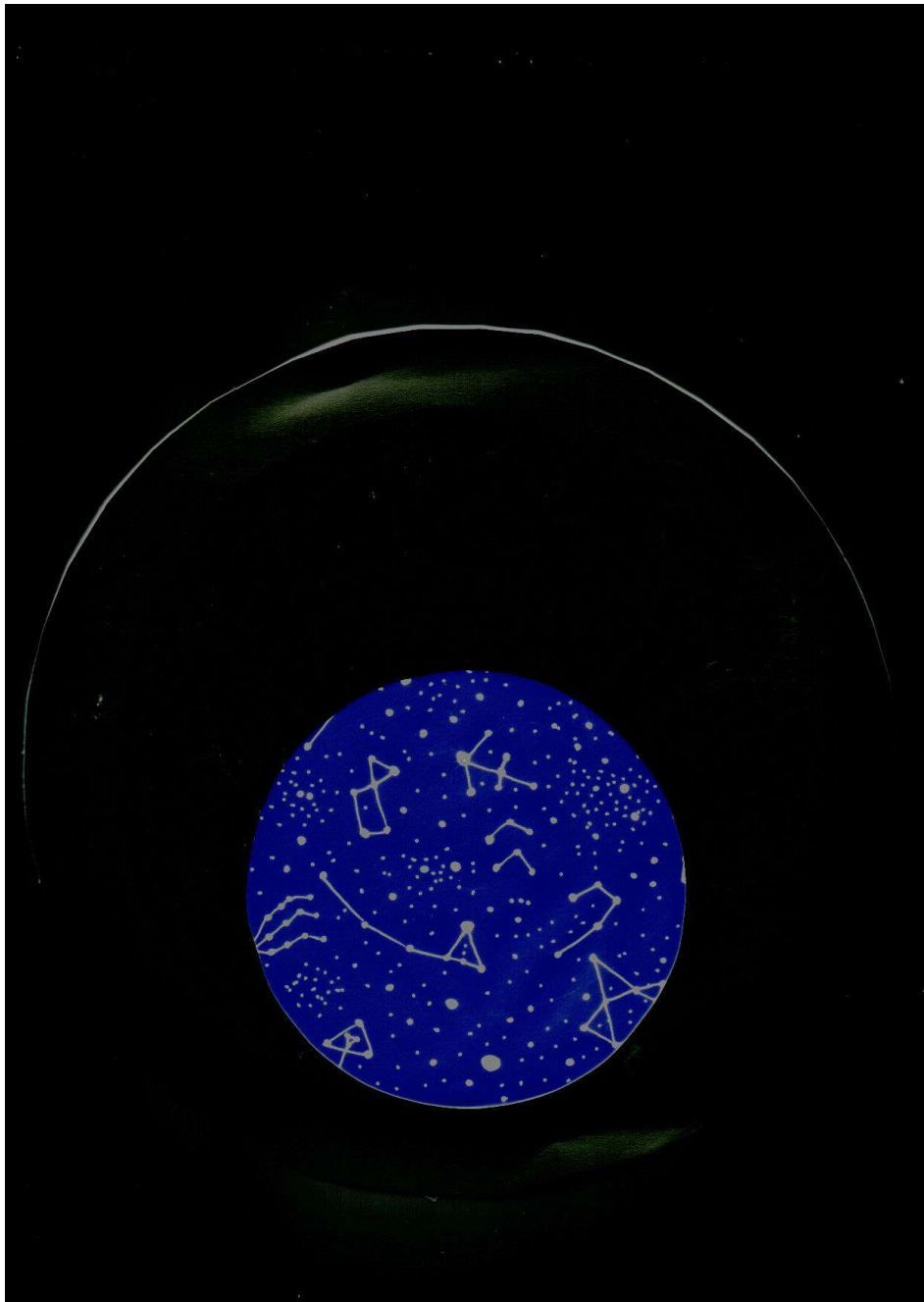


Bote von Cyrianor



Nr.5

Für die Monde von Katze und Drache
im Jahr der Gestirne 423 n.P.

Seid begrüßt!

Eintreffschluß für den nächsten Spielzug (Einhorn/Wolf 423 n.P.) ist am 14.5.04. Das ist kurz, aber wenn das klappt mache ich die Auswertung vielleicht schon an dem Wochenende. Sonst erst im Juni.

