

WEGE DES RUHMS

HANS-PETER
SCHULTES

Leseprobe



EIN ROMAN
AUS DER WELT
MAGIRA

WEGE DES RUHMS

Erzählungen aus dem
Reich der Ah'tain

von

HANS-PETER SCHULTES

— *Leseprobe* —

HANS-PETER SCHULTES

WEGE DES RUHMS

Diese Leseprobe
steht unter einer Creative-Commons-Lizenz:
CC BY-NC-ND

[HTTP://CREATIVECOMMONS.ORG/LICENSES/BY-NC-ND/2.0/DE/](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/)

Herausgeber:
Peter Emmerich
EMMERICH Books & Media
Wittmoosstr. 8 – 78465 Konstanz
www.emmerich-books-media.de
Originalausgabe
© 2013 by EMMERICH Books & Media, Konstanz
& Hans-Peter Schultes
All rights reserved.

Die Fantasy-Welt MAGIRA ist eine Erfindung von
Hubert Straßl (Hugh Walker) und Eduard Lukschandl
www.hughwalker.de

Cover © Josef Schwab
Karte © Jörg Schukys & Beate Rocholz
Autorenfoto © Dorothea Skrabal-Schultes

Cover-Layout & graphische Bearbeitung:
Beate Rocholz
Gesamtlayout und Satz:
Jörg Schukys

ISBN-10: 1489513965
ISBN-13: 978-1489513960

Die Gesamtausgabe von
»WEGE DES RUHMS«
kann bei [AMAZON](#)
als Taschenbuch und/oder als eBook erworben werden:

Taschenbuch € 12,95
ISBN-10: 1489513965
ISBN-13: 978-1489513960
Kindle-eBook € 5,95

Weitere Informationen zum Buch
und zum Verlagsprogramm finden Sie auf der Webseite
WWW.EMMERICH-BOOKS-MEDIA.DE

INHALT

Vorwort	I
Karte: Das Reich der Ah'tain	5
Prolog	7
1. BUCH: HAILAGA	21
Ui'wana – Das Buch der Götter	23
Nain – Das Buch der Menschen	41
2. BUCH: REHENGGA	95
Tochter der Sonne	97
Der Mond in ihren Augen	135
3. BUCH: WARANAG	171
Zwei sind eine Welt	173
Epilog	245
ANHANG	255
Geschichte	257
Glossar	261
Über Fantasy und FOLLOW	287
Der Autor	293

VORWORT

Die einzelnen Geschichten von *Wege des Ruhms* sind vor vielen Jahren schon unter diesen oder anderen Titeln in den verschiedensten Publikationen des FANTASY CLUB e.V. und des ERSTEN DEUTSCHEN FANTASY CLUBS (EDFC e.V.) sowie in weiteren Fanzines erschienen.

Diese Fassung von *Wege des Ruhms* beinhaltet den Kern der Geschichten, die auch aus urheberrechtlichen Gründen in dieser Veröffentlichung ausschließlich aus meiner Feder stammen.

In *Wege des Ruhms* wurde der Versuch unternommen, einzelne verstreute Handlungsstränge innerhalb der Geschichte der Fantasy-Welt Magira, basierend auf den enzyklopädischen Entwürfen der Magira-Gruppe »Das Volk des Raben« mit einem gemeinsamen Mythos zu verbinden.

Dieser Mythos von den Kindern des Silberbaums und dem Schwert der Macht erzählt von der Auseinandersetzung zwischen den Nachkommen Amars und deren dunklen Dienern, den nichtmenschlichen URGOR und den Menschen, den NAIN.

Die Blutmagie der Schlangengeborenen, der Söhne AMARS, steht gegen die Macht des Schwertes der Menschen, und seit den Tagen der UI'WANA, der ersten Götter, tobt der Kampf der Priester Amars, mit ihren unheiligen Dienern gegen die Kinder des Menschengeschlechts, in denen das Wort EOINES, des Großen Raben brennt.

Folgen Sie mir nun in diese dunkle, archaische Welt voller Aberglauben und Magie. Eine Welt, deren primitive Kriegerkulturen in barbarischem Glanz erstrahlen und deren schimmernde Reiche wie Edelsteine die Länder bedecken. Eine von Kriegen und dunkler Magie zerrissene Welt, in der das Schwert der Macht, weitergegeben durch die Könige eines auserwählten Volkes, die letzte Hoffnung der noch freien Menschen ist.

Teile dieses Mythos flossen auch in den Roman *Im Schatten des Blutmondes* ein, den ich zusammen mit Andreas Groß 2011

im Verlag »Saphir im Stahl« veröffentlicht habe. Es würde mich freuen, wenn auch dieser Roman zahlreiche Leser finden würde.

Begriffserklärungen und ergänzende Anmerkungen die Enzyklopädie bzw. den Magira-Hintergrund betreffend, können dem Glossar und der Zeittafel am Ende des Bandes entnommen werden.

Dies ist ein Buch für Fans von einem Fan. Nur ein Genie ist mehr als die Summe des Erfahrenen und Gelesenen. Darum – Vergebung!

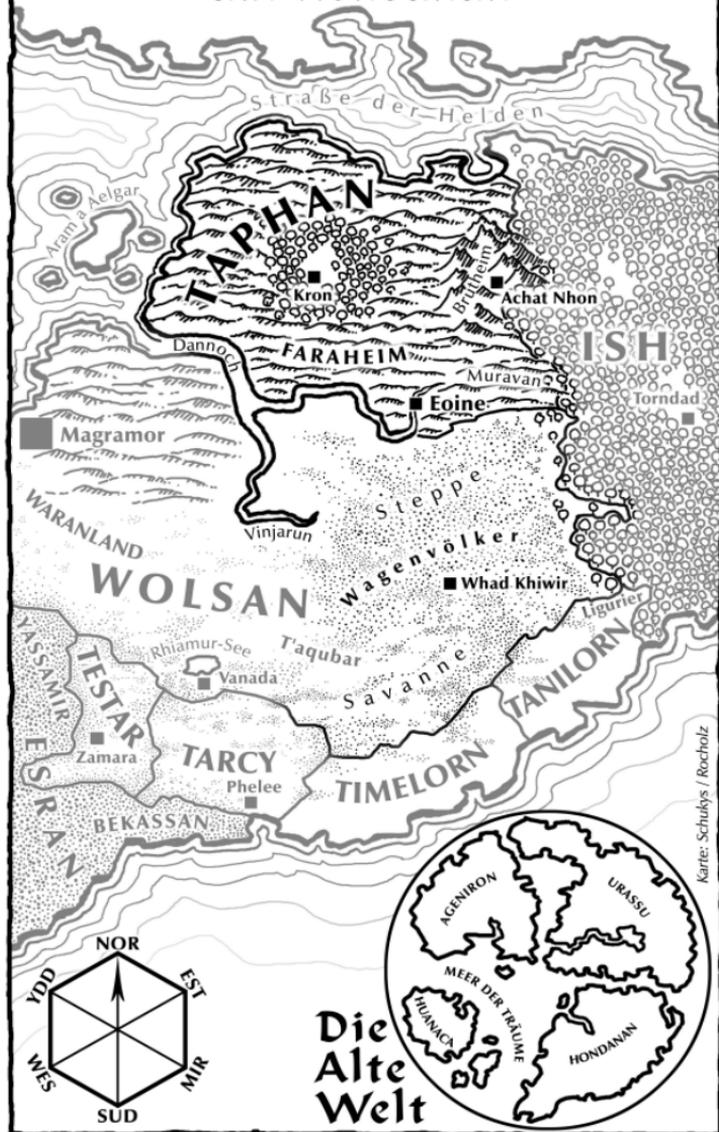
In der Hoffnung, dass diejenigen, die diese Seiten lesen, daran Vergnügen finden werden, schließe ich mit dem Gruß des Volkes des Raben:

»*Cearan!* – Willkommen!«

Mehr zur Fantasy in Deutschland und zum ältesten Fantasy-Club im deutschsprachigen Raum siehe »Über Fantasy und FOLLOW« Seite 287.

WEGE DES RUHMS

Das Reich der Ah'tain auf Hondanan



PROLOG

AH'TAIN

*Westwind wehte – als wir ritten.
Brüder! Eine Schar in Eisen.
Rabenbanner uns zu Häupten,
unter uns die weite Steppe,
zogen wir den Pfad des Todes.*

*Sturmwind brauste, als wir kämpften,
Gott des Himmels, Herr der Erde.
Dort, wo wir die Pferde tränken,
unter deinen schwarzen Schwingen,
wird das Land uns Heimat werden.*

Finster blickte der Reiter von der Anhöhe hinab in den Pass. Wulfhere, der alte Waffenmeister von Uldin Skeidh, dem mächtigen Herrscher über das Reich der Ah'tain, befeuchtete seine ausgetrocknete Kehle mit einem Schluck aus dem halb leeren Ziegenlederschlauch. Angewidert spuckte er aus. Der elende, fade Geschmack des lauwarmen Wassers verstärkte nur noch seine üble Laune. Gedankenverloren wühlte seine zernarbte Rechte in dem eisgrauen Bart. Keine noch so kleine Bewegung war den immer noch scharfen, stahlgrauen Augen des alten Mannes seit der Morgendämmerung entgangen. Weder die wilden Sprünge des Gamswildes zwischen den hohen Felsen, noch die blitzschnelle Flucht der Nager, wenn sich der weiße Adler Taphans zum Beuteflug bereit machte. Jetzt kochte die Mittagssonne den hünenhaften Leib des Alten unter Brünne und Helm und noch immer war von den Reitern der Peruahim nichts zu sehen.

