



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

MÄRCHEN

AUS

LORAKIS

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:



Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

Märchen aus Lorakis

Endlich, endlich hatte ich ihn gefunden!

Nach der ganzen entbehrungsreichen Zeit in dieser von den Göttern verlassenen Einöde stach der sagenhafte Tempel raus wie ein leuchtendes Einhorn in der Dunkelheit. Berauscht hielt ich die Luft an und lief. Ich kann nicht wirklich in Worte fassen, was mir durch den Kopf ging. Die Expedition hatte ihre Opfer verlangt. Hyraia, der gute Harshid und die tapfere Jakaste hatten ihr Leben dafür geopfert. Und ich wusste, dass es das alles wert war. Wenn sie könnten, würden die Geister meiner Freunde mir zustimmen.

Mit weichen Knien durchschritt ich das gigantische Eingangstor und ging langsam auf den erhabenen Altar zu, der in der Mitte des verborgenen Tempels lag. Die Reliefs an den riesigen Wänden und die Standbilder der Altvorderen schienen mahnend auf mich niederzuschauen. Ich schickte ein Stoßgebet an Eughos und ging weiter. In der Mitte angekommen streckte ich meine zitternde Hand nach der mit Mondstein verzierten Marmorplatte über dem Altar aus. Plötzlich riss die Decke über mir auf. Ein gleißender Lichtstrahl traf geradewegs auf den Altar und vom Himmel fielen zwei goldene W10 ...

- 2 - **Das Herz der Stadt** (Esmoda)
- 3 - **Das Märchen von der Mondblume** (Turubar)
- 4 - **Im Vanforst** (Zwingard)
- 5 - **Die Geschichte von Gambek Windreiter** (Chorrash)
- 6 - **Die Geschichte vom Winterbogen** (Wintholt)
- 7 - **Der Jüngling und die drei Wasserschlangen** (Pashtar)
- 8 - **Der Verrat der Wächter** (Zhoujiang)
- 9 - **Der König der Korsaren** (Suderinseln)
- 10 - **Die Geschichte vom schlauen Wolf** (Jogodai)
- 11 - **Die Raupe und die Flimmerweide** (Tir Durghachan)
- 12 - **Der Wächter des Flusses** (Selenia/Midstad)
- 13 - **Die Geschichte vom gefräßigen Zicklein** (Elyrea)
- 14 - **Die Schneepinzessin und die sieben Brüder** (Zwergenvölker)
- 15 - **Der Prinz aus Bambushain** (Kintai)
- 16 - **Die Geschichte vom Jungen und der Schlange** (Ashurmazaan)
- 17 - **Die Rotkappe und der Varg** (Nyrdfing)
- 18 - **Das Ungetüm und der Himmel** (Dalmarien)
- 19 - **Der vergessliche Prinz** (Fedirin)
- 20 - **Laervuîn** (Immersommerwald)



2 - Das Herz der Stadt

Ein Märchen aus Esmoda.

Vor vielen Jahren, noch vor dem Fall der Drachlinge, war Esmoda eine reiche, fruchtbare Stadt, die von einem jungen Fürsten beherrscht wurde. Der Fürst war beliebt, seine Felder und Gärten nährten die Stadt und der Handel füllte die Kassen. Den Wohlstand teilte die Stadt mit ihren Nachbarn und schuf somit die Grundlage für ein friedliches Miteinander. Alles schien perfekt.

Doch dann geschah die Tragödie. Bei der Geburt ihres ersten Kindes starben die Fürstin und ihre neugeborene Tochter. Die Trauer über den Verlust ließen den Fürsten in Wahnsinn verfallen. In seiner Verzweiflung suchte er nach Wegen, seine Frau ins Leben zurückzuholen. Er studierte alle Arten von Heil- und Todesmagie, reiste durch die Länder, um mit Priestern des Totengottes zu sprechen, und es heißt, dass er mit noch dunkleren Arten der Magie experimentierte.

Es gelang ihm bald, die Toten in einem Zustand des Untods zurückzuholen, doch auch wenn der Körper nur noch langsam verfiel, so konnte der Geist den neuen Zustand nicht ertragen. Nach kurzer Zeit verlor jeder Untote seine Intelligenz und wurde wahnsinnig.

Nach vielen Jahren erhielt der Fürst schließlich Besuch. Wer die rätselhafte Gestalt war, die seine Stadt betrat, wusste niemand so genau, doch sie brachte ihm das Wissen, das zum Untergang der Stadt führen sollte. Um den Verstand der Toten zu bewahren, musste ein Opfer gebracht werden.

Und so opferte der Fürst den Wohlstand der Stadt, indem er die fruchtbaren Felder opferte. Als dies nicht ausreichte, begann er seine Untertanen zu opfern. Bald schon war die Stadt nur noch von lebenden Toten bewohnt, umgeben von ausgetrockneten, verdorrten Feldern und Obstgärten.

Schließlich war das Herz des Fürsten das einzige in ganz Esmoda, das noch schlug. Der mysteriöse Fremde erklärte dem Fürsten, dass jeder Untote bei Verstand blieb, solange er in der Nähe des schlagenden Herzens des Fürsten blieb. Als die Toten dies hörten, stürzten sie sich auf den Fürsten und rissen ihm das Herz aus dem Körper. Mittels Magie hielten sie es am Leben und brachten es in die Katakomben, wo es in einer kleinen, gut gesicherten Kammer die Stadt bis heute am Unleben hält.

Sturm korsar



3 - Das Märchen von der Mondblume

Ein Märchen aus Turubar.

Einst lebte in Turubar eine junge Frau von solchem Liebreiz, dass sie einen Schleier trug, um jene um sich nicht zu verschrecken. Sie litt gar sehr unter diesem Umstand, aber war stets freundlich und hatte großes Mitgefühl. Nur wenn es Nacht war und ihre Familie schlief, legte sie den Schleier ab und wandelte im Garten und verlor sich im Glanz des Mondlichts.

