



# Südtirols Sagenwelt

## Die Fänessage – Nationalepos der Ladinier

### Teil 1: Der rote Berg

Die Felsen der Hohen Gaisl in den Pragser Dolomiten nördlich von Cortina waren früher von zahlreichen Murmeltieren bewohnt. In einer der Höhlen wohnte eine alte Anguàna, eine jener Wald- und Wasserfrauen, die man auf Bergen und in Gewässern findet.

Eines Abends kam eine junge Frau mit einem Mädchen. Die Frau war sehr blass und starb gleich nach ihrer Ankunft. Die Anguàna kümmerte sich um das Kind und zog es groß. Auch die Murmeltiere verbrachten Zeit mit dem Mädchen, das bald Moltina genannt wurde. Sie brachten sie in ihre Klüfte und spielten mit ihr. Moltina lernte die Sprache der Murmeltiere und konnte sogar die Gestalt der Murmeltiere annehmen.

Eines Tages kam ein Prinz in die Gegend. Er traf Moltina und machte sie zu seiner Verlobten. Zurück am Hofe, erzählte er allen von seiner Braut, aber alle sagten, es sei unmöglich, dass der Prinz ein unbekanntes, fremdes Mädchen heirate. Er aber setzte sich durch.

Während der Prinz auf dem Schloss alles für die Hochzeit vorbereitete, lief Moltina den Berg hinauf und erzählte den Murmeltieren, Gräsern, Blumen und Felsen von der bevorstehenden Hochzeit mit dem Prinzen. Der Anguàna sagte sie, dass sich alle mit ihr freuten, sogar die Felsen. Diese seien ganz warm geworden, als sie die Hand auf sie gelegt habe. Da sagte die Anguàna: „Das bedeutet, dass der Berg an deinem Schicksal teilnimmt und dass er mit dir auch künftig fühlen und leiden wird.“

Nach der Hochzeit lebte Moltina mit dem Prinzen auf dem Schloss. Eines Tages wurde auf dem Schloss ein Fest gefeiert, bei dem Moltina das erste Mal den fremden Fürstinnen und Königinnen vorgestellt wurde. Als die Frauen alleine im Saal waren, machte eine Königin den Vorschlag, jede der Anwesenden solle von ihren Ahnen und deren Taten erzählen. Als die Reihe an Moltina war, wurde diese feuerrot im Gesicht. In diesem peinlichen Moment stürzte der Hofmeister herein und sagte den Damen, sie sollten aus dem Fenster schauen, der große Berg im Westen habe sich blutrot gefärbt. Moltina aber verließ das Schloss und flüchtete in den Wald. Der Prinz suchte nach ihr, aber sie war nicht bei der Anguàna. Diese erzählte ihm von der besonderen Verbindung zwischen Moltina und dem Berg. Da verstand der Prinz, warum sich der Berg rot verfärbt hatte und sagte: „Die arme Moltina hat sich geschämt,

weil sie keine Ahnen aufzählen konnte.“ Sieben Tage blieb Moltina verschwunden, bis der Prinz sie fand. Moltina aber wollte nicht mehr mit ihm ins Schloss zurückkehren, da sie sich so schämte. Sie schlug dem Prinzen vor, er solle bei ihr in den Bergen bleiben. Weil er sie liebte, tat er dies und kehrte nur manchmal alleine ins Tal zurück.

So vergingen mehrere Jahre, und die beiden hatten ein Kind bekommen. Eines Nachts hörten sie Waffengeklirr und Pferdestampfen. Während Moltina und das Kind sich in Murmeltiere verwandelten, wälzte der Prinz zum Schutz große Steine vor die Höhlenöffnung. In der folgenden Nacht waren die Geräusche wieder zu hören. Der Prinz folgte ihnen und sah auf einer Weide bewaffnete Männer, die militärische Übungen machten, aber im Kämpfen nicht geübt waren, alles ging durcheinander. Als die Männer eine Pause einlegten, ging der Prinz zu ihnen. Sie erklärten ihm: „Wir heißen Fànes, sind friedfertige Leute und wohnten lange Zeit in Frieden. Da wir nun erfahren haben, dass ein fremdes Volk uns überfallen will, rüsten wir zur Abwehr. Die Übungen machen wir bei Nacht.“ Der Prinz gab ihnen Ratschläge zu den Waffen und der Kampfordnung, und sie baten ihn, ihre Übungen zu leiten. Er führte die Fànes in den Krieg, und sie gewannen. Nach der Heimkehr riefen diese den Prinzen zum König der Fànes aus, bauten ihm eine Burg am Felsengebirge der Conturines im Gadertal und malten, bevor der König mit seiner Frau Moltina diese Burg bezog, ein weißes Murmeltier an die Hauptmauer. Alle Fànes führten fortan das Murmeltier auf ihren Schilden, denn es gab ein Bündnis zwischen den Fànes und den Murmeltieren.