Vor langer Zeit hatte er schon einmal von diesem Klippenrand hinein in das weite Tal des Sonnenpasses geblickt. Heute

wie damals lag die alte Straße, die einst unter dem Marschtritt der wolsischen Legionen gebebt hatte, in falscher Dunkelheit. Das Licht der Sonne wurde von den steilen Hängen des Passes verschlungen und tief unten, zwischen den zerklüfteten Felswänden und den schroffen Abgründen, herrschte ewige Dämmerung. In jenen Tagen hatten die Krieger seines Volkes die Ebene vor dem Sonnenpass mit dem Blut der arknessischen Heerscharen getränkt. Wenige Monde später waren die Stämme der Waranag wie eine unaufhaltsame Flut durch den Pass geströmt, um das Hochland aus den Klauen der schwarzen Bünde zu befreien. Seite an Seite war er mit Uldin Skeidh an der Spitze der Ah'tain geritten, dem edelsten Zweig der Stämme des Graslandes. In vielen Schlachten hatten sie ihre Schwerter hoch im Nor gegen die dunklen Scharen Kaotangs erhoben, bis das heimatlose Volk der Waranag endlich in Faraheim, dem südlichen Hochland der Sonnenvölker, eine neue Heimat gefunden hatte.

Plötzlich zerriss der heisere Schrei eines Bergfalken die Stille des Mittags und eine Schar von Krähen erhob sich laut schimpfend von ihrem Mahl.

Wulfhere nickte zufrieden. Sie kamen. Bald schon konnte er dem Lärm der Gespanne lauschen, der durch den Hall der Bergwände vervielfacht wurde, dem Wiehern der Pferde, dem dumpfen Gebrüll der Khorochsen und den gellenden Rufen der Hörner. Doch diesmal waren es nicht die zahlreichen Tausendschaften der Waranag, die sich einst durch diese Felsen gekämpft hatten. Heute wand sich das vielköpfige Gefolge der Königin wie eine emsige Schar gepanzerter Ameisen durch die Schlucht und begann den steilen Anstieg in das südliche Hochland.

Shana, die Herrin von Rabenhall, war zurückgekehrt, um den verwaisten Thron der Ah'tain in Eoine einzunehmen.

Viel war in den vergangenen Monden geschehen. Der Skeidh galt seit den Tagen des Sommers, seit dem Fall von Phelee, als verschollen. Selbst die engsten Vertrauten wussten nicht, wohin es ihn verschlagen hatte. Wann würde der Schwertträger endlich aus seiner selbst gewählten Verbannung

zurückkehren, um wieder mit dem Schwert der Macht in Händen zu herrschen? Wenn er denn überhaupt noch lebte?

So raunten die Ufargu und die Großen des Reiches. Konnte eine Frau aus einem fremden Stamm das Reich der Ah'tain durch diese stürmischen Zeiten mit sicherer Hand führen? Wulphere dachte an die zerstrittenen und habgierigen Führer der Stämme und das alte Herz wurde ihm dabei schwer. Doch er wusste um die Stärke dieser jungen Königin. Er hatte die Willenskraft gesehen, mit der sie den größten Teil der Fürsten des Hochlandes für sich gewonnen hatte. Er hatte in ihre harten, eiskalten Augen geblickt, als sie rachsüchtig Memriks Worte ausgeschlagen hatte, der für die Taten Tigrans, dessen verräterische Umtriebe in Algran nicht nur den Hochlandfürsten ein Dorn im Auge gewesen waren, um Vergebung gebeten hatte. Es erschütterte ihn immer noch, als er des Augenblicks gedachte, da in dem ältesten Gefährten Uldins etwas zerbrach und der Koram, der Höchste der Schamanen des Reiches, mit leeren Augen und hängenden Schultern Whad Khiwir verlassen hatte. Einen Mond später war die Königin dann zu den Weideplätzen ihres Volkes nach Halgaland aufgebrochen um die Herrschaft über den Stamm der Gutani in die Hände von Udalrich, ihres Oheims, zu legen. Jetzt würde sie endgültig in das Hochland zurückkehren, um im Namen von Uldin Skeidh über das Reich der Ah'tain zu herrschen. Es begleiteten sie nicht nur ihre Frauen und Mägde und die kleine Gefolgschaft Gutanikrieger, die bisher ihr Leben in Eoine geteilt hatten. Nein, nun folgten ihr mehrere Hundertschaften eidgebundener Uriadhkrieger, aus allen Stämmen der Peruahim, des Pferdevolkes, als dessen erster und edelster Stamm die Gutani galten. Dutzende von prachtvollen Hengsten und Stuten führten diese Krieger für die Zucht von den Weideplätzen der Peruahim mit sich. Dazu noch zahlreiche, prächtig geschmückte Khorochsengespanne, voll beladen mit den Schätzen Shanas, die Teil ihres Erbes von Vaterseite her waren.

Wulphere blickte mit Genugtuung auf die voll beladenen Wagen mit den riesigen hölzernen Scheibenrädern und die

zahlreichen Hundertschaften, die zu ihrem Schutz aufgeboten waren. Die Königin hatte viel gelernt seit den Tagen, da sie als junges Mädchen im Hochland von Faraheim fast allein gegen die hochmütigen Schwertherren der Ah'tain bestehen musste. Jetzt konnte sie ihren Wünschen mit den Schwertern ihrer zahlreichen Gefolgen Nachdruck verleihen. Der alte Krieger nickte zufrieden. Vertrauen in die eigene Stärke und den Mut Großes zu wagen, das verstanden die Fürsten der Ah'tain nur zu gut. Schwäche konnten sich die an Zahl geringen Schwertherren unter dem Zeichen des Raben, die nur wenige Tausendschaften streitbarer Männer aufbieten konnten, nicht im Entferntesten leisten.

Der Ruf der Gutanihörner rief Wulphere wieder in die Wirklichkeit zurück.

Der alte Recke beobachtete, wie sich die ersten Reiter dem Ende des Passes näherten. Die Peruahim, Shanas Volk, waren kühne Krieger und verwegene Reiter, wie alle Angehörigen der Wagenvölker. Doch sie waren Kinder der Steppe. Das Grasland war ihre Heimat. Dort flogen sie auf ihren leichten, ausdauernden Steppenpferden, den Jagdfalken auf der Faust, mit dem Wind um die Wette. Hier aber, in den fremden, steinernen Wegen des Hochlandes, nutzte ihnen all ihre Reitkunst nichts mehr. Hier waren sie mit ihren schnellen Vollblütern den felsigen Wegen, übersät mit tückischem Geröll und scharfem Stein, fast hilflos ausgeliefert. Wulphere erkannte mit grimmigem Lächeln, wie sich die Uriadh Shanas vorsichtig über die ungewohnte Hochebene bewegte.

Mit einem leisen Schnalzen trieb der Alte sein merunisches Warmblut an. Das riesige Pferd, das mühelos einen voll gerüsteten Reiter tagelang tragen konnte, rollte wild mit den Augen, dann trabte es willig über die Anhöhe hinunter, den Scharen der Peruahim entgegen.

Wulphere hatte mehr Winter gesehen als jeder andere in seinem Volk, doch die Kraft seiner Arme war ungebrochen. Die einfache, ärmellose Brünne barst fast unter dem gewaltigen Spiel seiner Muskeln. Sein Haar war schlohweiß, dennoch wogte es so dicht um sein gewaltiges Haupt wie die Lo-

cken der jungen Krieger. Seine Haut, wettergegerbt und zerfurcht, eine Landkarte endloser Mühen und Leiden, war von zahllosen Narben übersät und in seinem verwitterten, sonnenverbrannten Gesicht waren die Schlachten und Kämpfe vieler Zeitalter zu lesen.

Die Hufe des riesigen Merunen schlugen Funken aus den Steinen der Klippen, als der alte Waffenmeister Uldin Skeidhs auf die Gruppe der Gutani zuhielt. Die Männer seiner Uriadh, ein Dutzend Ah'tainschwertherren, die in den Bergvorsprüngen außer Sichtweite der Peruahim auf der Lauer gelegen hatten, schwangen sich, klirrend in Waffen, auf ihre Pferde und folgten Wulphere dichtauf.

Als die Krieger der Peruahim den donnernden Hufschlag der gewappneten Schar gewahrten, bildeten sie schnell einen schützenden Ring um die Königin und ihre Frauen.

Wulphere konnte selbst über die hoch gewachsenen Krieger der Peruahim hinweg das versteinerte, bleiche Gesicht Shanas erkennen.

Auf einen Wink ihrer Hand zogen sich ihre Gefolgen wieder zurück und Wulphere blickte wie magisch angezogen in Augen, in deren gleißendes Blau sich selbst er in seinen alten Tagen immer wieder verlieren konnte und die ihn an die Gletscher Brutheims denken ließen.

