



ACADEMIA LIMBOLOGICA
publicat

Compages accuratæ Operis veritatis scientiæque

Phex, anno tricesimo post Hal

Academica Magia Mutanta Forumque

Metamorphoses Cusliciensis

Consecutio Magica Mutanda Et Metamorphoses

Moral, Ethik und Rechtmäßigkeit

Spect. Caranosis
Traumenstein

Getreulicher Bericht aus der Halle der
Metamorphosen

Langsam und prüfend lässt seine Spectabilitas Minor Caranosis Traumenstein seinen Blick über die ihn aufmerksam und erwartungsvoll anblickenden Scolari schweifen.

„Die Herrin HESinde mit Euch!“ Nach einer Weile durchbricht der Gruß die gespannte Stille. „Moral, Ethik, Rechtmäßigkeit der *magica mutanda*. Habt ihr überhaupt eine Ahnung davon, was das bedeutet?“ Der Blick des Magus gleitet erneut prüfend und streng über die Handvoll junger Scholaren. „Erahnt ihr überhaupt, was moralische Verantwortung bedeutet? Scolari, ihr wandert auf einem schmalen Grat zwischen Gut und Böse - zwischen götterfürchtigem Handeln und blasphemischer Lästerung der Zwölfe! Die allweise Herrin HESinde gab uns die Macht das Wesen, den corpus, das Erscheinungsbild einer Kreatur und sogar

contextus

Consecutio Magica Mutanda Et Metamor-
phoses, *Spect. Caranosis Traumenstein*

Die Zauberei der Hexen und Druiden,

M.M. Gultvanio Damotil

Arkania

Die Legende der Greifenschwinge

p.

1

4

5

10

unserer selbst zu transformieren. Bedenket aber, bedenket, die Götter selbst... der ewig weise Ratschluss der Zwölfe gab und gibt einer jeden Creatura den ihr zugeordneten corpus. Und wer sind wir, dass wir uns erlauben können, diesen Ratschluss anzuzweifeln und zu revidieren? Wer sind wir? Aber ist es nicht wie mit vielen anderen Dingen? Erlauben uns Pflug, Axt und Schaufel nicht auch das Antlitz Deres zu verändern? Und ist es dann nicht erst Recht, wenn wir die heilige und großzügige Gabe der Herrin HESinde nutzen um uns oder andere vor Schaden zu bewahren? Aber. Aber meine Scolari. Es ist niemals Recht und Wille der Göttin, dass diese Gabe dazu benutzt wird anderen zu schaden, sie zu übervorteilen oder sich ihrer zu bemächtigen. Deswegen steht vor jedem usus der *magica mutanda* die ausführliche Prüfung der Notwendigkeit und der Rechtfertigung. Rechtfertigt es die Situation in das Wirken der Götter einzugreifen? Wie mir zugetragen wurde, scheinen ja einige Scolari bereits intensive Studien mit Hilfe des VISIBILI VANITAR betrieben zu haben, die allen Geboten des Anstandes zuwiderlaufen.“ Mit ernstem Blick fixiert der Magister einen jeden der Schüler für einige Herzschläge bevor sein Blick weiterwandert. „Das ist Frevel! Das ist Missbrauch der Gabe der Herrin! Das ist eine unmögliche Unverschämtheit! Das zeigt nur wieder einmal, dass kein Fünkchen Anstand in so manchem von

euch steckt! Und seid euch gewiss, die Herrin wird diesen Frevel ahnden! Sie wird die Übeltäter, diese Frevler, zur Rechenschaft ziehen. Und lasst es euch gesagt sein: Wer einmal den rechten Pfad verlassen hat, findet nur schwerlich dahin zurück! Der Pfad der Gerechten ist eng und steinig, der Pfad, der in die Irre führt, ist breit und ausgetreten. Der Pfad der Gerechten - das ist der Weg zur Wahrheit, zur Erkenntnis, zur *ultima ratio*, der Weg zur Vollkommenheit und Perfektion - der ist niemals leicht, niemals einfach. Jeden Tag, jede Stunde, jeden Herzschlag fordert er von uns die völlige Hingabe an die Herrin HESinde, an die Weisheit, die völlige Versenkung in die Lehren der Wissenschaften! Studium, Forschung und Wissensdrang sind die Zier unseres Lebens! Nicht Gold, nicht Schmuck, nicht Macht - denn was für eine Macht könnten wir schon gewinnen? Verglichen mit der Macht der Zwölfe sind wir doch nur stets der Wurm im Staube, auf den wir mit Bedauern hinabsehen! Die Wissenschaft allein soll unser Lebenszweck sein! Wer sein Leben der Herrin weihet, der weihet sein Leben dem Wissen - dem Sammeln und Gewinnen von Wissen, aber auch der Verbreitung des Wissens! Das wollen wir nie vergessen! Es ist die heilige Pflicht eines jeden von uns das Wissen, welches wir erlangen, festzuhalten und es weiterzugeben!

Wer diese Akademie besucht, gelobt der Herrin ewige Treue und den Weg des Gerechten! Ihr sollt den weisen und umsichtigen Gebrauch der kostbaren und heiligen Gabe der Herrin zu eurer Lebensmaxime machen! Magie ist kein Spielzeug, kein Mittel zum Zweck, kein Werkzeug - sondern Magie ist stets wie ein Gebet an die allweise HESinde. Die arkanen Kräfte wurden uns nicht gegeben für billigen, lästerhaften Jahrmarktsbudenzauber, Schabernack und andere Schelmereien. All dies mag den Gemeinen unterhalten und sogar dem PHEX gefällig sein - aber der Göttin der Weisheit wird es sicherlich nicht zur Freude gereichen, wenn die Gabe der Magie, in diese Welt geboren durch das Blut ihrer Tochter MADA, für solch sinnloses Treiben vergeudet wird! Die Herrin liebt das Spiel, die Freude und das Leben - es ist jedoch nicht zu vertreten - ach was sage ich - es ist unzumutbar, dass solche Amateure, solche Scharlatane sich der Magie bedienen! Diese Einfaltspinsel stochern mutwillig in den *matrices* herum

ohne zu wissen, was sie dort tun! Ohne jemals auch nur einen Gedanken an die möglicherweise verheerenden Konsequenzen ihres unreifen Tuns zu verschwenden! Aber auch die feinen Magister, die meinen sich mit Kapriolen der *magica phantasmagoria* einen Ruf erwerben zu können, mögen sich fragen, ob es der Herrin der Weisheit, der Lehre und Wahrheit wohl gefallen mag, andere durch Lug, Trug und Illusion und anderes unsinniges Blendwerk zu verwirren, zu irritieren, zu verhöhnen!?" Der Magister holt tief Luft. „Beugt euch dem Willen der Herrin! Schreitet mutig auf dem fordernden rechten Pfad voran! Dann werden euch die Zwölfe eines fernen Tages dafür entlohnern. Aber seid euch sicher, dass es bis dahin ein langer, schwieriger, steiler und steiniger Weg sein wird. Aber es gibt keinen größeren Sieg als sich selbst zu besiegen! Auch wenn das Fleisch schwach sein mag, lasst nicht zu, dass sich euer starker Geist diesem beugt!“ Caranosis füllt seinen Becher mit frischem Wukka, dann lässt er sich in seinem Sessel nieder. Der alte Magus nimmt einen tiefen Schluck des heißen, dampfenden Getränks. Seine Züge entspannen sich deutlich. Langsam und ruhiger setzt er seine Vorlesung fort: „Ethik der *magica mutanda*. Ein schwieriger Bereich. Ich frage euch: Welches Verbrechens macht sich ein Magus schuldig, wenn er einen anderen aus reinem Trieb erschlägt? Ein abscheuliches Verbrechen - ohne Zweifel. Mord, so nennt es die Jurisdiktion. Aber nehmen wir nun mal an dieser Magus verwandelt sich in einen Wolf. Und während er im corpus dieser creatura gefangen ist, übermannt ihn der Geist des Tieres - und von dort an lenkt nun wieder ein animalischer Instinkt das Tun und Treiben jener Kreatur. Was aber ist, wenn diese Kreatur, dieser Wolf, der an sich gar nicht da gewesen wäre, hätte sich der Magus nicht in jenen verwandelt, einem Menschen durch seine scharfen Zähne und Klauen das Leben entreißt?“