Das Reich der Fànes wuchs an Macht und Ansehen. Eines Tages besuchten der König und die Königin die Anguàna. Als Moltina der Alten sagte, sie schäme sich immer noch, das Stammschloss ihres Gatten zu besuchen, da sagte die Alte: „Wenn es so ist, dann wird der Berg für immer rot bleiben.“ Und so geschah es. Fortan wurde der Felsen „Croda rossa“ (dt.: Hohe Gaisl) genannt.

### Teil 2: Aufstieg und Fall der Fànes

Viele Jahrhunderte waren seit Moltina und dem ersten Fàneskönig vergangen. Es gab ein geheimes Bündnis zwischen dem Fànesreich und den Murmeltieren, aber nur die Mitglieder



## Südtirols Sagenwelt

des Königshauses wussten davon. Als die letzte Fänes-Prinzessin einen fremden Fürsten heiratete, erzählte sie ihm nicht davon, da ihr die Verbündeten zu ärmlich erschienen.

Eines Tages ging der neue König der Fänes aber ein Bündnis mit einem Adler ein, der in Wirklichkeit der König der Einar-migen war. Dieser schlug ihm einen Zwillingstausch vor, so wie es in den Bergen der Fänes Brauch war. Hat jemand Zwillinge, so gibt er eines der Kinder seinem Bundesbruder, dieser tut das gleiche, und das Kind des einen wird das Kind des anderen. Dies war ein Geheimbund, und der König erzählte niemandem davon, auch nicht der Königin.

Nach einiger Zeit kamen in der Königsburg der Fänes an den Conturines Zwillinge zur Welt, zwei Mädchen, die man nicht unterscheiden konnte. Sie hießen Luyänta und Dolasilla. Eines Morgens fanden die Dienerinnen Dolasilla in ihrer Wiege, aber an Stelle von Luyänta lag da ein weißes Murmeltier. Die Königin wollte, dass man dies dem König nicht mitteilte. Der wiederum beauftragte einen Diener, mit den beiden Mädchen zu einem Berg zu reiten. „Dort wird ein Adler kommen und eines der Kinder mitnehmen. Erzähle aber niemandem davon, sag bei deiner Rückkehr, ein Räuber habe es gestohlen.“ Der Diener aber konnte seinen Mund nicht halten, und so erfuhr die Königin von dem Plan. Sie ordnete an, die beiden Kinder in Tücher zu hüllen und dem Diener auf den Rücken zu schnallen, so dass er nicht sähe, was er da trug. Wenn er dann mit dem Murmeltier zurückkäme, würde er glauben, der Adler habe es hineingelegt.

Der Diener ritt in die Berge, dort kam der Adler und nahm das Murmeltierchen mit. Er legte es auf einem Vorsprung ab, doch es schlüpfte heraus und verschwand in einer Felsspalte. Auf dem Heimweg wurde der Diener von Spina de Mül (dt.: Maultier-Gerippe) angegriffen, einem mächtigen und gefährlichen Zauberer. Doch er konnte sich gerade noch retten, und Dolasilla blieb unversehrt. Bald schloss sich ihnen ein Knabe aus dem Stamm der Duranni an. Da er Krieger werden wollte, musste er allein und ohne Waffen ein Abenteuer bestehen.

Es dauerte nicht lange, da kam Spina zurück und griff erneut an. Der Knabe bewarf ihn mit Steinen, die immer genau das Ziel trafen, obwohl es finster und nebelig war. Als Spina zusammenbrach, fragte er den Knaben, wer er sei. Dieser antwortete, er habe noch keinen Namen. Daraufhin sagte Spina:

<sup>1</sup> Er nahm gerne die Gestalt eines halbverwesten Maultieres an

„Dann will ich dir einen Namen geben. Du siehst im Dunkeln und bist ein unerschrockener Nachtkämpfer, also heißt du *Ey-de-Nét* (dt.: Nachtauge)“, und verschwand. Der Knabe aber fand am Boden einen Gegenstand, den der Zauberer beim Kampf verloren hatte: die Rayéta, den größten Schatz im ganzen Land. Es war ein funkelnder Edelstein. Der Knabe schenkte ihn der Dolasilla.

