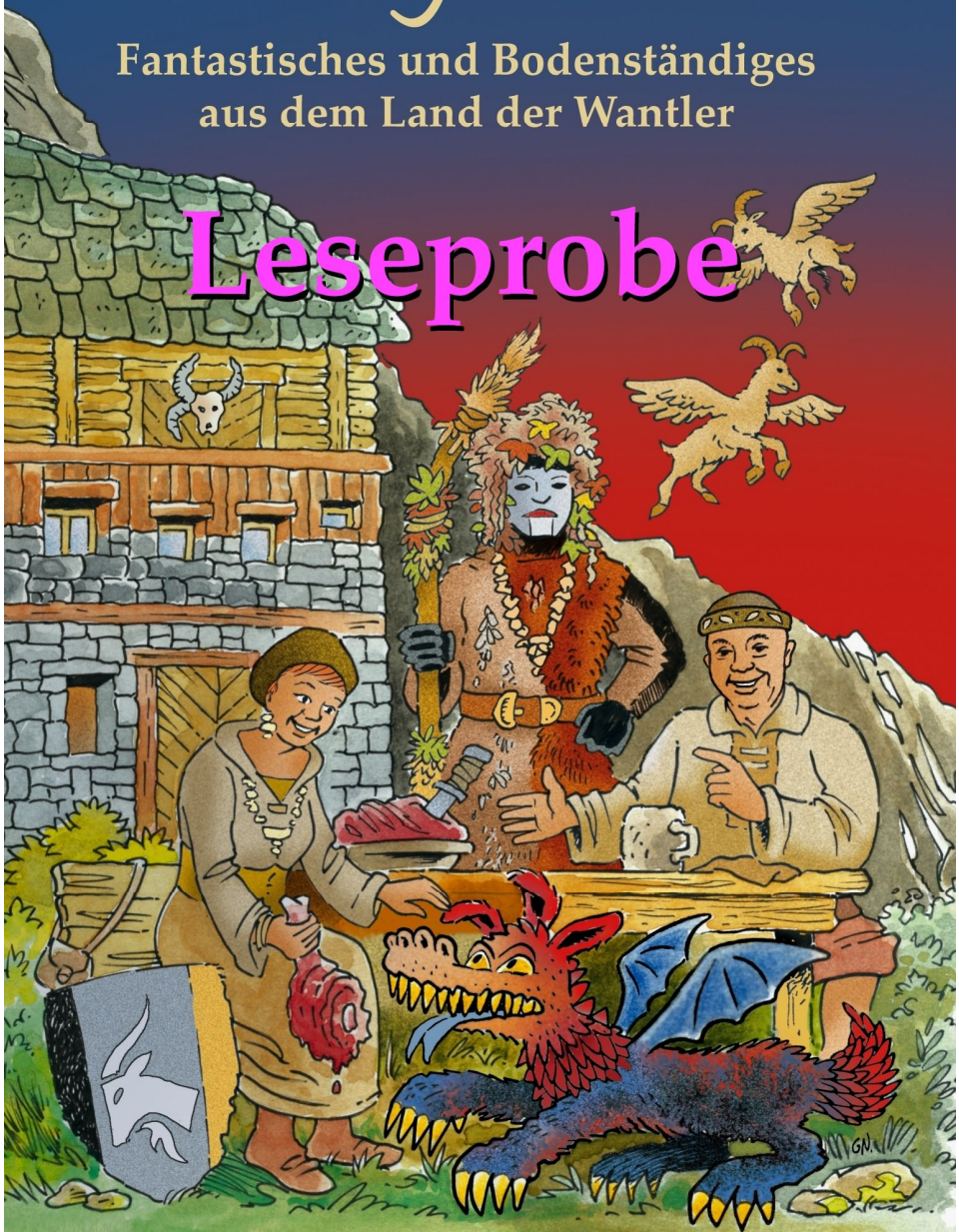


Friedrich Leonhartsberger

Schrothgeschichten

Fantastisches und Bodenständiges
aus dem Land der Wantler

Leseprobe



Die Gesamtausgabe von den
»Schrothgeschichten«
kann bei AMAZON
als Taschenbuch zum Preis von € 12,95
bzw. als eBook zum Preis von € 4,95
erworben werden.
Die Printausgabe kann auch
direkt über unsere Verlagsseite
bestellt werden.

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

Friedrich Leonhartsberger

Schrothgeschichten

Fantastisches und Bodenständiges
aus dem Land der Wantler



EMMERICH BOOKS & MEDIA

2026

FRIEDRICH LEONHARTSBERGER

SCHROTHGESCHICHTEN

FANTASTISCHES UND BODENSTÄNDIGES
AUS DEM LAND DER WANTLER

Herausgeber:

Peter Emmerich

EMMERICH Books & Media

Wittmoosstr. 8, 78465 Konstanz

WWW.EMMERICH-BOOKS-MEDIA.DE

Originalausgabe

© 2026 by EMMERICH Books & Media, Konstanz
& Friedrich Leonhartsberger

© 2026 by Friedrich Leonhartsberger
All rights reserved.

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

Illustration Seite 9: M. E. Rich

Karte von Caswallon Seite 10: © by Alexander W. Müller
Übersichtskarte Seite 10: Jörg H. Schukys & Beate Rocholz
Illustration Seiten 29 & 80: © by Friedrich Leonhartsberger

Illustrationen Seiten 62, 108 & 145: © by Bernd Haban

Illustration Seite 173: © by Reini Buchacher

Autorenfoto: © Michaela Exl-Leonhartsberger

Covergestaltung: Peter Emmerich

Coverillustration: © by nemethstudio.de

Lektorat: Anette Kannenberg

Gesamtlayout und Satz: Peter Emmerich & Jörg Schukys

INHALT

GENEIGTE PERSON (VORWORT)	7
INAUGURATION	11
VERSTÄNDIGUNGSSCHWIERIG- KEITEN	41
VOM SOIZ	45
BSTÄNDIG	58
DER HUT FLOG IHM VOM KOPFE	75
OISO MIA GFOITS ...	91
A LÖFFILEBN STATIONENDRAMA IN HOLZ	97
UMMAGSESSN	104
PFLICHTEN	116
STOAKLOPFN	126
WIA I BIN GAUNGA	135
TOTSTREITN	141
WEIDA LINKS	153
S'RUTSCHMANDALE	161
ZWOA DUMME BÖCK!	168
AUS UND VORBEI!	181

EINE DUNKLERE GESCHICHTE	197
BEDANKUNG (NACHWORT)	209
ZU DEN TEXTEN	211
GLOSSAR	212
DER AUTOR	217

GENEIGTE PERSON

der du durch göttliche Fügung, gewolltes Wollen, ungewolltes Geschenktbekommen oder aus Langeweile generiertem Interesse zu diesem Buch gekommen bist, sei herzlich willkommen und zugleich noch herzlicher gewarnt. Es ist wie im Leben nicht alles schön, angenehm und lustig. Manchmal ist es auch grauslich, negativ und unlustig. All dieses wird sich in diesen Geschichten finden. Vom hoffentlich herzlichen Lacher zur schwellenden Übelkeit sind es oft nur wenige Zeilen. Ich will mich für Nichts entschuldigen, da dies die Dinge sind die schon immer in mir waren. Hell und Dunkel, schön und hässlich, groß und klein. So wie die Welt auch schon immer war.

Wer der Meinung ist, dass Magie nicht existiert, wird hier vielleicht nicht ganz glücklich, aber ich glaube, dass es die eine Magie gibt, die Reiche entstehen lässt und Welten verändert, und eben jene, die Schuhe sprechen lässt und Seelen betrifft. Man darf alles einfach nicht zu ernst nehmen, dann ist es auch kein ernsthaftes Problem.

Die Wand ist ein Ort, der auf der fantastischen Welt MAGIRA existiert. Sie befindet sich entlang des Kessels von Caswallon, einem von Gebirge umgebenem Tal. Sie sieht aus wie die Seemauer am Leopoldsteinersee in Eisenerz/Steiermark/Österreich. Das Tal wird bewohnt von einer »Frührenaissance«-Kultur, geleitet von der Vora Vermion ra Ys.

Auf MAGIRA ist die Wand rund 600 km lang und zwei Kilometer hoch. Das ist eine grobe Vereinfachung, aber das macht die Veranschaulichung einfacher und damit einfacher als kompliziert.

Dort wo die Wand dann ganz oben aufhört, ist einerseits der Himmel und dahinter das Land Tir Thuatha. Eine »keltische« Kultur, derzeit geführt von Dhanndh Cairegwyn.