Ihre Schönheit strahlte bis zu den Göttern empor und Shalenki verfiel in Liebe zu dem reizenden Geschöpf. Jede Nacht beobachtete er sie und wagte doch nicht, sich ihr zu zeigen.

Die Zeit, ohne große Bedeutung für die Götter, übersieht kein Geschöpf. Die junge Frau alterte, auch wenn ihre Schönheit unberührt blieb.

Ungezählte Tränen vergoss Shalenki, als sie verschied. Ihrer Schönheit und ihrem wunderbaren Wesen ein Denkmal zu setzen, erschuf er eine Blume und wob darin, das Licht der Monde. Er bestimmte Wächter, um die Blume zu hüten und sie vor dem nicht ehrenhaften Verlangen vieler Lorakier zu bewahren. Doch wer wahre Liebe im Herzen trägt, darf diese Blume pflücken und sie wird weiter blühen, wenn man sie seiner großen Liebe schenkt.

Oderkind

4 - Im Vanforst

Ein Märchen aus Zwingard.

In Zwingard lebte einst ein Mädchen mit verfilzten Haaren, das überall am Körper mit Warzen und Flechten übersät war. Das ganze Dorf machte sich lustig über ihre Hässlichkeit. Doch am meisten ärgerte sie der grausame Nachbarsjunge. *Kröte*, *Schlangenbrut* und *Orkenbalg* nannte er sie, bis ihr die Tränen aus den Augen kullerten.

Eines Morgens fasste sie Mut und ging mit selbstgebackenem Walnussbrot auf der Suche nach den legendären Vanyr in den heiligen Vanforst hinein. Da erschien eines der alten Götter des Waldes hinter den Bäumen und hörte dem Mädchen zu. Er nickte das Hirschhaupt, bedankte sich für das köstlich duftende Brot und nahm ihr die Verunstaltungen weg.

Mit wunderschön blonden Haaren, makellos weicher Haut und einem herzlichen Lächeln ertete sie von jedem ungläubige Bewunderung. Der Nachbarsjunge platzte angesichts solcher Ungerechtigkeit vor Wut und rannte in den Forst hinein. Zornig brüllte er Stunden lang in den Wald hinein, bis der Hirschhäuptige auch ihm erschien.

„Ich verlange mein Recht, das auch der hässlichen Gör zuteil wurde!“, rief der Junge lauthals.

„Und das soll was sein?, fragte der Vanyr sanft.

„Ich will kräftiger sein als alle anderen im Dorf!“, befahl der Nachbarsjunge. „Größer und



mächtiger als alle Ritter Zwingards!“

Der Vanyr nickte und ließ die Hand durch die Luft gleiten. Die Füße des Jungen wurden breiter und schwerer. Sein Körper wuchs stetig und die erhobenen Arme teilten sich abermals in dicke Äste auf, auf denen saftig grüne Blätter wuchsen. Der Junge wurde zu einer robusten Steineiche.

Asquartipapetel

5 - Die Geschichte von Gambek Windreiter

Ein Märchen aus Chorrash.

Einst, bevor die Völker des Chorrash den Farukani verpflichtet waren, wurde an den Ufern des Yeresh ein Korb angespült. In jenem Korb entdeckte ein junges Mädchen beim Wasser holen einen schlafenden Gnomen-Säugling. Sie brachte das Kind zu ihrem Stamm und zog es auf.

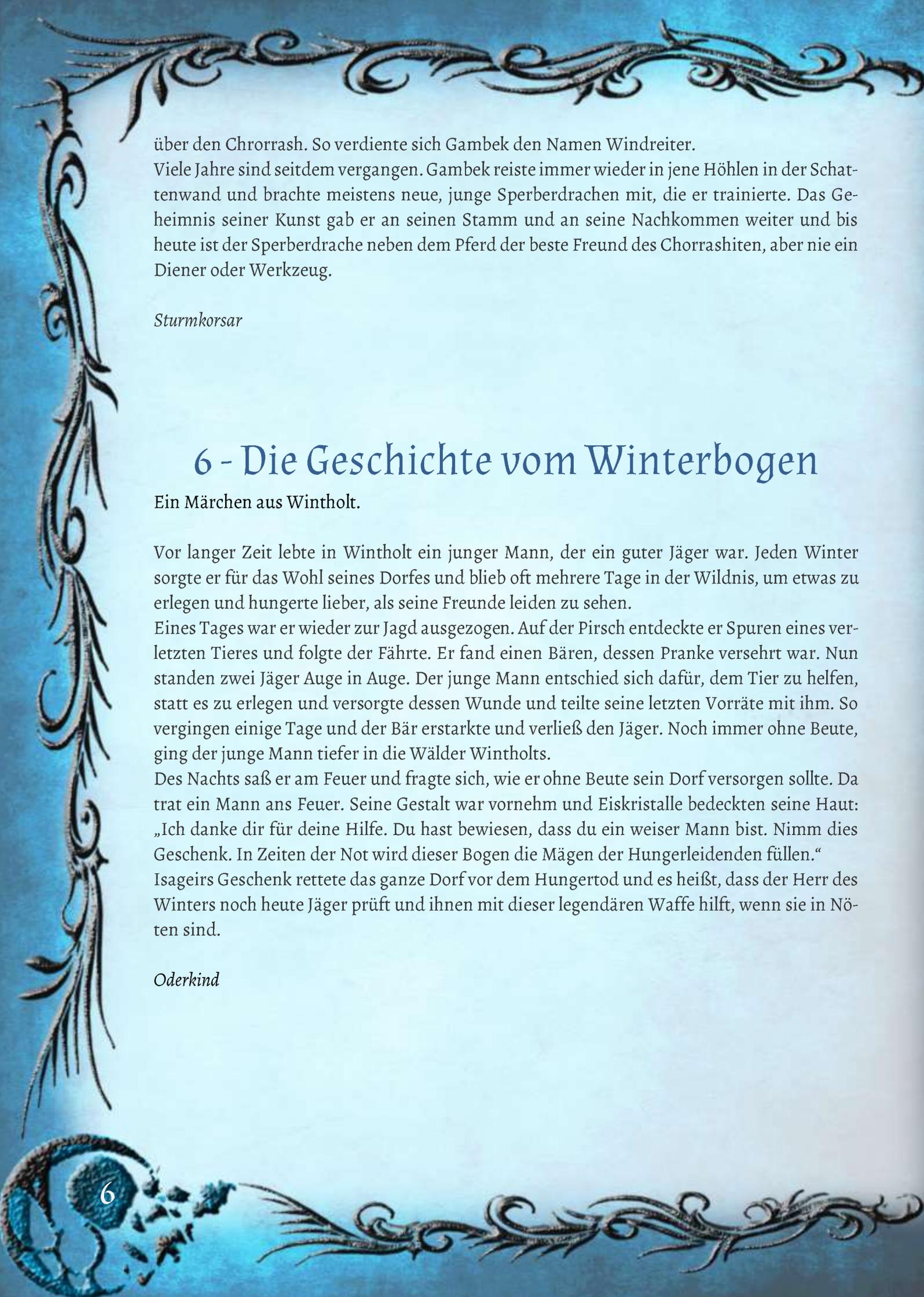
Jahre später war aus Gambek Windreiter ein junger Mann geworden. Aufgrund seiner Größe hatte er es nicht leicht im Stamm, war doch fast alles viel zu groß für ihn, insbesondere die stolzen Pferde, auf denen die Chorrashiten ritten. Gambek wünschte sich nichts mehr, als einmal selbst auf einem eigenen Pferd reiten zu können und den Wind in seinen Haaren zu spüren. Doch seine Beine waren zu kurz.