Wieder im Königsschloss, erzählte der Diener, ein Kind sei ihm geraubt worden. Dem König aber sagte er die Wahrheit, und die Königin wusste Bescheid. Diese freute sich, dass es sich dabei um das Murmeltier gehandelt hatte.

Eines Tages brachte der Adler einen seiner Zwillinge dem König. Der König aber verlor das Adlerjunge auf dem Nachhauseweg. Zu Hause angekommen, erfuhr er, dass er einen Prinzen erhalten habe, dieser jedoch nur einen Arm besitze.

Nun begab es sich, dass der König sich einen Kronschatz zulegen wollte. Als er von einem Silbersee erfuhr, ritt er mit seinen Leuten und seiner Tochter Dolasilla sofort los, um im See nach einem Schatz zu suchen. Allein, seine Leute fanden nichts, dafür entdeckten sie am Berghang einige Höhlen, die voller Silberbarren und kostbarem Geschmeide waren. Da tauchten drei Mönche auf, die baten, ihre Habe nicht wegzunehmen, besonders nicht das Silberbüchlein, das ein kleines weißes Fell und ein Pulver enthielt. Da sagte der König: „Nimm du es dir, Dolasilla, und verwahre es gut.“ Dolasilla hatte mit den Zwergen Mitleid und brachte das Büchlein zurück. Glücklicherweise baten sie die Prinzessin, das Pulver in den See zu schütten, da sie dies nicht tun durften: „Jetzt wird der Schatz im See zu blühen anfangen, wir aber sind erlöst und dürfen in den Berg zurück. Wir schenken dir das Büchlein und das Fleckchen Fell, lass dir daraus ein Panzerkleid machen, denn du wirst eine Kriegerin werden, so mutig und siegreich, wie noch keine war. Bis zu deiner Hochzeit wirst du übernatürliche Kräfte haben. Dein Panzerkleid wird weiß sein wie der Schnee der Marmolada, und wenn es sich einmal verfärbt, dann ziehe nicht in die Schlacht.“

Zurück im Schloss erzählte Dolasilla ihrem Vater von der Begegnung, und sogleich wurde aus dem Hermelfell und dem Silber im Büchlein ein Panzerkleid genäht und von dem restlichen Silber ein Bogen gefertigt. Aus dem Schilf, das am Seeufer wuchs, wurden Pfeile gemacht. Es waren Pfeile, die ihr Ziel immer trafen.

Der König zog von nun an beherzt in den Krieg, Dolasilla an seiner Seite. Deren niefehlenden Pfeile brachten den Fänes einen Sieg um den anderen. Dolasilla wurde der Stolz der Fänes, aus



## Südtirols Sagenwelt

der Rayéta wurde für sie ein Diadem gefertigt, das sie fortan in der Schlacht trug. Und der König wurde reicher und reicher.

Inzwischen hatte Spina de Mül herausgefunden, wo sich die Rayéta befand und wollte sie wieder in seinen Besitz bringen. Er wollte gegen die Fänes in den Krieg ziehen und begab sich zum weit entfernt lebenden Volk der Duranni. Dort pries man die Kriegstaten des Prinzen Ey-de-Nét, der noch nie eine Schlacht verloren hatte. Die Duranni kannten Dolasilla nicht, also berichtete der Zauberer von ihren Kräften. Und Ey-de-Nét, in seinem Wagemut angestachelt, stimmte zu, in die Schlacht zu ziehen; er wollte versuchen, Dolasillas Pferd zu ergreifen und aus dem Schlachtgetümmel herauszuführen.

Im Kampfe trafen Dolasilla und Ey-de-Nét aufeinander. Sie sahen sich, und beiden kam es so vor, als würden sie sich kennen. Sie griffen sich nicht gegenseitig an. Dolasilla aber vergaß für einen Augenblick das Kampfgetümmel um sich herum, war unvorsichtig und wurde von einem Pfeil an der Schulter getroffen. Der Pfeil stammte von Spina de Mül. Ey-de-Nét war wütend, da Spina ihre Abmachung gebrochen hatte, und schleuderte den Zauberer fort, der betäubt zusammenbrach. Inzwischen gelang es den Fänes, den Kampf für sich zu entscheiden, und Ey-de-Nét musste sich in die Felsen retten.