»Cearan Herrin!« Wulphere neigte sein weißes Haupt. »Willkommen in Faraheim. Willkommen bei deinem Volk. Möge Eoine mit dir sein!«

»Cearan, Wulphere, Ulfangs Sohn!« Die Stimme Shanas klang dunkel und rauchig und ihre Blicke schweiften kalt über die kleine Schar der Ah'tain, die in den Augen der Gutani ausnahmslos alte Männer waren. Keiner der Gefolgen Wulpheres zählte weniger als achtzig Winter, aber die Blicke aus den eisgrauen Augen und die stolze Haltung der alten, ganz in schwarzes Eisen gehüllten Hünen, vereinten in sich die Kühnheit des Adlers wie die Wildheit des Wolfes. Shana spürte die Spannung unter ihren Kriegern wachsen. Obwohl den zahlreichen Hundertschaften ihres Gefolges weit unterlegen, strahlte diese kleine Schar von Ah'tainschwertherren eine fast

unerträgliche Mischung aus Hochmut und zwingendem Machtbewusstsein aus.

Ihr Blick schweifte nachdenklich über die Gesichter ihrer Reiter, die ihr jetzt gegen die Ah'tain wie kleine Kinder erschienen. Dann wandte sie sich wieder Wulphere zu. Die Königin trug ein schlichtes, rot eingefärbtes Reitkleid aus weichem Rehleder, das für kurze Augenblicke das glänzende schwarze Leder ihrer Reitstiefel an den Flanken ihrer rostbraunen Wahendastute hervorblitzen ließ. Die Flut der langen, rabenschwarzen Haare wurde von einem schmucklosen Reif aus getriebenem Silber gebändigt und unterstrich auf einfachste Weise die hoheitsvolle Haltung der Königin, die sich im Sattel geschmeidig wie ein auf Beute lauernendes Raubtier bewegte. Der zweite sichtbare Schmuck an ihr, außer dem Reif, war ein Gürtel, der sich wie eine silbern glänzende Schlange um ihre schlanken Hüften wand. Ihre Rechte umfasste den Knauf eines Sneida, des bei allen Stämmen der Wagenvölker im Gebrauch befindlichen Sattelmessers. Nur die weiß gefärbten Knöchel ihrer Hand verrieten etwas von der inneren Anspannung, unter der die Königin litt.

Vorwurfsvoll blickte sie den alten Krieger an und der rote Mund in dem bleichen Gesicht klappte wie eine frisch geschlagene Wunde, als sie das Wort an den Ah'tain richtete: »Keine Wachen am Pass, Wulphere? Wären wir feindlich gesinnt, so könnten wir ungehindert in Faraheim einfallen. Hütest du so das Erbe des Schwerträgers?«

Wulpheres Lippen verzogen sich unter dem dichten Gestrüpp seines Bartes zu einem nachsichtigen Lächeln: »Herrin! Viele Augen haben euch beobachtet, seit ihr das Grasland verlassen habt. Wenn selbst die Falkenaugen deiner Gutanikrieger meine Männer nicht entdeckt haben, dann haben die Späher Edikas die ihnen zugeteilte Aufgabe zu meiner vollsten Zufriedenheit erfüllt.«

»Der Pass ist noch immer nicht befestigt, so wie ich es vor Monden riet ...«

In den Augen des alten Recken blitzte Ärger auf. »Unsere Reiter sind schnell, Herrin. Sollten feindliche Scharen in das

Hochland einfallen, so würden unsere Hundertschaften sie niederreiten. Wir sind Ah'tain. Wir benötigen keine Mauern.«

Das bleiche Gesicht Shanas überzog sich mit einem Hauch verräterischer Röte. »Ich hätte es mir denken können. Stur und herablassend wie immer.«

Ihre Stimme wurde ein wenig schärfer. »Die Überheblichkeit der Ah'tainschwertherren ist sprichwörtlich geworden bei den Stämmen des Graslandes. Ich kann nur hoffen, dass dein Vertrauen in die Fähigkeiten deiner Krieger niemals enttäuscht wird. Noch etwas. Du hast selbst davon gesprochen. Dein Volk, Wulphere, – ist jetzt auch mein Volk. Und ich erwarte ...« Shana beugte sich über die Mähne ihres Pferdes nach vorn und ihre Stimme wurde zu einem zischenden Flüstern, das nur für den alten Waffenmeister bestimmt war: »... dass meinen Befehlen Folge geleistet wird. Jetzt und in der Zukunft. Ich werde alles dafür tun, dass den Schwertträger bei seiner Rückkehr eine geordnete und gefestigte Herrschaft erwartet. Alles – Wulphere. Hast du mich verstanden?«

Shana richtete sich wieder auf und strich ihr Kleid glatt. Dann fuhr sie übergangslos und mit vollkommener Ruhe in der Stimme fort: »Meine Frauen und ich sind müde von der Reise. Unsere Pferde und die Khor sind erschöpft. Wo werden wir lagern?«

»Herrin«, erwiderte Wulphere ruhig, doch in seinen Augen glomm kaum gezügelter Zorn, »wir werden die Halle Edikas in Kürze noch vor dem Einbruch der Dunkelheit erreicht haben. Es ist alles für euer Kommen vorbereitet.«

»Wir reiten voraus, Wulphere«, befahl Shana scharf. »Du und ein Dutzend meiner besten Krieger. Der Rest folgt uns so schnell er kann. Herlind! Du reitest mit mir.« Eine starkknochige Frau mittleren Alters, in einem rotbraunen Kleid, lenkte ihren Wahendawallach an die Seite Shanas.

Wulphere nickte indessen dem Uriadhführer der Königin zu, einem jungen Gutanireiks mit Falkenaugen, der bisher mit unbeweglicher Miene in seinem pockennarbigem Gesicht der Unterredung beigewohnt hatte. »Turismod, du hast gehört,

was deine Herrin wünscht. Meine Männer werden euch nach Mort Warjan führen. Dort wird für Euch gesorgt werden.«

Wortlos riss der Gutani sein Tier zurück und bellte seinen Kriegern die neuen Befehle zu.

»Und deine Augen im Pass, Wulphere?«

Der Waffenmeister Uldin Skeidhs seufzte. Er wusste, wenn sich die Königin etwas in den Kopf gesetzt hatte, so würde sie nicht so schnell locker lassen.

»Herrin.« Den Mund des Alten umspielte ein bitteres Lächeln. »Wir hüten diesen Pass und den Pass der Sechstausend im Est seit fast zwanzig Sommern. Noch nie in all diesen Jahren ist ein Feind in Faraheim eingedrungen ...«

»Meinem Bruder ist es gelungen ...«, fiel ihm die Königin scharf in die Rede.

Ruhig entgegnete Wulphere: »Dein Bruder, Herrin, mit Verlaub, war ein Narr ... und ein Verräter.« Die Stimme Wulpheres wurde um ein wenig schärfer. »Seit dem Anschlag Bochas auf das Leben des Skeidh ist die verräterische Gesinnung der Peruahim sprichwörtlich geworden bei den Stämmen der Waranag.« Nach diesen Worten blickte der alte Krieger starr an Shana vorbei auf die in der Nachmittagssonne funkelnden Bergspitzen. Die Königin war kurz unter dem Spott des Alten zusammengezuckt.

»Herrin!« Wulphere ritt wieder dicht an die Seite der Königin, so dass niemand seine Worte vernehmen konnte. »Verzeih meine Worte. Doch kämpfe nicht gegen etwas an, das du noch nicht verstehen kannst. Es gibt niemanden unter uns, der dir Arges will. Die Treue der Ah'tainschwertherren gilt dir, der Frau des Schwertträgers. Eidgebunden sind wir durch Uldins Wort.«

Die Blicke Wulpheres bohrten sich in die eisblauen Augen der Königin und seine Stimme wurde noch leiser und sanfter. »Wenn du es willst, Herrin, so will ich der Arm sein, der dich hütet und die Zunge, die für dich spricht. Kein Leid wird dir geschehen, solange ich und meine Gesippen ein Schwert halten können. So war es, als du vor Monden unter uns weiltest und so wird es weiterhin sein. Doch zähme deinen Stolz und

deinen Zorn. Niemals wieder sollen die Stämme des Graslandes untereinander das Schwert erheben müssen.«

Shanas Züge waren während der Worte Wulfheres noch bleicher geworden. Schweigend ritt sie neben dem alten Waffenmeister her. Herlind und die Krieger ihrer Uriadh waren einige Pferdelängen hinter ihnen zurückgeblieben.