Die Wantler sind ein klassisches »alpines« Völkchen. Ein wenig so, wie man sich die Extrembergsteirer vorstellt. Wer sich in der Wand bewegt, muss immer drei Hände/Füße zum Festhalten verwenden, außer er wäre ein Roama oder gar der Schroth. Erstere können mal bis zu zehn Meter teleportieren, sofern sie ihren Landepunkt sehen können, letzterer kann das über große Distanzen, indem er sich den Landepunkt gut aus dem Gedächtnis vorstellt. Dieser Schroth ist sowas wie der Bürgermeister und kann ohne seine Bürger eigentlich gar nix. Er ist von den Göttern mit Magie gesegnet worden, hat aber auch schon eigene magische Anlagen besessen. Jener Schroth, von dem die meisten Geschichten hier handeln, ist ein besonders achtsamer Frauenverstehrer und kümmert sich liebevoll um jede einzelne, die begehrt werden möchte. Die Wantlerinnen sind sehr selbständig und leben, mit wem oder was auch immer sie wollen. Das gilt auch für die Männer. Jede Konstellation ist möglich, solange alle Beteiligten damit zufrieden sind. Das wird weder kommentiert noch anderswie besprochen.

Das Überleben in der Wand ist hart. Die Winter (*Darbizeit*) dauern mal mindestens vier Monate, und wer für diese Zeit nicht genug eingelagert hat, kaut am Ende an den Lederfellen. *Da Foll* ist der Frühling, weil

der Schnee *folkt*, die *Hochzeit* ist der Sommer und *da*
Irgst der Herbst.

Viel mehr braucht man nicht zu wissen. Man lese einfach und denke sich alles, was einem denkbar erscheint, dazu, dann passt das schon. Wer die Wantler richtig verstehen will, dem ist wohl mit diesem Bild am meisten geholfen.

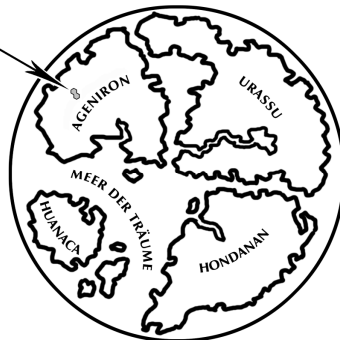
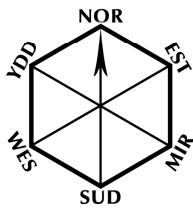


Viel Vergnügen wünscht der Autor.



Das Tal Caswallon, umgeben von der Wand

Lage Caswallons auf
der Alten Welt von Magira



INAUGURATION

Boanaboacht lag, wie die Göttin Wox ihn geschaffen hatte, auf einer grasigen Leitr am Rücken und ließ die heiße Sonne auf seinen kräftigen, derzeit gut im Fleisch befindlichen Körper scheinen. Er genoss diese Momente, in denen er allein irgendwo lag und in Ruhe seinen Gedanken nachhängen konnte. Und von den Gedanken gab es viele.

Da war die Tochter vom Sieglessen Sepp, die Alina, die ihm sehr gewogen war, und mit der er schon sehr schöne Stunden verbracht hatte; oder die Annamirl, eine Frau in seinem Alter, bei der es sich lohnte zu bleiben, denn sie war nicht nur in der Liebe erfahren, sie kochte auch aus den geringsten Resten das beste Essen. Und Liebe geht ja bekanntlich durch den Magen!

Oder die Betl: nicht mehr ganz taufrisch, aber unglaublich reizvoll. Immerhin war sie angeblich auch einmal die Bettgenossin seiner Mutter gewesen.

Derweil er so seine Liebeleien durch sein etwas fixiertes Gehirn ziehen ließ, übermannte ihn der Schlaf.

Es waren keine amourösen Träume, die ihn heimsuchten. Etwas Anderes nahm in seinem Selbst Platz. Es war bestimmt und wissend, geprägt von Schmerz, Verlust und Macht – und die Bilder waren anders. Unendliche Traumtiefen, riesige Steine, die sich auf ihn legten und erdrückten, Bäche, in denen er ertrank, Höhlen, von denen er hinuntergestoßen wurde. Alle Ängste, die einen Wantler schon manchmal bei Tag heimsuchten, kamen nun plötzlich auf ihn herab. Und

die Träume wurden noch grausamer: endlose Weiten von fürchterlich schmeckendem Wasser, das in wilden Bewegungen versuchte, den Körper zu erreichen und zu verschlingen, Monster mit riesigen Mäulern, die aus dem Wasser herausschnellten, um nach der vermeintlichen Beute zu schnappen. Sinnentleerte Ebenen, an deren Ende man einen Punkt sehen konnte, der trotz endloser Wegstrecke niemals größer wurde. Und dann das Bild seiner Mutter; deutlich, klar und ermahnend.

Es erschreckte ihn, dass sie ihn in seiner Nacktheit da liegen sah – als ob sie ihm nicht schon als Kind den Arsch ausgeputzt und ihn bei so manchem ertappt hätte!

Und dann war er plötzlich wach.

In Schweiß gebadet, über und über mit Grasresten bedeckt, in denen er sich gewälzt hatte in seiner Angst, aus irgendeinem Grund in der Nähe des Abgrunds zum Liegen gekommen. (Tödlich nachlässig, sich nicht anzubinden, wenn man im Freien schlief!)

Boanaboacht brauchte einige Minuten, um in die Realität zurückzufinden. Er war so erschöpft, als ob er dies alles selbst erlebt hätte. Und dann kam noch das Bild seiner Mutter. Nicht dass man ihn ein Muttersöhnchen hätte nennen können, aber er hatte von ihr ungemein viel gelernt.

Sie hatte seine Erziehung immer geleitet und überwacht, auch wenn in vielen Dingen der Moitl und die Mitz seine Eltern und Lehrer gewesen waren, so wie a die »Schwoaze Liehsl«. Seine Mutter war immer Autorität und Mutter zugleich gewesen.

Oft war sie Wochen weg gewesen, und er hatte sie kaum vermisst. Als er dann begann, seine magischen Fähigkeiten gezielt einzusetzen, war sie ihm Lehrerin

und Leiterin gewesen. Sie war jetzt eine Schrodhin in den besten Jahren – sofern man das so bei einer Frau sagen konnte. Mit einhundertfünfzehn Follzeiten war sie für eine Schrodhin nicht mehr jung, aber auch nicht allzu alt. Das ließe sich leicht noch um ein Drittel verlängern.

Boanaboacht hatte sich, zurück in seiner Hüttn, angezogen, als es schon an die Tür hämmerte. Der Sengsnsepp schlug mit seiner Urkraft beinahe die Türe ein und rief: »Godleitna kim aussa, wos Schlimms is gschehn, schnö kim ...!« Derweil Boanabacht noch die Maschn an der Oansa band, rief er dem Sepp zu: »Kimm eina, s'is eh imma offn!«

Der Sepp polterte hinein. In seinem Gesicht stand eine verzweifelte Traurigkeit, Tränen kullerten dem einfachen Gmoawerka über die Wangen. Ohne auf eine weitere Aufforderung zu warten, platzte er heraus: »Bua, die Muatta is tot! D'Schrodhin is ogstiaz! Vorn auf da Gmoahausrinn! Kimm schnö!«

Es war nicht weit weg, wo die Schrodhin ihren toten Körper zum Liegen hatte kommen lassen – überall standen Leute auf jenen Plätzen, die sich dafür eigneten, und das Ganze hatte schon fast den Charakter einer Wacht. Einige Leute hatten schon die Fackeln angezündet, auch wenn die Nacht noch ein wenig auf sich warten lassen würde.

Sie lag unterhalb eines Felsvorsprungs, der gar nicht so weit entfernt war. Ihr Körper war wild zerschlagen, doch die Seite des Gesichts, die er da sah, schaute friedlich und schön. Als er aber den Roamahupf zu ihr machte und den Kopf anhub, sah er, dass die andere Seite völlig zerschlagen war und in ihrer Schläfe ein spitzer langer Stein stak – genug Stein um zu töten.

Wie konnte es sein, dass die mächtige Schrodhin abstürzte? Und dazu noch in einem Bereich, der mehr als nur vor ihrer Haustüre lag.

Boanaboacht versuchte zu spüren, was hier vorgefallen sein könnte, aber – sein aufgewühltes Inneres nicht beherrschend – war er nicht dazu in der Lage. Es war auch hier nicht der Platz, wo man senkrecht weit hinunterfiel! Dies war doch der Platz, wo es zum milden Gelände der Gmoa ging, wo viele Wantler auf einem relativ kleinen Flecken zusammenwohnten und die Gmoawoad und das Gmoahaus standen. Die Schrodhin wohnte im Gmoahaus; sie brauchte kaum etwas, und so hatte ihr ein kleines Kammerl genügt, wo sie sich zum Schlafe einfand, wenn sie eines solchen bedurfte.

Boanaboacht nahm seiner Mutter die Roamatoschn ab und hängte sie sich neben seine eigene. Dann nahm er sie in den Arm.

Wie schwer sie auf einmal war! Wie jeden toten Körper zog der Tod den Körper hin zur Erdn und machte ihn so noch extra gewichtig. Die Schrodhin blutete nicht, ein paar Tropfen nur, der Rest war geronnen und braun.

Mit ein paar konzentrierten Hupfern brachte der Sohn die Mutter zum Gmoahaus, wo schon die alte Schwoaze Liehsl mit vier anderen Weibern wartete.