Abwartend blickt der Magus in die Runde. Die Scolari schauen sich betreten und etwas irritiert an. Mit diesem Gedanken haben sie sich wohl bisher noch gar nicht befasst. „Ist es Mord? Hat der Magus einen Mord begangen in dem ihm fremdem corpus der Kreatur? Oder ist er ebenso Opfer? Oder war es fahrlässig? Aber wann ist es fahrlässig diese Mutatio durchzuführen? Ist der Magus für die Handlungen der Kreatur verantwortlich, in



die er sich verwandelte? Gut... sagen wir mal nein. Nein, er ist nicht verantwortlich. Dann können wir ihn hierfür auch nicht bestrafen oder zur Rechenschaft ziehen. Aber woher wissen wir, dass er in dem Augenblicke nicht die Kontrolle über den Geist der Kreatur innehatte? Woher wollen wir das wissen? Konsultieren wir hierzu Präzedenzfälle, Dispute und den Codex Albyricus, dann müssen wir erkennen, dass kein Weg daran vorbei führt, als anzuerkennen, dass der Zaubernde im vollen Umfang für das Handeln der von ihm erzeugten Kreatur verantwortlich ist. Denn einerseits ist ein Zauberer immer für die von ihm gewobenen arkanen Wirkungen verantwortlich und zweitens wäre es fahrlässig, wenn er sich bewusst wäre, dass er den Geist der Kreatur nicht beherrschen kann, sich aber dennoch in der Nähe anderer Menschen in eben jene verwandelt. Betrachten wir aber nun diese Mutatio aus einer ganz anderen Perspektive. Auch hier möchte ich einen Präzedenzfall vortragen. Es ereignete sich 667 BF im Mond des Herren PRAIOS. Der weit über die Grenzen des Lieblichen Feldes hinaus bekannte Magus Alirion Montague befand sich auf der Reise durch das wunderbare Horasreich. An einem Abend entschloss er sich zur Übung und zu Studienzwecken mit Hilfe des ADLER, WOLF UND HAMMERHAI in eine andere Kreatur zu transformieren. Als Ziel wählte er den Fuchs. So streifte er an jenem Abend als Fuchs durch den nahegelegenen Wald und die angrenzenden Weiden. Auf einer Weide jedoch verspürte er plötzlich einen großen Schmerz und erkannte, dass er durch den Pfeil eines geübten Jägers getroffen wurde. Ehe er sich versah, traf ihn ein zweiter Pfeil - dieser durchtrennte dann auch den nur noch dünnen Lebensfaden. Doch mit letzter Kraft ist es dem Magus noch geglückt, die Transformatio zu beenden - jedoch zu spät, um sein Leben noch zu retten. Als der Jäger nun seine vermeintliche Beute erreichte, erblickte er den mit zwei Pfeilen durchbohrten Magus. Entsetzt über seine Tat brachte er diesen augenblicklich zum nächsten Richter und bat diesen über ihn zu richten.

Was aber sollte der Richter als Urteil fällen? Der Jäger hat mit zwei Pfeilen einen unbescholtenen und angesehenen Bürger des Reiches getötet. Aber er konnte es ja nicht erkennen, denn er zielte und tötete einen Fuchs. Nichtsdestotrotz hat er damit

einem Menschen das Leben geraubt. Das Gericht entschied auf unschuldig, denn dem Jägersmann war kein Vorwurf zu machen. Und nicht zuletzt würde diesem die Erinnerung an diese grausame Verwechslung sein Leben lang zu schaffen machen.

Nun, Scolari. Fazit der Betrachtung dieser beiden Perspektiven sollte sein, dass ihr euch dessen bewusst sein müsst, dass ihr für das Handeln der von euch geschaffenen Mutationsform voll verantwortlich seid und dass euch in einem tierischen Korpus Gefahren drohen. Aber diese Gefahren können nicht nur euch das Leben entreißen, sondern auch einen Unwissenden in tiefste Verwirrung stürzen!

Betrachten wir nun mal die Konsequenzen einer anderen formula. Dem SALANDER. Der SALANDER befähigt euch ein Lebewesen in ein anderes Lebewesen zu transformieren. Wir stoßen hier sicherlich nicht an moralische, ethische oder rechtliche Grenzen, wenn wir aus einem heranstürmenden Keiler eine zahme Haussau machen - obwohl sich hier die Frage der Wilderei aufwirft. Was aber ist, wenn wir eine friedliche Kuh in einen reißenden Wolf verwandeln, der auf der Nachbarweide die ahnungslosen Schafe reißt. Hierfür trägt der Magier allein die Verantwortung! Er ist für alle Regressansprüche haftbar zu machen!

Was aber ist, wenn ein Magus eine andere Person in ein Tier verwandelt? Geschieht es im Einverständnis der Person, dann gibt es sicherlich keine Probleme. Oder? Angenommen der Gefährte eines reisenden Magus bittet diesen ihn in ein möglichst kleines Tier zu verwandeln. Der Magus gewährt seinem Gefährten diesen Gefallen. Als Zielform wählt der Magus eine Ratte. In der Gestalt der Ratte eilt der Gefährte davon und dringt in das Anwesen eines reichen Bürgers ein. Dort stiehlt er einen wertvollen Ring. Mit diesem Ring kehrt er zu seinen Gefährten zurück. Wie sieht es hier aus? Hat der Magus Mitschuld an diesem Diebstahl? Oder trifft die alleinige Schuld den Gefährten? Auch hier kann man sich streiten. Denn wenn der Magus nichts von den üblen Absichten des Gefährten wusste, wie sollte man ihn zur Rechenschaft ziehen? Aber es liegt ja auch auf der Hand: Hätte der Magus seinen Gefährten nicht in die Gestalt der Ratte transformiert, hätte er den Diebstahl wohl nicht begehen können. Ihr seht, auch hier ist die Sachlage nicht immer ganz einfach

zu entscheiden.

Eines schweren Verbrechens macht sich jedoch ein jeder Magus schuldig, wenn er jemanden gegen seinen Willen seiner Urform beraubt - vor allem wenn dies mit der Absicht auf eine permanente Mutatio geschieht. Der Codex Albyrics sieht hierfür die härtesten Strafen vor. Des weiteren werden solche Aktivitäten auch durch den Orden der *Pfeile des Lichtes* geahndet. Und diese Damen und Herren gehen nicht besonders zimperlich mit erwiesenen Delinquenten um.

Nun... Ich denke wir haben in dieser Vorlesung die wichtigsten rechtlichen, moralischen und ethischen Aspekte der Mutatio angerissen. Ich erwarte zur nächsten Vorlesung von jedem ein Elaborat mit einer ausführlichen Analysis und Disputio zu einem bekannten Fall. Und ich erwarte bei jedem einen anderen Fall und ich denke ich werde keine Überarbeitungen bereits im letzten Jahr vorgebrachter Thesen zulassen. Nun geht. Hesinde mit euch!" Caranosis lehnt sich zurück in seinen Sessel, nicht ohne vorher einen weiteren Schluck vom noch immer dampfenden Wukka genommen zu haben.

