

## Celtic Café

Der Karnutenwald (für Gäste lesbar) - alles über keltisches Heidentum - einst und jetzt => VATES-Wissen - Mythos und Kosmos => Thema gestartet von: Torc am 04.11.2014, 23:08:55

Titel: Wie Map Lóp zum König wurde Beitrag von: Torc am 04.11.2014, 23:08:55
---

Slánas,

hier mein zweites selbstgeschriebenes Märchen, das von der Geschichte von Jason und den Argonauten inspiriert wurde, ich hoffe es gefällt.

### Eberjagd

Es war in der Zeit der Monden nach Samonis, in der der erste Schnee fiel, als das Volk des Gwir Riu tiefe Trauer spürte. Der König war tot. Der Winter würde in diesem Jahr hart werden und benachbarte Stämme verfielen in Feindseligkeiten, darauf bedacht die Vorräte ihrer Nachbarn zu stehlen, da die Ernte nur sehr karg war. Die Götter waren zornig und strafte die Stämme, doch am meisten litt das Volk unter König Gwir Riu. Zwar konnten sie die Angreifer zurück schlagen, doch ein Teil der kargen Ernte fiel an den Feind und der König lies mit vielen guten Männern sein Leben. Map Lóp war der Sohn des Königs, doch den Platz seines Vaters konnte er nicht einnehmen. Die Tradition verlangte eine Probe und die Not in seinem Stamm war groß. Das Volk litt Hunger, die Frauen und die Alten waren schwach, die Kinder ausgehungert und halb erfroren. Map Lóp musste seinem Volk helfen und sich als Anführer beweisen, also traten die alten Weisen des Stammes zusammen, um zu beratschlagen, was passieren sollte. Drei Nächte und drei Tage berieten sie sich in den Wäldern und suchten die Götter um Rat, bis sie schließlich zurück ins Dorf kamen und die Aufgabe des jungen Map Lóp verkündeten. Die Weisen sprachen: „Der junge Map Lóp, Sohn unseres Königs Gwir Riu, soll sich auf eine Reise begeben. Er soll in die Berge ziehen und den großen Eber erlegen.“ Die Menge, die sich um die Weisen scharte, wurde vom aufgeregten Raunen durchzogen, denn es handelte sich um den großen Eber des Gebirges, den die Menschen ehrfürchtig Tarthariath nannten und der zwei mal so groß wie ein Mann war, mit Hauern so groß wie Schwerter. „Er soll drei Begleiter wählen, die ihn auf seiner Reise beistehen, dies ist der Wille der Götter. Kommt der junge Map Lóp zurück, mit dem Eber, so wird er König sein, mögen die Götter ihn leiten!“, verkündeten die Weisen.

Am Abend wurden die drei Begleiter gewählt, einen wählten die alten Weisen, den zweiten wählte der junge Map Lóp, den dritten aber, den wählten die Götter. Die alten Weisen wählten einen Barden, obwohl jeder, insbesondere Map Lóp, diese Entscheidung merkwürdig fanden, sie wurde nicht in Frage gestellt. Map Lóp wählte den stärksten Krieger des Dorfes, der den Krieg überlebt hat. Die Götter wählten einen der Ihrigen, Arth, der durch die Wälder streifte. Da die Begleiter gewählt waren, bereitete Map Lóp sich auf die Abreise am nächsten Morgen vor. Eine junge Maid mit hellem blonden Haar fand Gefallen an dem jungen Mann und teilte in dieser Nacht mit ihm das Bett, davon ausgehend ihn nie wieder zusehen, denn der Weg war lang, das Gebirge unbekannt und voller Gefahren und dann war da der Eber.

