



Entscheidung im Hochland

PFINGSTGELÄNDESPIEL DES WEINBACHER WANDERVOGELS

Mutig entschlossen stehen die Krieger der MacKenzies am steilen Bergeshang und spähen in die Ferne. Der Nieselregen fällt stetig auf ihre durch viele Schlachten gezeichneten Schwerter und Schilde und beginnt die blau-schwarze Kriegsbemalung in den wettergegerbten Gesichtern zu verwischen. Sie lauschen angespannt in die fallenden Tropfen hinaus. So kennen und lieben sie ihre Highlands, ein unwegsames und karges Fleckchen Erde, direkt den Gewalten der Natur ausgeliefert.

Hier herrschen noch die alten Götter und nirgends sonst lässt sich die unermessliche Freiheit, die sie den Menschen einst schenken, besser und unmittelbarer spüren. Sie würden diese Freiheit gegen jeden Eroberer bis zum letzten Atemzug verteidigen, denn keiner wird sie ihnen jemals nehmen können. Doch diesmal ist der Grund ihrer Anspannung kein fremder Eroberungszug von Engländern oder Wikingern. Es sind Schotten, Highlander wie sie, auf deren Kommen sie warten. Ein Späher hatte zuvor das Nahen eines feindlichen Heeres gemeldet und die Zeichen der Gor-

dons auf ihren Schilden erkannt. Die Gordons sind der größte Clan der Highlands und Duncan MacKenzie hat schon oft gegen sie gekämpft. Er ist einer der erfahrensten Männer in seinem Clan und weiß, daß sie nur eine Chance haben, wenn sie den Überraschungsmoment auf ihrer Seite haben. Er spricht den Jüngeren Mut zu, denn für einige von ihnen wird es die erste Schlacht sein, die sie schlagen. Er erinnert an die Heldentaten ihrer Vorfahren, wie sie in vielen Liedern besungen werden. Plötzlich hält Duncan inne. Was war das für ein Geräusch? Gleichmäßig pochend schwillt es an. Schon bald gibt es keinen Zweifel mehr: Es ist das

dröhnende Stampfen eines Heerzuges und es wird deutlich lauter. Der Feind kann nicht mehr weit entfernt sein.

Und da sieht man auch schon die ersten Waffen blinken und den gewaltigen Kriegszug der Gordons näher kommen. Es sind fast doppelt so viele Krieger in den Reihen des gegnerischen Clans, doch das kann die MacKenzies nicht erschüttern. Mit ihrem gellenden Kriegsschrei: TULLOCH ARD! stürmen sie auf die überraschten Feinde zu und eine wilde Schlacht entbrennt. Doch nur blindes Zuschlagen verhilft einem nicht zum Sieg und macht noch lange keinen guten Krieger aus. Es ist vielmehr das gekonnte Zusammenspiel des Parierens mit dem eigenen Schild und des geschickten Durchstoßens der Deckung des Gegners, daß über Leben und Tod entscheiden kann. Als erfahrener Kämpfer kann Duncan auf diese Weise rasch die übermütigsten Angreifer erstechen. Doch der Vorteil währt nicht lange, denn schon erspäht er im Augenwinkel einige jüngere Clansmänner des Feindes, die sich um die Hauptlinie der Schlacht herum geschlichen haben, und nun versuchen, ihn von hinten feige zu erdolchen. Doch nicht mit einem MacKenzie! Schnell springt Duncan zwei, drei Schritte zurück und hat die Angreifer nun vor sich und damit ihre Taktik zunichte gemacht. Allerdings sieht er sich nun gleich drei oder vier Feinden gegenüber. Ein prüfender Blick über das Schlachtfeld läßt erahnen, daß die meisten der eigenen Clansbrüder in einer ähnlich vertrackten Situation sind. Kann diese Schlacht angesichts der ungleichen Kräfteverhältnisse noch gewonnen werden? Ergeben wird man sich auf alle Fälle nicht und so stößt Duncan noch ein letztes kurzes Stoßgebet an die Ahnen hervor, bevor er sich der gegnerischen Übermacht entgegen wirft...

Wir befinden uns im Jahr 1005 im Königreich Schottland. Das Land ist bereits seit einigen Jahrhunderten christianisiert und obwohl die Druiden ihre uralten Kultstätten verlassen haben und offiziell Christen geworden sind, leben besonders im unwegsamen Hochland die alten keltischen Bräuche weiter fort. Die dort ansässigen Clans leben weitestgehend unabhängig und selbst bestimmt in ihren alten Traditionen.

Eine dieser Traditionen ist die des „Tanistry“, bei der für jeden Herrscher ein Tanister (Stellvertreter) gewählt wird, der nach



Foto: Felix Richter

dem Tod des Herrschers dessen Position übernimmt, was die sofortige Wahl eines neuen Tanisters mit sich bringt. Malcolm II., der gerade den schottischen Thron durch feigen Mord erobert hat, will das Tanistrysystem abschaffen und in ein Erbkönigtum verwandeln.