Wulfhere sah, wie es in der Frau an seiner Seite arbeitete. Er wusste, dass sich hinter der Maske der unnahbaren und kalten Königin eine mehr als verletzliche Seele verbarg, die verzweifelt nach Anerkennung und Zuneigung lechzte. Die Königin der Ah'tain zählte kaum über zwanzig Sommer, doch die Ereignisse in den vergangenen Monden hatten sie schneller reifen lassen, als es für ihr Alter zuträglich war. Sie war zur Zeit des ersten Ungeheuerkrieges, als zweites Kind von Balan Weißbart, dem Fürsten der Gutani, des mächtigsten Peruahimstammes, geboren worden. Früh der Eltern beraubt, wurde sie mit ihrem Bruder Bocha von Udalrich, ihrem Oheim, erzogen. Schon in jungen Jahren lernte sie das gefährliche Spiel um die Macht kennen. Als Bocha schwertreif geworden war, brachte sie ihn an die Spitze der Peruahim, des Pferdevolkes. Nachdem der Kriegsherr der Peruahimstämme eine Verschwörung gegen Uldin Skeidh angezettelt hatte und dafür von den Tigersöldnern erschlagen worden war, musste sie vor der Rache und den Nachstellungen Udalrichs flüchten. Sie ging mit einer getreuen Gefolgschaft Gutanikrieger nach Eoine und verband ihr Schicksal mit dem des Schwertträgers. Zuerst war ihre Stellung am Hofe Uldins ungewiss, aber bald schon schenkte sie dem Skeidh einen Sohn – Ragnar. Shanas Einfluss im Reich wuchs. Hinter sich den riesigen Heerbann der Peruahimstämme wissend, – Shana hatte sich mit Udalrich inzwischen ausgesöhnt – und die Geburt des Thronfolgers stärkten das Ansehen Shanas im Reich der Ah'tain immens. Viele Fürsten hörten nun auf ihre Worte. Als Arrak der Jüngere, mit der Erziehung Ragnars beauftragt, im Krieg gegen die Qun zwischen den Steppenvölkern vermitteln wollte, wurde er von Uldin Skeidh als Landesverräter angeklagt. Kurzerhand entführte Arrak Ragnar und bat in Albyon

um Schutz. Uldin Skeidh nahm nun Shana zu seinem legitimen Weib und setzte sie als Königin des alten Taphan ein über die Fürsten des Hochlandes. Nach der Eroberung Phelees und nachdem sich Uldin Skeidh nach Albyon auf die Suche nach Ragnar begeben hatte, konnte Shana als Regentin des Reiches mit den Fürsten von Longardh, Kron und Rhywan und mit der Unterstützung Wulfheres, der unerschütterlich die Interessen Uldins vertrat, den Hochlandbund gründen. Wahrlich, schon viele Höhen und Tiefen hatte dieses junge Leben gesehen.

Vergeblich hatte der fragende Blick Shanas wieder die Aufmerksamkeit des alten Kriegers zu erregen versucht, der in Gedanken versunken sein Tier mit ruhiger Hand immer tiefer in das Bergland Südfaraheims führte.

»Also, Wulfhere. Sprich!« Die Stimme Shanas klang laut, fast schrill in den Ohren Wulfheres, aber ihm war, als würde auch so etwas wie Erleichterung darin schwingen. »Was rätst du mir? Du hast lange genug geschwiegen.« Die letzten Worte würgte sie fast bitter hervor.

Wulfhere lächelte versonnen. Sein langes Schweigen war schon immer ein gutes Mittel gegen die Uneinsichtigkeit der Königin gewesen. »Deine Krieger, Herrin ...«, sagte er nachdrücklich, »... sind handverlesen. Gute Reiter, kühne Krieger, kampferprobt und treu. Du weißt, ich habe einen Blick dafür. Doch in Eoine würde es bald böses Blut geben, wenn du dich nur mit den Männern deiner eigenen Stämme umgibst. Hast du nur den Hauch einer Ahnung, was in den Fürsten der Ah'tain vorgeht, wenn eine Frau aus einem fremden Volk auf dem Thron des Reiches sitzt und Halle und Burg von Peruahimkriegern gehalten werden?«

Der alte Recke strich sich mit der Schwerthand bedächtig durch den dichten Bart. »Ich werde aus unseren Sippen einige Dutzend Männer für deine Uriadh auswählen. Ich denke, dass viele unter diesen jungen Kriegern für deine Schönheit sterben würden.«

Shana sah ein schalkhaftes Lächeln in den Mundwinkeln Wulfheres zucken.

Sie nickte und zum ersten Mal seit ihrer Begegnung öffnete sich etwas in ihr und ein zaghaftes Lächeln huschte auch über die Züge der Königin.

Wulphere schmiedete das Eisen, solange es noch heiß war. »Wir werden Rabenhall in einigen Tagen erreichen. Rechtzeitig zur Wintersonnenwende. In Eoine wird Zeit sein, um guten Rat zu pflegen, und ...«

»... um das Wissen zu erwerben, das mir noch fehlt, das wolltest du doch sagen, Wulphere«, unterbrach Shana den Alten und fuhr rasch fort. »Du hast Recht. Viel zu kurz war die Zeit, die ich bisher in Eoine verweilte. Ich habe viele Monde an Uldins Hof gelebt und doch seid ihr mir in all dieser Zeit fremd geblieben. Ich habe Rat um Rat gehalten, den Streit der Fürsten geschlichtet und die Häupter der Stämme wieder und wieder auf den Schwertträger eingeschworen. Doch euch selbst, euch Ah'tain und was immer ihr tief in euren schwarzen Herzen verbergen mögt, habe ich immer noch nicht ergründen können.« Sie lachte bitter auf. »Das wenige, was ich über euch weiß, sind wohl mehr die Worte derer gewesen, die euch hassen und fürchten.«

Wulphere nickte zustimmend, dann erwiderte er grimmig: »Es ist besser, stark und gefürchtet unter den Völkern der Alten Welt zu wandeln, als von falschen Freunden gerühmt zu werden. Was hilft es dem Schwachen, wenn er sein Schicksal in die Hände starker Verbündeter legen muss?«

Sie zügelte ihr Pferd und atmete tief durch. »Ein hartes Land und ein hartes Volk. Das willst du mir wohl damit sagen, Wulphere?« Shana erhob ihre Stimme. »Vergiss nicht, auch ich bin ein Kind des Graslandes. Die Stämme der Peruahim sind stark und wissen ihre Waffen wohl zu gebrauchen.« Sie sah dem alten Recken zwingend in die Augen. »Du hast es selbst gesagt. Wir haben noch Muße genug, bis wir Mort Warjan erreichen werden. Nutzen wir sie. Erzähle mir über dein Volk, Wulphere, das jetzt auch meines ist.«

»Was genau willst du wissen, Herrin?«

Shanas Miene verzog in gespielter Überraschung ihre roten Lippen. »Alles, mein Freund. Denn ich bin seine Königin.«

Wulphere lachte heiser auf, stieß seinem Merunen die Fersen in die Seiten und folgte wieder dem Weg in das Bergland. Herlind und die Uriadh der Königin in sicherer Entfernung wissend hob er mit gesammeltem Ernst in der Stimme an zu sprechen:

»So höre denn, meine Königin. Ich werde dir von den Zeiten erzählen, als die goldhaarigen Curaidh, die Sippen der Meadhon, der Aosda, der Fiodh und Faighan, den Boden Hondanans betraten. Sie brachten mit sich die Erinnerung an die Götter ihrer alten Heimat, des Speerlandes Righwyna. An Myrr, den lodernden Gott der Flamme. An Marywna, die bleiche Göttin des Mondes. An Ruadh, den zornigen Gott des Krieges und an Dhacha, die Hüterin des Herdfeuers. An An-Bas, den dunklen Herrn des Sterbens und an Dallona, die Göttin der Liebe. Ja, und auch an Y'marr, den Verleugner, den Verderber der Nain, des Menschengeschlechts. Sie waren die ersten der Götter, die Ui'wana, die ersten Sieben der Welt – die erste Seachda. Nach den Ui'wana kamen erst die Söhne der Götter, die zweite Seachda. Einer, der den Menschen, den Nain, am Nächsten war, Curaidh – er wandelte vor allen anderen im Schatten Eoinis, des Schöpfers, dessen Kinder die Ui'wana waren. Er enträtselte im Atem des Raben den Sinn des Lebens für die sterblichen Nain und er brachte als Zeichen des Bundes, geschlossen zwischen dem Gott und seinem Volk, den Samen des Silberbaums und das Schwert. Zeichen – für das nicht enden wollende Leben und den ewigen Kampf darum. Die Kinder Curaidhs wurden die Könige der Nain und die Flamme des Lebens brannte in diesen Menschen länger und stärker. All diese Dinge und noch viel mehr sind überliefert in den heiligen Schriften der Curaidhnachkommen und bewahrt in den Gesängen der Ahnen und weitergegeben in der uralten Schrift des Konnah, der alten Sprache der Connachnain Righwynas. Es sind dies: UI'WANA, das Buch der Götter, das von den Anfängen der Welt berichtet und der Erschaffung des Menschen. NAIN, das Buch des Menschen, das die Geschichte der Curaidh erzählt, der Könige der Menschen, vom Untergang der zweiten Seachda bis in

die Zeiten Meadhons. Und MYCHA, das Buch des Schwertes. In diesem Buch sind die Geschichten und Lieder gesammelt, von den Kindern des Silberbaums und dem heiligen Schwert der Macht, als die Welt noch jung war und das Leben ein Traum. Höre nun, Shana, Herrin der Ah'tain! Dies ist UI'WANA, das Buch der Götter!«

Und der alte Krieger verfiel in die uralte Sagarede der Curaidhgeborenen und seine Stimme hallte hart und kraftvoll über die weiten Ebenen Faraheims:

2. BUCH:
REHENGA

TOCHTER DER SONNE

WARANAG

*Wir reiten. Die Morgendämmerungen
Blühen wie Blumen unseren Herzen entgegen.*

*Uns streifen die Heimat, die Träume
Wie Herbstzeitlose im Winter den Einsamen.*

*Wir leben im Abendrot auf Wegen des Ruhms
Und trauern um die Gefährten.*

I. DER THAN DES RABEN

Erbarmungslos brannte die Sonne auf die ausgedörrte Steppe. Kein Lufthauch bewegte die wenigen Büschel Savannengras, die unterhalb der Hügel wuchsen. Die Glut der Mittagssonne lastete schwer auf den eisengepanzerten Schultern der Soldaten, die rings auf den Höhen und in den versteckten Winkeln der Schlucht lauerten.