Die alte Frau deutete ihm zu folgen, und er trug seine Mutter zu einem großen Holztisch, auf den er sie behutsam legte. Wenige Blutstropfen fielen auf den Holzboden – wohl durch die Bewegung aus dem Körper gedrückt.

Die Liehsl meinte nur: »Kaunnst geh, mim nächsten Vollmond wird ma's zruckgebn. Mia moch ma's schen dafia.«

Damit war der Sohn entlassen – die Schwoaze Liehsl war, schon seit sich Boanaboacht erinnern konnte, diejenige, die am meisten über die Rituale und Regeln in der Wand wusste. Sie war sicher schon Ewigkeiten alt, aber immer noch ging von ihr eine Energie aus, der, gepaart mit ihren markanten longotischen Gesichtszügen, kaum einer widerstehen konnte.

Sie würden die Schrodhin waschen, den ganzen Körper rasieren, damit sie so nackt wie der Stein war, über den sie gewacht hatte, und sie in schöne Gewänder hüllen. Die Haare und Fingernägel, Blutreste, Hautfetzen und andere Totenreste würden in kleine Breverl gefüllt werden, um so als magische Artefakte weiter zu wirken. Die Schrodhin war eine mächtige Frau gewesen, sodass ihre Körperreste sicher erstklassige Schutzzauber abgeben würden. So gesehen war es ja ein Glück, dass die Leiche nicht verschwunden war, wie so manch andere.

Es waren noch fast sechs Tage bis zum Vollmond. Diese Zeit wurde genutzt, um alle wichtigen Wantler zusammenzurufen, um einerseits die Gmoaninga tagen und dann auch den Stoarot zur Wahl zusammen treten zu lassen, damit man so die Nachfolge bestimmen konnte. Ein wichtiges Ereignis wie der Tod des Schroths lief regelrecht durch die Wand, und die Leute beeilten sich, ihren Nachbarn die Neuigkeiten zu erzählen. Die Roamaleit waren mit ihren Fähigkeiten natürlich die wirklich schnellen Boten und halfen mit, die Gmoamitglieder möglichst rasch zum Gmoahaus zu bringen.

Die Leute fanden sich tröpferlweise ein, und so ziemlich jeder Wantler, der nicht gerade krank oder in

Fehde mit der Schrodhin gelegen war, besuchte die aufgebahrte ehemalige Erste ihres Volkes.

Sie hatten sie in ein schönes, besticktes, weißes, wollanes Hemd gelegt und bis zu den Ärmeln mit einer Wolldeckn zugedeckt, damit sie nicht frieren musste. Ihre Hände lagen seitlich und die Handflächen so hinter den Rücken gelegt, als ob sie in den hinteren Hosentaschen stecken tätn. Der Kragen war hochgeschlossen, und den Kopf bedeckte ein samtenes, weißes besticktes Kopftuch. Die Kopfhaare waren geschnitten, aber durch das Kopftuch fiel das nicht so sehr auf. Die Schrodhin, in ihrem Wantlernamen Kathi Aulea Godleitna, war trotz ihres Alters noch immer eine schön anzusehende Frau, und soweit bekannt, auch in jeder Hinsicht noch aktiv gewesen. Ihre rechte Gesichtseite war stark überschminkt und leicht in den Schatten gedreht, sodass mehr die linke – unverletzte – zu sehen war.

Sie lag in der einzigen großen Halle, die es im Wantlerreich gab. Diese war die Fortsetzung einer großen dreistöckigen Hütte, welche an die Wand angebaut worden war und in deren Hinterem ein richtiges Labyrinth an Räumen und Lagern und Plätzen zu finden war.

Viele Bereiche waren öffentlich zugänglich, aber manche auch magisch verschlossen. Das Wichtigste war, dass jeder Wantler einmal in seinem Leben das Recht hatte, im Gmoahaus ein Jahr und einen Tag zu leben. Manche blieben die Darbizeit über hier, und um nicht nutzlos zu sein, mussten sie für ihre Kost – je nach Vermögen und Können – für die Gmoa arbeiten. Die Einteilung traf der wohl wichtigste Wantler nach dem Schroth: der Gmoabauer oder die Gmoabäurin. Ein erfahrener Mann oder eine erfahrene Frau, die vom

Schroth eingesetzt, aber in Wirklichkeit meist übernommen wurde, weil sie ganz einfach die Dinge im Blick hatte und wusste, was Not und Gut war. Diese Person war ein wichtiger Vertrauter des Schroths und Kenner des Lebens in der Wand und hatte derzeit viel zu tun.

Als der Vollmondtag anrückte, waren sicher 600 Wantler eingetroffen und wollten der Schrodhin das letzte Geleit geben.

Die meisten Trauergäste hatten genug zum Essen dabei, aber mit dem Trinken war's eine andere Sache. Da musste schon geschaut werden, dass es an Nix fehlte. Bia, Wei und Schnops waren sehr beliebt, und so manche Trauerrunde glitt in eine feuchtfröhliche Gesangsrunde ab, auf dass der Schrodhin die Musi im Jenseits net obgeht. Es war halt ein Wiedersehen von Leuten, die sich schon Ewigkeiten und zwei Tag nicht gesehen hatten, und da rückte der traurige Anlass eher ins Hintertreffen. Da saß das Tauschgut locker und auch Bares wurde angenommen. Geld aus aller Herren Länder kam da zum Vorschein, das allerdings nur zum Materialwert verrechnet wurde. Was half schon eine Wolsische Münze aus Estirgendwo?

Es gab mitunter wilde Verschwörungstheorien über einen Mord an der Schrodhin, und selbst Boanaboacht, der schon aus Faulheit gar nicht daran denken mochte, dass seine Mutter nicht freiwillig aus dem Leben geschieden war, konnte sich eines unguten Gefühls nicht erwehren.

Die Leiche, die trotz guter Einbalsamierung doch schon ein wenig mauzelte, wurde auf dem Brett, auf das sie gelegt worden war, von sechs Roamaleit in die Kaverne getragen und auf den Steinaltar gelegt. Der stand der Länge nach in den Fels hinein. Boanaboacht

war einer von den Trägern, und das sicher nur, weil er der Sohn war; sein Ruf als Roamamau war nicht schlecht, aber sein Ruf als Frauenbeglucker und Tunichtgut war doch eher schlecht für seine Reputation.

Als die Roamaleut sich vor der Türe aufstellten und dahinter das Wantlervolk, um zu sehen, wie der Felsen die tote Schrodhin aufnehmen würde, war es unglaublich still. Mit dem ersten G'satzl vom Zuabetn begann nun das Übergabezeremoniell. Der Reim war mehrschichtig. So sermonten die Wantler nur den einfachen Teil und die weiblichen Roama den zweiten, die männlichen Roama den dritten Teil und das alles zugleich, was zu einem Betgesang führte, der immer mehr Spannung aufbaute bis sich ganz langsam – wie fließendes Eis – der Fels zusammenzog. Die Wände glitten auf den toten Körper zu und begannen die Kaverne zu schließen. Lange sah man noch die Fußsohlen der Schrodhin, bis der Fels geschlossen war. Als der Fels schließlich eine glatte graue Wand war und sich nicht mehr bewegte, hörte der Sermon auf. Jetzt würde man warten müssen. BRech würde sich seine Schwester holen, und die Götter würden sie richten.

Es dauerte nicht allzu lange – vielleicht die Zeit, die man brauchte, um vier, vielleicht fünf Goafn zu melken –, als der Stein sich wieder zu öffnen begann. Das war sehr schnell gegangen. Die Götter schienen ihre Dienerin sehr wohlwollend in ihr Reich geholt zu haben, zumindest glaubten die Wantler das aus der kurzen Zeit herauszulesen.

Es war immer wieder erstaunlich zu sehen, dass da plötzlich kein Körper mehr war. Eine Demonstration der Mächte der Wand, die selbst die größten Zweifler wieder (zumindest kurzfristig) in die Hände der

Götter trieben. Auf dem Altar lag nun nur noch ein vergessener kleiner Stein – geformt wie die Spitze einer Spitze eines Pfeils, den aber keiner wirklich wahrnahm und den nun der Wuuz, der älteste Roamamau, beim Durchgang durch die Kaverne und dem Ausräumen derselben unauffällig vom Tisch nahm.

Weil die Schrodhin so gut angenommen worden war, freuten sich die Wantler, und schon begannen die Spekulationen, wer denn wohl ihr Nachfolger werden sollte oder könnte. Wen würde der Fels akzeptieren? Man spekulierte wie wild. Es kristallisierte sich heraus, dass der Sohn der Schrodhin eher nicht so der perfekte Kandidat war, was Boanaboacht nichts ausmachte – sein Ehrgeiz war anderer Natur.

Zur Wahl standen dagegen zwei wirklich große Romaleit: Einer hieß Wuuz Bamrandl, er war ein Tränkemau – er hatte für alles einen Trank. Sein Alter und seine Weisheit waren geachtet, sein Charakter eher nicht so sehr. Man unterstellte ihm, dass er für die richtigen Zutaten über Leichen ging, und das mag bei den Wantlern schon was heißen, wo doch aus Leichenteilen viel gemacht wurde.