Opus no. 73

Academica Magia Mutanta Forumque

Metamorphoses Cusliciensis

Die Zauberei der Hexen und Druiden

M.M. Gulvanio Damotil

Getreulicher Bericht aus der Halle der Metamorphosen

Sobald ihr den Saal betreten habt, wird euch von einem Ordnungshüter, wohl einem Adeptus der Academia, ein Platz in der vordersten Bestuhlungsreihe zugewiesen, welchen ihr sogleich voller Spannung einnehmt, da ihr vernommen habt, dass jener Magister, welcher die heutige Vorlesung zu halten gedenkt, nicht eben als ein Freund druidi-

scher oder gar hexischer Magie bekannt ist. Während ihr noch in Gedanken versunken sinniert, welchen Verlauf der Vortrag wohl nehmen mag, reißt euch ein klares „Der Allweisen Herrin Hesinde zum Gruße, werte Damen und Herren!“ jäh aus euren Überlegungen... Magister Gulvanio Damotil lässt von seinem Pulte aus, an welches er nun herangetreten ist, den Blick über die Menge schweifen, mehrmals scheint eben dieser Blick auf euch zu haften, als er endlich das Wort ergreift: „Zunächst zur strukturellen Beschaffenheit meines Vortrages.... primo werde ich mich bemühen, ihnen, werte Collegae und Scholaren, die Wirkungen satuarischen Zaubers auf Seele und Geist treffend nahezubringen, secundo werde ich unter selbigen Gesichtspunkten ebenso druidische Rituale betrachten, tertio wird ihnen die Möglichkeit gegeben werden, Fragen an mich zu richten. Nun, somit werde ich beginnen...

So ich, wie angesprochen, die Wirkungsweise hexischer und druidischer Magie erläutern will, muss zunächst als bekannt vorausgesetzt werden, dass jegliche Lästerung gegen einen der Zwölfe einen Frevel wider alle Zwölfgötter darstellt, eine blasphemische Aussage aber gar Zweien oder Dreien gegenüber diesen Frevel noch um ein Vielfaches verstärkt. Da ein Magus, welcher den ehrenwerten Weg der Rechten Hand beschreitet, die Hilfe und Zuneigung der Götter benötigt, ebenso wie jedes andere Geschöpf, mag es nicht verwundern, dass eine solche Handlungsweise vom Bunde des Weißen Pentagramms gemeinhin als schädlich angesehen wird. Die Auswirkungen auf Seele und Geist wären somit mit dem Begriff 'schädlich' zu umschreiben. Im Folgenden will ich den Beweis erbringen, dass jene Rituale und Gesten, welcher sich die 'Töchter Satuaris', wie sie sich selbst zu nennen pflegen, tatsächlich fast durchwegs eine blasphemische Aussage von höchster Brisanz beinhalten. Schon im Allgemeinen ist zu konstatieren, dass die Verheimlichung ihrer arkanen Gabe, wie es bei Hexen Gang und Gebe zu sein scheint, eine erhebliche Lästerung des Herren PRAios bedeutet. Die Herrin RAHja besudeln sie, indem sie ein Ritual anwenden, 'Levthans Feuer' heißen, welches geeignet ist, dem jeweiligen Liebespartner die nächtliche Erholung zu rauben und für sich zu nutzen... Berichte aus erster Hand bestätigen mir dies (leichtes Gelächter aus den

Reihen der Studiosi). Wenn wir den erheblichen Jähzorn der gemeinen Hexe bedenken, mag es uns als wahrlich logisch erscheinen, dass sie jede Provokation mit einem schändlichen Fluch bedenken... im Übrigen stellen jene Flüche ohnehin einen Frevel wider ALLE Zwölfe dar, insbesondere wider die Leuin, welche bekanntlich Heimlichkeit verabscheut.

Tausend weitere Beispiele vermag ich zu nennen, nehmen wir die unzähligen Beherrschungsformeln, die jene Dämonenknechte zu Sprechen in der Lage sind und die dem Opfer sicherlich nicht zum Wohle gereichen... wobei wir den Bogen zu druidischem Machwerk gespannt hätten. Für jene Diener des Namenlosen mag letztere Anschuldigung noch in viel stärkerem Maße Geltung besitzen, selbstverständlich können auch alle weiteren Vorwürfe getrost übertragen werden, schließlich sind auch Druiden in der Regel Personen von äußerster Heimlichkeit und ihre Ritualtechniken wird jeder neutrale Beobachter ohnehin als Fluch abtun. Abschließend bleibt also zu sagen, dass die Auswirkungen hexischen und druidischen Zaubers auf Seele und Geist nahezu gänzlich als 'schädlich' zu bezeichnen sind, neben dem satuarischen Spruch 'Verwandlungen Beenden' mag es nur noch wenige Ausnahmen geben, eventuell die Formel 'Empathie und Sechster Sinn', wenn auch nur in der Hand eines Adeptus des Rechten Wegs, druidisches Werk sollte keinerlei Anwendung finden, sieht man von der gildenmagischen These des 'Beherrschungen Brechens' ab. Nun, ad finis stelle ich fest, dass all jene Personen, welche Hexen oder Druiden sind oder sich über die Maßen mit solcherlei Zauberei beschäftigen, einzig durch die reinigende Kraft des heiligen Feuers für die Zwölfe errettet werden können (ein Raunen erfüllt den Saal). Mein Vortag ist somit beendet, gibt es unbeantwortete Fragen?" – Ein Dutzend Meldungen – „Ja, bitte, der Collega in der zweiten Reihe, ganz rechts... ja, ihr...!“ „Magister, habt ihr soeben Verbrennungen von, zugegeben, solcherlei Blasphemikern befürwortet?“ „Nein... meine Aussage bezog sich einzig auf eine Verbrennung nach dem Tode... Verbrennungen bei lebendigem Leibe sind wahrhaft barbarisch zu nennen... geradezu al'anfanisch...!“ – Schlagartig senken sich die Finger, nur die Meldungen eines Studiosus bleibt zurück – „Ja, Claudius!“ „Meister,

sagt, habt ihr niemals eine götterfürchtige Hexe erblickt?“ „Nein, niemals, und ich hege auch keinerlei Hoffnungen mehr in diese Richtung.“ – Keine Meldungen mehr im Saal – „Wenn es keine weiteren Fragen gibt, gilt die Vorlesung als beendet... gut, Die Herrin HESinde mit euch...“

Während der Magister würdevoll aus dem Saal schreitet, halten sich Applaus und Entsetzen die Waage, so scheint es euch jedenfalls, und auch ihr kontrolliert euren Geist, ob ihr den Worten des Redners Zustimmung schenken könnt...

Für eine weitere Vertiefung in das Gebiet der hexischen ('satuarischen') Magie sei ganz besonders die Lektüre der umfangreichen Abhandlung „De Mysteriis Filiarum et Filiorum Satuariae I“ von Rukus Ambrosius und des darauffolgenden Disputes zwischen dem Autor und Thundar Hurlemanoff empfohlen. Nachzuschlagen in Opus no. 10 ff.

Opus no. 74

Arkania

Dies also war es: der Platz, den Belal für den Bau auserkoren hatte. Wunderbar, perfekt! Eine große Wiese direkt am steinigen Ufer des Rathil, ein kleines Wäldchen in seiner Mitte und in einigen hundert Schritt Entfernung waren einige kleinere Hügel. Weiter hinten begann der Wald, davor ragte eine große Gruppe Felsen aus dem Boden. Drakmore ritt alles ab. Ja, das würde die Zukunft werden, auf diesem Land werden Träume wahr! In einigen Tagen würden die befreiten Sklaven zusammen mit Belal eintreffen und die Arbeiten konnten beginnen.

Belal hatte auch bereits einen großen Block schwarzen Granits beim Baron von Schwarzenstein, dessen Baronie am anderen Rathilufer lag, gekauft, aus dem das Gründungsdenkmal gefertigt werden sollte. Belal dachte immer direkt an großspurige Formsachen. Drakmore schlug ein Lager am Ufer des Rathil auf und begann das Gelände zu durchwandern. Dabei fertigte er Karten der einzelnen Gebiete an und machte immer wieder Notizen und Pläne.