Eines Tages entschloss er sich, seinen Stamm für eine Weile zu verlassen, um ein Reittier zu finden, das klein genug war, damit er es reiten konnte, aber groß genug, damit es seine großen Brüder und Schwestern beeindruckte.

Auf seiner Reise wanderte er durch die Ausläufer der Schattenwand, als er in eine Höhle gelangte und durch sie, ohne es zu wissen, in die Feenwelt hinüberging. Hier fand er die Überreste eines kleinen Drachen, dessen Feinde ihm eine schwere Verletzung zugefügt hatten, an der er gestorben war. Doch hinter dem Drachen fand Gambek ein Nest mit zwei frisch geschlüpften Drachen. Er fütterte sie mit etwas getrocknetem Fleisch aus seinem Proviant, dann setzte er sie vorsichtig in einem Korb, den er bei sich trug. Ganz ähnlich wie einst Gambek selbst, kamen so die ersten Sperberdrachen zu den Chorrash.

Gambek tat alles für seine Drachen und zog diese auf. Sie liefen frei herum, denn wann immer Gambek sie einsperrte, und sei es nur für die Nacht, gaben sie jämmerliche Klagelaute von sich, so dass der ganze Stamm nicht schlafen konnte. Außerdem, so fand er bald heraus, war es viel schwieriger mit ihnen zu arbeiten, wenn man ihnen nicht ein paar Freiheiten ließ.

Schließlich waren Gambeks Sperberdrachen ausgewachsen, groß und stark genug, um ihn zu tragen. Auch wenn es etwas Überredungsarbeit bedurfte trugen sie ihn bald in den Himmel



über den Chorrash. So verdiente sich Gambek den Namen Windreiter. Viele Jahre sind seitdem vergangen. Gambek reiste immer wieder in jene Höhlen in der Schattenwand und brachte meistens neue, junge Sperberdrachen mit, die er trainierte. Das Geheimnis seiner Kunst gab er an seinen Stamm und an seine Nachkommen weiter und bis heute ist der Sperberdrache neben dem Pferd der beste Freund des Chorrashiten, aber nie ein Diener oder Werkzeug.

Sturm Korsar

6 - Die Geschichte vom Winterbogen

Ein Märchen aus Wintholt.

Vor langer Zeit lebte in Wintholt ein junger Mann, der ein guter Jäger war. Jeden Winter sorgte er für das Wohl seines Dorfes und blieb oft mehrere Tage in der Wildnis, um etwas zu erlegen und hungerte lieber, als seine Freunde leiden zu sehen.

Eines Tages war er wieder zur Jagd ausgezogen. Auf der Pirsch entdeckte er Spuren eines verletzten Tieres und folgte der Fährte. Er fand einen Bären, dessen Pranke versehrt war. Nun standen zwei Jäger Auge in Auge. Der junge Mann entschied sich dafür, dem Tier zu helfen, statt es zu erlegen und versorgte dessen Wunde und teilte seine letzten Vorräte mit ihm. So vergingen einige Tage und der Bär erstarkte und verließ den Jäger. Noch immer ohne Beute, ging der junge Mann tiefer in die Wälder Wintholts.

Des Nachts saß er am Feuer und fragte sich, wie er ohne Beute sein Dorf versorgen sollte. Da trat ein Mann ans Feuer. Seine Gestalt war vornehm und Eiskristalle bedeckten seine Haut: „Ich danke dir für deine Hilfe. Du hast bewiesen, dass du ein weiser Mann bist. Nimm dies Geschenk. In Zeiten der Not wird dieser Bogen die Mägen der Hungerleidenden füllen.“

Isageirs Geschenk rettete das ganze Dorf vor dem Hungertod und es heißt, dass der Herr des Winters noch heute Jäger prüft und ihnen mit dieser legendären Waffe hilft, wenn sie in Nöten sind.

Oderkind



7 - Der Jüngling und die drei Wasserschlangen

Ein Märchen aus Pashtar.

