlichkeit ist, daß beide Kopf-an-Kopf über die Ziellinie fahren. Somit gibt es diesmal zwei Sieger des Wagenrennens von Audvakar.

Ich selber komme als Fünfter und Vorletzter ins Ziel. Direkt vor mir Athanagild von Themiskyra; hinter mir das Gespann aus Northeim.

Hoffentlich ist Felis mit ihren Drachen nächstes Jahr wieder dabei. Dann fährt beim nächsten Wagenrennen wieder eine Lady mit.

Und ich lasse keinen mehr an meinem Rattenexpress rumbasteln. Denn so etwas

**KANN MAN MACHEN;
MUSS MAN ABER NICHT!**

Ich, Armath Ardan

Viel ist in meinem bisherigen Leben geschehen und oft frage ich mich selbst ob all diese Erlebnisse nicht nur ein Traum waren. Heute sitze ich in meinem Arbeitszimmer am Kamin und wenn ich nach rechts aus dem Fenster schaue, sehe ich den klaren Sternenhimmel dieser Winternacht. Das leuchten der

Die Neuordnung

*Ich stand im Palastgarten;
und der Morgenwind brachte die Veränderung.
Ich sah das Feuer rot und mächtig;
und Asche bedeckte mein Gesicht.
Ich hörte die Schreie unseres Volkes;
und der Lärm erstarb.
Ich fiel tiefer und tiefer;
und es wurde dunkel.
Ich erhob mich aus den Trümmern;
und fühlte den Phoenix in mir.*

Sternewirkt auf mich, wie der Blick der mich tröstete, streichelte, wenn Miriel bei mir war. Doch das ist sehr lange her und Miriel meine Jugendliebe ist seit dem Tag der Neuordnung, als der mächtige Phoenix über das Land, über die Welt flog, verschwunden. Wir auch viele andere aus meinem Volk starben oder verschwanden, so daß ihre toten Körper nicht gefunden werden konnten. Ich hoffe, daß ihre leuchtenden Seelen die Hallen der Ruhe erreicht haben.

Ich merke langsam wie mich die Sterne behutsam überreden mein bisheriges Leben aufzuzeichnen. Erst will ich

nach meinem Schreiber rufen, doch zu so später Stunde wird er sich schon in seine Gemächer zurückgezogen haben. Er gehört schließlich zu der geringen Anzahl von Sterblichen, die ich an meinem Hof beschäftige und diese benötigen mehr Schlaf als wir Elfen. Also gehe ich zu meinem Schreibtisch, tauche den Federkiel in das kleine silberne Tintenfaß, welches von den Zwergen in Kahraz-Mithriel gefertigt wurde und beginne mit meiner Geschichte:

Ich wurde in Carion der einstigen Hauptstadt von Mel Celebea geboren. Nein, nicht in dem Mel Celebea welches heute bekannt ist, sondern in dem das vor dem »Flug des Phoenix« bestanden hat. Ich war der zweitgeborene und meine Geburt brachte großes Leid mit sich, denn meine Mutter Linthalia verstarb bei der Niederkunft. Mein Vater Fürst Golan Ardan liebte mich um so mehr, da es in mir das letzte Geschenk seiner Gattin sah. Während mein älterer Bruder Aglaril Ardan auf die Pflichten als Thronfolger von Mel Celebea vorbereitet wurde, durfte ich tun und lassen was ich wollte. So entdeckte ich die Malerei, Dichtkunst, Jagd und andere Arten des Zeitvertreibs für mich. Leider hatte ich dadurch wenig Kontakt mit meinem Bruder, und so herrschte zwischen Aglaril und mir immer eine große Leere.

Melorn der Baum der Liebe

*Melorn der Baum der Liebe,
welcher immer grün.
Wurzeln aus Vertrauen und Verständnis,
die niemals verdorren.
Ein Stamm aus Lüneigung und Treue,
der in keinem Sturm zerbricht.
Zweige die voller Begierde und Lärlichkeit
im Winde treiben.
Blätter auf denen Träume wohnen,
wie der Morgentau beim ersten Sonnenstrahl.
Der Baum der Liebe,
welcher immer grün.*

Von frühester Jugend an begleitete mich Miriel, die Tochter des Hofzaubers überall hin. Erst waren wir Spielgefährten, dann Freunde und später sogar ein Liebespaar. Insgesamt wirkt meine Jugend wie ein längst vergangener Traum, der wie durch das Erwachen am Morgen, durch den Phoenix beendet wurde.