Der andere Kandidat war Kaila Banbha Moosmaua, die eine Kräuterroamarin war, die viel von ihrem Wissen und Können aus dem Lande der Thuatha gebracht hatte. Dort hatte sie – wiewohl eine geborene Wantlerin – doch viele Jahre gelebt und gelernt.

Am Tag nach der Übergabe der Schrodhin, als alle wieder leidlich nüchtern waren, zogen die Mitglieder des Maundatogs in die große Halle und setzten sich auf die Hocker und Bänke, die da so aufgestellt worden waren.

Jeder Abschnitt der Wand hatte einen Vertreter entsandt – wobei Abschnitt das falsche Wort war, denn

manche Vertreter wohnten fast nebeneinander, vertraten aber verschiedene Gebietsformationen. Logisch durchschaubar war das sowieso nicht, aber dafür traditionell geregelt, und daran hielt man sich. Die halben Roamaleit waren auch dabei, sie wählten aus ihrem Zirkel selbst, wer mitmachen durfte.

Alles in allem war es ein Kreis von gut fünfzig Personen, die nun darangingen, den Schrothkreis festzulegen und den Stoarot auszuwählen.

Der Schrothkreis bestand aus den Kandidaten für die Nachfolge, das war diesmal relativ einfach. Eine Liste mit zehn Namen wurde rasch erstellt. Sogar Boanaboacht war dabei (nicht unwesentlich dabei die Fürsprache der Weiberwelt)!

Beim Stoarot war es so, dass Boanaboacht sowieso dabei war, weil er das Kind der alten Schrodhin war. Dazu noch die Gmoabäurin, der Sprecher der Roamaleit, und die anderen zehn, die normale Wantler waren. Doch auch Roama konnten da dabei sein. Die Auswahl war jedes Mal eine andere und wurde vom Mandatog gemacht.

Alsdann sich die Stoarot in eine Kammer begaben. Beim Eintritt erhielten sie jeder eine weiße und eine schwarze Kugel (das war eine caswallonische Sitte, die sich bewährt hatte – oder hatten die Caswallonier das von den Wantlern?) und einen Krug Wasser und ein kleines Stück Speck und sechs Scheiben Brot.

Vor der Tür wachten die Wantler selbst. Bei der Beigabe dauerte so eine Wahl nie sehr lange. Und nun begann das Warten.

Im Stoarot musste man stehen oder am Boden sitzen, was für einen Wantler eigentlich egal war. Es gab eine Stein- und eine Holzschale, die in einer Nische standen

und vor denen ein Vorhang aus grober Wolle herabhing.

Vorher aber wurde über die Kandidaten gesprochen und auch gestritten.

Der Wuuz war auch dabei und gab deutlich zu verstehen, dass er eine Wahl annehmen würde und dass er sich sicher war, den Aufnahmeeritus zu überstehen. Er war ein großer blonder Mann mit etwa sechzig Folljahren. Mit kurzen, abstehenden Haaren und ein als einigermaßen schönes Mannsbild geltend hatte er viele Befürworter. Er setzte sein Können immer sehr effektiv und für ihn nutzbringend ein – nicht ganz das, was einen Roamamau auszeichnen sollte, doch gab es auch unter ihnen verschiedene Charaktere – wie halt überall auf Magira.

Boanaboacht war hingegen nicht so überzeugt von der Wahl und gab das auch Kund und zu wissen, bot sich sogar selber als Alternative an! Als kleineres Übel sozusagen. Wuuz bezeichnete ihn daraufhin als Weiberheld und Raufbold, der dazu auch noch viel zuviel trank (was überhaupt nicht stimmte, fand B.).

Kaila war selbst nicht anwesend, und Wuuz gelang es, deren Liebe zu Tir Thuatha als einen deutlichen Nachteil darzustellen.

Andere Kandidaten wurden besprochen. Da kamen dann alle guten und schlechten Gerüchte auf den Tisch.

Als echter Kandidat kam noch der Loijdlar Yack vom Grosstoa infrage, und da man nun mit Wuuz und Yack zwei ernsthafte Kandidaten hatte, wollte man abstimmen. Wasser und Speck waren ja auch schon fast aus.

Zuerst wurde über den Yack abgestimmt. Jeder ging mit seinen Kugeln in die Nische und legte eine davon in die Steinschale. Eine weiße, wenn er für, eine

schwarze, wenn er gegen den Kandidaten war. Die Holzschale diente dabei nur der Kontrolle, denn da kam die zweite Kugel hinein.

Der Yack bekam sechs weiße und sieben schwarze Kugeln. Das waren dreizehn Kugeln, eine mehr als Personen im Raum waren.

»Da Teifi war immer und überall da«, und somit auch bei dieser Wahl.

Beim Wuuz war das Ergebnis schon klarer: Zwölf weiße und eine schwarze Kugel befanden sich in der Steinschale, und da sich alle sicher waren, dass die schwarze von Boanaboacht kam, hatte keiner ein Problem damit, den Wuuz zum neuen Schroth zu küren und ihn auch gleich zu verkünden. Normalerweise ging das nur mit dreizehn weißen, aber der Wuuz zerstreute mit einem Blick auf Boanaboacht alle Bedenken.

Sicher musste er noch den gleichen Ritus durchlaufen wie die tote Schrodhin und von der Wand angenommen werden, aber daran hatte vor allem der Wuuz gar keine Zweifel. Boanaboacht allein wusste, dass er die schwarze Kugel nicht hineingelegt hatte.

Nach einer kleinen Stärkung mit ein paar Klaren und kaltem Wasser begleitete der Stoarot seinen Kandidaten zu der Altarkaverne (im Volksmund Zauberloch genannt).

Der Wuuz legte sich nockat auf den Altar, ging in sich und schloss die Augen.

Nun begann ein Beschwörungsritus, den nur der Stoarot sprach. Dann schloss sich die Wand und ... ein endloser Schrei hallte durch alles. Durchdrang alles.

Erschütterte die Anwesenden.

Niemand konnte sich je an solches erinnern – jeder zukünftige Schroth hatte bisher geschrien, wenn er

von der Wand geprüft worden war, aber so einen Schrei hatte es schon sehr lange nicht mehr gegeben. Die Zeit verrann, und es schmatzte und grunzte in der Wand, als ob der Felsen einen Wollanan im Saft ver-speisen tät.

Als die Kaverne sich öffnete, lag da nur noch die blut-durchtränkte Haut des Wuuz auf dem Altar, und an den Altarseiten klebte alles, was ein zerquetschter Kör-per wohl von sich geben mochte. Die Wand hatte den Wuuz abgelehnt und doch gleich behalten, möge ihm beistehen, wer es vermochte.

Der Versuch war gescheitert, und nun galt es, einen neuen Schroth zu wählen, der sich nach dieser hässli-chen Erfahrung der Prüfung unterziehen wollte.

Der Schwarze Liehsl verfügte sofort die Reinigung der heiligen Stätte, ließ alles was da so übrig war in ei-nen Buglzega stopfen. Das ließ sich sicher gut tauschen für magische Zwecke. Beim Stopfen fiel auch die kleine Spitze einer Spitze eines Pfeils in den Zega. Ein wohl für immer der Achtlosigkeit anheimgefallenes Relikt eines gewollten Unglücks.

So wurde erneut der Mandatog zusammengerufen, und wieder wurde der Stoarot bestimmt in beinahe gleicher Besetzung, diesmal aber waren auch die Kalia dabei und die Schwarze Liehsl. Acht Gitschn und vier Manda begaben sich in den Raum.

Vorweg kritisierte die Liehsl die Dummheit, dass es immer nur mit dreizehn weißen Kugeln gesichert ging – waren es weniger, konnte der Kandidat von der Wand gnumma werden, so wie es dem Wuuz gesche-hen war. Sicher waren angeblich auch schon andere Kandidaten mit weniger Kugeln Schroth geworden,

aber da hatte es einfach nie die Garantie gegeben, dass die schwarze Kugel nicht vom Teifi als Vertreter des Naz kemmat.

Dann wurde die Erblinie diskutiert. Die Frage, ob Boanaboacht ein würdiger Nachfolger seiner Mutter sein würde, war evident. Er war ein guter Roamamau, die Leute mochten ihn, aber er war halt ein Frauenheld und feierte genau so gerne, wie er sang und soff. Er musste sich nun doch so manches Stückl, das er geliefert hatte, anhören, und so ganz recht war ihm das nicht.

Es wurde nicht ernsthaft über andere Kandidaten diskutiert. Die Liehsl brachte immer wieder Boanaboacht ins Spiel, und alsbald entschloss man sich, die Kugeln rollen zu lassen. Kalia ging als zweite Kandidatin um die Bürde der Macht ins Rennen. Ein gewisser M'lin wurde auch angesprochen. Der war ein Schattner und sehr mächtig, aber wenn er nicht da war, konnte man, oder vielmehr wollte man ihn nicht fragen, und den meisten war ein Schattner als Schroth eher ein unbehaglicher Gedanke.

Boanaboacht war sich sicher, dass er es versuchen würde, wenn alle Kugeln auf weiß fielen, aber eine Gegenstimme wäre ihm den Versuch nicht wert gewesen.