Am nächsten Morgen brachen sie in die Wälder auf. Arth führte die drei Männer durch das Dickicht bis an den Rand des Gebirges, wo die ersten Felswände aus dem Boden ragten und sich drohend über die Köpfe der Männer erhoben. Sie gingen über Hügel und Hänge hinauf, immer weiter in die Höhe. Irgendwann kamen sie an eine Stelle, wo es nicht mehr weiter ging und sich eine hohe Felswand vor ihnen aufbaute, die zu einem großen Plateau gehörten. Sie mussten sich an den Felswänden hoch bewegen. Arth schoss mit seinem Bogen einen großen Pfeil hoch auf die Felswand, an dem sie vorher ein Seil befestigten und kletterten an ihm die Wand hoch. Arth übernahm die Führung und war auf Grund seiner Schnelligkeit sehr bald oben, wo er sich auf dem Felsplateau umsaß und die drei Männer hinter ihm nicht mehr beachtete. Map Lóp war fast oben, als der Pfeil begann

sich aus der Felswand zu lösen. Er bemerkte es und griff schnell nach der Felskante des Plateaus. Der Pfeil löste sich, doch Map Lóp griff nach dem Seil, gerade noch rechtzeitig, um seine Begleiter vor dem Sturz in den Tod zu bewahren. Er rief nach Arth, der ihn auch hörte und zur Hilfe eilte. Dank seiner Stärke konnte er Map Lóp und seine zwei Begleiter auf das Plateau hieven. Sie sahen sich um und blickten über eine weite Ebene aus Fels. Doch Nacht würde jedoch bald hereinbrechen, also mussten sie ein Nachtlager aufschlagen. Bis sie zur Höhle des Ebers kommen würden, müssten sie noch zwei Tage gehen. Die Nacht war sehr kalt und der Schnee begann zu fallen, bald schon würde der Winter mit voller Macht über das Land fegen und Map Lóps Stamm würde sterben, wenn er nicht rechtzeitig zurück kehrte und den Eber mitbrachte. Die Männer entzündeten ein Feuer, das sie nur spärlich wärmte und sie tranken Met und aßen das wenige Brot, das sie mit hatten. Am nächsten Morgen mussten sie zuerst jagen gehen, sonst würden sie nichts zu Essen haben und müssten umkehren. Arth und Map Lóp machten sich auf das Wild zu jagen, während der Barde und der Krieger das Lager abbauten. Der Felsboden des Plateaus ging nach einer Weile in Wiese über und von der Wiese in Grasland und schließlich in Wald, wo es Wild gab. Arth und Map Lóp schlichen sich durch das Dickicht. Map Lóp hatte zuvor nie gejagt und er wusste auch nicht, wie er mit einem Bogen auf der Jagd umgehen musste, doch Arth zeigte ihm, wie man den Pfeil einlegte und den Bogen spannte, er zeigte ihm, wie man seinen Atem anhielt und das Ziel erfasste, um dann den tödlichen Pfeil seine Beute suchen zu lassen. Schon bald sahen sie ein Reh, das sich an den Sträuchern zu schaffen machte. Map Lóp spannte den Bogen, langsam, beständig. Er atmete ruhig und lies den Wind auf seiner Haut tanzen, er spürte jeden kleinsten Hauch. Ruhig. Er lies den Pfeil flitzen und er traf sein Ziel, bevor es merkte, dass etwas nicht stimmte. „Guter Schuss!“, rief Arth. Sie gingen zum toten Reh hinüber und Arth begann das Tier aufzuschlitzen. Er entnahm das Herz und hielt es Map Lóp entgegen „Hier, nimm und iss es.