Na, das war aber ein prächtiger Haufen! Drakmore war etwas schockiert über den Zustand der ersten 'Bürger'. Er fragte sich, wie diese jemals Sklavendienste für namenlose Kultisten leisten konnten. Er blickte sich um und entdeckte Belal in dem Zug. Dieser ritt auf Rohal, seinem alten Shadif. Drakmore konnte ein Lächeln nicht verbergen. Ein Magier in einer rotschwarzen Robe auf einem stolzen schwarzen Pferd inmitten eines Haufens von heruntergekommenen Leuten. Belal blickte zu ihm hinüber und beschleunigte die Schritte des Pferdes. Nach ein paar Minuten war er heran: „Drakmore, HESinde zum Gruße, mein guter Freund! Wie ich sehe, warst du tüchtig in meiner Abwesenheit.“ Drakmore blickte über das große flache Feld. An einigen Stellen ragten unterschiedlich geformte Holzstücke aus dem Boden, ein ein Schritt tiefer Graben umfasste ein bestimmtes Gebiet von den Hügeln abwärts zum Ufer des Rathil. Der Graben schien natürlich zu sein, denn kein bisschen Erde war zu sehen, das grüne Gras war nirgendwo durchbrochen. Es schien, als hätte sich die Erde darunter verformt. „In der Tat, Belal, das habe ich. Wie war deine Reise?“ „Anstrengend. Aber erfolgreich: Wir sind hier! Die Leute - ich hatte dir ja schon berichtet, dass es sich um ehemalige Sklaven handelt, die Details berichte ich dir später - sind zwar alle etwas heruntergekommen, aber reich sind sie.“ Drakmore runzelte die Stirn. Belal grinste ein wenig, als seine Aussage auf Unverständnis stieß. „Wir waren so frei den nicht unbeträchtlichen Goldschatz der Sklavhalter mitgehen zu lassen. Siehst du die drei Wagen dahinten?“ Er deutete auf drei Planwagen, die in der Mitte des Trecks fuhren. „Sie sind voll mit Gold. Das dürfte unseren Bedarf fürs erste decken, oder?“ Drakmore schien erfreut. „Aber ja doch. Wir sollten es sofort für Werkzeuge und solche Dinge ausgeben. - Wie hast du sie dazu gebracht sich uns anzuschließen? Du hast doch gesagt, sie arbeiteten in einer Goldmine. Warum sind sie nicht dort geblieben, als ihre Herren vertrieben waren? Und warum haben sie sich nicht jeder irgendwo ein Häuschen gekauft?“ Belal schien an einem wunden Punkt getroffen zu sein. „Nun, das erkläre ich dir später. Doch nun... wollen wir uns mal nach einem ersten Lagerplatz umsehen.“ Mit diesen Worten ritt er zurück zur Karawane der 'Bürger'.

Drakmore war mit dem Fortschritt der Arbeiten sehr zufrieden. Die ehemaligen Sklaven schlugen Holz und errichteten Häuser. Einige hatten sich auch schon im Steinbruch beschäftigt - da sie ja über Jahre Bergwerkssklaven gewesen waren, kannten sie sich mit sowas aus. Belal hatte zum Glück ein paar zwergische Architekten ausfindig machen können. Sie waren bei der Ausführung der Bauarbeiten behilflich. Er und Belal hatten beschlossen, dass nur Fachwerkhäuser errichtet werden sollten, um die Brandgefahr so gering wie möglich zu halten. Das hatte zwar einiges Murren bei den Sklaven ausgelöst, aber die Bedenken waren zerstreut worden. Irgendwie sah alles ein wenig skurril aus: Ein kleiner Graben umgab ein riesiges Gebiet, kleine bunte Pfähle steckten überall im Boden, aber nur in einer kleinen Ecke tummelten sich die ersten Gerüste. Alles sehr auf Zukunft ausgelegt, aber na ja. Sobald mehr Leute für die Sache gewonnen waren, könnte man auch noch mehr Unternehmungen angehen, aber im Moment - Belal und er mussten mit einem kleinen Zimmer inmitten der Häuser der Bürger vorlieb nehmen.

„Ah, Belal, endlich aufgewacht! Nun erhebe dich aus deinen Federn. Die Elemente mögen es nicht, wenn man sie warten lässt! Ein weiterer Straßenzug muss begonnen werden.“ Belal ließ ein genervtes Grummeln unter der Bettdecke hören. Drakmore wusste, dass es noch ein paar Minuten dauern würde, bis mit dem Ritual begonnen werden konnte. Nichtsdestotrotz begab er sich zu dem Streifen Rasen, aus dem in ein paar Stunden eine 5 Schritt breite Straße aus ein Spann tiefem, reinem Granit mit Bürgersteigen und Abwasserrinnen an den Seiten werden sollte. Er freute sich schon darauf in Bälde ihr Werk bewundern zu können: Er fand es immer wieder erstaunlich, wie die Magie das, was Handwerker mühselig in Tagen knochenharter Arbeit zustande brachten, mühelos in ein paar Stunden hinbekam. Die Voraussetzung für beide war jedoch dieselbe: Große Mengen Stein in der Nähe. Aber an Gestein gab es hier, direkt am Rande der Roten Sichel, nun wirklich keinen Mangel - wenngleich das Gebirge am anderen Ufer des Rathil auftragte, dort wo leider schon das Herzogtum Weiden und mit ihm das Mittelreich begann.

Eine halbe Stunde später waren sie versammelt: Belal, die Elementaristin Nahira und Kedyo Hesindian Puniensis, ein Magister aus Punin. Die beiden Letzteren hatten sich vor ein paar Tagen um die Bürgerschaft beworben und sie natürlich auch erhalten. Diese drei Personen sollten nun mit Hilfe ihrer magischen Kräfte eine Straße erschaffen. Drakmore gesellte sich dazu, um das Schauspiel zu beobachten. Bürger hatten schon einige große Steinhäufen in der Nähe zusammengetragen, genug, um eine Straße damit zu pflastern.

Belal, Nahira und Kedyo begannen nun mit Kreide Hexagramme auf den Boden zu zeichnen und legten ein paar größere Steinbrocken in deren Zentren. Dann stellte sich jeder der drei vor eines der Hexagramme und konzentrierte sich. Dann riefen sie: „Dschinn des Erzes, eil herbei! Diene mir und sei dann frei!“ Dann schlossen sie die Augen. Man sah förmlich, wie ihre Geister sich in die Essenz des Gesteins vor ihnen versenkten. Da alle drei hervorragende Dschinnenbeschwörer waren - natürlich auf Erz spezialisiert - konnte man damit rechnen, dass bald etwas geschehen würde. Und in der Tat: Nach etwa einer halben Stunde öffneten die drei Beschwörer fast zeitgleich ihre Augen. Nahira sagte leise: „Sie kommen!“ In das Gestein in den Hexagrammen kam Bewegung. Es verformte sich, schien zu fließen. Humanoide Gestalten formten sich in den Hexagrammen. Ja, das waren sie: Erzdschinne! Sie sprachen mit einer Stimme, die wie ein Erdbeben donnerte: „Was wünscht Ihr, Sterbliche?“

Belal, Nahira und Kedyo teilten den Dschinnen im Chor ihre Wünsche mit. Die Dschinne sollten aus dem herbeigeschafften Gestein eine Straße formen. Die Dschinne nickten und sagten: „So sei es!“

Dann verschwanden sie urplötzlich. In das aufgeschichtete Gestein kam nun ebenfalls fließende Bewegung. Langsam 'kroch' es auf das markierte Straßenbett zu. In ein paar Stunden würde dort eine wunderbare Straße sein...

In den darauffolgenden Tagen gingen die Bauarbeiten weiter gut voran. Mit Hilfe der Erzdschinne wuchsen im wahrsten Sinne des Wortes Mauern in die Höhe, und auch die menschlichen Arbeiter waren gut beschäftigt. Es wurde auch mit dem Bau der drei wichtigsten Gebäude der Stadt begonnen: Die Zitadelle, in der Belal seinen

Wohnsitz nehmen würde, das Ratsgebäude, in welchem der Stadtrat tagen sollte, und das Gebäude der Magiergilde.