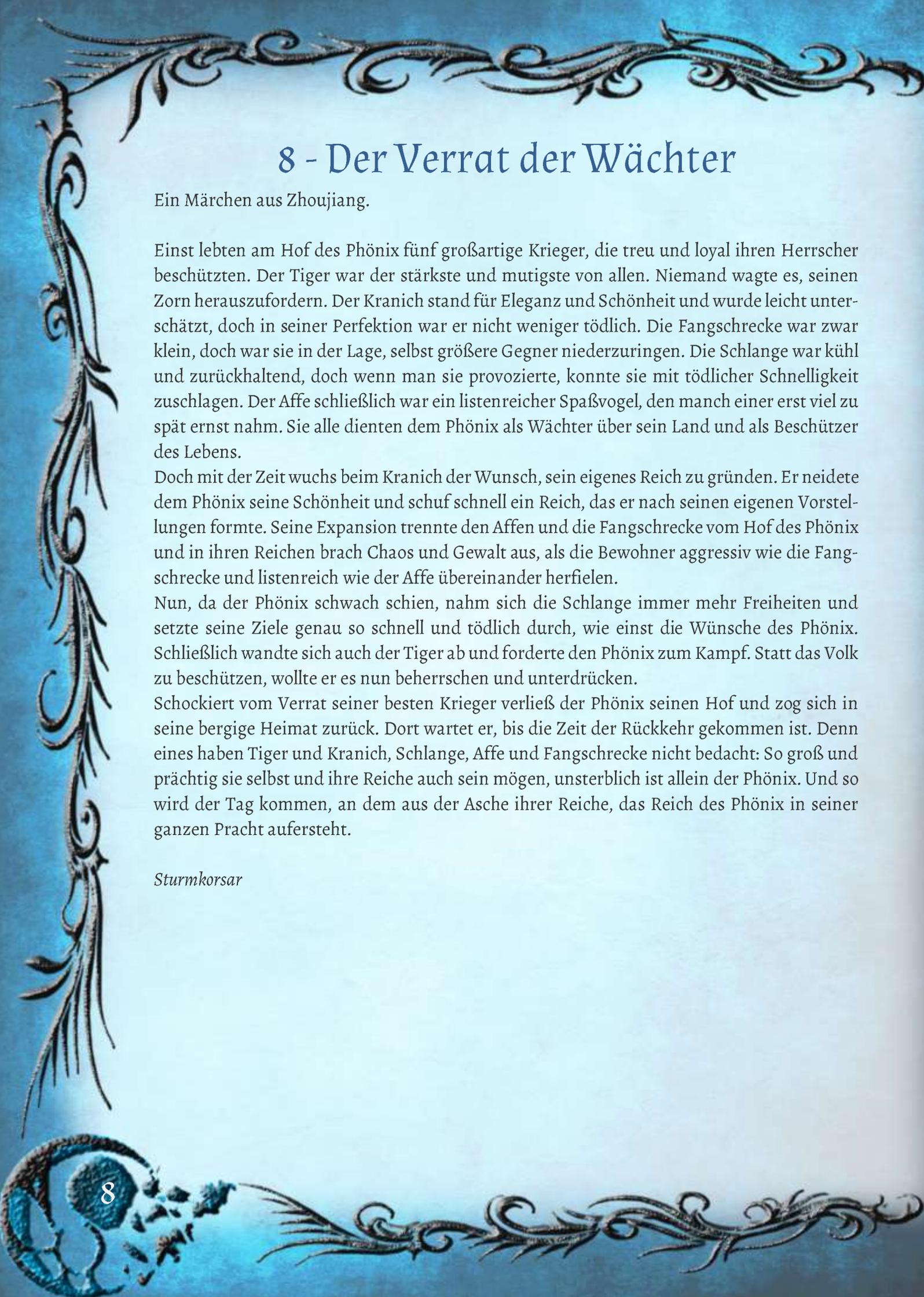
Es war einmal ein hübscher, kräftiger und strebsamer Jüngling, der ein Kind unter vielen einer armen Fischerfamilie war. Er war unsterblich in die jüngste Tochter des Müllers verliebt, deren Hand ihm aber aufgrund seiner Armut verweigert wurde. In seiner Not ging er als Matrose an Bord eines Schiffes um in der weiten Welt sein Glück zu machen und bei seiner Rückkehr die Hand seiner Liebsten zu gewinnen.

Schon bald geriet das Schiff in einen schweren Sturm und der Jüngling ging über Bord. Doch das Schicksal war ihm gnädig und eine große alte Wasserschlange trug ihn in ihre Höhle. Sie versprach ihn zurück zu seinem Dorf zu tragen, wenn er ihre drei Töchter wieder versöhnen könne.

So besuchte der Jüngling alle drei Töchter und hörte sich ihre Klagen an und erkannte, was sie entzweit hatte. Jeder erzählte er sodann von abenteuerlichen Gegebenheiten, ausgeschmückt in der Art der Pashtar, die er nur mit seinen Geschwistern hatte meistern können. Dies zeigte den drei Schwestern wie wichtig ihre Familie doch ist und jede von ihnen gab ihm eine kleine Belohnung, einen Ballen feinstes Tuch, eine Rolle silbernen Garns und Golddraht. Die alte Wasserschlange hielt ihr Versprechen und brachte ihn zurück zu seinem Dorf. Beim Abschied gab sie ihm noch einen Beutel Edelsteine aus ihrem Schatz.

Die Familie des Jünglings war übergücklich ihn wieder bei sich zu haben und aus den mitgebrachten Schätzen fertigte er einen edlen Kopfschmuck mit einer Pfauenfederbrosche an, Diese schenkte er seiner Liebsten zur Hochzeit, nachdem ihr Vater ob seiner Abenteuer und seiner Schätze eingewilligt hatte.

Lucaabu



8 - Der Verrat der Wächter

Ein Märchen aus Zhoujiang.