Lange hat es gedauert und ich habe keine akzeptable Entschuldigung. Tut mir leid, wird hoffentlich in diesem Ausmaß nicht wieder vorkommen. Ehrlich gesagt, ist es trotzdem keine besonders gute und ausführliche Auswertung, weil ich es endlich hinter mich bringen wollte, aber zwischen Start und Ende der Auswertung zuviel vergessen haben dürfte. Um wieder in Übereinstimmung mit der myranischen Zeit zu kommen, müssen wir entweder gelegentlich einen Zug ausfallen lassen oder einen „Schnellzug“ machen, wo ich euch und mir wenig Zeit gebe, dafür aber auch nicht auf Kultur dränge.

Bis ich mit meiner inoffiziellen Pause ein wenig abgewürgt habe, hatte Cyrianor 21 Spieler in dreizehn Reichen. Es waren in diesem Zug um die 70 Botschaften geflossen <stresslassnach>.

Diese Auswertung ist wie ihr hoffentlich mitbekommen habt, nicht mehr mit Promy erstellt worden, welches auf meinem neuen Rechner einfach nicht mehr läuft (Unter XP geht es nicht, und Win98 kommt wegen meines GB Ram nicht in Frage). Zu unser aller Glück bastelt Tim Pöpken (SL Nykerien) bereits seit einiger Zeit an einem eigenen Auswertprogramm. Dies hat den Vorteil, dass es tut, was es offiziell bereits tun soll und nicht so oft sch... baut. Es kann aber noch längst nicht alles und bedarf noch viel Handarbeit. Dazu ist es nicht sehr bedienungsfreundlich, was aber durch den guten Support wettgemacht wird.

Euch betrifft im wesentlichen bisher die neue Karte: Ihr könnt dort eure Einheiten (die Nummern, keine Bildchen wie bei Promy <guuut!>) sehen und welche Bewegungen sie gemacht haben, zumindest soweit ich sie nicht per Hand ziehen musste (zB Zug nach Kampf -> löschen und neusetzen <nicht gut>). Blasse Kf waren mal in eurem Sichtbereich, sind es nun aber nicht mehr. Dummerweise schreibt das Programm mehrere Nummern übereinander wenn die Heere im gleichen KF stehen. Vergleicht ggfs bitte mit euren Tabellen.

Ein anderer Punkt ist die Bewegungsregel. Tim und sein Programm nutzen die Bewegungspunkte-Regel aus dem Basismodul, wir dagegen das einfache System aus dem Strategiemodul. Dadurch kann es zu Problemen kommen. Ich sage euch gleich, dass ich zum BP-System wechseln werde, sobald Tim das Programm soweit hat, dass ihr als Spieler Züge eingeben könnt, ohne rechnen zu müssen. Bis dahin werde ich mich so durchschlagen müssen.

In Euren Sichtungen stehen jetzt übrigens die Tage an denen ihr die jeweiligen Heere seht. Das geht von 1 bis 60, da wir bekanntlich zwei Monate spielen. Wie oben schon eure Bewegungen betreffend gesagt, ist auch das wegen der Handkorrekturen nicht immer ganz korrekt. Anzahl der Krieger oder Reiter sind natürlich wie früher auch nur ungefähre Angaben.

Kontrolliert bitte nach diesem Zug genau eure Karten und Heeresstände, da ich zum einen nicht hundertprozentig sicher sein kann, dass das Programm alles richtig macht und zum anderen bei der Eingabe auch Fehler unterlaufen sein können, speziell diesmal wo es so viel war.

Naja, ziemliches Durcheinander, aber es wird sich schon wieder einrenken. Fragt wenn ihr was nicht versteht.

Bitte denkt daran gelegentlich zu schreiben, welche Religionen in eurem Reich verbreitet, erlaubt oder verboten sind. Liste reicht erstmal, mehr wäre nett.

Viele von Euch, die den Weg des Kriegers eingeschlagen haben, sind besonders scharf auf die Fähigkeit „Heldenstatus“, offenbar ist sie aus strategischer Sicht besonders lohnend. Nach einem längeren Gespräch dazu, bin ich zu der Überzeugung gekommen, dass man diese Fähigkeit nicht „erlernen“ kann. Vielmehr muß man sie sich tatsächlich verdienen, dazu gehört auch die Beteiligung an Schlachten und Erlangung einer gewissen Berühmtheit über das eigene Reich hinaus.