Während dieser Tage debattierten Belal, ich sowie einige gebildete oder sonst wie einflussreiche Bürger über die Regierungsform, die Arkania erhalten sollte. Wir sprachen uns gegen eine Monarchie oder ein Fürstentum aus, weil die meisten Bürger, da sie befreite Sklaven waren, sich nicht wieder in Knechtschaft zwingen lassen wollten. Also einigten wir uns auf ein System, in dem das Volk einigen Einfluss auf die Regierung haben sollte. Man entschied, dass im Stadtrat Vertreter der Gilden, der Berufsgenossenschaften (man hatte sich nach längerem diskutieren auf 'Gilden' statt 'Zünfte' geeinigt) Arkantias sitzen sollten, nebst dem Stadtoberhaupt, welches die Spitze der Regierung bilden sollte. Belal und Drakmore arbeiteten die Verfassung aber so aus, dass sie eigentlich eher eine Diktatur des Stadtoberhauptes (welches Belal sein würde) war und wo die Magiergilde (deren Vorsitz Drakmore einnehmen würde) die größte Stimmenanzahl nach dem Stadtoberhaupt im Rat haben würde. Typisch. Aber die Bürger waren zufrieden... So wurde das ganze System festgeschrieben und von allen an den Verhandlungen Beteiligten unterzeichnet. Belal wurde einstimmig zum Exekutor, also zum Stadtoberhaupt und 'Staatschef' Arkantias gewählt - auf Lebenszeit natürlich, wie auch alle Ämter prinzipiell auf Lebenszeit verliehen werden sollten. Eine blasphemische Demokratie gab es also nur noch in einigen eher unwichtigen Formalien.

„Im Namen Arkantias hat die Gilde der Magier, repräsentiert durch den Gildenrat, Drakmore Eolan Cardin, Sohn Reto Cardins, zum Gildenoberhaupt der Gilde der Magier gewählt. Er ist damit Oberster des Inneren Zirkels und offizieller Repräsentant der Interessen aller Magiekundigen Arkantias im Rat der Gilden. Von nun an dürft Ihr, Drakmore Eolan Cardin, den Titel Praelat Arcanii Arcaniae tragen. Erhebt Euch, Euer Ehren!“ Ein Gejubilium erhob sich in der Menge, das Drakmore mit Stolz erfüllte. Ab diesem Augenblick war er der zweite hinter Belal, den man von nun an ja immer mit Euer Hochwürden anreden musste - zumindest in der Öffentlichkeit. Oberster des



Inneren Zirkels - das war der Rat der größten Magier in Arkania, und Oberhaupt der Gilde der Magier. Das klang doch richtig großartig: Zwar wusste er schon jetzt, dass die übermächtige Stellung der Magiergilde im Stadtrat Konflikte hervorrufen würde, aber was sollte es - als Sprecher des Rates war er die wichtigste Person in der Legislative Arkanias: Wenn es ihm nicht gefiel, was die Krieger oder die Handwerker wollten, dann kam es eben nicht auf die Tagesordnung. Und wenn sie keine Ruhe geben wollen, muss der SDI wohl mal eine Untersuchung wegen Hochverrats anstrengen.

„Die Sitzung ist eröffnet! Meine Herren, wir treffen uns heute zum erstenmal vollzählig: Bisher fehlten noch einige Mitglieder, aber zu dieser Stunde sind alle beisammen, denen die Ehre zuteil wird, Arkania im Obersten Rat der Magier zu dienen. Ich möchte, dass sich alle der Verantwortung bewusst sind, die sie tragen: Wir entscheiden über das Wohl und Weh der Magie in Arkania, doch nicht nur das - wir werden uns mit den Gilden und der Inquisition auseinandersetzen müssen, wir müssen uns unseren Namen als Stadt der Magie erst noch verdienen. Jeder von euch lehrt an der Akademie, doch jeder von euch kennt auch das Leben außerhalb unserer heiligen Hallen. Jeder von euch weiß, dass nur einige Meilen gen Osten Galottas Reich beginnt, dass Arkania im Moment noch ein Spielball auf den Wellen der großen Politik ist und noch über keinerlei Truppen verfügt. Wenn die Uhdenberger wollten, könnten sie uns vernichten! Die Sammlung des magischen Wissens ist unser Schlüssel zur Erstarkung, zur Behauptung unserer Macht, und schlussendlich zum Sieg gegen die Erben des Sphärenschänders. Wir, meine Freunde, können das Zünglein an der Waage sein, wenn sich die Vorhöfe der Niederhöhlen gegen die freien Lande werfen! Hesinde mit uns! Lang lebe Arkania!“ Drakmore trat aus dem Kegel dunkelblauen Lichts, das durch die kleinen Fenster aus blauem Glas in die kreisrunde Halle des Zirkels fiel und dem Ort eine düstere Atmosphäre gab. Er setzte sich nieder in dem schweren Eichenstuhl, der nur wenig prächtiger gearbeitet war als der der anderen acht. Seine Rede schien in ihnen ein tiefe Nachdenklichkeit geweckt zu haben - typisch für Magier, sie ließen sich nicht so leicht

von großen Worten blenden wie das gemeine Volk. Schon sein Lehrmeister hatte das gewusst und deshalb immer größte Ehrfurcht vor den Mitgliedern der drei Gilden gehabt.

Drakmore las den Brief mit einem Schmunzeln: Eine junge Frau mit fünf Bediensteten - drei davon weiblich und zwei männlich - bittet um die Erlaubnis in Arkania ihrem Gewerbe nachzugehen - „der Rahja zuliebe.“ Aha, Drakmore konnte sich das Grinsen kaum verkneifen; er griff zu Feder und Pergament: „Hoch geschätzte Desideria! Mit Freuden kann ich Euch mitteilen...“ Grinsend schrieb Drakmore den Brief: „...ich denke Eure Institution wird mit Sicherheit das Zusammenleben Arkanias erheblich...“, er überlegte, „verschönern. Eure Bereitschaft eurem Geschäft einen Tempel der Rahja anzuschließen ist ebenfalls hocherfreulich. Ich wünsche euch eine schnelle und gefahrlose Reise und freue mich...“ Er tauchte die Feder noch einmal in das Tintenfasschen.

„...auf eine persönliche Begegnung mit Euch. Die Zwölfe mit Euch, Drakmore Eolan Cardin, Praelat Arcanii Arcaniae, Beauftragter für die Einreise Fremder nach Arkania.“

Auch die anderen Gilden, also die der Handwerker, Händler, Bauern und Krieger, letztere die am wenigsten einflussreiche, erhielten in den nächsten Tagen Oberhäupter, und so konnte der Stadtrat seine erste Sitzung antreten.

„Wir bestehen also darauf, dass diese lästigen Bindungen an Festpreise endlich fallen gelassen werden: Sie schaden dem freien Handel und ruinieren unsere Profite, die bei den Steuern, die Ihr verlangt, euer Hochwürden, sowieso nicht sehr hoch ausfallen. Das ist Halsabschneiderei: Glaubt ihr, Festum wäre je zu einer solchen Metropole des Handels geworden, wenn die hohen Herren jegliche Konkurrenz verboten hätten oder die Steuern so astronomisch hoch gewesen wären? Ihr versteht nicht, was für Konsequenzen...“ „Nein, IHR versteht nicht, Adrion!“ Belal fuhr dazwischen. „Ist euch nicht klar, welche Vergünstigungen ihr genießt? Ist es euch schon mal aufgefallen, dass die Leute keinen Heller für ihr Essen aufwenden müssen und dass der Staat alles bezahlt. Wisst ihr, wie viele der Armen, die diesen Winter nach