Hier im rollenden Grasland der weiten Steppe, die sich schier endlos zwischen den beiden großen Strömen Lys und Vert erstreckte, hatten die Stürme und Winde von Jahrtausenden natürliche Erhebungen geschaffen und die Natur selbst schien hier einen idealen Hinterhalt gelegt zu haben.

Es war, als wäre der Gluthauch eines Drachen über dieses Land gekommen und nicht mehr eingeatmet worden. Die Männer in ihren schweren Kettenhemden wurden fast gekocht und der Schweiß rann ihnen in Bächen unter den heißen Helmen hervor.

Seit zwei Tagen lag die Kohorte schon im Hinterhalt und seit zwei Tagen fluchte Melcon Tar, Hoendis in den Legionen des Kaisers und leckte sich die rissigen, aufgesprungenen Lippen.

Die Männer Melcon Tars stammten, wie alle Soldaten in den Legionen, aus sämtlichen Provinzen des riesigen Weltreiches. So kauerten hier hochgewachsene Bauernsöhne aus Waranland, in den Rüstungen des einfachen wolsischen Fußvolks, neben gedrungenen Männern aus Testar, gewappnet in ihre mit Eisenplatten verstärkten Lederwämser, die gefürchteten Ascair, mit eisernen Stiften gespickte Holzkeulen, neben sich. Auch Vycrokämpfer waren unter ihnen, aber die Morgensterne hingen jetzt schlaff an den Gürteln und ihre hochbeinigen Schlachtrosse warteten, sicher angepflockt, mit den anderen Tieren des berittenen Fußvolks hinter den Hügeln. Neben den wenigen tanilornischen Rittern und den geckenhaften, disziplinelosen Degenkämpfern aus Tarcy, die sich aus reiner Abenteuerlust freiwillig der Truppe angeschlossen hatten, waren die zwei Dutzend, in gekochtes Leder gepanzerten Testarer die einzigen richtigen Reiter in Melcon Tars Kohorte. Erneut fluchte der Hoendisis, als sein Blick über die Reihen seiner Soldaten wanderte.

Mit Fußvolk, dessen Hintern durch ungewohntes Reiten wundgerieben war, konnte man keinen Gegner verfolgen und bekämpfen, der schon auf Pferden geboren schien und dessen Reiterkrieger aus heiterem Himmel wie der Blitz zuschlagen konnten und genauso schnell wieder verschwunden waren, wie ihre tödlichen Pfeile getroffen hatten.

So ruhte Melcon Tars ganze Hoffnung auf seiner wohl zahlenmäßigen Überlegenheit und auf der Einheit dunkelgesichtiger Bogenschützen aus Esran, die reglos in ihre langen, schwarzen Kapuzenmäntel gehüllt, die gefüllten Köcher griffbereit, an den höchsten Punkten der Schlucht versteckt lagen. Wie Melcon Tar warteten wohl noch viele Hoendisi mit ihren Truppen entlang der wolsischen Grenze verteilt. Eine Grenze, von der niemand so recht wusste, wo sie begann und wo sie endete. Wolsan wartete in diesen Hügeln, wie in vielen anderen Grenzgebieten, um den letzten noch frei schweifenden Stämmen der Tziosshim den Todesstoß zu versetzen.

Es war eine große Unruhe über die Stämme gekommen, die im Land zwischen den zwei Strömen ihre Herden weide-

ten. Seit der Schlacht, in der Kor-Bash, der große Skeidh der Steppenreiter, sich in das eigene Schwert gestürzt hatte und die eisernen Legionen die Macht der Wagnvölker gebrochen hatten, seit dieser Zeit waren die letzten der noch freien Stämme, die sich noch nicht dem Joch der wolsischen Steuer-einnehmer und Sklavenhändler gebeugt hatten, gnadenlos von Weideplatz zu Weideplatz gehetzt worden. Es gab keine Ruhe mehr für die letzten freien Tziosshim und die Legionen des Kaisers rückten immer weiter erobernd nach Nor und Est vor. Jeder Aufstand war erbarmungslos und blutig niedergeschlagen worden und so war von den letzten freien Stämmen der Aufruf begeistert aufgenommen worden, in das angrenzende Steppengebiet im Süden Morevas und Nuku-Hivas zu ziehen, das herrenlos an das Land der Aroa-Enata grenzte. Endlose Wagenzüge waren es, mit Frauen und Kindern, Alten und Kranken, Kriegern und Wagenherren, die sich nach Nor auf das Hochland zubewegten. Mit ihnen zogen riesige Herden des Khor, des halbwildes Steppenrindes, dem die Tziosshim all das abgewannen, was sie zu ihrem einfachen und anspruchslosen Leben benötigten. Unter diesen Stämmen waren auch die Reste der Meadhon, deren Führer Kor-Bash gewesen war; die Nachkommen der goldhaarigen Curaidh, der Kinder des Silberbaums.

An der unsichtbaren Grenze brodelte es. Feuerzeichen flammten über die Steppe. Reiter jagten ihre Pferde bis zur totalen Erschöpfung, und die Ruhe für die wolsischen Grenz-garnisonen am Lys war wieder einmal vorbei. Tage- und wochenlang folgten die Truppen den abziehenden Stämmen und schließlich war es der ehrgeizige Melcon Tar, dessen Späher mit der Horde der Tziosshim, die am weitesten nach Nor vorgedrungen war, Fühlung aufgenommen hatten, um hier die Vorhut von fünf Stämmen in die Falle laufen zu lassen.

Der Hoendisis kniff die Augen zusammen und blinzelte gegen die Sonne. Ein langer schwarzer Strich zog sich den Horizont entlang, dann bog die Linie ab und hielt pfeilgerade auf die Hügel zu. Sie kamen. Melcon Tar richtete sich ein wenig aus seiner unbequemen Stellung auf. Er grinste, als er schon

bald die braungebrannten Gesichter der Tziosshim erkennen konnte, die ahnungslos in die Schlucht trabten.

Es waren durchweg junge Krieger. Halb nackt, nur mit einem Lendenschurz und kniehohen Reiterstiefeln bekleidet, schienen ihre kraftvollen, sehnigen Körper mit den Leibern ihrer Pferde wie verwachsen. Wölfe der Steppe nannte man sie, denn in ihren Augen glomm die Grausamkeit der Savanne. Die harten Gesichter mit den hervortretenden Backenknochen und kantigen Zügen ließen diese Wildheit nur erahnen. Ihre Waffen waren die Waffen der Steppe: Wurflanze, Würgeschlinge, der Bogen und die Bola. Mit diesen beiden Eisenkugeln leisteten die Tziosshim Erstaunliches.

An der Spitze der Steppenreiter ritten zwei Krieger in der Blüte ihrer Jugend. Dem Träger des Banners, von dem drei glänzende Khorschweife baumelten, fiel das lange blonde, in der Mitte gescheitelte Haar über breite, nackte Schultern mit Muskeln wie Taustränge und einen mächtigen, ölig glänzenden Brustkorb. Der harte Blick aus den grauen Augen, die stark hervortretenden Backenknochen und das eckige, bartlose Kinn, im Verein mit den messerscharfen, blutleeren Lippen, taten ein übriges, seinem Gesicht den Eindruck eiserner Entschlossenheit und Willensstärke zu verleihen. Seine einzige Waffe war ein langes Breitschwert aus bestem Esraner Stahl, das in einer Fellscheide am Sattelknauf baumelte.

Der Krieger neben ihm, dessen lang wallendes Haupthaar wie Kupfer in der Sonne glänzte und dem trotz seiner Jugend schon ein kräftiger roter und struppiger Bart wuchs, war untersetzter gebaut als sein Begleiter, aber noch ungemein kräftiger. Seinen kleinen Steppenrenner, nur mit den Schenkeln meisternd, trug er in beiden Händen, die mächtigen Pranken glichen, den schweren Steinhammer der Wagnvölker, eine Waffe, die in diesen Tagen nur noch wenige unter den Tziosshim benutzten. Misstrauisch musterte der Rothaarige die näherkommenden Hügel und winkte dann einigen Kriegern, die Schlucht zu erkunden.

Melcon Tar biss sich auf die Lippen, als er die jungen Krieger erkannte. Ah'tain! Bannerträger der Meadhon und Sohn

des Kor-Bash. Letzte Hoffnung seines schon fast geschlagenen Volkes. Ah'tain, der Anstifter unzähliger Überfälle auf Grenzposten und Handelskarawanen und der Befreier von Hunderten seines Volkes aus den Sklavengehegen der Wolsi. Neben ihm reitend, was für ein Fang, Wulfhere! Der Anführer des Thans der Raben, der Kriegergesellschaft der Meadhon und der Schrecken der wolsischen Forts am Lys.

Der Hoendisis winkte den Führer der Bogenschützen zu sich. »Die ersten dort«, er deutete auf Ah'tain und Wulfhere, »sie will ich lebend.«

Der Esraner nickte. Auch er kannte die lebende Legende der Tziosshim. Er grinste Melcon Tar wissend an. »Es wird unser Schaden nicht sein, Hoendisis! Ich sehe mich schon meine restliche Dienstzeit in der Garde des Kaisers verbringen. Und für dich ...«

»Genug jetzt!« Gereizt spuckte Melcon Tar aus. »Wir haben es hier nicht mit taphanischen Speerweibern oder ligurischen Kinderschlächtern zu tun. Macht euch fertig! Zielt gut, sonst seid ihr eher ein Futter für die Wölfe, als in Magramor.«

Der Esraner machte ein saures Gesicht, nickte dann zustimmend und gab seinen Männern entsprechende Befehle.