Einst lebten am Hof des Phönix fünf großartige Krieger, die treu und loyal ihren Herrscher beschützten. Der Tiger war der stärkste und mutigste von allen. Niemand wagte es, seinen Zorn herauszufordern. Der Kranich stand für Eleganz und Schönheit und wurde leicht unterschätzt, doch in seiner Perfektion war er nicht weniger tödlich. Die Fangschrecke war zwar klein, doch war sie in der Lage, selbst größere Gegner niederzuringen. Die Schlange war kühl und zurückhaltend, doch wenn man sie provozierte, konnte sie mit tödlicher Schnelligkeit zuschlagen. Der Affe schließlich war ein listenreicher Spaßvogel, den manch einer erst viel zu spät ernst nahm. Sie alle dienten dem Phönix als Wächter über sein Land und als Beschützer des Lebens.

Doch mit der Zeit wuchs beim Kranich der Wunsch, sein eigenes Reich zu gründen. Er neidete dem Phönix seine Schönheit und schuf schnell ein Reich, das er nach seinen eigenen Vorstellungen formte. Seine Expansion trennte den Affen und die Fangschrecke vom Hof des Phönix und in ihren Reichen brach Chaos und Gewalt aus, als die Bewohner aggressiv wie die Fangschrecke und listenreich wie der Affe übereinander herfielen.

Nun, da der Phönix schwach schien, nahm sich die Schlange immer mehr Freiheiten und setzte seine Ziele genau so schnell und tödlich durch, wie einst die Wünsche des Phönix. Schließlich wandte sich auch der Tiger ab und forderte den Phönix zum Kampf. Statt das Volk zu beschützen, wollte er es nun beherrschen und unterdrücken.

Schockiert vom Verrat seiner besten Krieger verließ der Phönix seinen Hof und zog sich in seine bergige Heimat zurück. Dort wartet er, bis die Zeit der Rückkehr gekommen ist. Denn eines haben Tiger und Kranich, Schlange, Affe und Fangschrecke nicht bedacht: So groß und prächtig sie selbst und ihre Reiche auch sein mögen, unsterblich ist allein der Phönix. Und so wird der Tag kommen, an dem aus der Asche ihrer Reiche, das Reich des Phönix in seiner ganzen Pracht aufersteht.

Sturmkorsar



9 - Der König der Korsaren

Ein Märchen von den Suderinseln.

Einst herrschte Korsarenkönig Gasran Eisenfaust von Navir aus über alle Piraten der Suderinseln. Als die vier mächtigen Piratenkapitäne seiner Zeit kundtaten, dass sie einen viel besseren König abgeben würden, ließ er Folgendes verkünden: Welcher Kapitän es vermag, den Korsarenkönig Gasran Eisenfaust im Zweikampf zu besiegen, wird an seiner statt als König über die Suderinseln regieren.

Der mächtige Kobilay Tung eilte mit seinem prächtigen Schiff samt 50 geschickten Säbelschwingern nach Navir und stellte sich König Gasran. Doch der König ließ ihn von seinen Wachen erdrosseln und nannte von nun an Schiff und Mannschaft des Verstorbenen sein eigen.

Der bärbeißige Rechthand Jollo verspottete den verstorbenen Kobilay Tung. Er reiste mit seinem prächtigen Schiff samt 100 geschickten Säbelschwingern nach Navir und stellte sich König Gasran. Doch der König ließ ihn von seinen Wachen vierteilen und nannte von nun an Schiff und Mannschaft des Verstorbenen sein eigen.

Simara die Hünin lachte über den Hochmut von Rechthand Jollo. Sie fuhr mit ihrem prächtigen Schiff samt 150 geschickten Säbelschwingern nach Navir und stellte sich König Gasran. Doch der König ließ sie von seinen Wachen köpfen und nannte von nun an Schiff und Mannschaft der Verstorbenen sein eigen.

Suluman von Lavador blieb mit seinem schäbigen Schiff samt 30 in die Jahre gekommenen Säbelschwingern in Lavador und ließ Gasran wissen, dass er sich glücklich schätze, einem so weisen König dienen zu dürfen.

Der geschmeichelte König segelte mit seinen drei neuen prächtigen Schiffen samt 300 geschickten Säbelschwingern nach Lavador und ernannte den loyalen Suluman zu seinem ersten Korsarenwesir und gab ihm den Beinamen „*der Weise*“. Als König Gasran nach dem Fest besoffen in den Schlaf fiel, schlitzte Suluman der Weise ihm die Kehle auf und nannte von nun an Schiff, Mannschaft und Thron des Verstorbenen sein eigen.

Asquartipapetel



10 - Die Geschichte vom schlauen Wolf

Ein Märchen der Jogodai.

Einst hatte ein Jäger ein wildes Huhn erlegt und wollte es Heim bringen.

Ein Wolf beobachtete ihn und fand das Huhn gar schmackhaft.

Er legte sich an den Wegrand und stellte sich tot. Der Jäger entdeckte den Wolf und sah, dass dieser sich nicht mehr rührte. Ein Fell nützte wenig, da ließ er den Wolf zurück und ging seines Weges.

Der Wolf sprang auf und rannte ein Stück den Weg entlang und stellte sich wieder am Wegrand tot.

Erneut sah der Jäger einen toten Wolf liegen und freute sich. Mit zwei Fellen konnte man sich den Rücken wärmen.

Er legte das schwere Huhn auf den Boden und lief zurück. Dort lag aber kein Wolf mehr. Der zweite Wolf war auch nicht mehr zu finden, ebenso wie das Huhn. So musste er mit leeren Händen nach Hause zurückkehren.

Oderkind

11 - Die Raupe und die Flimmerweide

Ein Märchen aus Tir Durghachan.

Tief in den Wäldern Tir Durghachans lebte eine junge Raupe auf dem Ast einer Trauerweide. Jeden Tag zur Mittagszeit raschelten die Blätter der Weide und sie begann zu flimmern. Aus ihrem Stamm kamen Flimmerfeen von der anderen Seite rüber und sie tanzten jauchzend und frohlockend um die Weide herum. Kurze Zeit später zogen sie sich wieder berauscht zurück und die Weide flimmerte nicht mehr.