Und so gingen sie und gaben die Kugeln ab. Die Spannung war groß, und es waren dreizehn weiße Kugeln in der Steinschale und zwölf schwarze in den Holzschalen. Der Naz, dem jener unsichtbare Teixl unterstand, war manchmal ein schräger Geselle, dem das Unbehagen anderer sehr viel Freude bereitere.

Damit war eine Abstimmung über Kalias Anspruch hinfällig, und Boanaboacht ahnte, dass es für ihn jetzt sehr besonders werden würde.

Um nicht ganz ungewappnet der Sache entgegensehen zu müssen, nahm einen sehr kräftigen Schluck aus

einem im zugereichten Gratulationsbuderl. Alle gratulierten, auch jene, die ihn zuerst ordentlich zampffiften hatten, denn es war wohl mehr eine Zurechtweisung als eine Feindschaft.

Boanaboacht beschloss, sich darüber nicht den Kopf zu zerbrechen.

Die Liehsl herzte den »Buam«, wie sie ihn nannte, und auch Kalia war froh, dass sie nicht die Bürde übernehmen musste.

Aber da war ja noch die Prüfung durch die Wand ... und dem künftigen Schroth war trotz weiterer Alkoholfuhr äußerst mulmig zumute.

Boanaboacht wurde regelrecht von den Leuten, die ihn umgaben, auf den »Altar« geschoben – er hatte gar keine Zeit, sich auf irgendetwas vorzubereiten. Nicht der kleinste Moment war ihm vergönnt, und als er wie aufgebahrt lag und sich noch mal aufrichten wollte, stellte er fest, dass dies nicht ging. Nicht einmal seine Muskeln konnte er bewegen.

Da hörte er schon den endlosen Sermon: »... einimiteamimstoawiadasteamwaunanidadaugtauswiadagsaugtundtaugaterschowerawiedadowardawiederaherrfiaswantlerischscher ...«, und er sah, wie sich der Stein auf ihn zu bewegte. Irgendwie floss es, irgendwie schien ihm, als ruckte es auf ihn zu. Dann wurde es finster und der Stein drang in ihn ein – einfach durch's nockate Fleisch und Augen, den Mund, die Ohren – selbst Derda wurde vom Stein durchdrungen. Boanaboacht stöhnte vor Unbehagen. Seine Mutter hatte ihm davon einst erzählt, und nun erinnerte er sich daran.

In seinem Kopf – wo war der eigentlich – war es nicht sein Knie, das sehen konnte, oder doch der

Ellenbogen? Er war alles zugleich. Allüberall sah er den Weg, den die Wantler über die Äonen an Zeit gegangen waren. Lange bevor ein menschliches Wesen die Wand erklommen hatte, begann ihre Geschichte, und sie begann unendlich oft. Tausend Dinge passierten zugleich, abertausend Momente in einem Moment. Stimmen von Göttern die ihm ihre Regeln gaben, ihr Wissen mitteilten, ihn vor Bedrohungen warnten und Prophezeiungen kund taten. Wissen, das er nicht wirklich wissen, aber ihm im entscheidenden Moment zur Verfügung stehen würde.

Er spürte die Hand der Götter in sich – den Naz ganz schmerzhaft –, tief hineingreifend und ihm grausige Dinge antuend. Die Wox, die all diesen Schmerz in ein Wohlgefühl übergehen ließ, und Brech, dem das alles nix galt, weil seine Kinder vor seiner Urgewalt nur weichen konnten und, kaum ausgewichen, ihn schon wieder umgingen.

Er sah all die kleinen Geistergötter, die auf den Felsen saßen und ihre kleinen Reiche betreuten, wie Gärtner ein Gemüsefeld hegten, tumb und einfach und doch nicht machtlos, weil im Zorn böse und brutal, im Wohlwollen hilfreich und gut.

Er sah den Teifi, ein sonderbar hüpfendes Wesen, das aussah, als ob es aus vielen verschiedenen Körperteilen zusammengebaut worden war, die Klippln, die aus einer anderen Zeit hierhergekommen waren und sich eingenistet hatten, die Tiere, die die Götter aus Langeweile erschaffen und, nachdem sie kein Interesse mehr an ihnen hatten, nun als magische Wesen in der Wand einen oder auch keinen Zweck mehr erfüllten und dennoch Teil des wantlerischen Lebens waren. Er sah die Ahnenreihe all derer, die vor ihm waren und über dieses Reich herrschten, er sah seine eigene

Ahnenreihe, und für einen kurzen Moment auch seinen Vater und dann sich selbst. Aber anders. Er stand neben sich und spielte mit einem toten Vogel. Er erfuhr von geheimen Plätzen in der Wand und von Stellen an denen ungeheure Macht wohnte und Reichtum – oder was manche dafür hielten. Er sah ein Pferd durch die Wand galoppieren mit einem Reiter darauf, ein Schiff aus der Wand fahren und über den Kessel hinweg auf der anderen Seite hineinverschwinden ... und dann nichts mehr.

Die meisten Wantler waren schon bei ihren Schlafgelegenheiten oder auch betrunken auf den Tischen und Bänken eingeschlafen, als nach vielen Stunden die Wand den neuen Schroth freigab. Es waren allerdings noch die Roamaleit und einige Ausdauernde da, um dem Ereignis beizuwohnen. Es hatte gedauert, und langsam öffnete sich die Wand für die Zuschauer. Sie gab den Blick auf einen anderen Mann frei – nicht optisch anders aber vielleicht ein wenig gereifter und um ein paar Falten interessanter.

Boanaboacht mussten sie vom Stoa herunterhelfen. Es schmerzte ihn alles. Jede Faser seines Körpers schien gequetscht worden zu sein. Seine Kleider waren nass vor Schweiß, und auch das, was im Körper bleiben sollte, hatte teilweise den Weg nach außen gesucht, und so wurde aus dem Moment, in dem der Schroth sein neues Volk das erste Mal erblickte, ein Wettnaserümpfen. Sie brachten ihn umgehend in eine Kammer in der ein Becken mit lauwarmem Wasser stand, in das nun Helfer heiße Steine warfen, um es zu erwärmen. Die Götter hatten einen sehr eigenen Humor, einen Mann im Augenblick des Triumphs auch gleich zu demütigen.

Boanaboacht zog sich aus, reinigte sich, so gut es ging mit Tüchern und stieg in die Wanne. Ein Stück Seife wurde ihm gereicht, und er begann sein früheres Leben abzuschrubben und sein neues mit dem Geruch von Heublumen und Baumharz zu beginnen. Er schlief noch in der Badewanne ein und war durch nichts zu wecken, und so packten ihn die Helfer, legten ihn ins Bett, und als er erwachte, war die Sonne schon weit über den Togteiler hinausgeglitten.

Es schmerzte ihn noch jeder Muskel, aber als die helfenden Hände kamen und angingen, ihn mit Blumen abzureiben, zu massieren und mit Ölen zu reinigen, da spürte er seine Kraft wieder zurückkehren.

Boanaboacht fühlte! Er fühle sich anders – oder nein – eher fühlte er anders. Es war so ein tiefes Erkennen da. Wenn er sich umsah, spürte er das Alter der Balken im Gmoahaus, die Stoana und den Gatsch der sie zusammenhielt, so als ob alles um ihn herum leben würde. Erst als er geschüttelt wurde, hörte er auf zu fühlen. Die Liehsl hatte ihn heftig gerüttelt »Bua, ziaq di au, und iss wos Gscheits, damit's wieda aufkimmst!«, und dann erfuhr er, dass er hier sicher schon ein halbes Eichtl stand und sich völlig in seinen neuen Fähigkeiten und Gefühlen verloren hatte.

Er würde noch lernen müssen, damit umzugehen. Was ihm aber sofort auffiel war, dass er zwar alles scheinbar Tote spüren konnte, den Lebenden aber nicht wirklich mit seiner zweiten Sicht näherkommen konnte. Er versuchte in die Gedanken der äußerst entzückenden und ihm den Rücken zukehrenden Almadita einzudringen, welche sich ja bis jetzt immer standhaft geweigert hatte, mit ihm die Wunderluckn zu besuchen, aber es ging einfach nicht.



So war seine erste Erkenntnis, dass es Dinge gab, die er doch nicht konnte, und dass er, obwohl er vermeinte – da seine Mutter ihm gegenüber immer alles gewusst zu haben schien (vielleicht doch Mutterinstinkte?) –, er auch über die Menschen seiner Umgebung alles wissen könnte.

Er stand immer noch im Pfoad im Zimmer, als der Reihe nach die Stücke für die Zeremonienkleidung hereingebracht wurden. Es war eine lange Reihe an Dingen, die da richtig angebracht werden mussten. Dazu hatte die Liehsl ein Buch aufgeschlagen, das auf der sichtbaren Seite immer das zeigte, was als Nächstes zu tun war. Eines der wenigen Bücher, die es in der Wand gab. Es war ein Bilderbuch das keine großen Lesekenntnisse voraussetzte, in dem aber alles bisher Dagewesene dem Suchenden dargestellt wurde. Allerdings waren das nur praktische und keine geistigen Dinge. Und so konnte man das Buch aufschlagen und genau das lesen, was man gerade suchte, egal welche Seite man aufschlug. Dort stand nun auch, wie der Schroth für seine Amtseinführung – ganz anders als damals die Schrodhin – zu kleiden und richten war. »Inaugurationi« stand da in caswallonischen Lettern.