Ich weiß, ich schulde den meisten von Euch noch einen Zauber oder eine Fähigkeit. Das Problem bei der neuen Hf-Regel scheint zu sein, dass es nur eine Fähigkeit gibt, die sofort was bringt.

Wir haben einige Wanderer auf dem Segment. Ich bin für jeden Schnipsel Kultur dankbar, der euer Reich beschreibt, zB die Städte, Dörfer, Einwohner, Verhalten gegenüber Fremden usw. Gerne auch erstmal kurz oder gar stichpunktartig. Genauer ausführen könnt ihr das dann immer noch.

Ich bitte nochmals darum jegliche Geheimkultur in der Datei selbst als solche zu kennzeichnen, und zwar ganz oben!

tschüß
Thomas

Wichtige email-Adresse: Vorstand: vorstand@myra.de Spielervertreter: dirk.linke@epost.de.

Impressum: Der Bote von Cyrianor ist ein internes Organ des Vereins der Freunde Myras eV. für die Teilnehmer an der Simulation von Cyrianor in Welt der Waben (WdW) und wird nicht separat verkauft. Verantwortlich für den Inhalt sind die einzelnen Autoren. Herausgegeben von Thomas Willemsen, Kohlerhof 6, 79211 Denzlingen, daehsquinn@aol.com im April 2004. Alle Rechte der (nichtkommerziellen) Veröffentlichung liegen beim Verein der Freunde Myras
--

Und der Traum geht weiter ...

und er färbte sich rot vor Blut zahlreicher sterbender Krieger. Auch in Nähe seines schlafenden Körpers wurde gekämpft. Doch konnten Waffen ihm genauso wenig schaden wie die Äonen der Zeit.

Wiedereinmal kam ein Eroberer in das Land der Gelben Türme, diesmal kam er aus Artris, wo Felix von Festiena herrscht. Seine Heere fielen in die Gelben Türme ein und nahmen mehrere Gemarken für Artris in Besitz.

An der Ophis-Küste im großen Sumpf kam es zu einer Schlacht zwischen den Norrytton-Anhängern aus Nor-1-Narlon und den Spinnenreitern der Xervs, welche das Inselreich für sich entschied. Doch im Gegenzug gewannen die Xervs die erste Seeschlacht dieser Epoche. Es war zwar wenig mehr als ein Scharmützel, doch es ermöglichte den Xervs Krieger auf einer Insel Nor-1-Narlons zu landen.

König Skratek griff mit seinen Königswölfen erneut Selerion an und bekam wieder eine blutige Nase. Vielleicht ist es eine wenig erfolgversprechende Taktik ohne Vorräuserkunder in feindliches Gebiet einzudringen und sich dort auf zahlmäßig überlegende Gegner zu stürzen.

Zwischen Kassar und Tareth Quan sind die Friedensgespräche offenbar vorerst gescheitert. Im Machairas des Rilith-Massivs vernichteten die Elfen ein Heer der Gogh vollständig, während andererseits Reiter aus Tarethien tief nach Kassar eindrangten. Vielleicht kann ein geheimnisvolle Vermittlerin das Blatt noch zu Gunsten des Friedens wenden und so einen Flächenbrand in diesem Teil Cyrianors verhindern.

Auch im Ophis Adalziens ist der Frieden in Gefahr. Nur knapp wurde ein Kampf zwischen den Xervs und den Cheykell vermieden werden. Doch wer wird sich hier als Vermittler anbieten?

In Ko'orr stürzt das königliche Archiv Ka'Tarrs ab. Von wo und wohin ist noch nicht bekannt, aber offenbar sind die meisten Dokumente aus jüngerer Zeit verloren sofern sich nicht noch Abschriften finden lassen.

Im Peristera verlassen die Heijm ihre heimischen Fjorde und stoßen in das Hinterland vor. Auch ein Dschungel wurde gesichtet und dieser wirkt nicht gerade einladend. Gar nicht weit liegt auf einer Waldhalbinsel ein geheimnisvolles Reich, geschützt durch uralte Magie.

Die Grauzwerge drangen derweil in eine Steppenlandschaft vor. Dort stießen sie auf ein Gebiet, welches von einem termitenartigem Volk beherrscht wird. Können zwei so fremdartige Spezies einen Weg der Verständigung finden oder steht hier ein Krieg an?