Von mir und den Meinen

*Es hieß, daß wir diese Welt verlassen; wenn ...
... wir unsere Heimat sterben sehen,
doch ich bin geblieben.
... unsere Träume am Meer zerschellen,
doch ich führte mein Volk.
... unsere Herzen zerbrechen,
doch ich kämpfte für ein Morgen.
... unsere Seele leer ist,
doch gehöre ich noch zu meinem Volk.*

Dabei begann dieser Morgen mit einem wunderschönen Sonnenaufgang, doch dann kam ein Sturm auf, der die Bäume entwurzelte. Alle gerieten in Panik, ein Beben ließ mit zunehmender Stärke die Erde erzittern und der Wind übertönte die Schreie der Schutzsuchenden. Ich entdeckte gerade ein flammendes Strahlen am Horizont, als mich ein Ast zu Boden schlug.

Wahrscheinlich war ich mehrere Stunden ohne Bewußtsein und als ich wieder erwachte, hatte die Welt ihr Antlitz verändert, nichts war mehr wie vorher. Langsam befreite ich mich von dem Ast und konnte das volle Ausmaß der Zerstörung überschauen. Carion meine Heimatstadt war nicht mehr und das Vagar-Gebirge im Norden war auch verschwunden; langsam und ängstlich ließ ich meinen Blick über die Umgebung schweifen, verspürte Zorn, Schmerz

und ein Teil von mir starb genau wie meine Heimat gestorben war. Schließlich entdeckte ich eine kleine Gruppe von Elfen. Mit zitterigen Schritten gelangte ich zu ihnen und sah, daß mein Vater zwischen den Elfen aufgebahrt war. Er war tot, sein Körper zerschmettert, geschunden und meine Augen voller Tränen. Wir bestatteten ihn und ich schwor an seinem Grab, daß ich zusammen mit Aglaril eine neue Heimat für unser Volk suche und aufbauen wollte. Danach suchten wie nach anderen Überlebenden. Wir fanden viele, aber weder Aglaril noch Miriel waren unter ihnen. Schließlich befahl ich die Suche abubrechen und mit der Suche nach einer neuen Heimat zu beginnen.

Heute weiß ich, daß alleine meine Entschlossenheit viele meines Volkes davon abhielt den leichten freien Weg zu den Hallen der

