

Finsterland

DRACHEN IM FINSTERLAND

Ein Abenteuer für Finsterland
von Georg Pils

Bei der Eroberung der Lüfte spielten Drachen eine große Rolle. Mit ihnen war es den Flugpionieren möglich, erste Erfahrungen der Aerodynamik zu sammeln. Aus einfachen Konstruktionen aus Holz und Papier wurden zunehmend komplexere Apparaturen, die einerseits größer und stabiler, andererseits lenkbar wurden. Heute ist das Drachensteigen ein Zeitvertrieb für Kinder. Es gibt allerdings Luftfahrtenthusiasten, die mit diesen Geräten experimentieren und Wettbewerbe abhalten.

In diesem Text geht es um die verschiedenen Arten von Drachen des Finsterlandes und um Veranstaltungen, die damit zu tun haben. Zusätzlich gibt es ein Abenteuer zum Thema.

ARTEN VON DRACHEN

Das Finsterland kennt unzählige Arten von Drachen, die oft sehr besondere Anwendungen haben.

Traditionelle Drachen: Die ursprüngliche Form des Finsterländer Drachen ist eine Papierraute, die von leichten Holzstreben gehalten wird. Wahlweise kann man einen Schwanz befestigen. Er wird mit einer Schnur festgehalten und rudimentär gelenkt. Diese Geräte sind seit Jahrhunderten verbreitet. Die frühesten Darstellungen findet man in illuminierten Schriften der Eisernen Zeit. Gemeinsam mit Luftschrauben, die mit der Reibung der Handflächen gestartet werden können, sind sie die ältesten Luftfahrzeuge. Die Erfindung des traditionellen Drachen wird der Magierin und Mystikerin Alfheid van Draak zugeschrieben. Sie soll ihn als Symbol für ihre metaphysischen Überlegungen verwendet haben. Auf sie geht auch der erste aufgezeichnete und verlässlich funktionierende Flugzauber zurück. Die Erfinderin verschwand in hohem Alter. Angeblich soll sie plötzlich begonnen haben, immer weiter aufzusteigen und schließlich ins Weltall entschwunden sein. Ihr zum Andenken wurde ein Komet Vandraak genannt. Traditionelle Drachen werden heute von Kindern gebastelt und für erste Flugversuche genutzt. Einige der Geräte sind richtige kleine Kunstwerke.

Tarasische Drachen: Das Drachenmodell aus Tarasien ist wesentlich aufwendiger. Den Tarasiern wird nachgesagt, dass sie bereits über tausend Jahre vor dem Finsterland die Geheimnisse des Drachenflugs erlernt haben. Ihre ganze Genialität ist in dieses kleine Meisterwerk der Technik eingeflossen. Dass es trotzdem keine tarasischen Motorflugzeuge geben dürfte, ist ein technisches Mysterium. Diese Drachen sind prinzipiell den Finsterländer Modellen ähnlich, sind aber feiner steuerbar. Sie werden meistens mit mehreren Schnüren gesteuert. Man kann komplexe Manöver mit ihnen durchführen. Die tarasischen Drachen ähneln oft Schlangen, Vögeln oder eben Drachen.

Die Finsterländer Sicht auf das tarasische Drachenfliegen ist übrigens ziemlich verzerrt. Die Quellen, auf die sich die Finsterländer beziehen, sind sehr stark romantisieren und oft aus zweiter oder dritter Hand. Auch die Geräte sind offensichtlich mit reichlich Fantasie verfeinert. Trotzdem funktionieren die meisten sehr gut.

Tarasische Drachen sind kostspielige Kunstwerke, die nur von reichen Leuten geflogen werden. Es gibt sogar eigene auf tarasisch getrimmte Lehrer, die den zukünftigen Piloten das Handwerk des Drachenflugs beibringen.

Lasten- und Personendrachten: In der Frühzeit der Luftfahrt griffen die Finsterländer Ingenieure auf riesige Drachen zurück, um Gegenstände und Personen in die Luft zu heben. Dabei gab es zwei Methoden. Die eine war, einen Drachen steigen zu lassen und dann weitere Drachen an diesem hochziehen, bis genug Auftrieb vorhanden war. Die andere Methode bestand darin, einen besonders großen Drachen über einen Abhang zu starten.

Diese Drachen wurden vor allem im Militär eingesetzt. Man kann so Späher in die Luft heben und einen besseren Überblick über die Umgebung bekommen. Das Verfahren ist weniger aufwendig als der Einsatz eines Heißluftballons. Man ist allerdings noch stärker vom Wetter abhängig.