Ey-de-Nét zog sich alleine in den Wald zurück und irrte viele Tage lang herum. Dabei dachte er immer an die reizende Dolasilla. Er wollte dem Gefolge Dolasillas angehören und sie fortan beschützen. So begab er sich zur Tsikúta, der Schwester von Spina. Tsikúta riet dem Prinzen: „Geh zum Berg Lätemar und sage den Zwergen, sie sollen einen Schild schmieden, so schwer, dass ihn kaum jemand tragen könne.“ Sie sagte aber auch: „Dolasilla wird dir etwas versprechen, das sie nicht halten wird.“

Die Prinzessin erholte sich in der Zwischenzeit. Der Pfeil hatte ihren Panzer durchbohren können, da er Zauberkräfte hatte. Um die Prinzessin vollkommen zu schützen, bräuchte es einen zauberfesten Schild. Der aber war so schwer, dass ihn nur Ey-de-Nét tragen konnte. Da wurde dieser vom König als Schildknappe bestellt und zog an der Seite Dolasillas in die Schlachten.

Als Dolasilla und Ey-de-Nét zu heiraten beschlossen, wehrte sich der König dagegen, er wusste ja, dass Dolasilla durch die Heirat ihre übernatürliche Stärke verlieren würde. Doch die Prinzessin wollte gar keine Kriegerin mehr sein.

Da kam dem König eine Idee: Er wollte den versunkenen Schatz im Felsengebirge der Auróna, jenem Goldland unter der Erde in Buchenstein (Belluno), erobern, danach würde er Dolasillas Hilfe nicht mehr brauchen. Mit Hunderttausenden von Arbeitern wollte er das Gebirge umgraben und den Zugang zum versunkenen Goldland aufschließen. Er verbündete sich daher mit den Nachbarvölkern. Für ihre Hilfe würde er ihnen sein eigenes Reich und Volk überlassen, er selbst aber wollte mit seinen Angehörigen und dem Kronschatz für immer in die Auróna hinunterziehen. Und so beging der eigene König Verrat an seinem Volk. Die neuen Verbündeten des Königs erklärten den Fänes also den Krieg, siegessicher, da der König ihnen versichert hatte, er werde dafür sorgen, dass Dolasilla nicht kämpfe.

Der König wusste, dass Ey-de-Nét und die Prinzessin sich versprochen hatten, nur noch gemeinsam zu kämpfen. Und so ließ er Ey-de-Nét kurzerhand des Landes verweisen. Dolasilla aber wollte – wie der König vorhergesehen hatte - ohne Ey-de-Nét nicht kämpfen. Nur um der Mutter und des Bruders Willen und im Gefühl, dass sich alle an sie klammerten und sie die einzige Rettung war, gab sie endlich nach und sagte die Teilnahme am Kampf zu.

Ey-de-Nét hielt sich im Wald auf und traf dort auf eine Krähe, die ihm mitteilte, dass Dolasilla kämpfen werde. Nun ging der Prinz zu den Myanines, die in die Vergangenheit und in die Zukunft schauen konnten. Sie prophezeiten ihm den baldigen Tod Dolasillas.

Als die Angreifer hörten, dass Dolasilla doch kämpfen würde, fühlten sie sich vom Fäneskönig betrogen. Da halfen Spina und seine Schwester Tsikúta, der Prinzessin dreizehn ihrer silbernen Pfeile zu entwenden. Die Feinde wählten ihre besten Bogenschützen aus und gaben diesen die Pfeile.

Am Morgen der Schlacht, als Dolasilla ihr Pferd bestieg, da geschah etwas Eigenartiges: Ihr ansonsten weiß leuchtendes Panzerkleid verfärbte und verfinsterte sich. Sie wusste, was dies zu bedeuten hatte, ließ sich vor ihrem Volk aber nichts anmerken.

In der Schlacht auf den Almen von Pralongia bei Corvara in Alta Badia – in anderen Quellen auf Armentara bei Wengen in Alta Badia – gewannen die Fänes bald die Überhand, da sich die Feinde von dem dunklen Panzer der Dolasilla täuschen ließen und sie nicht erkannten. Als die Fänes den Sieg fast sicher hatten, erkannten die feindlichen Bogenschützen aber Dolasilla und schos-



# Südtirols Sagenwelt

sen auf sie. Die Fänes zogen sich daraufhin mit der schwer verletzten Prinzessin zurück, die bald darauf starb.