Die kleine Raupe staunte nicht wenig. Jeden Tag schaute sie mit großen Augen wehmütig den Flimmerfeen zu. „Ach!“, sagte sie zu sich selbst, „Hätte ich doch bloß auch so schöne Flügel. Dann könnte ich mich hoch erheben und mittanzen.“ Tag für Tag verzehrte sie sich auf ihrem Ast wehmütig nach den tanzenden Flimmerfeen und wurde voller Unmut über ihr Schicksal des Lebens überdrüssig, bis sie sich gar nicht mehr bewegen wollte.

Es war ein schöner Sommertag, als der Schmetterling starb.

Asquartipapetel



12 - Der Wächter des Flusses

Ein Märchen aus Selenia. Eine verbreitete Variante in Midstad ersetzt die Draugis durch den Fluss Toralla.

Lange Zeit war es nicht möglich eine Brücke über den Fluss Draugis zu bauen. Ein Fährmann setzte die Reisenden herüber. Von den Frauen verlangte er einen Tanz und einen Kuss. Von den Kindern ein Lachen. Doch von den Männern, die den Fluss passieren wollten, verlangte er eine Erinnerung.

Einem jungen Mann waren all seine Gedanken zu lieb, als dass er sie hergeben wollte. Er nahm sich Frauenkleider und formte aus Wolle falsches Haar. Der Fährmann forderte einen Tanz, als er zum Fluss kam und Passage erbat. Er willigte ein und der Fährmann nahm ihn an der Hand: „Du musst gar viel arbeiten. So schwierig sind deine Hände.“

Der junge Mann nickte nur. Sie tanzten und tanzten und überschritten so das Wasser. Am anderen Ufer angekommen, verlangte er den letzten Teil der Bezahlung: „Solch raue Haut hast du mein Kind. Deine Heimat muss gar schrecklich sein.“

Wieder nickte der junge Mann nur. Der Fährmann nahm ihm die Kapuze vom Haupt, um ihn zu küssen und erschrak. Dies war keine Frau. Er holte aus, den Betrüger zu erschlagen, doch der junge Mann zog einen kleinen Dolch aus kaltem Eisen aus der Tasche und stach nach dem Fährmann. Verwundet sank dieser zu Boden und der junge Mann ersäufte ihn im Fluss.

Dort wo all dies geschah, steht heute die Tanzende Brücke aus festem Stein und unzerstörbar.

Oderkind

13 - Die Geschichte vom gefräßigen Zicklein

Ein Märchen aus Elyrea.

Einst lebte ein Hirte zusammen mit seinen drei Söhnen und hütete seine Ziegen. Jeden Tag ging der älteste Sohn mit der Herde auf die Wiese und kam abends wieder zurück. Gesättigt gingen die Ziegen in den Stall und gähnten gemütlich. Doch als die Tür zuschlug, zwängte sich ein Zicklein durch einen dünnen Holzspalt an der Stallwand hindurch und fraß die leckeren Kräuter auf, die der Hirte achtsam pflegte. Als der Hirte am nächsten Morgen den verwüsteten Garten sah, jagte er seinen ältesten Sohn aus dem Haus, der nicht Mal ein paar dumme Ziegen hüten konnte.

Am nächsten Tag ging der mittlere Sohn mit den Ziegen raus und als es abends wurde, stahl sich das gefräßige Zicklein wieder in den Garten. Am nächsten Morgen verjagte der Hirte



auch den mittleren Sohn.

Am dritten Tag ging der jüngste Sohn mit den Ziegen auf die Wiese und abends gelangte das Zicklein erneut in den Garten. Außer sich vor Wut jagte der Hirte auch seinen letzten Sohn aus dem Haus.

Am nächsten Tag führte er selbst die Ziegen raus. Nachdem er sie abends wieder in den Stall gebracht hatte, ging er traurig und allein in die gute Stube. Da ihm seine Söhne fehlten, betrank er sich reumütig, bis er bewusstlos in tiefen Schlaf verfiel.

Das Zicklein wollte sich auch diesen Abend durchzwängen, aber es ging nicht. Da das ganze saftige Kraut ihn allmählich dick und fett gemacht hatte, blieb er mit dem Kopf zwischen den Holzlatten stecken. Es konnte weder durch, noch wieder zurück in den Stall. Ängstlich begann es zu blöken. Es gab aber keine Burschen mehr, die ihm zu Hilfe eilten, und den besoffenen Hirten würde nicht Mal ein Drache wecken können.

Das Zicklein quälte sich noch einige Stunden, bis sein Geblöke einen vorbeiziehenden Wolf lockte, der ihn genüsslich riss.

Asquartipapetel

14 - Die Schneepinzessin und die sieben Brüder

Ein Märchen der Zwergenvölker.

Vor langer Zeit lebten in der Nähe der großen Berge sieben Brüder in einer Hütte. Wie alle Zwerge waren sie fleißige Arbeiter, die in der nahen Mine arbeiteten. Als sie eines Abends nach Hause zurückkehrten, fanden sie in einem ihrer Betten ein junges Menschenkind schlafend vor, ein Mädchen mit schneeweißer Haut und dunklem Haar.

Sie war die Tochter eines Königs, der auf der anderen Seite der Berge lebte. Das Mädchen war die einzige Erbin seines Throns und nach dessen Sturz die einzige Gefahr, die der neuen Königin den Thron streitig machen konnte. Daher versuchte sie, das Mädchen zu töten, doch dieses konnte fliehen. Die Zwerge nahmen das Kind unter der Bedingung auf, dass sie im Haus helfe. Am Tag, wenn die Zwerge in der Mine arbeiteten, ließen sie das Mädchen allein, mahnten sie jedoch, niemanden in das Haus zu lassen.