Nachdenklich blickte Melcon Tar dem davoneilenden Mann nach. Wenn er doch anstelle dieser verweichlichten Haremsöhne aus Titicas Basaren nur eine Schar algranischer Greifenreiter hier hätte. Diese mit tödlicher Sicherheit schießenden Bogenschützen, die von derselben wölfischen Rasse waren wie die Meadhon, aber jenen in Todfeindschaft geschworen, würden die Tziosshim zerstreuen wie ein Rudel wilder Hunde. Und er, Melcon Tar, er würde sich wesentlich ruhiger fühlen.

Der Hoendisis hob sein kurzes Schwert. Auf den Gesichtern der Soldaten zeichnete sich die Erregung der bevorstehenden Schlacht ab. Noch einmal wurden die Bogensehnen überprüft, die Helme zurechtgerückt. Ahnungslos trabten die Späher der Steppenreiter in die Schlucht.

Ein kaum merkbarer urzeitlicher Instinkt schärfte die Sinne Wulfheres für die nahende Gefahr. Bedrohliche Schatten kro-

chen über die Schultern der Krieger an den Flanken. Unbehaglich musterte er die Höhen gegen die Sonne. Als ein kurzes Aufblitzen von Metall in der Sonne in seinen Augenwinkeln zuckte, hob er den schweren Steinhammer und seine Lippen öffneten sich zu einem warnenden Schrei ...

Zu spät! Gleichzeitig sauste das Schwert Melcon Tars herab und eine Wolke schwarzer Pfeile fauchte in die Horde der Tziosshim, verwandelte die Schlucht in ein Chaos aus sich aufbäumenden Pferden und brüllenden Männern.

»Erschlagt die Hunde! Tötet!«

Wieder sirrten die Bogensehnen und lange, schwarze Schäfte fuhren mit grausamem Zischen in die dicht verknäulten Steppenreiter. Die Tiere schrien entsetzlich, als sich die scharfen Spitzen in ihre Flanken gruben. Krieger stürzten röchelnd in den Staub. Plötzlich donnerte über das Schlachtfeld, das in der Dauer von nur wenigen Herzschlägen mit toten Pferden und sterbenden Männern übersät war, die befehlsgeübte Stimme Ah'tains.

»Sind die Krieger der Raben Feiglinge oder Männer? Sollen die Weiber in den Lagern der Tziosshim mit Fingern auf die jungen Krieger zeigen?«

»Ah'tain«, brüllten die überlebenden Meadhon rasend.

»Haben wir nicht jede Schlacht gewonnen?«

»Wir gewinnen auch diese!«, kam es aus heiseren Kehlen zurück. Wild rissen die Krieger an den Zügeln. Blutiger Schaum flockte.

»Greift an!« Wulphere heulte es. »Das Schwert! Das Banner! Meadhon!«

Der uralte Schlachtruf der goldhaarigen Curaidh riss die Krieger als unaufhaltsame Woge auf die Hänge. Allen voran jagte das Banner mit den drei Khorschweifen. Wie ein Dämon der Steppe brach Ah'tain in die Reihen der Wolsi. Wieder und wieder hob und senkte sich sein Schwert, fetzte durch Fleisch, Knochen und Sehnen. Flüche und Kriegsgeschrei erfüllten die Luft. Immer neue Wellen halb nackter, rasender Krieger stürmten heulend die Höhen und warfen sich, das eigene Leben verachtend, auf die Wolsi.

Melcon Tar hatte zu lange gezögert die schwergerüsteten Legionäre einzusetzen. Wohl kannte er die Wildheit der Tzi-osshimvölker, aber mit einem so schnellen Sturm auf seine Stellungen, nach dem ersten vermeintlich vernichtenden Bogenbeschuss, hatte er nicht gerechnet. Jetzt fielen seine Männer wie reifes Getreide in den engen Winkeln der Schlucht, gefällt von Schmetterbeil und Hammer.

Melcon Tar scharte die letzten Testarer, Tarcyer und Wolsi um sich. Nur eine kurze Atempause war ihnen in diesem Winkel der Schlucht noch vergönnt, die nun zu ihrer Falle geworden war.

Der Steinhammer Wulfheres krachte in den letzten Schildwall der Legionäre und riss ihn auseinander. Stumm starben die Bauernsöhne aus Waranland, tapfer die Söhne der Wüste, den letzten Pfeil auf der Sehne. Mit todesverachtendem Grinsen der Adel aus Tarcy, die Degen zerbrochen, die seidenen Hemden blutdurchtränkt. Auf beiden Seiten häuften sich die Toten. Die schweren Schlachtrosse der tanilornischen Ritter fielen unter den sausenden Würfen der Bolas und ihre Reiter krachten wie stählerne Käfer in die wogenden Reihen der Raben. Lanzen durchbohrten Panzer und Schild, fällten Reiter wie Ross.

»Das Schwert! Das Banner! Meadhon!« Ah'tain führte die Überlebenden des Thans zu einem letzten Angriff. Brüllend zerschlug Wulfhere mit seinem Kriegshammer die Degen der Tarcyer. Mit blutunterlaufenen Augen zerrten die Raben die letzten noch aufrecht kämpfenden Wolsi aus dem Wall, Opfer für Würgeseil und Axt. Dann war es vorbei und Melcon Tar lag mit durchstochener Kehle inmitten der Leichen seiner Soldaten.

Von den Männern des Kaisers lebte keiner mehr und auch von den Meadhon sammelten sich nur wenige Dutzend Krieger, aus vielen Wunden blutend, um die drei Khorschweife. Die Wölfe der Steppe hatten gesiegt, doch um welchen Preis? Mit wie viel Blut war dieser Sieg erkaufte worden! Den Than des Raben gab es nicht mehr.

Stumm und mit hängenden Schultern, führten Ah'tain und Wulfhere ihre letzten Krieger von der blutgetränkten Erde zum Oberlauf des Oroa, an dessen Ufer die Stämme lagerten.

ANHANG

ÜBER FANTASY UND FOLLOW

Fantasy! Stimmen! Laute! Worte! Etwas, das hinter den Stunden liegt, die wir Alltag nennen, oft wie Brandgeruch, wie ein Schrei, der das Dunkel, das Einerlei unserer Tage zerreit.

Wenn die Nacht hereinbricht und wir im Schein flackernder Kerzen mit Freunden zusammensitzen, wenn unheimliche Schatten an den Wnden erscheinen und von unerklrlichen Geschehnissen und unglaublichen Begebenheiten erzhlt wird, dann suchen wir das Licht der Lampe, die Wrme des Kaminfeuers, um die Nacht, das Fremde, das nicht Vertraute, das Unheimliche, auf Distanz zu halten. Ist dann die kurze Erscheinung am Fenster, nur flchtig erblickt, mehr als nur das Produkt einer berreizten Phantasie?

Seitdem sich der Mensch das Feuer dienstbar gemacht hat, war es der Mittelpunkt, um den sich die Familie, die Sippe, die Horde geschart hatte. Feuer spendete Wrme in der kalten Winternacht, wenn der Schneewind biss. Feuer machte das Fleisch schmackhaft und wrmte den Bauch. Feuer gab Licht und schuf Behaglichkeit; es machte die Gewalt der dem Menschen unbegreiflichen Natur ertrglicher.

Durch das Versammeln um das Feuer fand der Mensch Zeit und Mue, um auszuruhen, um nachzudenken und zu trumen. Um das Feuer rankten sich dann die Geschichten, erzhlt an den Abenden, wenn die Arbeit getan war.

Und so begann sie, »*Die Geschichte*«, erzhlt vielleicht vor 100.000 Jahren an den Feuern einer Urmenschenhorde, irgendwo zwischen Pazifik und Atlantik. Die Geschichte wuchs von Generation zu Generation, und aus der Anekdote eines Jagdabenteuers oder einer Vision wurde die Mr, etwas, das schon immer da gewesen war – schlummernd, vorborgen in den Abgrnden der Zeit, um immer wieder hervorgeholt und erweckt zu werden, um unaufhrlich weiter zu wachsen mit jedem Wort seiner Erzhler. Mrchen wurden aus den Taten der Hirten, Bauern und Hndler. Sagen entstanden aus den

Kämpfen der Helden und Könige. Völker suchten ihre längst vergessene Herkunft in den Legenden der Vorzeit. Sänger woben Lied um Lied, bis der Mythos, feines Gespinst unerschöpflicher Fabulierkunst, entstanden war. Nie vergaß der Mensch die Lust am Erzählen unglaublicher und phantasievoller Geschichten.

Ob es das Gilgamesch-Epos war, das von den heldenhaften Taten des Sumererkönigs und seines tierhaften und bärenstarken Freundes Enkidu berichtet; das Nibelungenlied mit seinen Drachen und Schätzen, seinen blutigen Kämpfen und seinen über das Maß allen Menschlichen hinauswachsenden Frauen und Helden; ob es Parsifal war, auf der Suche nach dem Gral, der Erlösung, oder Frodo, in der Versuchung des einen Rings der Macht – immer war der Traum da, die phantastische Sehnsucht, der Alltäglichkeit zu entfliehen, Größeres zu wagen, die Götter selbst zu besiegen.

Phantasie, Fantasy? Haben wir hier endlich das Zauberwort gefunden?