Die Verwundeten konnten sich ins Schloss retten. Die Königin hieß die Leute an, die Zugbrücke hochzuziehen und die Burg bis zur Dunkelheit zu halten. In der Nacht wollte sie ihre geheimen Verbündeten rufen. Die Murmeltiere hörten sie aber nicht. Erst in der fünften Nacht erschien ein weißgekleidetes Mädchen, das mit Pfeilen auf die Feinde schoss und das Dolasilla so glich, dass die Feinde ängstlich die Flucht ergriffen. Es war die Zwillingsschwester Luyànta. Sie sagte, die Feinde würden zurückkommen, sie würden entdecken, dass sie selbst nicht die mächtigen Pfeile ihrer Schwester besaß. Sie sagte auch: „Die Murmeltiere sind gekränkt, weil du und Vater das Bündnis nicht gehalten habt. Das Zwillingsskind der Murmeltiere wurde sogar einem Adler übergeben und konnte nur knapp in den Berg zurückkehren. Du musst mit ihnen verhandeln, damit sie euch helfen.“

Da erklärte die Königin den Murmeltieren alles, nahm die ganze Schuld auf sich und erzählte ihnen vom Bündnis ihres Mannes mit den Adlern. Die Murmeltiere verziehen ihr, erneuerten das Bündnis und sagten: „Deine Kinder können das Reich erneuern. Ihr müsst die Burg aufgeben und räumen, um zu uns herabzukommen in die Erde. Luyànta wird euch führen. Ihr kommt dann an einen Ort, wo ihr euch erholen könnt. Dann beginnen neue Kämpfe, und ihr werdet euch auf jenen Bergen behaupten, wo die ältesten Sitze der Fänes waren; und euer Reich wird wieder berühmt und mächtig werden.“

Als die Lage der Verteidiger auf dem Schloss immer brenzlicher wurde, führte Luyànta die Fänes in den Berg – vermutlich den Seekofel am Pragser Wildsee - hinein. Die Fänes blieben in den unterirdischen Höhlen, während die Murmeltiere ihren Winterschlaf hielten. Der Feind aber zerstörte inzwischen Fänes und erbeutete sogar Dolasillas Pfeile. Die Rayéta hatte Spina bereits wieder in seinen Besitz gebracht.

Der König aber hatte sich auf den Berg Lagazuoi gerettet. Seine Verbündeten bezichtigten ihn des Verrats; der König soll zu Stein geworden und seitdem als „falscher König“ (ladinisch: el fautso rego) am Falzarego-Pass zu sehen sein.

## Teil 3: Der Plan der Erneuerung

Im Frühling erwachten die Murmeltiere und rieten den Fänes: „Erst müsst ihr die höchsten Gipfel besetzen und dann dringt ihr allmählich in die tieferen Gebiete vor. Wir werden euch überall helfen und beistehen. Ist der Feind zu stark, so zieht euch in unsere verborgenen Behausungen zurück. Ist er schwach, so dringt ihr vor.“ Die Königin und Luyànta waren einverstanden, aber dem Adlerprinzen missfielen die Weisungen der Murmeltiere. Diese prophezeiten: „Sieben Sommer lang werdet ihr kämpfen und in jedem Sommer einen Berggipfel zurückerobern. Im siebten Jahr geben die Feinde nach und überlassen euch eure alten Sitze. Die Eroberungen Dolasillas sind aber für immer verloren.“ Der Adlerprinz wollte sich damit nicht zufrieden geben und verließ die Höhle. Die Königin und Luyànta aber eroberten mit ihren Leuten jeden Sommer ein weiteres Stück Land zurück. Das Bündnis der Fänes mit den Murmeltieren war jetzt nicht mehr geheim. Man trug nun auf jedem Schild das Murmeltierwappen und einen blauen Stern, zur Erinnerung an Dolasilla und ihre Rayéta.

In der Zwischenzeit hatte der Adlerprinz die Fürstin der Einarmligen geheiratet, und sie hatten einen gemeinsamen Sohn, der aber, im Gegensatz zu seinem Vater und zu seiner Mutter, zwei Arme hatte. Nach sechs Jahren holte der Flammenadler den Prinzen, um mit ihm zusammen die niefehlenden Pfeile seiner Schwester zurückzuerobern.