“ Map Lóp zögerte. „Du musst sein Herz essen, auf diese Weise zeigst du Respekt und Dank für das Opfer.“ Map Lóp nahm das Herz und aß es, auch wenn es ihm unangenehm war. Arth zeigte ihm wie man das Tier ausweidet und dann nahmen sie es mit zu den anderen Begleitern. Sie brieten das Reh und verschlangen es. Mit gefüllten Bäuchen machten sie sich auf den Weg, um die zweite Etappe ihrer Reise zu bewältigen. Sie wanderten über karges Land. Gelegentlich kamen sie an Bächen an, an denen sie trinken konnten. Die Nacht kam an diesem Tag schneller herein als sie dachten und so mussten sie wieder ihr Lager aufschlagen. Diese Nacht war noch kälter als die vorherige und die Männer froren bitterlich. Als sie aufwachten, bemerkten sie, dass Arth weg war. Map Lóp beschloss auf ihn zu warten, da er sich sicher war, dass er bald wieder kommen würde, doch er kam nicht wieder. Einen Tag warteten sie, bis Map Lóp einsah, dass er nun auf sich gestellt war und die Männer führen musste. Wieder kam die Nacht und dieses Mal bescherte der Donnergott den Männern eine böse Überraschung, als er einen Sturm entfesselte, der die ganze Nacht währte und die Männer nicht schlafen lies. Der Donner und die Blitze hielten sie wach und erhellten den Himmel, der Regen durchnässte sie. Am nächsten Tag zogen sie zermürbt weiter. Schließlich kamen sie an eine tiefe und breite Schlucht, über die ein umgefallener Baumstamm führte. Ein es gab auch einen Weg um die Schlucht herum, doch die würde einen ganzen Tag dauern und viel Kraft beanspruchen, da sie klettern müssten. Map Lóp wollte den Baumstamm besteigen, als der Barde die Stimme erhob: „Nicht, Herr! Der Baum ist morsch, ihr werdet einbrechen! So hört auf mich, wir müssen den anderen Weg nehmen!“ Map Lóp sah sich den Baum genau an. Er erkannte, dass der Barde Recht hatte, das Holz gab stark nach unter seinem Schritt. „Als Barde, der sein Instrument selbst fertigt, weiß ich um die Beschaffenheit von Holz, Herr. Glaubt mir, wir müssen außen herum.“ Map Lóp stieg wieder vom Baumstamm herab und nickte dem Barden zu. „Ihr habt Recht, wir werden außen rum gehen.“ So kletterten sie die Felsen hinauf und brachten einen weiteren Tag zu auf dem Plateau, während nicht nur die Nächte, sondern auch die Tage immer kälter wurden und der Schnee in feinen Flocken vom Himmel rieselte. Taranis ließ Donner und Blitz den Himmel durchbrechen und wider begann ein Sturm. Der Barde und der Krieger wollten rasten, doch Map Lóp wusste, dass sie sich beeilen mussten, wollten sie rechtzeitig wieder im Dorf sein, bevor der Winter begann den Leuten das Leben zu kosten. Der Frost war da, der dicke Schnee würde bald folgen und mit ihm noch fürchterlichere Kälte. Also trieb er seine Begleiter zur Eile an und ermahnte sie durchzuhalten. Der Barde, der solch Anstrengung nicht gewohnt war, brach unter dem ständigen Wind zusammen und blieb liegen. Map Lóp bemerkte es und half ihm hoch. Er stützte ihn und sie gingen zusammen weiter, während der Krieger voraus ging. Sie