Heute erfüllen Flugzeuge diese Aufgabe. Dennoch werden Lastendrachten immer noch verwendet, zum Beispiel um Kameras für Natur- und Landschaftsaufnahmen in die Luft zu bekommen. Die Geräte sind dann mit einem Zeitauslöser ausgestattet. Auf Jahrmärkten und Kirtagen wird oft auch ein Aufstieg im Personendrachten als besondere Erfahrung angeboten. Leider gibt es immer wieder bedauerliche Unfälle.

Zugdrachen: In der Blander Öde weht vielerorts ständig ein scharfer Wind. Schon vor Jahrhunderten kamen die Einheimischen auf die Idee, Schlitten und Wagen mit Drachen auszustatten, die sie ziehen. Diese Fahrzeuge sind schnell und wendig, zumindest wenn das Wetter mitspielt. Sie werden zur Jagd und zum Transport von Waren verwendet. Heute sind sie selten geworden. Nur die alten Leute wissen noch, wie man die Fahrzeuge baut und wartet. Die Steuerung ist auch kompliziert und in Traditionen und Riten verpackt, die für Außenstehende unverständlich sind.

Einige Traditionalisten fürchten, dass die Kunst aussterben könnte. Aus diesem Grund haben sich Vereine gebildet, die die uralten Techniken erhalten sollen. Interessanterweise sind vor allem junge Leute aus den Großstädten, die ihre Wurzeln in der Blander Öde haben, daran interessiert. Es ist wohl eine Art Rückkehr zu den Wurzeln.

Zugdrachen werden auch von Seeleuten am Goldenen Meer verwendet. Allerdings bevorzugen die meisten doch die stabileren Segel.

Automatendrachen: Streng genommen ist der Automatendrake keine besonders originelle Idee. Man nimmt einen Drachen, stattet ihn mit einem Automaten zur Steuerung aus und lässt das Gerät selbstständig fliegen. Die Herausforderung ist allerdings, das Gerät möglichst klein und leicht zu bauen und es gleichzeitig mit der Komplexität der Bewegung in drei Dimensionen umgehen zu lassen. Als Resultat gibt es bis jetzt eine Handvoll solcher Modelle, die nur begrenzt gut funktionieren. Während andere fliegende Automaten wie Vögel oder Insekten mit purer Kraft bewegt werden, benötigen die Automatendrachen ein umfangreiches Sensorium.

All diese Anforderungen machen die Konstruktion der Automatendrachen zu einer beliebten Beschäftigung für Ingenieursgilden. Immerhin verspricht man sich davon eine energiesparende Flugmöglichkeit ohne Cavorit.

Bis jetzt sind die Geräte allerdings noch wenig verlässlich und anfällig für Störungen. Es muss wohl noch viel getüftelt werden, bis die Maschinen eigenständig und länger in der Luft bleiben können.

Fliegenhirsche: Die Existenz dieser Drachen ist umstritten. In einem längst vergriffenen Buch über Feuertaler Lokalkultur und Tradition wird ein absonderliches von Hexen und Schamanen verwendetes Gerät erwähnt, mit dem man fliegen können soll. Prinzipiell ist das Fliegen für traditionelle Magier am Einfachsten, indem sie sich in einen Vogel oder einen Insektenschwarm hineinversetzen. Echter Flug ist sonst nur möglich, indem man mit aufwendigen Ritualen einen Besen oder einen Mörser verzaubert. (Es gibt natürlich auch andere Möglichkeiten, aber das sind die bekanntesten.)

Der Fliegenhirsch geht da in eine andere Richtung. Es handelt sich dabei um eine ziemlich widerliche Konstruktion aus Hirschknochen und Sehnen, bespannt mit Häuten und Pelzen. Der ganze Apparat wird an die Person geschnallt oder geklebt. Durch einige Zaubersprüche verbindet sich das Ganze zu einem organischen, bizarren Gefüge. Ähnlich den Dämonenmasken, die die Schamanen zu den Hohen Feiertagen tragen, ist es bald nicht mehr möglich zu erkennen, wo der Mensch anfängt und der Kadaver aufhört. Wie dem auch sei, man soll mit ihm fliegen können. Von anderen Quellen wird die Sache nicht bestätigt.

VERANSTALTUNGEN

Der Himmel fasziniert die Menschheit seit ihrem Anbeginn. Es ist verständlich, dass sich verschiedene kultische Handlungen um Drachen entwickelt haben, immerhin kann man sie hinauf ins Blaue schicken.