Die vier bedeutendsten schottischen Clans dieser Zeit, die MacKenzies (Weinbacher Wandervogel), die Gunns (Jungenbund Phoenix), die MacGregors (Pfadfinderbund Kreuzfahrer) und die Gordons (Christlicher Pfadfinderbund Saar) wollen dies jedoch verhindern und den Chief des mächtigsten Clans der Highlands zum Tanister wählen. Dieser soll die Freiheit garantieren und schnellstmöglich die Nachfolge des Königs antreten.

Natürlich hält sich jeder dieser Clans für den mächtigsten und möchte aus seinen Reihen den Tanister stellen. Als Zeichen der Macht gelten nach wie vor die keltischen Runensteine. Diese ruhen immer noch in den alten, verlassen Kultstätten der Druiden, von denen niemand mehr genau weiß, wo sie sich befinden. Die Wahl des Tanister am Whitsun-Abend (Pfingstsonntag) wird derjenige gewinnen, dessen Clan die meisten Runensteine vorweisen kann.

... Mit federnden Schritten rennt Duncan MacKenzie über einen Berggrücken des Heartmountain und springt dabei geschickt über Felsblöcke und an Zwergsträuchern vorbei. Dicht hinter ihm sind seine beiden Neffen Findláech und Kenneth. Alle drei keuchen schwer unter der Last ihrer kostbaren Beute. Denn sie tragen drei magische Runensteine mit sich, die sie in einer alten, verlassenen Kultstätte gefunden haben. Es erfüllt sie mit Stolz und Ehrfurcht diese kunstvollen Insignien ihrer keltischen Vorfahren in den Händen zu halten. Ihre Macht ist direkt spürbar und Duncan kommt es so vor, als könne er Bäume ausreißen. Ihr Clanchief hatte ihnen den Auftrag gegeben nach den Steinen zu suchen und sie haben ihn nicht enttäuscht. Jetzt gilt es nur noch die wertvollen Gegenstände in Sicherheit zu bringen, sodaß kein anderer Clan sie erbeutet. Duncan weiß, was auf dem Spiel steht, deshalb muß er schnell sein und den anderen immer einen Schritt voraus sein. Mit Zufriedenheit stellt er fest, daß seine beiden Neffen, trotz ihrer erst zwölf Jahre, mühelos mit ihm mithalten und ebenso gekonnt über das zerklüftete Gelände springen wie er. Duncan erinnert sich an einige Felsspalten auf der anderen Seite des Berggrückens, auf die er nun zusteuert. Noch ein paar lange Sätze und die drei Krieger der MacKenzies sind wie vom Erdboden verschluckt. Ein besseres Versteck als diese Felsspalte gibt es in den ganzen Highlands nicht. Hier sind sie erst einmal vor Feinden sicher. Trotzdem klopf ihr Herz vor Aufregung, so daß es fast zu bersten droht. Wenn diesen Herzschlag nur niemand hören kann...

Als der Whitsunabend naht, versammeln sich alle Clans auf der Bastion der Burg Heartmountain. Trommeln und Fackelträger künden König Malcom II an. Die Spannung steigt, noch halten allen Clans ihre eroberten Runensteine verborgen. Wer wird Sieger sein?! Als dann junge Kämpfer die schwere Last zum König tragen, braucht niemand zu zählen, die Unterschiede sind offensichtlich.



Wieder erhebt der König das Wort: „...und verkünde hiermit den Chief der MacKenzies als Besitzer der meisten Runensteine zum neuen Tanister des Königs.“

Ein Jubel bricht unter den Männern los, in den sich das Schlagen der Trommeln und das Pfeifen des Dudelsacks mischt, um ihren Chief gebührend zu feiern. Die MacKenzies sind nun der mächtigste Clan Schottlands und die Highlands bleiben frei und unabhängig. Fast zwei Tage und eine ganze Nacht hindurch haben sie gekämpft, sind gelaufen und haben dabei die weiten Highlands durchstreift. Sie haben den bitteren Schmerz des Todes kennengelernt, aber auch den be-

rauschenden Jubel nach einer gewonnenen Schlacht. Diese Erfahrungen kann ihnen keiner mehr nehmen. Genauso wenig wie ihre jugendbewegte Freiheit, die unter anderem beinhaltet solche Geländespiele mit Holzschwertern und Kämpfen, bei denen es auch mal blaue Flecken geben kann, machen zu können. Diese Tatsache wird schließlich auch mit den anderen drei Clans zusammen die ganze Nacht hindurch gefeiert. An diesen Tag wird man sich noch lange erinnern...

FELIX RICHTER, WEINBACHER WANDERVOGEL