kamen in die Nähe von vereinzelt Bäumen und der Fels ging über in feuchtes Grasland. „Krieger, du musst dich ducken, der Blitz ist gefährlich in Gesellschaft der Hohen!“ Doch der Krieger hörte nicht und ging stolz und erhoben weiter, während Map Lóp und der Barde geduckt hinter ihm her eilten, um dem Blitz kein gutes Ziel zu bieten. Taranis warf die Blitze um sich und sie schlugen in den Bäumen ein, weit weg von ihnen. Doch einer traf eine große Eiche, neben der der Krieger gerade vorbei ging mit stolz erhobenem Gang. Die Eiche zerbarst und ging in Flammen auf und der Krieger, der eben noch stand, lag am Boden, die Gliedmaßen unnatürlich von sich gestreckt. Der Krieger war tot. Nun waren der Barde und Map Lóp auf sich ganz allein gestellt und der Barde war erschöpft. Doch Map Lóp ging immer weiter, den Barden auf dem Rücken tragend. Irgendwann hörte es auf zu stürmen und die Blitze durchbrachen nicht länger den Himmel. Die Nacht brach nun an, wo die Sonne hinter dem Horizont verschwand. Map Lóp ließ sich resignierend zu Boden, nachdem er den Barden behutsam ablegte. Er glaubte schon nicht mehr an eine Beendigung seines Auftrags. Da fiel ihm die große Höhle auf, auf deren Eingang die letzten Sonnenstrahlen des Tages ruhten. Das war die Höhle des Ebers. Alle Kraft kehrte wieder in Map Lóps Glieder zurück, er suchte sich trockenes Holz und baute eine Fackel. Er baute eine provisorische Barrikade um den Höhleneingang aus Holz und legte sich auf die Lauer. Der Eber kam bald darauf wieder zu seiner Höhle. Als er fast in ihr verschwunden war kam Map Lóp hervor und zündete mit seiner Fackel die kleine Barrikade aus Holz an, die in Flammen aufging und den Eber sofort auf Map Lóp aufmerksam machte. Es war ein riesiges Ungetüm mit großen Hauern, die einen Menschen mit Leichtigkeit zerreißen konnten. Der Eber stieß die Barrikade einfach mit seinen Hauern zur Seite und rannte auf Map Lóp los. Der zog sein Schwert und bezog seine Abwehrstellung, doch der gewaltigen Kraft des Ebers konnte er nichts entgegen setzen. Er wurde mit Wucht gegen einen Baum geschleudert, sodass er leblos zusammen sackte. Der Eber näherte sich Map Lóp, der sich nicht erheben oder sein Schwert umgreifen konnte. Da kam der Barde wieder zu vollem Bewusstsein und begann auf der Harfe zu spielen. Der Eber reagierte darauf und wurde von Map Lóp abgelenkt, der nun wieder Kraft fand sich aufzurichten. Der Eber kam auf den Barden zu, der zwar weiter spielte, aber allmählich in Panik geriet, selbst jedoch keine Kraft hatte, um aufzustehen und weg zu laufen. Der Eber war schon ganz nahe, als plötzlich Map Lóp auf den Rücken des Ebers sprang und sein Schwert tief in den Nacken des Tieres stieß. Der Eber stieß ein lautes Gurren und Quieken aus. Der Eber stürzte zu Boden und Map Lóp stieg ab, um dem Eber mit einem kräftigen Schlag den Kopf abzuschlagen. Der Eber war tot und das Fleisch würde reichen, um das Volk des Gwir Riu über den Winter zu bringen. Map Lóp schnitt den Eber auf und aß zusammen mit dem Barden das Rohe Herz des Tieres und sie zerlegten das Tier, wie Arth es Map Lóp gezeigt hatte. Als sie fertig waren, traten die ersten Sonnenstrahlen wieder über den Horizont und mit ihnen kam Arth aus dem Wald. Map Lóp freute sich den Gott zu sehen, auch wenn er enttäuscht von ihm war ihn so im Stich gelassen zu haben. Er war so dankbar, dass er Arth ein gutes Stück des Ebers weihte und zum Essen anbot. Arth nahm an und er half dem Barden und Map Lóp dabei das Fleisch des Ebers aus dem Gebirge zu schaffen und wieder ins Dorf zurück zu kommen. Map Lóp kam gerade rechtzeitig, der Schnee setzte ein, als sie wieder im Tal waren und es sollte die nächsten Tage nur noch schneien. Der Winter brach nun über dem Land herein und hüllte alles in Kälte.