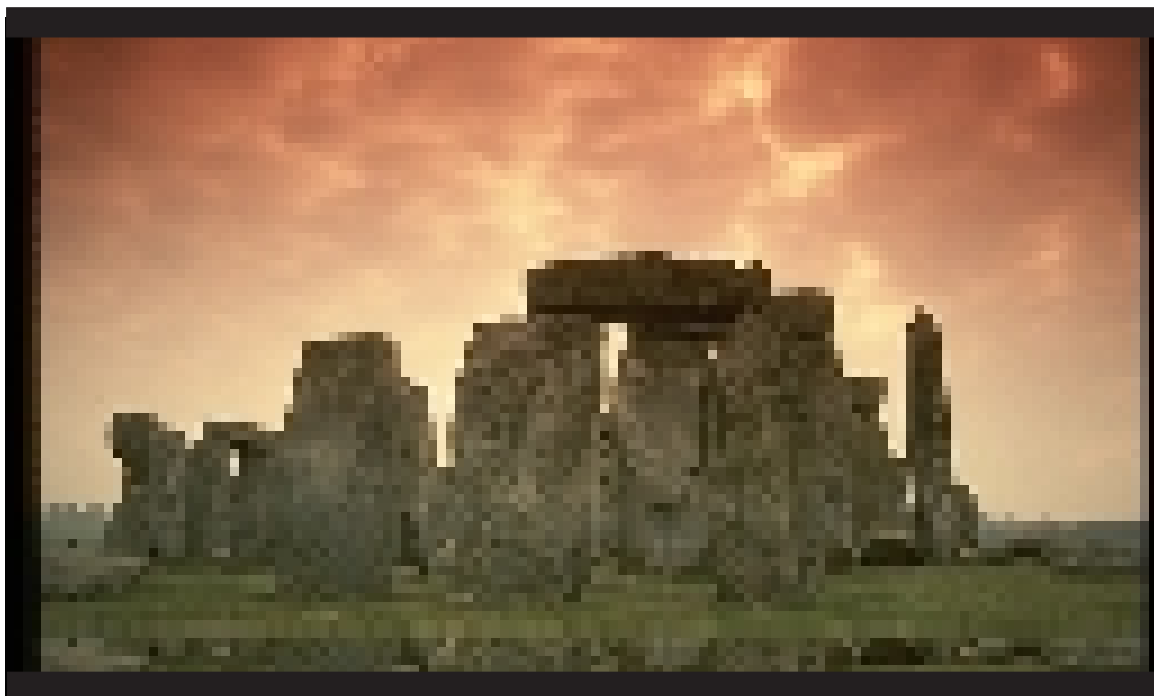
Ruhe anzutreten. Nach mehreren Monaten der Wanderschaft erreichten wir die Wälder die heute zu meinem Fürstentum Mel Celebea gehören. Ich beschloß damals, daß diese unsere neu Heimat werden sollte. Doch schon bald bemerkten wir das Böse im Land - es versteckte sich hinter dem Namen Dynastie und wollte mein Volk versklaven. Ich merkte aber, daß die Dynastie auch die anderen freien Völker unterjochen wollte und so suchte ich die Zwerge, Kobolde und Menschen auf, um mich mit ihnen zu beraten. Wir kannten einander kaum und groß war das Mißtrauen zwischen uns, schließlich erhoben wir uns aber wie ein Volk und stürzten die Dynastie in einem blutigen und verlustreichen Krieg. Heute ist der Name Dynastie aus fast allen Analen Erkenfaras verschwunden. Mein tapferes Volk besiegte in diesem Krieg die Dunkelelfen. Kurz vor unsrem Sieg kämpfte ich gegen einen Offizier der verhaßten Alben und erschlug ihn. Nach dem Kampf mußte ich feststellen, daß es mein Bruder Aglaril war den ich erschlagen hatte. Heimlich schaffte ich seinen toten Körper vom Schlachtfeld, dabei verspürte ich kein einziges Gefühl, da ich nicht wußte, ob ich ihn hassen oder betrauern sollte. Nach unserem Sieg setzten sich die Herrscher der Lichtvölker zusammen und beschlossen sich nach außen wie ein Reich zu präsentieren. Ich selbst herrsche über Mel Celebea, bin der Admiral der Seestreitkräfte, Ritter des Phoenix und oberster Diplomat der Unabhängigen Königreiche. Durch mein Handeln in den Tagen nach der Neuordnung, dem Tage des Phoenix, betrachtet mein Volk mich wie eine lebende Legende und scheint all die unglücklichen und verlustreichen Jahre vergessen zu haben. Doch ich habe nicht einen Augenblick dieser Zeit vergessen, nicht einen einzigen Tod der meinen Weg säumte vergessen und nur die Notwendigkeit mein Volk zu behüten hält mich von der letzten großen Fahrt ab, der Fahrt die jeder Elf irgendwann antreten muß:

der Fahrt zu den Hallen der Ruhe.

*Mel Celebea,
oder das Gesetz des Phoenix*

*Einst stolz und mächtig,
nun Asche und Rauch.
Einst schön und prächtig,
nun nur noch ein Traum.*

*Einst nur noch ein Traum,
bald schön und prächtig.
Einst Asche und Rauch,
bald stolz und mächtig.*



ATHIBULUS NEWS

Offener Brief

Sehr geneigte Leser. Aus gegebenem Anlaß bringen wir folgenden offenen Brief Firlefanz' auf der ersten Seite, ungekürzt und unkommentiert.