Der Drachenkampf von Jondheim: Einmal im Jahr treffen sich die Drachenflug-Enthusiasten des Finsterlandes in der Stadt, um ihrem Hobby zu frönen. Was früher ein mystischer Akt der Verehrung der Sonne war, ist heute ein großes Schauspiel mit Hunderten von Zuschauern. Die Angelegenheit ist ebenso einfach wie faszinierend. Es geht darum, mit seinem Drachen andere Drachen zu rammen und abstürzen zu lassen. Der letzte „Überlebende“ gewinnt und ist für dieses Jahr der Sonnenkönig. Mit dem Titel sind ein Pokal, eine Medaille und Repräsentationsaufgaben verbunden.

Es ist strikt verboten, den eigenen Drachen zu verzaubern oder mit Waffen auszustatten. Dennoch gibt es jedes Jahr wieder Spielverderber, die sich nicht daran halten wollen. Schlägereien im Umfeld des Drachenkampfes sind leider häufig. Die Veranstaltung hat merklich an Zugkraft gewonnen, seit sich verschiedene Drachenkämpfervereine gebildet haben, die mit eigenen Mannschaften antreten. Sie geben sich oft blumige Namen, wie die „Drachenreiter“, die „Himmelsstürmer“ oder die „Ceruleische Bruderschaft“.

Das Aerobatiktreffen in Manturo: Aerobatik ist die Akrobatik der Lüfte. Ursprünglich organisierte die Stadt Manturo ein Treffen für Kunstflieger. Aufgrund eines kurzfristigen Engpasses an Feuerampferextrakt konnte die Veranstaltung so allerdings nicht stattfinden. Die findigen Organisatoren kamen auf die drollige Idee, statt dessen Drachen steigen zu lassen. Nach anfänglicher Enttäuschung stellte sich Begeisterung ein. Die „Piloten“ mussten verschiedene Figuren vorführen und ihre Drachen mit großer Geschicklichkeit lenken.

Mittlerweile ist das Aerobatiktreffen in erster Linie ein Wettbewerb für Drachenflieger. Die Flugzeuge sind ein wenig zur Nebensache geworden. Vielmehr versammeln sich Leute aller Altersklassen, um den Meistern ihres Fachs zuzujubeln. Mittlerweile steht der Wettbewerb unter dem persönlichen Schutz der Kurfürstin Jan Elia Samum, die auch den Gewinnerdrachen auszeichnet. Es gibt neben dem Pilotenpreis auch einen Konstruktionspreis, der Fortschritte und Verbesserungen in den Konstruktionen auszeichnet. Dem ganzen Finsterland bekannt wurde das Treffen übrigens durch den Film „Der Sturm und das Donnern“, ein experimenteller, kolorierter Film, der während des Aerobatiktreffens gedreht wurde und die ekstatische Stimmung erstaunlich exakt einfängt.

Die Brandwaller Passionsspiele: Als Hauptsitz der Kirche ist der Brandwaller Kalender logischerweise mit unzähligen religiösen Terminen gefüllt. Einer der Höhepunkte des Jahres sind die sommerlichen Passionsspiele des Sarstaron, bei denen der prachtvollen Macht, seines Todes und seiner Wiedergeburt gedacht wird. Die Stadt wird mit Windrädern, den Symbolen Sarstarons, ge-

schmückt. Alle Menschen sind auf den Straßen und die Massen sammeln sich vor den Toren, um zu sehen, wie geschickte Drachenpiloten die Geschichte Sarstarons und Lahalijas darstellen. Die Drachen sind uralte, vorsichtig restaurierte Riesenapparate, die nur von einer großen Zahl von Helfern in den Himmel geschickt werden können. Meistens sind daran auch einige Luftmagier einer der Universitäten beteiligt, die den gewaltigen Leintuch- und Papierbauten den nötigen Auftrieb verleihen. Nach der Tagesveranstaltung folgt die Nachtrunde. Hier werden der Tod und die Reise des Helden in die Ruhende Sphäre gezeigt. Dazu werden die Drachen mit Leuchtfarbe und Lampen erhellt. Das Schauspiel gilt als einzigartig und faszinierend. Abgerundet werden die Passionsspiele mit einem prunkvollen Feuerwerk.