Pfoad und Sockn waren wie sie immer waren, das Pfoad schön weiß und im Kragen leicht bestickt, die Sockn dick und fest und eng, aber die Oansa, die man ihm brachte, war ein Kunstwerk, aus festem stabilem Leder, über und über bestickt, und gefiel ihm gar nicht, weil so was Überprächtiges einem Wantler ja schon gar keine Freud' mehr machte. »Da sah man ja aus wia da Lustiguri!«, fand Boanaboacht. Und dann saß sie am Arsch nicht so richtig, da könnt ma glauben, er sei dick! Irgendwie trug sie auf und machte ihn unförmig.

Einen breiten, schweren Gürtel mit einer Riesenschnalle gürtete man ihm um den Bund, und an den wurden Breverln mit verschiedensten Kräutern und Darstellungen gehängt. Breverlketten wurden über den Gürtel gegürtet und kunstvoll am Pfoad angenadelt. Jedes dieser Breverln hatte eine Macht und eine Funktion – sie waren schon sehr alt und hatten schon vielen Schrothinga zum Anlass gedient.

Der schwere Umhang, den man ihm nun umlegte hatte vorne Knöpfe aus den verschiedensten Materialien, und für manch einen dieser Knöpfe hätte es in Caswallon Mord und Totschlag gegeben. Breite, mit Tierknochen verstärkte Schultern hatte der Umhang, und der Filz war dicker, als es je nützlich sein konnte. Bunte Bänder waren daran geknüpft und gewoben, alles in einem Muster, das sich schwer erklären ließ. Einsätze aus verschiedensten Tier- und anderen Häuten waren Teil des Umhangs. Sogar von den gefährlichen Doin die fedrige Haut. Das einzige Mal wo die Duin sie freiwillig hergegeben hatten.

Die Schuhe waren aus geknotetem und geknüpftem Roaschgras und mit einer weichen ledernen Sohle versehen, so, wie sie die Wantler schon seit Äonen in da Woamizeit gerne trugen.

Einen Scherm setzte man ihm auf, der nichts von der saloppen Eleganz seines eigenen Hutes innehatte – vielmehr war er aus Leder, Gras und Menschenhaar geflochten. Hier musste Boanaboacht zum ersten Mal entscheiden, was auf dem Huat angebracht werden sollte: Dinge, die er in seiner Schrothzeit nicht haben wollte. Er wählte sehr bestimmt drei Symbole: Das Messer, das für Hunger (auch seelischen) und Mord stehen sollte, das X für Dummheit und Ignoranz und eine Zaunlattn für Ausgrenzung und Ablehnung.

Somit war der Schroth gekleidet. Seine letztendliche Macht sollte er vor der versammelten Gmoa erhalten, und die hatte sich schon fröhlich und erleichtert, heftig vorfeiernd, vor dem Gmoahaus versammelt. Essen und Trinken waren frei, und das hieß für einen Wantler: Einihaun bis nix mehr geht!

Es war eine unglaubliche Wantlermasse, wie sie schon lang nicht mehr zusammengekommen war – sicher fast über aif Moi hinnat! Nach der Übergabe der Schrodhin waren immer noch viele Leute eingetroffen. Die saßen ummadum im Freien und hatten es sich gemütlich gemacht. Das Wetter war eine Pracht; – allein, weil unterhalb des Gmoagebiets der Nebel den Caswalloniern gab, was ihnen gebührte. Der ganze Gmoakessel schien zu leben.

Die Leut der Gmoa waren nicht faul gewesen und hatten nicht nur geschaut, dass alle irgendwie versorgt waren, sondern hatten auch um den großen Schrothstoa, der ein wenig lefzi vom Gmoahaus aus der Wiese ragte, den Platz so gerichtet, dass ein großer Kreis darum entstanden war, damit die Leut das Geschehen gut beobachten konnten.

Direkt vor dem Stein gab es eine Reihe von Bänken, und man mochte meinen, der Schrothstoa sei der Thron des Schroths, aber eigentlich war er ein nicht besonders bequemer, leicht rauer und nur halb manns- hoher fester Findling, auf dem sonst immer die Goaßn ihre Kampfspiele austrugen. Er war einer der vielen Steine, die im Gmoatoi herumlagen. Die Sage erzählte, dass hier einst die Kinder einer Riesin spielten und einen der Steine liegen ließen.

Begleitet vom Sirren und Klempern der Bappnt- rummln und Feiferln ging der Schroth hinter den

Mitgliedern des Stoarots und der Gmoaninga aus dem Gmoahaus zan Schrothstoa hin und wurde aufgefordert sich, auf den Stoa zu huckn. Boanaboacht versuchte so würdevoll es ging, sich mit dem sperrigen Quand auf den Stoa zu setzen und machte dabei durchaus eine gute Figur, fand er. Die Omen- und Zeichenleser sagten, dass sich Boanaboacht ein bisserl linkisch auf den Stein gesetzt haben soll und daher so mancher Ablauf in der Wand während seiner Zeit so linkisch und unverständlich geseinpassiert sein werden würde.

Der Stoa war alles andere als gemütlich und mit den ungewohnten Kleidungsstücken überladen war es nun wirklich kein Leichtes, sich dort elegant darzustellen. Dafür erwiesen sich die Oansa und der Umhang als brauchbarer Sitzpolster. Als ob dem Schroth gezeigt werden sollte, dass in der Wand ohne solche Dinge kein gutes Bequemsein sein sollte.

Als er saß, setzte eine extreme Stille ein, nur unterbrochen vom Furzen und Rülpsen der angeheiterten Gäste sowie dem Meckern der Viecha. Aber sogar die schienen langsam die Wichtigkeit des Moments zu hören.

Die anwesenden Roamaleit (es waren fast alle da) stellten sich nun in der Menge verteilt auf, und die Banba begann leise zu reden. Vor dem Schroth stand sie, und all die Roma, die da im Volk verteilt waren, sprachen die gleichen Sätze simultan mit – als ob sie direkt mit ihr verbunden waren! Eine prächtige Präsentation roamarischer Fähigkeiten, die auch noch praktisch war, weil so jeder der Anwesenden alles mitbekam.

Die Banba hatte durch ihre Kandidatur zur Schrothwahl die höchste Position neben dem Schroth

erworben: Sie war nun die Sprecherin der Roamaleit und die Leiterin der Zeremonien. Hätt' schlimmer kommen können, dachte sich Boanaboacht, sie war zwar nicht gerade schön aber einigermaßen appetitlich rund, und vor allem hatte sie das Herz am rechten Fleck. Es war nicht so, dass da jeder Handgriff und jede Geste durch uralten Ritus und Brauch vorgegeben waren, nur die Sache selbst und die Teile waren es. Was Banba daraus machte, und wie sie es machte, oblag ihr allein. Der zukünftige Schroth konnte nur hoffen, dass es der Würde des Anlasses entsprach.

Aber darüber machte sich Boanaboacht derzeit keine Sorgen, er schwitzte unter dem Zeremoniengewand und hatte das Gefühl, er müsse dahinschmelzen, aber es galt Würde zu beweisen. Als er seine Hände bewusst an den Stein legte, konnte er dessen Kälte spüren, die er in sich aufnahm. Wieder etwas, das er nutzen konnte! Langsam wurde es ihm erträglich, und er konnte sich wieder auf die Banba und die Leute konzentrieren.

Sie erzählte kurz von der alten Schrodhin und dass nun deren Sohn zum Nachfolger erkoren worden war. Vom tödlichen Ehrgeiz des Wuuz und dass dies eine Mahnung sein sollte für all jene, die die eigene Macht über das Allgemeinwohl stellen wollten. Sie lobte den künftigen Schroth, nicht ohne ihn auch ein wenig ob seiner Obsessionen zu tadeln. Dabei sprach sie ein Wantlerisch, das mit vielen thuathischen Worten durchsetzt war – und doch war es vertraut. Boanaboacht war den Thuatha nie negativ begegnet, allerdings waren sie ihm nie so nahegestanden wie die Caswallonier. Warum, das wusste er nicht, aber seine Mutter hatte ihn immer in Richtung Caswallon erzogen, wenn sie denn mal da war.