Fantasy steht für eine Gattung der phantastischen Literatur, welche das 20. Jahrhundert der Technik und des Fortschritts hervorgebracht hat, für Geschichten, die eben nicht glaubwürdige und erklärbare Elemente enthalten, fernab jedweder Logik unseres rationalen und nüchternen Zeitalters. Dabei waren die Geschichten von Drachen, Elfen und Zwergen, die Erzählungen von Magie und Zauberei, von blutigen Tempeln und Opfern, von Königinnen und Helden nicht unbedingt neu. Solche Szenen spuken als Fragmente »*Der Geschichten*« in unseren Träumen seit der Kindheit herum, oder haben wir schon vergessen, wie wir als strahlende Recken das Ungeheuer erlegt und als Preis die Hand der wunderschönen Prinzessin und noch das halbe Königreich dazu gewonnen haben?

Erklärt sich daher der große Erfolg des »Herrn der Ringe« in den westlichen Industrienationen? Dieses Zurück zur Sage der Kindheit, dem archaischen Zauber der Vergangenheit. Haben wir nicht etwas verloren, was unwiederbringlich ist? Und suchen wir nicht in der Fantasy diese Vergangenheit mit all diesen Elementen und Zutaten: den Mythen der Völker, die

selbst gewählten Schauplätze ihrer Idyllen, die Vielfalt der unübersehbaren Handlungen? Und reicht sie uns nicht ihre Hand in die Gegenwart, mit ihrer Angst vor dem Unnennbaren, das den Menschen schon immer beschäftigt und ratlos zurückgelassen hat.

Gerade die angelsächsischen Autoren wie William Morris, Lord Dunsany, E. R. Eddison und natürlich J. R. R. Tolkien schöpften aus dem nie versiegendem Quell alter Sagen und Märchen; vermischten den Zauber des Alten mit den Vorstellungen ihrer Zeit und schufen Fantasy, so wie wir sie jetzt kennen, den wahren »Sense of Wonder«. Andere Autoren wie Edgar Rice Burroughs, bekannter durch seinen Tarzan als durch seine Fantasy-Helden Carson von der Venus und John Carter vom Mars, sandten ihre Protagonisten von unserer Erde auf andere Planeten voller barbarischer Kriegerkulturen in bizarren und schillernden Welten.

In den dreißiger Jahren des 20. Jahrhunderts wurde dann der Begriff der »Sword and Sorcery« geprägt für all die Erzählungen von schwertschwingenden Barbaren, Zauberern und Monstern, geheimnisumwitterten Städten und unheimlichen Tempelruinen. Herausragende Vertreter dieser Gattung der Fantasy-Literatur sind, um nur einige zu nennen, Robert E. Howard, der Schöpfer von Conan, Fritz Leiber mit seinen Stories um Fafhrd und den Grauen Mausling oder Michael Moorcock mit seinem Elric von Melniboné.

Auch in unseren Tagen gibt es neben der Flut der Rollenspiellromane und endlosen Zyklen humorvoller Fantasy noch ambitionierte Autoren, die in ihren erfolgreichen Publikationen einen Sense of Wonder in wahrhaft heroischer Epik beschwören können, wie z. B. David Gemmel oder George R. R. Martin.

Bis in die sechziger und siebziger Jahre des 20. Jahrhunderts gab es im deutschsprachigen Raum nur wenige ins Deutsche übersetzte Fantasy-Texte. Auch sekundäres Material, das sich mit dieser Art phantastischer Literatur beschäftigte, war in deutscher Übersetzung nur spärlich vorhanden.

Dies zu ändern und einer breiteren Leserschaft publik zu machen, setzten sich die zwei fantasybegeisterten Wiener Stu-

denten Eduard Lukschandl und Hubert Straßl zum Ziel und gründeten 1966 FOLLOW, die »Fellowship of the Lords of the Lands of Wonder«, frei übersetzt: »Gemeinschaft der Herrscher einer Phantasiewelt«. Der Schwerpunkt ihres Interesses lag damals im Bereich der »Sword and Sorcery« oder »Heroic Fantasy« (dt. »Schwert und Magie« oder »heroischphantastisches Abenteuer«). In den Fanzines wie *Lands of Wonder*, das später zu *Magira* wurde, *Pioneer* und *Follow* wurden über die Jahre nicht wenige Spitzenwerke der Fantasy-Literatur in Übersetzungen gebracht, wie auch Veröffentlichungen vielversprechender Amateurtalente aus eben diesem Fandom.

Anfang bis Mitte der 70er Jahre schaffte die Fantasy-Literatur auch in Deutschland den Durchbruch, nicht zuletzt durch die Übersetzung des Herrn der Ringe (1969) und die ersten Ausgaben der Conan-Erzählungen bei Heyne. Maßgeblichen Anteil hatte aber auch der FOLLOW-Gründer Hubert Straßl (alias Hugh Walker), Autor der ersten Magira-Erzählungen (aus denen später ein ganzer Roman-Zyklus entstand) und Mitautor der Romanserien »Dragon« und »Mythor«. Als Herausgeber der Taschenbuch-Reihe »Terra Fantasy« bei Pabel offerierte er zum ersten Mal die Werke von Michael Moorcock, Andre Norton, R. E. Howard, Abraham Merrit und vielen anderen einem breiteren Publikum.

Mit dem Erscheinen der ersten Deutschen Fantasy-Heftromanreihe »Dragon – Söhne von Atlantis« bekam FOLLOW, einhergehend mit der Werbung in den Dragon-Heften, einen unerwarteten Mitgliederschub. Schon bald (1978) ging der EDFC e.V. (»Erster Deutscher Fantasy-Club«) aus Follow hervor, der als Dachorganisation die Publikationen herausgab und als Schirmherr für das Fest der Fantasie und andere Cons (Conventions) fungierte. 1993 trennte sich FOLLOW vom EDFC e.V., und um sich einen neuen juristischen Rahmen zu geben, wurde der Fantasy Club e.V. gegründet.

Die kritische Beschäftigung mit der Fantasy-Literatur ist allerdings nur ein Aspekt FOLLOWS. Die Mitglieder der Gemeinschaft organisieren sich in sogenannten Simulationsgrup-

pen (auch »Clans«, »Völker« oder »Kulturen« genannt) mit altertümlich-phantastischem Gepränge, wodurch das gesellige Beisammensein eine besondere Note erhält. Besonders verdiente Follower können zum »Lord« bzw. zur »Lady« ernannt werden und erhalten das Recht, einen eigenen Clan zu gründen und zu leiten. Die Magiraner haben Spaß am humorvollen Interagieren der phantastischen Völker Magiras und sie kreuzen gern auch – in aller Freundschaft – mit den Angehörigen anderer Clans die Klängen, sprich die Feder.

Einmal im Jahr feiert FOLLOW das Fest der Fantasie, das in der Regel 9 - 10 Tage dauert. An diesem Haupttreffen der Gemeinschaft versammeln sich ca. 300 - 400 Fans zum geselligen Beisammenseins in archaischer Atmosphäre.

Mit Gummilanze und Wippe treten die Clans gegeneinander bei Lanzenkampf und Speerwurf an, oder sie messen sich mit Pfeil und Bogen. Mit dem Anfertigen von herausragenden Kostümen und Rüstungen, in freier Entfaltung mit Pinsel und Feder oder auch mit Musik und Tanz, je nach Neigung und Begabung, treten sie im Wettstreit an oder sie messen sich beim »Marsch« (einer Variante des Live-Rollenspieles). Auf dem »Magiranischen Markt« liegen Gewandungen, Schmuck und Fantasy-Waffen aus, und auch die kulturspezifische Speisen und Getränke der Völker dürfen nicht fehlen. Dienstleistungen wie Massagen oder das Schärfen von Klängen werden genauso angeboten wie Einführungen in Bauchtanz, Kendo oder Messerwerfen. Das Ganze wird mit entsprechender Musik, Gaukelei und Theaterstücken begleitet. Rings um das Fest finden aber noch viele andere Programmpunkte wie Vorträge, Workshops zu Musik und Akrobatik, Schneidern von Kostümen usw. statt.

Die Zeremonien sind der Höhepunkt des Festes. Hier stellen sich die verschiedenen Kulturen – in mehr oder weniger ernsthafter Weise – dar, die Herrscher der Völker halten Hof, der »Herold« zeichnet die Titelträger der Wettkämpfe aus und der »Götterbote« verkündet die »Göttersprüche«.

Die Mitglieder des Fantasy-Clubs verstehen sich als Bewohner der imaginären Welt »Magira«. Sie bzw. ihre Alter

Egos, die Magiraner, sind in ihren phantastischen Heimatländern Grafen, Fürsten, Heerführer, Söldner, Priester, Händler, Diebe, Gaukler, Häuptlinge, Bauern, Magier oder Piraten, wie es das Interesse des Einzelnen und die zugrunde liegende Kultur zulassen.

Viele hundert Gleichgesinnte haben in der Gemeinschaft FOLLOW über die Jahrzehnte an ihrer Welt gearbeitet, geträumt und diese mit Leben erfüllt. Dies geschieht bei phantastischen Rollenspielen wie »Abenteuer in Magira«, bei regionalen FOLLOW-Treffen oder im allgemeinen Austausch von Gedanken und Anregungen zur Fortgestaltung der Fantasy-Welt.

Hinzu kommt eine weitere und wichtige Seite dieser Simulation, das so genannte »Ewige Spiel«, das an drei Tagen des Festes der Fantasie gespielt wird. Es ist eine Form des – ebenfalls von den beiden FOLLOW-Gründern erdachten – strategischen Fantasy-Spieles »Armageddon«, das den Hintergrund der Magira-Simulation liefert und seit 1968 fortlaufend stattfindet.