Der Träumer wusste schon lange, dass sein Schlaf von magischer Natur war und Cyrianor mehr Realität besaß als er zunächst geglaubt hatte. So wenig er sich auch erinnerte, wusste er doch genau, dass Magie schon immer ein Teil seine Seins gewesen war, schon lange bevor sein Schlaf begann. Vielfältig war die Magie doch in Cyrianor war wenig davon zu spüren. In den Zeiten des Umbruchs waren viele der Weisen verschwunden und ihre Schüler oft nicht in der Lage das Wissen ihrer Vorväter zu bewahren oder zurück zu erlangen, geschweige denn, es zu übertreffen. Doch es gab Suchende und ihr Erfolg würde die Welt verändern.

+ Z H A K E T I A +

Ereignisse im Raben- & Löwenmond 423 n.P.

Lyrland, Wahnhall und Hoffungsinseln

Lange schien es, als ob es keinen ernsthaften Widerstand gegen den Versuch der Nebcatlan gegen würde, auf Wahnhall Fuß zu fassen. Das Heer der Cyranier wurde von den Invasoren aus Gwynddor ohne große Schwierigkeiten vernichtet. Die Macht des Kultes um den Dämon Trillum und der Einfluss der Missionare des Xnum wurden geschickt gebrochen, indem verschiedene Volksgruppen gegeneinander ausgespielt wurden. Den Eroberungszügen begegnet niemand mehr, oder?

Mit den Kobolden, welche vor Jahren aus Tebreh kamen schien sogar eine friedliche Einigung möglich, die Nebcatlan luden ein zum Klabutlancoquansan, zum Koboldthing. Einigungen über Grenzen, Siedlungen und Steuereinnahmen auf Wahnhall wurde schnell erreicht, doch dann bestand der Anführer der Koboide, Kan Kumar Tulmak, der selber unsichtbar blieb und nur im Geiste mit den Menschen sprach auf Haaren von Chachalacti Quentha und Shourakboin Owlacta, beide magiebegabt, die für die Nebcatlan verhandelten. Beide weigerten sich, dieser Forderung nachzugeben, gelten die Koboide doch als Anhänger von Kur- Tulmak, dem Gott des Vodoo. Der Gesprächston wurde zunehmend aggressiver, Shourakboin entfernte die Zeichen der Unterhandlung und in der Mitte der Nebcatlan manifestierte sich ein blitzespeiender und säurespuckender Dämon, der Chachalacti schwer verwundete. Kan Kumar Tulmak wurde von den Weisen der Nebcatlan mit Blitzschlägen gejagt, wahrscheinlich aber nicht getroffen.

Nachdem so die Zeichen erst einmal auf Krieg standen überwachten Shourakboin und Chachalacti die Einschiffung ihrer Krieger um sie mit Hilfe der Flotte an weiteren Gebieten auf Wahnhall anzulanden. Ihre Magie wurde bald benötigt, denn magische Macht wurde vorbereitet um gegen das Eroberungsheer gewendet zu werden. Doch die Abwehr des Zaubers gelang Chachalacti. Die Krieger der Nebcatlan wurden ausgesandt, den wohl koboldischen Angreifer mit allerlei Schlagwerkzeugen zu töten. Aber ein geschickt gewähltes Versteck und möglicherweise ein zusätzlicher Unsichtbarkeitszauber verbargen ihn erfolgreich. Doch der Anführer der Nebcatlan befahl Stille und so konnten die Häscher hören, wie der feindliche Weise seinen Angriffszauber sprach. Zugleich schlugen ihre Blitzschläge in sein Versteck und hinderten ihn an der Vollendung seines Spruches. Die Krieger rückten ihm bedrohlich nahe und zwangen ihn zur hastigen Flucht. Nun konnten die Heere der Nebcatlan die ausgewählten Gebiete besetzen. Doch in ihrem Rücken manifestierte sich neuer Schrecken. Gigantische Kröten, die heiligen Kreaturen des Kur- Tulmak eroberten erst den Landstrich, den sie eben