Doch nach einigen Wochen entdeckten die Spione der Königin das Haus der Brüder und mit ihr die Prinzessin. Zweimal versuchten sie, das Mädchen zu töten, doch die Zwerge konnten dies in letzter Minute verhindern. Eiligst packten die Zwerge ihre Sachen, um die Prinzessin fortzubringen, sie an einem anderen Ort zu verstecken. Niemand merkte, dass es den Spionen gelungen war, einen Apfel, den die Prinzessin so liebte, zu vergiften und so starb das Mädchen kurz darauf. Die Brüder gaben ihr die letzte Ehre, waren jedoch von den Intrigen



der Menschen derart angewidert, dass sie ihre Heimat verließen und eigene Königreiche gründeten.

Doch egal ob es ein Reich der Furgand oder der Borombri ist, Gastfreundschaft, besonders gegenüber Flüchtlingen, ist den Zwergen bis heute heilig.

Sturmkorsar

15 - Der Prinz aus Bambushain

Ein Märchen aus Kintai.

Dies geschah vor einer langen, langen Zeit, noch bevor der Stählerne Kranich aus dem Reich der Götter auf Erden herabstieg und die Schwertalben auserwählte.

Ein albischer Holzfäller lebte zusammen mit seiner Frau alleine in einer kleinen Hütte. Beide waren kinderlos und litten sehr darunter. Eines Tages fand der Holzfäller aber in einem Bambushain einen kleinen, Menschenjungen. Er nahm den Jungen mit nach Hause und zog ihn bei sich auf.

Der Junge wuchs in kurzer Zeit zu einem wunderschönen jungen Mann heran und schon bald zog er sogar das Interesse der edlen Damen an. Gar großartige Geschenke wurden der Familie angeboten, doch der Junge lehnte alle vier Angebote - von einer Vargin, einer Menschenfrau, einer Zwergin und einer Gnomin - ab, in dem er fünf Aufgaben stellte, die nicht lösbar zu sein schienen. Doch eine junge, albische Adlige, aus einem armen Haus, gelang es schließlich die fünf Aufgaben zu lösen und gewann dadurch nicht nur die Hand des jungen Mannes, sondern sogar großen Reichtum und Ruhm.

Doch das Glück hielt nicht lange, denn schließlich offenbarte sich ihr Mann und erklärte ihr, dass er nur von dem Kranich geschickt wurde, um die Adligen des Reiches zu prüfen. So kehrte er zurück in den Himmel und erstattete seiner Herrin Bericht von den Tugenden seiner albischen Frau. Und somit wurden die fünf Kinder von ihm und seiner Frau zu den allerersten Vorfahren der ehrwürdigen Clans, die nun der lebendigen Göttin dienen.

Anmerkung: Das Märchen ist erwiesenermaßen älter als die Ankunft von Myriko, doch niedergeschrieben wurde die bekannteste Version erst danach. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass ein paar Sachen ... zurechtgerückt wurden.

SeldomFound

16 - Die Geschichte vom Jungen und der Schlange

Ein Märchen aus Ashurmazaan.

Es lebte einst ein Junge, dessen Leben war nicht leicht. Jeden Tag trug er die schweren Wassereimer für die Dorfbewohner und erhielt dafür etwas zu essen, denn er wollte nicht betteln. Sein einziger Freund war eine Schlange, mit der er sich abends unterhielt und Brot und Milch teilte.

Eines Tages hörte die Schlange auf zu essen und der Junge machte sich große Sorgen. Tag und Nacht wachte er bei seinem Freund. Irgendwann holte ihn die Erschöpfung ein und er fiel in einen tiefen Schlag. Als er erwachte, lag er unter einer Decke aus feinsten Seide und an seiner Seite saß ein Mädchen: „Ich danke dir für deine Gastfreundschaft und deine Fürsorge. Nimm dies als Zeichen meiner Dankbarkeit.“ Sie reichte ihm eine abgelegte Schlangenhaut. Die Haut war überzogen mit Edelsteinen und aus feinstem Silber.

Dankbar nahm der Junge ihr Geschenk an und teilte seinen Wohlstand bis zu seinem Lebensende mit denen, die nicht viel besaßen.

Oderkind

17 - Die Rotkappe und der Varg

Ein Märchen aus Nyrdfing, das auch in Tir Durghachan bekannt ist.

Einst lebte in den Wäldern des Nordens ein friedlicher, aber hungriger Varg. Als er eines Tages im Wald nach Nahrung suchte, kam ein Menschenkind des Weges, ein Mädchen mit einer roten Mütze und einem großen Korb voller Leckereien. Der Varg grüßte das Mädchen und bat um etwas von den Leckereien für sich und seine Familie, doch das Mädchen lehnte ab und erklärte, der Korb sei für die Großmutter, die auf der anderen Seite des Waldes wohne. Der Varg müsse die Großmutter fragen, ob er etwas abhaben konnte.

Der Varg eilte zum Haus der Großmutter und klopfte an der Tür. Er drückte und klopfte so stark, dass die Tür aufsprang. Da er das Mädchen hinter sich wusste, betrat der Varg das Haus und bedeutete dem Kind, ihm zu folgen. Das war alles, was die Rotkappe wollte.

Die verängstigte Großmutter erlaubte dem Varg, ihre Vorratskammer zu plündern und sich satt zu essen. Und so schlief der Varg mit vollem Magen am Tisch der Großmutter ein.

Doch leider war das Mädchen kein Mensch, sondern ein Feenwesen, eine blutrünstige Rotkappe, die den Varg benutzte, um in das Haus der alten Frau zu gelangen. Kaum war der Varg eingeschlafen, zeigte sie ihr wahres Gesicht. Sie tötete die alte Frau, fraß sie auf und richtete



ein furchtbares Blutbad an.

Als wenig später die Nachbarn der alten Frau diese ermordet und den schlafenden, blutverschmierten Varg fanden, nahmen sie an, dass er die alte Frau gefressen hatte.

Sturm korsar

18 - Das Ungetüm und der Himmel

Ein Märchen aus Dalmarien, das auch den Jogodai bekannt ist.