Arkania gekommen sind, woanders verhungert wären, würde der Staat nicht für sie sorgen? Und wenn ihr euch über die Preisbindungen beschwert: Woher sollen die Leute das Geld denn nehmen? Hier in Arkania siedeln verzweifelte Leute, denen die Heptarchien Haus und Hof genommen haben! Sie erhalten ein kostenloses Dach über dem Kopf, kostenlose Lebensmittel und Geld zur Gründung einer Schenke, eines Gasthauses, einer Schmiede oder was auch immer! Ihr selbst, Adrion, ward nichts anderes als ein fahrender Händler, als ihr hier ankamt. Wo ist eure Dankbarkeit gegenüber dem, was euch zu dem gemacht hat, was ihr heute seid? Ohne Arkania wärt ihr ein Nichts, Adrion! Hätten wir euch nicht so sehr aus der Staatskasse unterstützt, würdet ihr einen kleinen Gemischtwarenladen führen und nicht das größte Kontor der Stadt besitzen! Glaubt mir, Adrion, die meisten Bürger dieser Stadt freuen sich über die Steuern, die sie zahlen müssen, kriegen die meisten doch mehr als diese vom Staat zurück. Oder wüsstet ihr, dass Festum seinen neuen Bürgern ein zinsfreies Darlehen gibt, welches sie nicht zurückzahlen brauchen, solange sie Steuern zahlen? Aber gut Adrion: Verstoßt doch gegen die von uns gesetzten Preisen! Ihr wisst, was die Gesetze dazu sagen, und ihr wisst, dass euer Ruin dann vor der Tür steht - und eure Steuern, wenn sie euch zu hoch sind, dann zahlt sie doch einfach nicht - die Minen können immer neue Strafarbeiter gebrauchen. Oder seid ihr nicht bereit, dies Opfer zu bringen und geht es letzten Endes euch nicht vielleicht doch um den persönlichen Profit?“

Bis auf einige Zwischenfälle wie diesen waren die Ratssitzungen aber erstaunlich harmonisch. Und im Augenblick, da Arkania sowieso nicht mehr war als ein Dorf, gab es auch nicht viel, was der Rat zu entscheiden hatte. Da Belal und Drakmore sowieso meist dieselbe Meinung teilten, war es sehr einfach, die ihnen genehme Entscheidung durchzusetzen. Aber es war auch nicht so, dass Drakmore oder Belal absolut selbstherrlich herrschen und alle Einwände vom Tisch wischten. Es war ja klar, dass der Vorsitzende der Bauerngilde mehr Ahnung von Landwirtschaft und Viehzucht hat als Belal oder Drakmore. Deshalb wurden sehr häufig Entscheidungen im Sinne des/der Fordernden (‘der Vorsitzende’ der Bauerngilde war eine resolute, rotwangige

Mamsell, die ebenfalls sehr diktatorisch sein konnte und vor der jeder im Rat Respekt hatte) gefällt.

Am 1. Boron 30 Hal war das Gründungsdenkmal fertiggestellt. Es handelte sich um einen 4 Schritt hohen Obelisk aus schwarzem Granit, in welchen die Namen der Stadtgründer und die Verfassung Arkantias eingemeißelt waren. Mitten auf dem Marktplatz wurde dieses Denkmal aufgestellt. Belal hatte den offiziellen Gründungstag auf den 2. Boron 30 Hal gesetzt.

Am nächsten Tag versammelte sich also alles Volk der Stadt Arkania - immerhin etwa 100 Männer und Frauen - auf dem Marktplatz. Auf einer Holztribüne standen die Gildenoberhäupter und der Exekutor. Letzterer, also Belal, trat nach vorne und hob die Hände. Das Reden, Lachen und Tuscheln der Leute verstummte. Belal hob an seine vorbereitete Rede anlässlich der Gründung zu halten:

„Bürger Arkantias, Freunde, Aventurier!

Der 2. Boron 30 Hal wird für uns in die Geschichtsbücher eingehen als ein großer Tag: Heute habe ich, als von den Gildenvertretern gewähltes Oberhaupt unserer schönen Stadt, die große Ehre, die offizielle Gründungszeremonie für Arkania durchzuführen.

Für uns geht somit ein großer Traum in Erfüllung. Frei und souverän können wir gemeinsam der unbekannten Zukunft trotzen und unser Zusammenleben gestalten. Dies wird nicht einfach sein, sicherlich werden wir oft, und gerade in der vor uns liegenden Aufbauphase, auf Probleme, Krisen und Gefahren stoßen, die uns vielleicht sogar nahezu unüberwindlich erscheinen werden. Doch eins sage ich euch: Für jedes Problem gibt es eine Lösung, und gemeinsam werden wir diese finden! Wir werden uns allem entgegenstellen, was unsere Freiheit und unser Gemeinwesen bedroht! Gemeinsam sind wir stark! Gemeinsam werden wir es schaffen!

Glaube an die Gemeinschaft, Glaube an den Staat, Glaube an uns selbst! Das sind die Grundpfeiler, auf denen wir unser Leben leben werden! Vielleicht werden wir uns manchmal beugen müssen, doch wie das Gras werden wir uns immer wieder aufrichten!

Doch hoffe und bete ich zu den Göttern, dass wir für unsere Probleme angenehme und vor allem friedliche Lösungen finden können. Denn Aventurien hat genug unter unsäglichen Kriegen, Schlachten und Verwüstungen gelitten. Blicken wir über das Gebirge, welches uns wie ein Schutzwall gen Osten schützt, sehen wir die Ausgeburten dieser unsäglichen Gewalt und Bosheit, welche solches Leid über unseren Kontinent gebraucht hat.

Diesem Bösen, dieser Dämonenbrut, welche uns alle zu verderben sucht, müssen wir uns jedoch mit allen Mitteln entgegenstellen. Erst wenn diese Ranken des Dunklen an ihren gifttriefenden Wurzeln ausgerissen sind, kann endlich wieder erlösender Frieden über die freien Lande kommen. Das ist der Moment, auf den auch wir, die Bürger Arkantias, hinarbeiten müssen. Deshalb sage ich nun Folgendes als Botschaft an alle Aventurier in den freien Landen: 'Brüder der freien Lande! Wir, die Bewohner Arkantias, stehen an eurer Seite!'

Unsere Stadt wird ihren Beitrag leisten, dessen bin ich mir gewiss. Doch ist dies nicht der wichtigste Grund für die Schaffung unserer Stadt und unseres Staates: Viel wichtiger ist, dass Arkania erbaut wurde, um uns, den Bürgern, Sicherheit, Wohnstatt und Grundlage für ein gutes Leben zu bieten. Dies ist, worum wir uns alle in harmonischer Zusammenarbeit bemühen müssen. Doch arbeiten müssen wir dafür. Sehr hart sogar. Denn ein guter Lebensstandard kommt nicht von alleine. Jeder muss sein Bestes geben, um dem Staat zu helfen, jeder nach seinen speziellen, eigenen Fähigkeiten arbeiten, Kinder, Erwachsene und Greise. Nur dann können wir sicher sein, dass unsere Nachkommen ein Leben in Sicherheit, Glück und Würde werden führen können. Und ist dies nicht ein erhabener Lohn für die Mühen?

Betrachtet den Staat nicht als entfernten, ohne euren Willen arbeitenden Mechanismus, in dem ihr Nichts seid und der euch für seine eigenen Ziele benutzt. Nein! Seht den Staat als Helfer, von dem ihr selbst, jeder Einzelne, ein Teil seid. Braucht der Staat Hilfe, so helft ihm, so dass er euch helfen kann, wenn ihr Hilfe braucht!

Im Sinne dieser Zielsetzung mögen uns unsere Nachbarn in der Welt betrachten. Sie sollen erkennen, dass Arkania ein Freund ist, egal, wie es nach außen hin erscheinen möge oder dargestellt wird. Arkania wünscht, dass Frieden und Freundschaft

herrsche zwischen ihm und den Nachbarn: Dem Mittelreiche, Uhdenberg, Donnerbach, doch auch allen anderen Nationen und Völkern Aventuriens.

Bürger, eine rosige Zukunft schwebt vor uns wie eine reife Frucht am Baume.

Pflücken wir sie!

Lang lebe Arkania!"

Somit war Arkania endlich offiziell gegründet. Ein Traum war in Erfüllung gegangen...