Das ganze Dorf kam, um Map Lóp zu begrüßen. Auch das blonde Mädchen kam, um Map Lóp zu empfangen. Sie warf sich in seine Arme und war froh, dass er wieder bei ihr war. „Du sollst dich nie mehr sorgen, Mädchen. Als Mann soll ich an deiner Seite stehen, wenn Du es möchtest“, sprach Map Lóp zu ihr. Sie lächelte ihn an und nickte. So ging Map Lóp zum Vater des Mädchen und bat um ihre Hand und seinen Segen. Der Vater war erfreut, dass ein Held wie er seine Tochter ehelichen wollte, so gab er seinen Segen und gemeinsam begaben sie sich zum Altar des Vaters, um den Göttern zu opfern und ihren Segen zu erbitten. Noch am selben Tage wurde ein Ehevertrag aufgesetzt und das ganze Dorf fand sich für die Feier ihrer Vermählung zusammen. Sie feierten, tranken Met und aßen das Fleisch des Ebers, was noch nicht für den Winter haltbar gemacht wurde. Doch die Feier des Paares wurde von den alten Weisen jäh unterbrochen, denn am selben Abend noch musste Map Lóp vor den Rat der alten Weisen treten, die über ihn richten sollten.

„Junger Map Lóp, du hast deine Aufgabe erfüllt, du hast bewiesen, dass du dein Volk ernähren kannst, und dass du ein echter Mann geworden bist. Wir bieten dir hiermit den Thron deines Vaters an, nimmst du an, Map Gwir Riu?“, sprach der Älteste der Alten.

So wurde Map Lóp der König seines Volkes und bekam den Namen seines Vaters, Map Gwir Riu. Er wurde ein guter Ehemann und gerechter Herrscher und verdiente sich seinen Platz bei den großen Königen seiner Ahnen. So begibt es sich nach alter Tradition immer aufs Neue, dass der Sohn des Königs sich seines Platzes würdig erweisen muss.

Dieses Mal in der erweiterten Fassung!

Liebe Grüße ;)

Titel: Re: Wie Map Lóp zum König wurde  
Beitrag von: Mc Claudia am 09.11.2014, 16:14:10

Slania Torc,

vielen Dank für die Geschichte (werd ich mir heut vorm Schlafengehen zu Gemüte führen). Und danke, dass Du auf Deutsch und nicht auf modern Gaulish geschrieben hast! ;D

Titel: Re: Wie Map Lóp zum König wurde  
Beitrag von: Mc Claudia am 10.11.2014, 22:06:57

Slania Torc,

nette Geschichte.

Nur drei Dinge:

1. Es wundert mich, dass Map Lóp nicht jagen kann. In archaischen Gesellschaften werden Kinder recht schnell zu Erwachsenen, heiraten früh, die Jungs als Jugendliche mannbar. Also, der junge König muss noch ein Kind unter 12 oder so gewesen sein, wenn er nicht wusste, wie man jagt. (Ich denke an Birkhans Bibel, wo er irische und walisische Überlieferungen zitiert, wo junge Männer initiiert werden, kämpfen üben, jagen, etc.)

2. Ein Eber für ein ganzes Volk würde nur reichen, wenn der Eber wirklich sehr sehr sehr sehr sehr verdammt groß ist, es ein Zaubereber ist, der nie weniger wird (ähnlich wie Thors Ziegen oder der Kessel der Fülle?), wenn das Volk nur aus einer kleinen Familie besteht, wenn der Eber nur eine Metapher für mehrere Wildschweine ist oder wenn der Winter nur ein paar Tage dauert. ;D

3. Wie heißt die Maid?

Ansonsten - gefällt mir! :)

Titel: Re: Wie Map Lóp zum König wurde  
Beitrag von: Torc am 12.11.2014, 17:46:02

Slánas Mc,

danke Dir für Deine Rückmeldung.

1. Naja, das kann man sich ein wenig denken wie man möchte. Allerdings soll das Märchen rein metaphorisch angelegt sein und einen Weg zum Mannsein schildern. Dazu gehört eben auch das Erlernen der Jagd. Warum das nicht von den Göttern lernen, zudem sie ihm ja auch das Schlachten und Opfern beibringen? Götter fungieren in vielen Mythen als Lehrer und Kulturbringer, dieses Motiv wollte ich hier nur einbringen, da darf man jetzt nicht historisch genau sein, zumal es auch eher ne moderne Geschichte ist, für den modernen Gebrauch.

2. Es ist ja auch ein verdammt riesiger Eber. :D So ein Dorf oder Stamm war ja auch nicht groß und aus eigener Erfahrung weiß ich, dass ein normales Hausschwein schon gut über den Winter satt macht für ein paar Familien. Also wir hatten bei 3-4 Familien für 3 Monate Wurst.

3. Habe ich nicht so für wichtig befunden, bis auf die zwei Hauptpersonen hat ja auch sonst keiner nen Namen, da sie für den Inhalt des Märchens irrelevant sind, ja eher hinderlich. Die einzigen Namen, die wichtig sind, sind die des Gottes Arth (Artaios), Map Lóp (schwacher/unförmiger Sohn) und Map Gwir Riu (Sohn des freien Mannes).

Titel: Re: Wie Map Lóp zum König wurde Beitrag von: Mc Claudia am 13.11.2014, 21:25:19
---

OK, versteh. Danke.

[SMF 2.0.11](#) | [SMF © 2011, Simple Machines](#)  
[SimplePortal 2.3.5](#) © 2008-2012, [SimplePortal](#)