

Der Wille des Waldes

Die Steine

Dreizehn Steine verkünden den Willen des Waldes. Ihre Zeichnungen sind mehrdeutig und offen für Interpretation, ihre Bedeutung variiert mit ihrer Lage.

Es gibt den Kristall, der Stein oder Eis sein kann. Es gibt die Echse, ein Krokodil oder eine Eidechse. Es gibt die Flamme – oder vielleicht ist es doch ein Blatt oder eine Feder. Ist die gezackte Linie ein Blitz oder ein Riss?

Eine gängige Interpretation ist, dass jeder Stein für einen der Götter des Waldes steht, etwa die Echse für den Großen Waran, den Schrecken aller Jäger und Schutzherr einiger Reptilien, der Baum für Tarnug, einen der Götter Jaros, und der Tentakel für den Astlosen, der in vielen Legenden als Baum bezeichnet wird, obwohl er definitiv ein Tintenfisch ist.

Auch diese Interpretation unterscheidet sich von Volk zu Volk – bei den Zkeiuh steht die Schlange für Sluud, Gott des Exzesses, für die Maskenlöwen ist es die Blüteschlange, Göttin des Frühlings.

Die Steine selbst bestehen meist aus Holz, die Symbole in eine Seite geschnitzt. Manchmal wird für jeden Stein das Holz eines anderen Baumes verwendet. Und natürlich müssen sie alle aus dem Wald der Götter stammen.

Die Zeichen

Die Interpretationen variieren und die Darstellung ist nicht immer exakt identisch, aber im Großen und Ganzen werden die dreizehn Zeichen seit Generationen weitergegeben. Sie sind:

1. Die Flamme / das Blatt / die Feder
2. Die Eiszapfen / die Stalagtiten / die Stalagmiten / die Zähne
3. Der Fluss
4. Die Echse / das Krokodil / der Waran / der Salamander
5. Die Schlange
6. Das Schneckenhaus / die Spirale
7. Der Kristall / das Juwel
8. Der Fisch
9. Der Baum

Inhalt

Die Steine	1
Die Zeichen	1
Das Brett	2
Das Ritual	2
Die Geschichte	2
Die Wahrheit	2

10. Der Drache / der Drakon
11. Der Tentakel / der Wurm
12. Der Blitz / der Riss / die Schlucht
13. Der Vulkan

Jedes dieser Zeichen, so sagt man, hat eine Botschaft und zusammen verkünden sie den Willen des Waldes. Nun, zusammen mit dem anderen wichtigen Bestandteil, dem Brett.

Das Brett

Das Brett ist simpel. Fünf mal fünf Felder, auf jedem eine runde Vertiefung, in die ein Stein passt. Kerben verbinden einige Felder, andere aber nicht. So entstehen Ketten von bis zu vier Feldern, die sich über das Brett schlängeln und manchmal kreuzen.

Das Ritual

Alle Völker des Waldes der Götter kennen das Ritual. Wie viel sie darauf geben ist eine andere Frage. Manche Priesterinnen und Priester erkunden damit den Willen der Götter, doch vielen ist es dazu zu rigide und sie bevorzugen Omen in der Natur oder Visionen durch Drogen. Häufiger wird der Wille des Waldes im privaten Umfeld erkundet.

Die Methode ist simpel. Wer das Ritual durchführt, zieht fünf bis sechs Steine aus einem Beutel und verteilt sie nach Gefühl auf dem Brett ohne sie anzusehen. Die Verteilung der Zeichen und auch ihre Verbindung durch die Kerben verraten dann den Willen des Waldes. Da die Zeichen viele Interpretationen zulassen, ist es aber noch immer gelungen, dem Wald einen Willen zu unterstellen, der wohl eher dem eigenen entspricht.

Die Geschichte

Manche sagen, Der Wille des Waldes sei Jahrhunderte oder Jahrtausende alt. Einige gehen so weit, zu sagen, es stamme aus der Zeit vor dem Untergang von Otakaz, als der Wald der Götter noch kein zusammenhängendes Waldgebiet war. Andere weisen darauf hin, dass viele der heutigen Götter, auf die die Zeichen angeblich verweisen, damals noch unbekannt waren. Sie vermuten eine Zusammenkunft der Priester aller Götter in jüngerer Zeit, bei der das Ritual und seine Utensilien entstanden.

Die Wahrheit werden wir wohl nie erfahren.

Die Wahrheit

Im Westen von Otakaz, südlich der Dreisternwildnis und nördlich der Wüste des Schwarzen Sandes erstreckte sich das Reich der Lerrn, eines Volkes von Werkzeugdrachen. Die Sprache der Lerrn hatte viele Worte mit mehreren Bedeutungen, so war etwa jede Zahl auch die Bezeichnung für ein Wesen oder Objekt und einige Worte dienten dazu, die Art des Satzes anzuzeigen. Noch bevor die Kinder Schrift lernten, brachte man ihnen den Umgang mit diesen vieldeutigen Worten

anhand von Symbolen bei. Dabei half ein Spiel, dessen Name sich mit „baue einen Satz“ übersetzen lässt.

Dieses Spiel spielen zwei Kinder. Abwechselnd macht jedes einen Zug. Der Zug kann darin bestehen, einen Stein aus dem Beutel zu nehmen, anzusehen und auf das Brett zu legen, oder einen bereits liegenden Stein entlang einer Kerbe zu verschieben. Das Kind, das als erstes horizontal oder vertikal einen sinnvollen Satz legt, gewinnt.

Da die Worte für Schnecke und Fluss auch die Zahlen sechs und neun sind, das Wort für Baum als Verb auch „vervielfachen“ bedeuten kann und das Wort für Krokodil am Anfang eines Satzes diesen zu einer Frage macht, ist zum Beispiel „die Echse, der Fluss, der Baum, das Schneckenhaus“ ein gültiger Satz: „Wie viel ist neun multipliziert mit sechs?“ Beantworten konnten Kinder dieses Alters diese Frage in der Regel natürlich nicht.