Opus no. 74

Die Legende der GREIFEN- SCHWINGE

Der Himmel über der Insel ist leicht bewölkt, und es ist angenehm warm für einen Tag in dieser Jahreszeit. Aber auf den Zyklopeninseln herrscht fast den ganzen Götterlauf eine trockene Hitze. Euer Weg führt euch durch blühendes Heidekraut, zwischen Kreidefelsen und violett blühenden Kornblumen weiter dem Gipfel des Berges entgegen. Als du dich umdrehst, siehst du weit unter dir am Strand das kleine Fischerdorf, aus dem ihr gekommen seid, und das Boot, mit dem du von Hylailos aus hierher gekommen bist. In der Ferne, hinter den Dunstschwaden am östlichen Horizont, glaubst du einen braunen Strich ausmachen zu können, der von grünen Schlieren durchzogen ist: Die Küste des Lieblichen Feldes, dieses wunderschönen Landes mit den doch so seltsamen Sitten und Gebräuchen, das du so schnell wie möglich auf deinem Weg durchqueren wolltest. Was war eigentlich passiert, dass du dich hier, am Hang eines kleinen, erloschenen Vulkans, der sich einsam aus dem Meer der Sieben Winde ein wenig südlich von Hylailos erhebt, wiedergefunden hast?

Es war kurz nach deiner Rückkehr aus Greifenfurt, wo du die Stadt gegen diese verdammten Schwarzpelze verteidigt hast, als du eine Nachricht erhalten hast. Du solltest dich schnellstmöglich



beim Balihoer Praiostempel melden, eine wichtige Nachricht würde dort auf dich warten. Ungeduldig durchwandertest du die dir wohl bekannten Hallen, als ein Geweihter den Raum betrat. Er gab sich als Gesandter des Boten des Lichts aus und teilte dir mit, dass du persönlich auserkoren worden seist, dich auf eine gefährliche Fahrt zu begeben, an deren Ende sich herausstellen würde, ob DU der richtige bist. „Der Richtige wofür?“ schoss dir durch den Kopf, doch der Geweihte übergab dir nur noch eine Beschreibung des Weges zu einer kleinen Insel im Zyklopeanischen Meer, wo du nach einer Höhle am Südhang des Vulkans suchen solltest. Alles weitere wäre Sache des Götterfürsten...

Die Leute in dem Fischerdorf nahmen deine Fragen nach dem Südhang mit Schrecken auf, dort würden böse Geister umgehen, der Berg sei verflucht und wer sich dort verlaufen habe, der sei noch nie wieder zurückgekommen. Doch einer der Jungen des Dorfes erklärte sich später am Abend bereit, dich ein Stück zu führen. Der blonde Junge ist stehengeblieben. Seine dünne Gestalt in den abgewetzten Kleidern hat zu zittern begonnen. „Dort oben, da ist sie“, er deutet auf ein dunkles Loch in der Wand, vor dem der Weg sicher gut 200 Schritt über eine steile Geröllhalde führt. „Es ist recht“, sagst du und drückst dem Jungen die versprochenen Kreuzer in die Hand. Alleine setzt du deinen Weg fort. Die Steine unter deinen Füßen knirschen, als du dich langsam über die scharfzackigen Felsen vorarbeitest. Dir läuft ein kalter Schauer über den Rücken und trotz der Wärme beginnst du zu frieren. „Was erwartet mich innerhalb dieser Höhle?“ Der Auftrag des Geweihten war nicht sehr deutlich gewesen, aber du hast heraushören können, dass es schon einige vor dir versucht haben, wenn auch immer in Abständen von einigen Jahrzehnten.

„Da war doch etwas?“ Ein beißender Geruch dringt dir in die Nase, wie von Schwefel, als du deine Augen zum Höhleneingang wendest. Du erstarrst, als du die Gestalt dort erkennst.

Zuerst sah sie so aus wie ein Greif, der stolze Löwenkörper und die mächtigen Schwingen, aber jetzt erkennst du, dass seine Federn nachtschwarz sind, und unter seinem Gefieder kannst du eine

rote Höllenglut lodern sehen, die nicht von dieser Welt ist. Der Halken wirft seinen Kopf in die Höhe und ein Schrei wie von einem gefolterten Adler kommt an deine Ohren. Gebannt starrst du zu der Gestalt hinauf und siehst auch ein Auflodern in ihren Augen, die einen Moment den peingefüllten Wahnsinn, den sie sonst ans Tageslicht bringen vergessen zu scheinen, und du siehst Erkennen in ihnen. Nicht noch einmal, Sterblicher! scheinen sie zu sagen. Du reißt dein Schwert aus der Scheide und deinen Schild hoch, als die Ausgeburt der Niederhöhlen zum Sprung ansetzt.

Entsetzlich ist der Aufprall des Körpers auf deinem, ein Gestank nach Verwesung und ewiger Verdammnis empfängt dich, als du den Prankenschlag des Dämons an deinem Schild abgleiten lässt. Lange dauert euer Kampf, und schwere Treffer hast du dem Halken zugefügt, doch vergeblich: Dein Schild liegt zerbrochen einige Schritt neben dir, dein Schwert ist nur noch ein zerschmolzener Stahlklumpen. Es hat die Hitze nicht überstanden, als du es dem Dämon direkt in die Brust getrieben hast. Aber der Asqarath schraubt sich vor dir einige Schritt in die Höhe, seiner Beute sicher, um dich mit dem nächsten Angriff zu zerschmettern. Dein linker Arm ist zusammen mit deinem Schild gebrochen, und die Krallen des Dämons haben schreckliche Spuren an deinem Körper hinterlassen. Mit letzter Kraft kannst du dich noch auf den Beinen halten, als das Geschöpf der Finsternis zum Sturzflug ansetzt. Ein letztes „PRAIOS hilf!“ kommt über deine Lippen, als du versuchst, dem Unausweichlichen noch ein wenig Aufschub zu gebieten.

Doch wie durch Zaubermacht öffnet sich in dem Moment die Wolkendecke, und der gesamte Hang wird in gleißendes Licht getaucht. Der Halken schreit auf, als er die Gestalt erkennt, die da direkt aus der Sonne zu kommen scheint.

Gülden ist sein Gefieder und mächtig seine Schwingen: der Greif stürzt mit unglaublicher Geschwindigkeit auf den Irrhalken zu. Ein Schrei, der vor gerechtem Zorn zu beben scheint, entfährt der Kehle des Greifen, und wie zwei Urgewalten treffen sie aufeinander. Der Schnabel des Dämons bohrt sich in die Seite des Greifen, aber dessen Krallen fressen sich in das heiße Fleisch der

Ausgeburts der Niederhöhlen. Kochendes Blut befleckt den Berghang unter ihnen, als der Greif den Dämon an der Kehle packt und mit unglaublicher Kraft zerreißt!

Atemlos sinkst du auf die Knie. Du glaubst kaum, was du soeben gesehen hast. Neben dir hörst du ein Geräusch wie von Schwingen, die herannahen, und sich zusammenfallen. Als du aufschaust, siehst du den Greifen in all seiner göttlichen Pracht vor dir stehen. Mit wissenden Augen mustert dich der Greif sorgsam, und in deinem Kopf hörst du eine Stimme, reiner als jedes Gebet des Boten des Lichtes, das du jemals gehört hast, und feierlicher als jeder der gurbanischen Choräle.