Vor langer Zeit, als der Himmel noch niedrig über den Bäumen lag, lebte einst das Ungetüm. Dieser gigantische Riese, auf dessen Rücken ein ganzer Wald wuchs, war ganz allein auf der Welt. Bär und Vogel machten einen Bogen um ihn herum, Feen vermieden seine Nähe, selbst die Bäume zitterten vor Angst, wenn er sich ihnen näherte. So war er fortwährend traurig.

Eines Tages kreuzten viele winzige Wesen seinen Weg, die sich Mensch und Elf und Zwerg nannten. Sie grüßten ihn, tanzten um ihn herum und sangen Lieder in seinem Namen und taufte ihn den *Weisen Wald auf zwei Beinen*. Ergriffen von so viel Zuneigung und Freundlichkeit schloss er sie in sein Herz und nahm sie unter seinen Schutz.

Kurze Zeit später erfand ein Winzling das Feuer. Sie legten Holz auf Holz und ließen die Flammen umhersprießen, wärmten sich an der Hitze und tanzten zuhauf um das große Lagerfeuer herum, mit dem Ungetüm als Ehrengast. Vom Tanzen müde hauten sich alle bald aufs Ohr, doch das Ungetüm schlief in der ungewohnten Hitze sehr unruhig und wälzte sich hin und her. Als er aufwachte, hallte sein Entsetzensschrei meilenweit. Im Schlaf hatte er all seine winzigen Freunde zu Tode zerquetscht.

Schluchzend begann er, Gräber für sie zu schaufeln. Aber bei jedem Griff stieß er mit dem oberen Ende der Schaufel an den Himmel. Zornig lehnte er sich hoch und klagte den Himmel an: „Was spottest du meiner und grämst mich in meiner Trauer!“ Traurig sank er zu Boden und drei dicke Tränen kullerten ihm über das Gesicht: Eine rote voller Wut, eine blaue voller Schmerz und eine silberne voller Sehnsucht.

Gerührt verabschiedete sich der Himmel seufzend vom Boden, wischte dem Ungetüm die Tränen weg und erhob sich. Er nahm auch die verstorbenen Winzlinge und das unsägliche Feuer mit hoch. Nun brennt am Tag die Sonne wie das verhängnisvolle Lagerfeuer. Nachts strahlen hoch oben am Himmel die Monde, die des Ungetüms Tränen sind. Und die Seelen der verstorbenen Winzlinge leuchten als Sterne, die liebevoll auf ihn runterschauen.

Asquartipapetel



19 - Der vergessliche Prinz

Ein Märchen aus Fedirin.

Einst lebte im Herzen Farukans ein junger Prinz, der furchtbar vergesslich war. Er hatte seinen Kopf voll mit neuen Ideen und Träumen, so dass er mehr und mehr das hier und jetzt vergaß.

Am Anfang waren es nur Kleinigkeiten. Er vergaß, seine Nachbarn zu grüßen, wenn er ihnen auf der Straße begegnete oder sich zu verabschieden, wenn er das Haus verließ. Das war nicht sehr höflich, konnte aber noch verziehen werden.

Doch es wurde schlimmer und so vergaß er zunehmend Verabredungen und wichtige Termine. Als sein Onkel, der Satrap der Provinz, im Sterben lag, vergaß er, an sein Totenbett zu eilen, um sich zu verabschieden. Und so waren die letzten Worte des alten Onkel an seinen Erben von Enttäuschung geprägt: „So wie du mich vergessen hast, Neffe, sollst du vergessen werden.“

Der junge Prinz bestieg den Thron und entschuldigte sich vielmals am Grab des Onkels und es schien, dass die letzten Worte des Onkels keine Folgen haben würden. Tatsächlich schien der Prinz weniger zu vergessen und sich besser auf seine Pflichten zu konzentrieren.

Doch dies war nicht von langer Dauer. Zunehmend vergaß der Prinz, sich um sein Land zu kümmern. Er vergaß zu regieren, er vergaß, Steuern einzutreiben. Er vergaß sogar seine Ehre, als er Teile seines Landes an seine Nachbarn verlor.

Dann, am ersten Todestag des Onkels, der von dem Prinzen vergessen wurde, erfüllte sich der Fluch. Immer mehr Leute vergaßen, ihn zu grüßen. Der Shahir vergaß, ihn zu wichtigen Empfängen einzuladen und als der Padishah zum Kriegszug gegen seine Feinde aufrief, vergaß man den Prinzen einzuladen. Irgendwann vergaß der Shahir sogar, dass der Prinz existierte und gab sein Land an einen anderen Satrapen.

Und deshalb erinnern wir uns an die alten Wege und die Taten unserer Ahnen. Auf das sie niemals in Vergessenheit geraten und auch unsere Taten unvergessen bleiben.

Sturmkorsar



20 - Laervuîn

Ein Märchen aus dem Immersommerwald, das auch in Wintholt bekannt ist.

Als die Alben Wintholts in den Immersommerwald zogen, wollte ein junger Mann namens Berion mit in den Sommer ziehen, so lieb war ihm die Göttin Asha-Vera.

Doch er liebte ein Mädchen, schön wie die Monde. Sie liebte den Schnee und war ein Kind des Winters. Sie wagte es nicht einen Fuß in den Immersommerwald zu setzen, drohte sie doch dort zu vergehen.

Berion band sich durch Eide an den Immersommerwald und folgte dem Ruf der Göttin. Seine Gedanken waren stets bei der Wintertochter und so sehr wünschte er, sie könne den Wald betreten, den er durch seine Wacht nicht verlassen durfte. In den Dämmerstunden konnte man ihn am Rand des Immersommerwaldes stehen sehen und er sprach voll Liebe mit dem Wintermädchen.

An dem Ort, an dem sie sich immer trafen, wachsen heute Blumen mit dem Namen Laervuîn. Ihre Blüten sind von goldener Farbe und weiß ist das Blattwerk. Sie erinnert an die Liebe der beiden Alben und an die alte Verbindung zwischen Immersommer- und Winteralben.

Oderkind