Dann rief die Banba ein paar undefinierbare Worte, und aus dem Felsen neben dem Gmoahaus erschien eine Prozession von je zwei wilden Männern und Frauen. Sie waren übergroße Menschen in Fetzen gehüllt. Ihre Haare mit Kot, Farbe und Steinmehl vermengt, ihre Körper aufgeschürft und die Haut graubraun und rissig, die Augen tiefschwarz mit einem grauen Punkt in der Mitte, der die Zukunft zeigen würde, könnte man in ihn lange genug hineinsehen. Mandlmau und Weiblmau hießen sie in der Wand, und man fürchtete sie, weil von ihnen in neun von zehn Begegnungen nur schlechtes hervorkam. Sie waren groß und wild, wenn sie durch die Wand streiften. Sie trugen eine Steintruhe mit Beschlägen aus dünnem, feinem, glänzendem Gras – zart wie Kinderhaare – auf ihren viel zu breiten Schultern. Die Brüste der Weiblmauna pendelten wie die Zweige des Kifibams im Wind. Das waren die wilden Diener der Götter, die nun dem künftigen Vertreter ihrer Macht in der Wand auch die notwendigen Werkzeuge überbrachten. Einer der Männer hatte noch die bekannten Züge des Wuuz. Sie waren jene, die die Götter zu den niedrigen Arbeiten heranzogen und denen sie die niederen Dienste zuordneten. Die Fußabstreifer der Götter. Wenn sie frei herumliefen, waren sie die Bergriesen in den Geschichten, und offensichtlich hatten die Götter auch einen bösen Sinn für Humor, als sie den Wuuz zu einem solchen gemacht hatten. Keiner ahnte zu diesem Zeitpunkt warum.

Sie ließen die Truhe vor der Banba nieder und stellten sich um den Schrothstoa auf. Ihre Köpfe waren knapp auf gleicher Höhe wie der des Schroths. Sogar Banba schien ein wenig erschrocken. Die Wantler waren nun

unglaublich still. Sogar Sonne und Wind schienen tief Atem zu holen. Banba rief laut nach dem »Feitl«.

Eine Wilde, mit den unglaublichen nach außen gerichteten warzigen Attributen der Weiblichkeit, klappte die Truhe auf, als ob der Deckel aus Luft wäre und griff bis zum Ende des Arms hinein, wühlte ein wenig (sogar die Götter scheinen nicht alles zusammengeraumt zu haben) und überreichte den Feitl der Banba.

Der Feitl war eine Handspanne lang und die Schneide war in den Griff geklappt. Die Griffe waren aus dem Gehörn der Wollanan und der Goaßn gemacht und die Nägel aus den Knochen der Vögel. Wurde er aufgeklappt, war das Metall grün. Ihm war es eigen, schmerzlos zu töten. Er konnte lebende Pflanzen schmerzlos schneiden, und die Tiere, die unter seiner Klinge starben, fühlten keine Angst und keinen Gram. Er war geschwinder als der Gedanke und konnte einem die Augen nehmen, derweil das letzte Bild noch im Hirn den Geist entzückte, und Arme abtrennen und dabei das Fingerspiel noch bis zum letzten Moment leben lassen. Schnell und schmerzlos war seine Macht – liebevoll bis in den Tod.

»Da Feitl ist die Erntn und die Ernt is da Segn fia olle«, ließ die Banba verlauten und reichte dem Schroth den Feitl mit beiden Händen hinauf. Boanaboacht indes war noch immer fasziniert vom Wilden Mann, der aussah wie der Wuuz, und in ihm rumorte der Gedanke, dass er selbst ja auch leicht da hätte enden können, als ihm schon der Feitl gereicht wurde. Nun wurde von ihm erwartet, dass er etwas – wenn's ging Gescheites – sagen würde.

Die Stille war erdrückend. Er spielte mit den Fingern am Feitl und rief dann: »Auf und zua, schoaf und fei,

so wia da Feitl, so wü i a sei.« Die Wantler tobten. Er schien es genau getroffen zu haben.

Als sich die Masse wieder beruhigt hatte, befahl die Banba wieder etwas in einer undefinierbaren Sprache, und so griff der »Wuuz« in die Stoatruchn und holte das mächtigste Artefakt der Wand heraus:

Die Verbindung der Götter zu ihrem Volk über den Schroth. Nur er konnte sie führen, und nur er würde wissen, wann und wie und wo sie sein würde.

Die Hockn – jenes Insignium, das dem Schroth so viel der Macht der Götter zukommen ließ, wie sie es für richtig hielten. Es würde sein, dass der künftige Schroth mit der Hacke Löcher in den Fels hacken konnte, die tief und groß waren, ohne sich dabei auch nur anzustrengen, aber sollten die Götter den Versuch missbilligen, so würden nur Funken aus der Wand stoben.

Die Hacke hatte ein kurzes Blatt mit einer mittellangen Schneide und einen flachen Rücken. Der Stiel war hölzern und spitz über dem Blatt zusammenlaufend. Die Hacke war graviert mit Ornamenten aus einer Zeit, in der die Mythanen noch Kinder waren. Sie schien stumpf, und doch konnte sie jedes Material durchschneiden – immer vorausgesetzt, die Götter wollten es. Mir ihr war der Gmoabam gefällt worden und die Höhle hinter dem Gmoahaus ausgehauen worden. Mit ihr waren schon so viele kleine Steighilfen in die Wand geschlagen worden, dass es alte Wantler gab, die behaupteten, dass es heutzutage möglich wäre, mit zwei Beinen durch die Wand zu steigen! Aber probiert hatten sie es wohl doch noch nicht.

Durch diese Ooxt waren schon viele derer gestorben, die geglaubt hatten, die Wand sei zu erobern. Mit ihr waren feine Schnitte in kranke Körper geschnitten

worden, damit man an ihnen Roamamocht hinbringen konnte. Die Ooxt war das Artefakt der Macht – die Verbindung der Götter zu ihrem Volk über den Schroth. Nur er konnte sie führen, und nur er wusste, wann und wie und wo das sein würde.

Als der Stiel dem Boanaboacht von der Banba gereicht wurde, schien es ihm, als ob er wieder in den Felsen eintauchen würde, wie schon am Vortag in der Kaverne. Es war die pure Macht, die ihn erfüllte, und ein unbändiger Wille stieg in ihm auf, diese Macht auch zu nutzen.

Und mit einem Streich enthauptete er den Wuuz, der eine Elle umricht vor ihm stand.

Es kam kein Blutstrahl aus dem Haupt. Der »Wuuz« sackte zusammen und begann mit dem Boden zu verschmelzen. Er löste sich in Erde und Stein auf. Die Wantler waren entsetzt – so etwas hatte es ganz bestimmt seit Anbeginn der Zeiten noch nie gegeben! Boanaboacht hatte im Zuge der Prüfung im Stein erfahren wie es passiert war, dass seine Mutter plötzlich starb. Die Götter hatten ihm die Geschichte erzählt und gezeigt. Dort drin hatte er den Wuuz gesehen mit seiner Pfeistoamaschin, mit der er gelauert hatte und, genau in dem Moment als die Schrodhin einen Hupf'ra tuan wollte, hatte er sie getroffen. Und er Hupf'ra ging daneben und war tödlich indem sie abstürzte.

Boanaboachts einzige und letzte Möglichkeit zur Rache war jene gewesen, den Wuuz aus der Riege der unsterblichen Bergriesen zu entfernen, indem er ihn enthauptete. Es galt ihm die ganze Rache bis zum Ende zu tun. Es konnte für den künftigen Schroth nicht sein, dass der Mörder seiner Mutter noch ein zweites Leben in den Abgründen der Götter leben durfte. Für alle musste klar sein, dass dieser Schroth so furchtbar war

wie BRech und jeder sollte wissen, dass dieser neue Schroth ein gerechter, mächtiger, aber auch brutaler Herr sein würde für all jene, die ihn herausforderten.

Boanaboacht gelang es, sich gelenkig und elegant mit dem Schwung des Todes, den er dem Wuuz verabreicht hatte, auf den Schrothstoa zu stellen. Dann rief er laut und deutlich und für alle, und alle konnten ihn hören: »Mei Muatta is an sein Pfeistoa g 'storbn, und imma, so laung i bin, werd i recht und richtig und richtig und recht tuan. Koana soll im Unrecht sei miaßn, und a jeda sui sei Recht kriagn.«

Die Wantler mussten – wahrscheinlich wegen des doch leicht fortgeschrittenen Alkoholkonsums – kurz überlegen, ob sie diesen Satz auch verstanden hatten, aber als einer anfang zu jubeln, war die Masse nicht mehr zu halten – es war ein Toben, ein Jubeln und Jauchzen ohne Ende.

Nun hatte man das Gefühl, dass die Wantler nicht mehr ganz an sich halten konnten. Hinter der Ooxt kam nix mehr, und das hieß, dass dem Feiern kein Einhalt mehr zu gebieten war. Die drei verbliebenen wilden Mauna und Weiba nahmen ihre Truhe auf drei Schultern und gingen eher unbeachtet. Der neue Schroth stieg von seinem unbequemen Thron und umarmte die Banba, die sichtlich beglückt war, was wohl die größte Magie war, die dem Schroth schon in die Wiege gelegt worden war. Und Boanaboacht warf Mantel und Scherm ab, steckte Feitl und Hockn fest in den Giatl und stürzte sich ins Volk.

