

# Das Erwachen der Magie

Erst herrschte auf Radva über den Landesteil Markwacht das Königshaus Markenstein.  
Es war üblich, dass der Herrscher unter seinen Eben einen Nachfolger aussucht. König Herbold von Markenstein hatte vier bezaubernde Töchter, und als er immer älter wurde überlegte er lange, wie er seinen Nachfolger auswählen sollte.  
Bald hörte er von einem Spiel, welches gut sei um die Tugenden eines Menschen zu erzeugen.  
Von der Idee angelan, tis er das Spiel für seine Töchter anfertigen und verschunke es weiter Ausführungen im gesamten Königreich, damit seine Kinder mit verschiedensten Partnern üben könnten.  
Zu Beginn erklärte er seinen Töchtern die simpeln Regeln:

1: Die Steine sind schwarz und weiß und werden nach einander abwechselnd auf die Schnittstellen der Linien gesetzt. Schwarz beginnt.

2: Hat ein Stein keine Freiheiten mehr, gilt er als Gefangener und kann vom Brett genommen werden.

3: Der Spieler, der am Ende das größere Gebiet kontrolliert, hat gewonnen.

Schnell entschied die jüngste Tochter, dass sie weder die Geduld noch die Ausdauer besäße, sich einem solchen Spiel lange zu widmen.

Nach einem Jahr, in dem das Spiel zur Mode geworden war, stellte die älteste Tochter fest, dass ihr Spiel sich schlicht nicht mehr verbesserte. Die Logik und Taktiken waren ihr einfach nicht gegeben.

Von den beiden noch verbliebenen Schwestern wurde die abermals ältere bald ungeliebt bei anderen Spielern. Sie verhielt sich bei Spielen gegenüber Schwächeren gegenüber unverschämt und überheblich.

überlegenen Gegnen jedoch respektlos.  
So wurde dem Vater klar, dass seine Tochter  
Annabelle die geeignete sei, sein Erbe anzutreten.  
Annabelle war stolz auf ihre Leistungen, doch als  
ihre Vater krank wurde überkam sie die Angst,  
jemand könnte doch besser geeignet sein als sie  
selbst, und so sprach sie ein Verbot über das  
Spiel aus und ließ alle Spiele vernichten, bis  
auf ihrem eigenen, das sie gut verstand und zu  
mit ausgewählten Gegnen spielte.

Die Jahre zogen ins Land und Annabelle  
übernahm immer mehr Aufgaben ihres Vaters, bis  
dieser schließlich verstarrt und ihr sein Erbe  
überschrieb.

Die neue Königin begann schnell sich Gedanken zu  
machen, dass auch sie nicht ewig bliebe und

entschied, dass sie sich vermählen müsse. Doch ihr Gefährte sollte ebenso würdig sein wie sie selbst und so entschied sie, dass jeder Bewerber ihren Qualifikationen entsprechen müsse. Jeder Bewerber, der anreiste und sich vorstellte wurde für einen Rondlauf eingeladen um sich der Königin zu beweisen. Einige zogen ins Land und wurden durch ihre fehlende Präzision ausgeschlossen, andere versuchten, der Königin ihr Spiel zu stibitzen, aus einem ihrer zahlreichen Verstecke, um heimlich zu üben. So gab die Königin ihre Brett für mehrere Stunden täglich frei, damit die Anwerber üben könnten. In den Übungsstunden zeichneten sich die ungestümen und wagensetzen, sowie die unbeherrschten und launischen schnell ab. Als bald kaum noch Anwerber kamen verlor die Königin Annabelle

faßt der Glauben an ihre Idee, als der junge  
Aemilius von Averhus sie errichtete und sie um ein  
Spiel bat. Nach mehreren Stunden zählten sie  
ihre Gebiete aus und fanden sich in einer Pat-  
Situatior wieder. Täglich spielen sie aufs Neue,  
doch auch nach einer Woche, einem Monat auf  
konnte kein Gewinner ermittelt werden.

In all den Stunden zwischen den Spielen zeigten  
sie viel Geduld, lernten sich kennen und wurden  
gute Gefährten. Da beschloß Annabelle, dass Handeln  
nicht immer das Weiseste sei und ließ ihrer beiden  
Spielsteine hoch über ihrem Thronen in den Schluss-  
stein einarbeiten. Direkt darauf fragte sie ihren  
tauen Freund nach seiner Meinung, da sank er  
auf ein Knie nieder, lachte sie an und meinte:  
„Na, wo du die letzte Stunde des Spiels

gemeisterst hast, möchtest du mich als deinen  
Gemahl nehmen? Ich habe keine Ländere wie du  
und stehe in der Erbschaft meines Hauses weit  
hinten, aber Liebe für dich frage ich tief in mir."  
Sie zog ihn zu sich hoch, ihren ebenbürtigen  
Freund, und als sich ihre Lippen zum Kusse  
berührten, knisterte die Luft und die Magie  
erwachte zum Leben.