Als Herrscher und Menschen des langen Krieges müde waren, wurde eine Versammlung mit den Vertretern der Fänes anberaumt. Man wollte den Krieg beenden und einigte sich darauf, dass die Gebiete, welche seit Menschengedenken den Fänes gehört hatten, diesen für immer bleiben sollten, während die Eroberungen des letzten Königs an die Verbündeten zurückfallen sollten. Plötzlich tauchten jedoch zwei Adler auf, von denen einer der Adlerprinz war. Dieser begann sofort damit, sein Volk gegen diese Vereinbarung aufzuhetzen und sich nicht mit so wenig zu zufrieden zu geben. Die Krieger spendeten ihm Beifall. Der Adlerprinz hatte es geschafft, die Mehrheit für einen erneuten Krieg zu begeistern.

Es kam zu einem fürchterlichen Kampf, bei dem die Fänes gegen alle Nachbarvölker kämpften. Sogar die jungen Mädchen fochten mit und auch die Einarmligen kamen den Fänes zu Hilfe. Doch die Verbündeten waren zu viele, und die Fänes wurden geschlagen. Einige wenige folgten dem Rat der Königin und zogen sich in die Höhlen der Murmeltiere zurück, die anderen starben.



## Südtirols Sagenwelt

Der Adlerprinz war gefallen und zugleich war auch seine Frau verstorben. Da holte der Flammenadler deren kleinen Sohn und brachte ihn zu den Fänes. Er sagte: „Das Reich der Fänes wird von diesen wenigen Menschen erneuert werden, falls dieser da imstande ist, die niefehlenden Pfeile aufzufinden und mit ihnen zur Stelle zu sein, wenn einst die große Stunde schlägt.“ Die Fänes waren bei den Murmeltieren in Sicherheit, die Königin und Luyänta verbargen sich im See – vermutlich dem Pragser Wildsee im Pustertal -, aus dem ein Felsentor in unbekannte Tiefen führt; den Knaben aber brachte der Flammenadler nach Contrin, zum König Sábya da Fög, bei dem er würdig aufwachsen und das Kriegshandwerk erlernen sollte. Dieser verbündete sich mit den Arimannen, und nach einer gewonnenen Schlacht fand das Volk der Arimannen den Knaben in den Trümmern. Man nahm ihn mit und nannte ihn Lidsanèl, und er blieb als Trommler bei der Truppe.

Lidsanèl wurde der größte und stärkste von allen Arimannen. Eines Tages sagte ihm eine Waldfee, dass er König von Fänis werden könnte, wenn es ihm gelänge, die niefehlenden Pfeile aufzufinden. Das sei aber sehr schwer, denn er müsse dreimal seinen heißesten Wunsch unterdrücken.

Zweimal erschien die Waldfee Lidsanèl und fragte ihn, was er sich wünsche. Er aber vergaß dabei jedes Mal die niefehlenden Pfeile. Seine Wünsche hatten immer mit Anita zu tun, die er über alles liebte. Anita aber verstarb. Da begegnete ihm wieder die Waldfee und fragte, was er sich wünsche. Er wollte Rache an den Trusänern, da diese für den Tod Anitas verantwortlich waren. Die Waldfee versetzte: „Wehe, Prinz! Zum dritten Mal hast du die niefehlenden Pfeile verleugnet oder vergessen. Nun ist das Reich der Fänes verloren und auch dich wird bald der Tod ereilen.“ Tatsächlich fiel Lidsanèl bald darauf im Kampf gegen die Trusäner.

Jährlich einmal in der Sommernacht erschien ein Boot auf dem Pragser Wildsee unter dem Seekofel. Dieses kam aus einem Tor heraus und in ihm saßen die alte blinde Königin der Fänes und Luyänta. Die Königin spürte in diesem Jahr, dass ihr Enkel – Lidsanèl - verstorben war. Im folgenden Jahr, als das Boot wieder über den See fuhr, ertönten die freudigen Fanfaren der silbernen Trompeten, die die große Stunde verkündeten und nach dem Helden riefen, der das Fänesreich erneuern sollte. Aber der Held war tot. Die Königin sagte zu Luyänta: „Lass mich die Töne hören, die so oft erklingen, als unser Reich noch bestand. Dann will ich schlafen gehen am Grunde des Sees, denn das Reich der Fänes ist versunken. Aber tief im

Felsengebirge, bei den Murmeltieren, wohnen die Letzten unseres Volkes und warten, bis einst die verheißene Zeit kommt, die Zeit des Friedens und der Gerechtigkeit. Dann werden alle auferstehen und erlöst sein, die gelitten haben in den Bergen.“