Er musste jedem die Hand schütteln, jeden auf die Wange küssen und jeder tief in die Augen blicken. Er wollte der Schroth sein, den das Volk fühlen und greifen konnte. Eine Eigenschaft, die seine Mutter nicht so gepflegt hatte. Sie war oft ganze Zeiten nicht

dagewesen. Er dagegen wollte immer für sein Volk da sein.

Normal gerechnet, der Schroth hatte pro Tisch sechs bis acht Buderln Schnaps trinken müssen, wäre er seit seiner Inauguration tot. Dank seiner magischen Kräfte konnte er tags darauf wieder selber dem Bett entsteigen und eine Brotzeit zu sich nehmen, ohne sie gleich wieder den Göttern zu opfern. Den Scherm hatten die Wantler als glückliche Helfer in Stücke gerissen und unter sich verteilt, den Feitl und die Hockn hatte der Schroth ins Bett mitgenommen. Es hätte sie sowieso keiner angegriffen.

Und als der Emotionsberg der Feiern der Klarheit des Lebens gewichen war, hatte Boanaboacht endlich Zeit, um seine Mutter zu trauern. Gerächt, aber tot – beides war wertlos und unbrauchbar. Sie musste gewusst haben, dass er ihr folgen würde, und so nahm er sich vor, ihre Fußstapfen mit seinen großen Füßen mehr als nur auszufüllen.

ZU DEN TEXTEN

Die Kurzgeschichten erschienen alle zwischen 2008 und 2025 in *Follow*, der gleichnamigen Zeitschrift der 1966 gegründeten Fantasy-Vereinigung FOLLOW (*Fellowship Of the Lords of the Lands Of Wonder*), seit 1993 herausgegeben vom *Fantasy Club e.V.*

Für dieses Buch wurden die Geschichten nochmals überarbeitet und von Anette »Nedde« Kannenberg lektoriert.

Titel	FOLLOW	Jahr
Inauguration	400/403	2009
Verständigungsschwierigkeiten	397	2008
Vom Soiz	415	2012
Bständig	416	2012
Der Hut flog ihm vom Kopfe	412	2011
Oiso mia gfoits	437	2017
A Löfflebn	400	2009
Ummagsessn	417	2013
Pflichten	401	2008
Stoaklopfn	405	2010
Wia i bin Gaunga	400	2009
Totstreitn	410	2011
Weida links	411	2011
S'Rutschmandale	434	2017
Zwoa Dumme Böck!	457	2023
Aus und vorbei!	459	2023
Eine dunklere Geschichte	465	2025

GLOSSAR

AHNL

Vorfahre

ANTEN

Ameisen

AUHOAT

magischer Zement, den die →Wox den Wantlern gab

BIACHL/SCHROTHBUACH

eine Wantlerchronik, in der alle Ereignisse so gut es ging
verzeichnet sind

BLOSHAPPERT

barfuß

BUGLZEGA

Rucksack, mit und ohne Tragegestell

CASWALLON

das Land, das unter der Wand liegt. Eine „italienische Renaissancekultur“

CSD

... ist die Abkürzung für *Cor Sangune Diette*, was auf
→Caswallonisch etwa „Herzblut der Götter“ bedeutet.
Die Herkunft dieses offiziellen Namens ist unbekannt,
besser bekannt ist die Herleitung *Caswallonischer Sicherheitsdienst*.

DARBIFEST

Herbstfest

DIE REIBN KRIAGN

die Kurve kratzen

DUIN

Dohlen

EIA UND ZIPF

Hoden und Pimmel

FALLOT

ein Lebensmensch mit guten und schlechten Eigenschaften

GATTIHOSN

lange Unterhose

GIFTIGE

alte Bezeichnung für →Caswallonier; früher war das Verhältnis sehr angespannt

GITSCHN

Mädchen

GMOA

Gemeinde

GMOAHITTN

Gemeindehaus, Versammlungsort

GMOAHÖHLE

alter Versammlungsort; Vorläufer der →Gmoahittn

GRANT

grantig

GRÄTE

Caswallonische Münze

GWOIKT

gewalkt

IN FÖSN EINTAUCHN

sich nackt in den Felsen legen und darin im Geiste reisen

IWRAMOI

Einmal irgendwann

KAFÖMBEREK

→Leppschii in ihrer eigenen Sprache

KLEBLN

Hände

KNITTLHÖHLN

Knüppelhöhle

KOTERER

ein magisches Mischwesen mit Fell, Schuppen, Krallen, Pfoten ...

LEFZI

links

LEPPSCCHII, LEPRECCHIN, LEPCCCHIN

unterirdische Bewohner hinter und unter der Wand und
→Caswallons

LONGOTIN

Negerin mit weißen Haaren – kamma aber so nimma
schreiben, also: Finsterschwarzpigmentierte mit weißen
Haaren

LUADA / LUADA

Fleisch zum Anlocken von Tieren / unanständiges Mädchen

MOCHAMAUL

der Mann der macht

NETTANIX

niemals nicht

NÜBNWAND

die Wand auf der gegenüberliegenden Seite des Tales

OBABROTN

abbraten – kurzes, schnell gebratenes Essen

OXINA DRAHDRADA

eine belebende Flechte

PICKAT

klebrig

PUHABEREK

→Caswallonier in der →Leppscchiisprache

RIMBALHOLZ

eine Staude aus der Corda, die immer die gleiche Farbe
hat, seidenrot glänzend, ob frisch oder alt

SCHATTNER

der Teil der Wand, wo nie die Sonne hinscheint

SCHNEIZTIACHL

Taschentuch

STADSTÜKRAUT

ein Doldengewächs, das den Leuten die Stimme schwächt
und zeitweise sogar nimmt

STIBIZZO CA SORE

Meisterdieb in →Caswallon

SUNNHOCH

Mittag / Sonnenhöchststand

TGORA

eine magische Kreatur der Wand

UISGE MIT BEIVOGLMÜCH

Whiskey mit Honigmilch

UMMASCHOPPLN

sich mit sich selbst intensiv zu vergnügen, in erotischer
Sicht

UNDAM

Ungustl, unangenehmer Mensch

VORA

Herrscherin →Caswallons: Vermion ra Ys

WACHLST

weht

WANDSÖÖN

Wandseele, Seele des Ortes

WEIBLKRAUT

Hilft bei Regelbeschwerden

WOLLANE

Schafe, leben wild, werden nur kurzzeitig eingefangen zur
Schur oder zum Melken

WOX VON DIE BEIFÄGL

Bienenwachs

ZEISAL

Singvogel

ZELLANTÖLLA

Porzellanteller



DER AUTOR

Geboren wurde ich am 14 Juli 1962 in Hieflau an der Enns. Sozusagen in der Nachbarschaft der Wand, welche dort »Gesäuse« und »Seemauer« heißen.

Der Schulweg bis zur Uni war eher prekär als spektakulär, doch überlebensfähig. Während des Studiums der Forstwirtschaft hatte ich einen Job bei einem Restaurator angetreten und nach zwei Wochen dortigen Werkens das Studium an den Pfosten genagelt.

Nach der Gesellen- und Meisterprüfung als Vergolder 13 Jahre Kirchen, 28 Jahre Möbel und alles andere restauriert; habe damit ein sehr glückliches Arbeitsleben hinter mich gebracht.

Mit dem Gründen der »Wantlerkultur« in FOLLOW habe ich begonnen, selber zu schreiben. Und je länger ich das tat, desto lieber tat ich es, und inzwischen macht es mir richtig Spaß, den Unsinn, den ich im Kopf habe, lesbar zu machen.

Nebstbei spielte ich in irischen Bands und bin derzeit in einer Blues/American-Formation. Ich spiele dort Gitarre, 5-String Banjo, Bouzouki und Mandoline und singe auch – alles nicht virtuos, aber mit Begeisterung.

Geschichte, Militärgeschichte, Lesen und Sport füllen meine schreibfreie Zeit aus. Bogenschießen, gelegentlich auch zu Pferd, ist mir ein großes Vergnügen und eine tiefe Entspannung.

Wenn Geld da ist, reise ich gerne mit meiner Gattin. Ich pflege gerne gute Freundschaften und versuche vernünftig zu leben, ohne auf das gelegentliche über die Stränge Schlagen zu verzichten.

Meine Gattin Michaela begleitet mein Leben seit 1980, und seit 1992 haben wir eine Tochter unserer kleinen Familie hinzugefügt.

Derzeit lebe ich im Süden von Wien – aber so besonders sesshaft war ich eigentlich nie.



MAGIRA - ALTE WELT

DAS TAL VON CASWALLON

EINRAHMENDE GEBIRGE -

DIE WELT DER WANTLER

**Wenn die ersten Sonnenstrahlen die Gmoahittn treffen
und die Tara Stoakiesl die Tür aufmacht, dann, dann
fangen alle Geschichten an zu Leben.**

Geschichten voller Menschen, Alltag und Magie.

**In den Felsen der Wand zwischen oben und unten, zwi-
schen drinnen und draußen, pulsieren Leben und Tod.
Der Eine ist ohne den Anderen nix und ihre Büttel sind
die Götter: BRech, Wox und Naz.**

**Hinsetzen und lesen,
die anderen Wunder passieren dann von selber.**