Zuerst und zuletzt

Ich möchte mich hiermit in aller Öffentlichkeit für den Fehler entschuldigen, der mir beim letzten Rennbericht unterlaufen ist. Teilgenommen hat seinerzeit als FahrerIn für Rhûn die inzwischen Verstorbene Leonice de Verone.

Die Darstellung des Rennens im letzten Erkenfara-Info sollte den Niedergang des Gentleman-Fahrers und die aufkommende Brutalität (mit Peitschen und Rammen) deutlich aufzeigen. Nun

habe ich erfahren, daß ich in den Augen einiger wohl zu deutlich geworden bin und sie persönlich verletzt habe. Das lag nicht in meiner Absicht. Ich habe mich bei den betreffenden Personen persönlich entschuldigt. Aber ich will mich auch noch einmal genauso öffentlich bei ihnen entschuldigen, wie ich sie in meinem Rennbericht getroffen habe.

Ich kann nur hoffen, daß sie mir verzeihen.

Firlefanz

Ein Kriegsbericht

Über die große Seeschlacht zwischen Yaromo und Rhûn im Naliv und Larn des 9. Jahres der III. Ära, aus der Sicht eines Neutralen, erlebt und niedergeschrieben vom Kobold Mumpitz.

Der Horizont voller Segel

Der Naliv des 9. Jahres der III. Ära begann äußerst mild. Ein steter Wind treibt unsere Flotte aus den Unabhängigen Königreichen in Richtung Norden. Theosophia, die Hauptstadt von Theostelos, liegt schon einige Wochen hinter uns. Unsere Schiffe halten Kurs auf die Küste von Eoganachta, deren Hauptstadt wir auch einen friedlichen Besuch abstatten wollen.

Von Süden her folgt uns die Flotten Yaromos. Ihre gelben Segel bedeckten den Horizont hinter uns. Und vor uns ist der nördliche Horizont bedeckt mit den schwarzen Segeln der Flotten aus Rhûn. Beide Reiche stehen im Krieg miteinander. Je weiter wir in diesem Monat nach Norden fahren, desto weiter weicht die rhûnsche Flotte zurück. Fast konnte man meinen, dieses große und mächtige Reich habe Angst vor unseren paar

Schiffen. Doch nach ein paar Tagen ist die yaromesische Flotte wieder hinter uns in Sicht.

Jede dieser beiden Reichflotten hätte uns angreifen und vernichten können. Doch unsere Versenkung hätte einen Krieg gegen das Aggressorreich hervorgerufen. Yaromo wollte aber keinen Krieg mit uns, seinem östlichen Nachbarn. Und Rhûn wollte nicht mit noch einem Reich im Krieg stehen. Zudem hat unser diplomatischer Dienst beide Reiche über unsere Neutralität in Kenntnis gesetzt.

Dann verharrt die Flotte aus Rhûn. Sie erwartet wohl den Angriff der Flotte aus Yaramo ab. Da ihre Segel den gesamten Horizont bedeckten und diesen in ein düsteres schwarz hüllten, haben wir natürlich die Küste von Eoganachta aus den Augen verloren. Also steuern wir unsere Schiffe mitten vor die rhûnsche Flotte. Dort hofften wir

auf nautische Hilfe. Die Schiffe mit den schwarzen Segeln halten sich ja schon länger in den Gewässern vor Eoganachta auf.

Doch gerade sind wir dabei, die ersten Signale zu setzen, da ist der Horizont hinter uns erfüllt von gelben Segeln. Auch zu Back- und Steuerbord drängeln sich ihre Schiffe.

Zwei Tage verharren beide Flotten in dieser Position. Einzelne Schiffe versuchen, sich in einen günstigeren Wind zu stellen. Es ist die Ruhe vor dem Sturm.

Diese Ruhe nutzen wir, indem wir mit beiden Seiten Handel treiben: die Hobbits verkaufen Bratwürstchen, die Zwerge gebrauchte Katapultsteine, die Elfen Postkarten nach Hause und wir Kobolde eine Mannschaftsaufstellung der jeweils anderen Seite. Doch dann ist es plötzlich vorbei mit der Ruhe.