Das Filzberger Rennen: Die kleine Ortschaft Filzberg am Ebntzer Wald ist eigentlich vollkommen irrelevant. Das Einzige, das sie kennenswert macht, ist das Große Drachenrennen. Es handelt sich um eine mehrtägige Veranstaltung, bei der eine Reihe von Prüfungen zu bestehen sind. Es gibt Geschwindigkeitsbewerbe, bei denen ein gewisser Kurs absolviert werden muss, Kunstflugkonkurrenzen, bei denen interessante und spektakuläre Figuren gezeigt werden und den eigentlichen Höhepunkt: Das Überlandrennen. Dieses dauert den ganzen Tag. Es ist eine Kreuzung aus Orientierungslauf und Ausdauerrennen. Die Piloten dürfen zwar Fahrzeuge verwenden, die bewaldete Umgebung und die oft schwierigen Witterungsverhältnisse verlangen aber die volle Konzentration. Aus diesem Grund ist es üblich, neben dem Piloten auch einen Fahrer und einen Mechaniker dabei zu haben. Viele Gruppen haben zusätzlich noch einen Navigator im Automobil. So geht es dann über Stock und Stein. Ältere Konkurrenten absolvieren den Kurs vom Pferd aus oder im Wagen.

Die genaue Prüfung des Verhaltens der Teilnehmer ist allerdings schwierig, da man ein großes Gebiet überwachen muss. Aus diesem Grund gibt es Bereiche, an denen wirklich alles erlaubt ist. Der Sieg im Rennen ist allerdings mit einem beachtlichen Preisgeld und großem Ruhm verbunden. Es sei noch erwähnt, dass mit dem Filzberger Rennen auch der Zugang zur Gruft der Helden in der Stadt verbunden ist. In diesem Mausoleum sollen sonderbare, mystische Artefakte zu finden sein. Der Stifter der Anlage hat allerdings durch eine Reihe von Rätseln und Schlössern dafür gesorgt, dass bis jetzt niemand so weit vorgedrungen ist.

ABENTEUERIDEE

Ein Rennen der Würde

Die Charaktere sind in Filzberg, um das Rennen zu verfolgen. Dabei treffen sie auf ein kleines Mädchen, das offenbar verzweifelt ist. Sie wollte mit ihrer Mutter am Rennen teilnehmen und hat dafür auch einen passenden Drachen konstruiert. Das Gerät ist ein kleines Wunderwerk. Trotz ihres jungen Alters scheint sie sich damit sehr gut auszukennen. Leider wird aus ihrem Flug wohl nichts: Ihre Mutter ist krank und muss im Spital bleiben. Ihre ebenfalls anwesende Tante versteht nichts vom Autofahren. Sie braucht also Hilfe und bietet das Preisgeld als Belohnung. Die Tante muss natürlich aus Gründen der Sittlichkeit mitfahren. Das Automobil ist groß genug für alle Personen, wenn es auch gewisse Ähnlichkeiten mit einem Rübenlaster hat. Stimmt die Gruppe zu, kann sie starten.

Am Vorabend des Rennens sollte die Gruppe vorsichtig sein. Es gibt natürlich Versuche der Konkurrenz, andere Teilnehmer zu eliminieren. Beispielsweise werden Automobile sabotiert, Drachen beschädigt oder übelriechende Substanzen verschüttet, um den Schlaf zu stören. Die Charaktere können sich, wenn sie garstig sind, auch an solchen Schandtaten beteiligen.

Das Rennen selbst besteht dann aus verschiedenen Schwierigkeiten:

- Die Gruppe muss sich im unübersichtlichen Gelände orientieren.
- Das Automobil bleibt im Dreck stecken, hat eine Havarie oder kippt sogar um.
- Es gibt Kämpfe mit den Konkurrenten.
- Trolle greifen an.
- Der Drachen muss repariert werden.
- Es stellt sich heraus, dass der Wald eine sonderbare Wirkung auf die Leute in ihm hat.

Schließlich erreicht die Gruppe die schwierigste Herausforderung des Rennens: Auf einer Lichtung ist ein großer Baum zu umrunden. Unglücklicherweise ist den Organisatoren nicht aufgefallen, dass es sich dabei um ein ruhendes Baummonster handelt, das durch den Krach erwacht und sich auf die Drachen und ihre Piloten stürzt.

Mit einiger Mühe sollte es der Gruppe gelingen, wegzukommen und zu gewinnen.