Auf vier »Welten« (eine davon ist die »Alte Welt«, d.h. auf vier Spielplatten, die mehr oder weniger kreisrund und ca. zwei Meter im Durchmesser groß sind, spielen die Herrscher und ihre Heerführer um Wohl und Wehe ihrer Reiche. Jedes Land auf diesen Spielplatten ist einer Simulationsgruppe zugeordnet bzw. wird hierbei vertreten. So liefert der reale Spielverlauf den quasi »historischen« Hintergrund für Legenden, Gedichte, Balladen und geschichtliche Abhandlungen über Magira und seine Bewohner, veröffentlicht in der Publikation *Follow*, die der Fantasy Club e.V. viermal im Jahr herausgibt.

All diese Werke sind Facetten »*Der Geschichte*« von Magira. Ein Bruchteil dessen stellen die »Wege des Ruhms«, die in diesem Buch veröffentlichten Erzählungen, dar. Sie sind mein persönlicher Beitrag zur Fantasy.

Hans-Peter Schultes

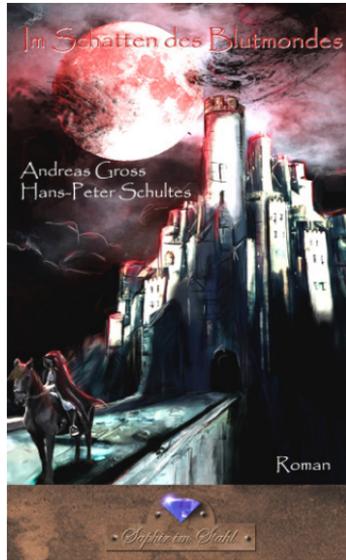
DER AUTOR



Hans-Peter Schultes, geboren 1957, ist von Beruf Buchhändler und seit vielen Jahren in einer großen deutschen Buchhandelskette tätig. Er ist verheiratet, hat eine erwachsene Tochter und lebt in der Nähe von München.

Seit frühester Jugend gilt sein Interesse historischen Romanen, alten Kulturen, Mythen und Sagen und der phantastischen Literatur. Er veröffentlichte zahlreiche Geschichten und Gedichte in Follow, Magira und Fantasia, den Publikationen des EDFC e.V. und des FC e.V. Zusammen mit Andreas Groß schrieb er den Roman *Im Schatten des Blutmondes*, der 2012 bei der Verleihung des Deutschen Phantastikpreises in der Kategorie »Bestes deutschsprachiges Romandebüt« den dritten Platz belegte.

Zurzeit arbeitet er an einem Roman, der ebenfalls in der Welt von *Wege des Ruhms* spielt, sowie an einem historischen Fantasyroman aus der Zeit des frühen Mittelalters.



HANS-PETER SCHULTES & ANDREAS GROSS
IM SCHATTEN DES BLUTMONDES

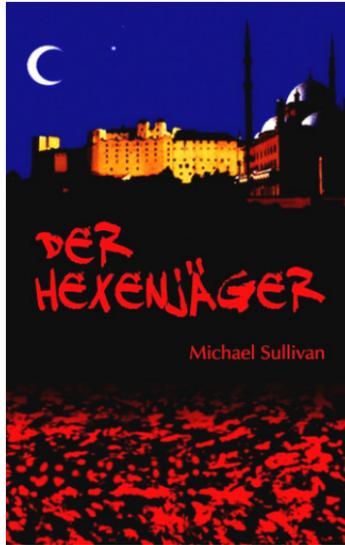
Gainas, ein Krieger aus dem Stamm der Gutani erreicht Skiluros, die größte Stadt der bekannten Welt, die vom Glanz ihrer Vergangenheit lebt, einst Hauptstadt eines mächtigen Imperiums, das schon lange untergegangen ist.

Noch beherrschen die barbarischen Waranag unter Uldin Skeidh die Stadt. Aber auf die Nachricht hin, dass sich eine gewaltige Flotte der Küste nähert, verlassen die Waranag Skiluros und überlassen die Bewohner ihrem Schicksal, denn ihr Herrscher weiß, dass die Nachtschatten, uralte Feinde aus der alten Welt, die Gier nach Rache und Blut in ihren schwarzen Herzen tragen.

Gainas gelangt hinter das Geheimnis des Überfalles und erfährt, dass die Invasoren auf der Suche nach einem unheimlichen, uralten Wesen sind, das verborgen in der Stadt auf sein Erwachen wartet.

VERLAG SAPHIR IM STAHL
WWW.SAPHIR-IM-STAHL.DE

WEITERE BÜCHER BEI
EMMERICH BOOKS & MEDIA



MICHAEL SULLIVAN

DER HEXENJÄGER

Werden Sie von Hexen verflucht, von Vampiren, Werwölfen, Zombies oder anderem üblen Gelichter geplagt? Schreiben Sie an Sepp O'Brien, postlagernd. Der Hexenjäger rückt mit detaillierten Beschreibungen aller existierenden Ungeheuer der Welt sowie ihrer Stärken und Schwächen an und hat die nötigen Mittel, diesen Störenfrieden den Garaus zu machen. Allerdings ist Vorsicht geboten: Kollateralschäden sind bei seinen Einsätzen eher die Regel als die Ausnahme!

Die Figur des Hexenjähgers Sepp O'Brien trieb in einem Roman und vier Kurzgeschichten noch vor den ungleich berühmteren Ghostbusters ihr Unwesen. Die Texte liegen mit einer eigens für diese Gelegenheit geschriebenen Einführung erstmals gesammelt vor.

Als Taschenbuch und eBook bei Amazon
www.emmerich-books-media.de



MICHAEL SULLIVAN

INDIANERSOMMER

Der 15-jähriger Michael ist ein Träumer, eine Leseratte und ein Hobbyfilmer. Seine Darsteller sind Plastik-Spielfiguren: Cowboys, Indianer, Ritter und Soldaten. Mit ihnen erlebt er die Abenteuer, die ihm im realen Leben versagt bleiben.

Auf einem Flohmarkt erwirbt er einen angeblichen Medizinbeutel mit den Überresten eines gewaltigen Kriegers. Als der Medizinbeutel durch einen unglücklichen Zufall platzt, findet sich Michael unversehends im Körper seines Helden wieder: Indigo, die Figur eines muskulöser Indianers.

Das Abenteuer beginnt. Er muss einen Weg zurück in seinen Körper finden und dabei gegen alle anderen Spielfiguren kämpfen, die nichts unversucht lassen, ihm den Lebensfunken auszublasen ...

Als Taschenbuch und eBook bei Amazon
www.emmerich-books-media.de



MICHAEL SULLIVAN

DURCH DIE ZEIT UND DURCH DEN RAUM

Michael findet heraus, dass sein Großvater durch die Zeit reisen kann. Als der rüstige Rentner von einer dieser Expeditionen nicht mehr zurückkommt, entschließen sich die Familienmitglieder zu einer Rettungsaktion. Aber sind sie hart genug, den Großvater und sich selbst aus dem Orient, dem Wilden Westen und anderen unangenehmen Orten herauszuhauen und sich nach Hause zurückzukämpfen?

Kommen Sie mit auf eine irrwitzige Reise durch »DIE ZEIT« und durch den Raum. Begleiten Sie die sympathischen Figuren dieser Geschichte durch die verschiedensten Dimensionen. Erleben Sie mit ihnen ein skurriles Abenteuer nach dem anderen und genießen Sie eine herrliche Berg- und Talfahrt, von der Sie nicht einmal zu träumen wagen.

Als Taschenbuch und eBook bei Amazon
www.emmerich-books-media.de



MICHAEL SULLIVAN

DER MURMLER UND ANDERE GESTALTEN

20 nicht immer ganz ernst zu nehmende Horror-, Fantasy- und Science-Fiction-Geschichten:

Kann man in einer Kirmesbude wirklich in die Zukunft sehen? • Welche Experimente veranstaltet ein Schäfer in seiner Wellblechhütte? • Kann ein Riese die mörderischen Wetterexperimente eines Zauberers beenden • Hat ein kleiner Junge eine Chance gegen eine Bande furchtbar dicker Mörder? • Warum lässt sich ein frisch verstorbener Großvater die von ihm abonnierte Zeitung an seine Grabstätte liefern, ehe er sich mit 12 Räubern anlegt und danach das GANZ NEUE Testament schreibt? • Welches Geheimnis trägt die schäbige Nachtschichtarbeiter mit sich herum, der sich brennend für alte Horror-Romane interessiert? • Kann man(n) wirklich nur 999-mal eine Ejakulation haben?

Als Taschenbuch und eBook bei Amazon
www.emmerich-books-media.de

Folgen Sie dem Autoren in eine archaische Welt, deren primitive Kriegerkulturen in barbarischem Glanz erstrahlen und deren schimmernde Reiche wie Edelsteine die Länder bedecken.

Seit den Tagen der ersten Götter tobt der Kampf unheiliger Mächte gegen die Kinder des Menschengeschlechts, in deren Herzen das Wort des Großen Raben brennt.

Gegen die Blutmagie der Schlangengeborenen ist ein Schwert, weitergegeben durch die Könige eines auserwählten Volkes, die letzte Hoffnung der noch freien Menschen.

Ein Roman aus der Welt Magira.