Befehle werden hüben wie drüben gebrüllt. Die ersten Zauberduelle erfolgen. Die Feinde werden mit den ersten Katapult-Salven eingedeckt. Schon kämpfen die Schiffe Planke an Planke.

Die Zeit des Entscheidungskampfes ist gekommen

Im Larn dauert die Schlacht weiter an. Der Sturm der Schiffe aus Yaromo hat etliche Lücken in die rhûnsche Flotte gerissen. Ihre gelben Segel verdrängen die schwarzen Segel der Rhûner wie die Strahlen der Sonne zu Beginn des Tages die Dunkelheit der Nacht ablöst. Das Meer ist voll von zerborstenen Schiffen und schreienden Menschen. Wir können ein paar größere Wrackteile zusammenflicken, die dann wohl so manches Menschenleben gerettet haben. Ein bißchen muß man sich ja um diese kurzlebige Rasse kümmern.

Die Schiffe aus Yaromo treiben die rhûnschen Schiffe vor sich her. Und unsere Schiffe werden in ihrem Sog mitgezogen. In der zweiten Monatswoche erfolgt der zweite Schlag der yaromesischen Flotte. Zauberduelle werfen Blitze von Himmel. Katapultbeschuß versenkt hüben wie drüben unzählige Schiffe. Andere werden im Nahkampf von den yaromesischen Entermannschaften erobert. Doch der Angriff kommt zum stehen. Magische Wände werden errichtet.

Der Gegenschlag wird erwartet

Diese trügerische Ruhe dauert ebenfalls zwei Tage. Und da wir uns immer noch zwischen beiden Flotten befinden, lassen wir uns die Chan-

ce auf einen friedlichen Handel nicht entgehen: Die Hobbits verkaufen wieder Bratwürstchen, die weg gehen wie die warmen Semmeln, die es dazu gibt. Die Zwerge stoßen mit ihren gebrauchten, jetzt aber aerodynamisch günstiger geformten Katapultsteinen in eine Kriegs-Marktlücke. Die Elfen verkaufen neben Grußkarten auch Trauer-, Letzter-Wille- und Siegeskarten. Und auch wir Kobolde finden reißenden Absatz mit unseren überarbeiteten Mannschaftsaufstellung. Doch auch die schönste Waffenruhe hat ein Ende.

Die Flotte aus Rhûn holt zum Gegenschlag aus. Sie wendet dabei eine geniale Taktik an: Ihr mächtigster Magier wird vor die Galeonsfigur des schnellsten Schiffes gebunden. So durchbricht die rhûnsche Flotte eine magische Wand nach der anderen. Wie ein dunkler Wirbelsturm der die Sonne verdeckt, fallen ihre Schiffe mit den schwarzen Segeln über die yaromesische Flotte mit den gelben Segeln her. Zauberduell wird mit Zauberduell, Katapultsalve mit Katabultsalve, Entermanöver mit Entermanöver beantwortet. Längst wird von beiden Seiten schon kein Pardon mehr gegeben. Beim Flaggschiff aus Yaromo kommt es schließlich zum Endkampf.

Die Adligen beider Reiche stehen im Gefecht miteinander. Die Blüte des Landes stirbt auf beiden Seiten. Doch am Ende hatten die Adligen aus Rhûn wieder mal mehr Glück: Feret al Dos und der Adel aus Yaromo sind tot. Und auch die Seeschlacht wird von Rhûn gewonnen.

Bis an die sumpfige Küste von Eoganachta schwimmen die Trümmerteile der beiden stolzen Flotten. Es sieht aus, als könnte man zu Fuß zum Festland wandern.

Die Schiffe der Unabhängigen Königreiche mit ihren Segeln in Orange und weiß sind die einzigen, die weiterhin nach Eoganachtas Küste schwimmen.

Und am letzten Sommerabend des Larn in 9. Jahr der III. Ära klingt ein Lied über die stille See:

„Es glänzt ein einsam Segel
im Abendsonnenschein.
Aus Yaromo ist's nicht,
aus Rhûn kann's auch nicht sein.“