Mit dem Preis in der Tasche wäre die Angelegenheit erledigt. Dann meldet sich aber eine der Teilnehmerinnen. Sie wäre interessiert, die Gruppe in das Mausoleum zu begleiten. Es handelt sich dabei um einen echten Drachen, der aus den Tiefen der Anlage ein die Magieresistenz und Lebenskraft verstärkendes Amulett bergen möchte. Das war der einzige Grund, an dem Rennen teilzunehmen. Die Gruppe kann annehmen oder sich selbst darum kümmern. Das Grabmal beinhaltet allerdings einige mörderische Fallen und Rätsel.

Aufbau

Erste Szene: Fahrerlosigkeit

Zweite Szene: Nächtliche Verschwörungen

Dritte Szene: Das Rennen

Vierte Szene: Das Baummonster

Fünfte Szene: Das Mausoleum

PERSONEN

Madeleine Litgowitz: Die Pilotin – Ein Mädchen mit braunen, strubbeligen Haaren und unzähligen kleinen Schnitten auf den Fingern vom Basteln. Sie trägt ein Dirndl, weil sie am Land ist. Privat ist sie mehr eine Latzhosenperson. Ihre Familie wurde nach dem Tod ihres Vaters verstoßen. Jetzt will sie sich auch beweisen.

Katharina und Sandra Litgowitz: Mutter und Tante – Zwei Mitdreißigerinnen mit braunen Haaren. Katharina ist größer und fester, Sandra ist ein wenig zarter. Sie sind ebenfalls als Städter am Land gekleidet.

Heinz Koller: Der Machinator – Ein Ingenieur und Bastler, der mit seinem Triumph zeigen will, wie überlegen er ist. Sein Haar ist kurz und blond, er ist recht groß. Koller ist unangenehm und laut. Unter seinem Poncho verstecken sich zwei Zusatzarme. Er steuert sein Automobil mit ihnen, während er den Drachen fliegt.

Hauptmann Oleg Brunsilow: Der Leonide – Ein technischer Offizier der Flügelhusaren. Er hat eine Glatze und einen nach oben gebogenen roten Schnurrbart. Brunsilow ist stämmig und zackig. Er will gewinnen, um sich zu beweisen. Er ist anständig und ehrenhaft, kann aber gleichzeitig brutal und rücksichtslos sein. Er wird von seiner Adjutantin, Tatjana Lorenzowa, begleitet. Sie ist ein bisschen verschlagener.

Lina Miseti: Die Zauberin – Gemeinsam mit ihrer wesentlich lautereren und imposanteren Freundin Melanie Simic und ihrem Hausgeist Volans will sie vor allem des Geldes wegen gewinnen. Sie hat lange blonde Haare und eine schmale Figur. Sie ist Luftmagierin und will das zu ihrem Vorteil einsetzen. Gleichzeitig ist sie nicht sehr geschickt.

Illa von Haiamall: Der Drache – Sie tritt als elegante, hochgewachsene Frau mit dunkelschwarzen Haaren auf. Ihr Alter ist quasi uneinschätzbar. Sie ist in Begleitung eines stämmigen Söldners namens Felix. Er spricht nicht viel und gehorcht ihr aufs Wort. Frau von Haiamall wird ihre eigentliche Drachenform voraussichtlich nicht herzeigen. Wenn doch, ist sie allerdings eine erstaunlich große schwarze und mächtige geflügelte Bestie. Ihr geht es um das Mausoleum. Ihre Methoden sind wenig subtil.

Zeno-Marian Costani: Der reiche Junge – Ein schwächlicher, braunhaariger Junge mit ausgesprochen schönen Augen. Er hat über seine Eltern viel Geld und will aus Geltungsdrang gewinnen. Er wird von seinem Butler Hildebrand begleitet. Dieser lenkt auch das Automobil und ist ein Mädchen für alles. Costani schreckt vor nichts zurück.

Die Ortschaft

Filzberg liegt am Rande des Ebntzer Waldes. Die Ortschaft hat eine Stadtmauer, einen recht netten hölzernen Tempel für sämtliche Heiligen und die namensgebenden Filzwerke. Hier stellen stämmige Leute seit Generationen Filz her. Wenn man also hochwertigen Filz kaufen will, ist man an der richtigen Stelle.

Ansonsten gibt es noch einen malerischen Bach, das Kyriswasser, und ein Denkmal für eine Schlacht, die hier in der Eisernen Zeit stattgefunden haben dürfte. Filzberg ist malerisch, aber langweilig. Viele junge Leute von hier ziehen weg, um Arbeit und Abenteuer zu finden. Nur zum Drachenrennen füllt sich der Ort wieder.