„Du scheinst es wert zu sein, geprüft zu werden. Gehe nun in die Höhle, und glaube! Denn dein Glaube ist alles, worauf es jetzt noch ankommt.“

Als du dich auf den Weg machst, glaubst du noch etwas zu hören: „SIE haben Angst vor ihm. ER hat noch nie einen der Verdammten geschickt. Könnte es sein, dass er es ist?“

Du betrittst die Höhle, und kühle Dunkelheit umfängt dich. Im Zwielflicht glaubst du einen Gang erkennen zu können, dem du langsam folgst. Deine Schritte hallen leise von den mit verschlungenen Runen verzierten Wänden des Ganges zurück, sonst ist kein Geräusch zu vernehmen, auch nicht von draußen. Der dunkle Gang mündet in einer Halle, die schwach beleuchtet vor dir liegt. Als du sie betrittst, erkennst du, dass in ihrer Decke ein Loch ist, durch das direkt die Praiosscheibe ihr Licht in die Höhle sendet. Dieses Licht wird aber nun von Herzschlag zu Herzschlag greller und breitet sich in der ganzen Halle aus. Goldenes Licht durchflutet sie, wird von den Wänden zurückgeworfen, und es beginnt, heiß zu werden. Die Intensität des Lichts verstärkt sich noch, und die Hitze wird fast unerträglich. Du musst die Augen schließen. Doch du spürst, wie das Licht deine Augenlider durchdringt und deine Augen blendet. Du spürst, wie das Licht auch durch deinen Mund und deine Nase eindringt, wie ein Ertrinkender das Wasser spürt, kurz bevor es ihm den letzten Atem raubt. Das Licht dringt weiter vor, brennt sich durch deinen Körper, ja selbst durch deinen Geist, bis tief in die Niederungen deiner Seele. Als das Licht das letzte bisschen deines

Selbst mit göttlichem Glanz zu zerstören droht, entrinnt dir ein Schmerzensschrei, so laut und aus tiefster Seele, wie du noch nie einen Schrei gehört hast oder jemals hören wirst.

Durch das grelle Licht glaubst du einen riesigen Schatten auf dich zukommen zu sehen: „Hab keine Angst, Avon von Nordfalk. Dir wird nichts geschehen. Du hast die Prüfung bestanden. Denn nur wer rein im Herzen ist, übersteht die Berührung des Götterfürsten.“

Das Licht beginnt sich langsam wieder zurückzuziehen, bis es wieder nur noch ein Schein durch das Loch in der Höhlendecke ist. Auch der Greif neben dir ist verschwunden. Nur in der Mitte des Lichtzirkels steht etwas.

Auf einem weißen, marmornen Podest ruht ein Schwert, von solcher Reinheit und Schönheit, wie es selten ein Sterblicher zu Gesicht bekommen hat. Über der Klinge aus glänzendem Stahl schimmert eine Aura aus goldenem Licht, über den prächtig verzierten Parierstangen wacht das Haupt eines Greifen aus purem Gold am Knauf des Schwertes. Vor dem Marmorsockel liegt das Skelett eines Mannes, eines Kriegers mit der goldenen Brünne der Sonnenlegion, wie zur ewigen Wache vor dem Schwerte auserkoren. Als du nach dem Schwert greifen willst, hörst du wieder die Stimme des Greifen: „Preiset den Götterfürsten, denn der Auserwählte ist zurückgekehrt. Die Greifenschwinge hat wieder einen Träger!“

Als du wieder heraus ins Licht trittst, das Schwert in der Faust, hörst du zum dritten Mal die Stimme: „Erwähne meinen Namen vor einem der Auserwählten, und sie werden erkennen. Sie haben Botschaften erhalten, aber können sie noch nicht deuten. Wenn du meinen Namen nennst, werden sie verstehen! Möge der Himmelskönig sein Licht über dir ausgießen.“

Ergriffen flüsterst du: „Das werde ich, Garafan, oh Marschall der Greifen!“

FINIS

- *Legende oder nicht, so ähnlich wurde mir diese Geschichte von dem Barden „Federkiel“ erzählt, und manch einer der Zuhörer wünschte sich, anstelle des Ritters mit göttlichem Segen hinaus zu ziehen und wahre Abenteuer zu erleben; mich jedoch düstert es nach der Erkenntnis, die der Krieger im Kampfe wider den Dämonen erlangt haben muss.*

Und dieses Schwert, wäre es ein göttliches Artefakt, gäbe es neue Hoffnung. Ich werde mich erkundigen, denn allein das Wissen mag uns in diesen dunklen Zeiten helfen. -

Aus dem „Buch der Schlange“ des Draconiters Darian Wahnfried von Kreuzenwacht

Opus no.53

Impressum

Academia Limbologica, am 27. Phex 30 Hal
Mils, am 24.9.2000 anno domini

Der *Opus veritatis scientiæque* wird aventurisch von der Academia Limbologica publiziert und versandt. Es handelt sich dabei um eine inoffizielle Postille des **Spielervereins der Freunde des Gepflegten Rollenspiels**, Österreich.

<http://rollenspiel.inter.at>

Ein Abonnement der wöchentlichen EMail-Ausgabe ist kostenlos:

<http://rollenspiel.inter.at/limbus/opus>

Die Urheberrechte für alle Artikel liegen bei den jeweiligen Autoren!

Die Akademie zu Kuslik im Internet:

www.kuslik.de

Redaktion:

Layout & Illustrationen: Markus Penz

Lektorat: Philipp Schumacher

Kontakt:

Markus Penz (m.penz@inter.at), Aichat 4, A-6068 Mils, Österreich.

Greifenschwinge, Die Klinge Des Lichts

Das heilige Schwert des Garafan, das seit der Zweiten Dämonenschlacht als verschollen gilt

Aussehen: Das Schwert ist etwas größer gearbeitet als gewöhnlich, auf den ersten Blick wirkt es eindrucksvoll wie ein Anderthalbhänder, besitzt der Träger der Klinge jedoch eine entsprechende Größe und Kraft, so entfaltet die präzisiert ausgewogene Klinge eine Eleganz, die ihrem Gewicht zu spotten scheint. Die Klinge selbst glänzt leicht in einem goldenen Schein, was auf eine Legierung aus dem edelsten Titanium schließen lässt, manchmal scheint das Schwert sogar von innen heraus in einem guldernen Lichte zu erstrahlen. Der Stahl selbst ist makellos und selbst ätzendes Dämonenblut hinterlässt keine Spuren, wie Wassertropfen von einer gewachsenen Scheide perlt jedwede Unreinheit ab, auf dass ihre Schönheit nie geschmälert werde. Die Schneide ist erschreckend scharf, sieht man aus großer Nähe die Klinge, so erkennt man unglaublich fein gearbeitete Wellen, die jedoch niemals von Menschenhand geschaffen wurden. Runen, die wohl nur die gelehrtesten Diener des Götterfürsten zu deuten wissen, erzählen von der Macht PRAIOS', die in die Klinge übergang, als er seinen Streitern in der Zweiten Dämonenschlacht wider die Erzniederhöhlenfürsten beistand und sie zurück in das Dunkel der Verdammnis trieb. Groß ist die Macht PRAIOS'!

Gew.: 120 Unzen **Länge:** 60 Finger **BF:** unzerbrechlich
TP: 1W+7 **TP+:** KK-14 **WV:** 8/7

Wirkung: Das Schwert, das von dem Hauch des Herren des Lichts gestreift wurde, verbrennt jedem Frevler Praios das Fleisch, so er es berührt, denn die Kraft des Götterfürsten wurde in diese Klinge herabgerufen und seine Macht ist in diese eingeflossen. Nur ein Mann mit reinem Geist kann diese Klinge führen, er selbst wird auserwählt werden, doch sei gewarnt: das Schwert selbst weist jeden Unwürdigen ab. Zieht es doch zuletzt die eigene Kraft aus dem Glauben des Trägers, schwindet der Glauben, so schwindet die Macht des Schwertes...

Besonderheiten: Gegen Dämonen richtet das Schwert einen Trefferpunkt mehr an, und alleine die Gegenwart einer Ausgeburt der Niederhöhlen lässt die Greifenschwinge in gleißendem Gold erstrahlen. Einmal pro Kampf ist es dem Träger, der vorher von Garafan oder einem Illumierten auserwählt worden sein muss, gestattet, den Zorn des Götterfürsten auf eine Ausgeburt der Niederhöhlen herabzurufen, und sie zu blenden (gleißender Blendstrahl, der Dämon ist für 2 KR wie blind, kann also nicht parieren).

Thomas Kober