verlassen hatten und besetzten dann die Küste der Gemarkung, die als nächste erobert werden sollte. Gegen diesen Feind griff auch Shourakboin zur Magie. Seine Flutwelle trieb das Krötenheer auseinander, so dass seine schließlich anlandenden Krieger keine Schwierigkeiten hatten, die verbliebenen Monster zu erschlagen. Noch von weiteren Manifestationen der Magie wird berichtet. Schleimige, quallenähnliche Wesen griffen die Schiffe der Nebcazin an, wurden aber von Delfinen vertrieben, ehe sie größeren Schaden anrichteten. In der Hauptstadt Sirinonocai wurde eine große, schwebende, kugelförmige Kreatur gesehen. Aber vielleicht spielten hier auch die Nerven den durch Berichte über so viel Zaubermacht gereizten Nebcatlan einen Streich. Wer angesichts von so viel Zauberei den Durchblick verliert sollte sich vielleicht bei Valkor, der Magiergilde Zhaketias anmelden. Alle Zauber Zhaketias, so heißt es, seien hier bekannt. In Gxor wurden die Missionare des Xnum in der Vulkanglut zu Asche verbrannt. In Cyrannia vermischen interessierte Kreise einen Tempel des Dämons Trillum.

Einhorninsel und Quin

Es gibt Hinweise, dass im Reich Kwy'yn ein Machtwechsel zugunsten einer Gruppe äußerst fremdartiger Invasoren stattgefunden hat. Die Payn soll ihre Position gar freiwillig aufgegeben haben. Doch genaueres ist nichts bekannt. Nach wie vor dringt das Reich gegen Caranar vor und wird seinerseits von den Gogh aus Ywitrien bedrängt. Auch untermyransisch dringen die Gogh vor. Zwar heißt es, dass die unterweltlichen Ebenen von Monstern, Dämonen gar verseucht sind, doch auf ernsthaften Widerstand sind die Gogh noch nicht gestoßen, möglicherweise, weil sie den tieferen Ebenen optimal angepasst sind. Im Heer der schwarz gewappneten Totenkopfinvasoren im Ophis Caranars scheint es gewisse Machtverschiebungen gegeben zu haben, denn die bisherige Führung hat nach Anfangserfolgen ja nur Stillstände zu melden. Caranar nutzte diese Gelegenheit um bedrohte Siedlungen zu befestigen und Heere zum Invasionsgebiet zu führen.

Caranar ist willens, der Gilde der Parfümeure und Likörhersteller des Reiches einen Teil der mit den Dunkeljägern gemeinsam verwalteten Koras abzutreten. Die Dunkeljäger scheinen bereit, den neuen Partner zu akzeptieren. Eine erste Liste von Handelsgütern ist im Boten veröffentlicht.

Inseln des Lychnos und Cradt

Der Kobold Liard traf wieder in der Magierakademie in Scariza ein – oder ist er gar nicht fortgewesen? Der Herr der Stadt, Bredan O’Raigg war in wichtigen, innerstädtischen Angelegenheiten per Luftschiff unterwegs und konnte weitere Erfolge in der Aufklärung der rätselhaften Spionageaffäre verzeichnen. In Cradt fahren Zwerge und Menschen unverzagt in ihre Minen ein und fördern seltsame Metalle.

Bitterwolfinsel

Golgoveras hat große Flotten an der Küste der Heimatinsel der Skadjerer zusammengezogen, beladen mit Heeren, ausreichend für eine große Landungsoperation. Hingegen blieb es in Talinje, im Zentrum des bisherigen Krieges ruhig. Konflikte zwischen Menschen und Wergols schüren die Missionare des Xnum aus Manrastor. Zugleich sorgt die Besatzung eines Schiffes des Bundes der Handelsstädte für Unruhe.

Schneefalkeninsel

Magie und Zauberei nehmen auch im Land der Reiter Artans eine immer wichtigere Stelle ein. Die Weisen des Reiches forschen, sie lehren und lernen miteinander und voneinander. Trotzdem konnte kein Durchbruch bei Untersuchungen einer fremdartigen, schwarz beschichteten Klinge geleistet werden. Aber möglicherweise können sich Magier und Priester bei der Befragung der Besatzungen der Schiffe, die vom Leuchtenden Band zurückgekehrt sind profilieren.

Eislande

Nahe der Stadt Hrazz'dursa wurde die Entstehung von seltsamem Gebilden aus Eis durch Zaubermacht beobachtet. Manrastor scheint nach der Aussendung seiner Missionare wieder im Frost erstarrt. Oder regt sich lebendiges oder totes im Land des ewigen Eises?

DIES IST EIN AUFRUF AN ALLE BEGABTEN MAGIER!

**DIE PROVINZ XERVA SUCHT EINEN MAGIER, WELCHER
IHR SEIN KÖNNEN ZUR VERFÜGUNG STELLT.**

**ES WIRD EINE GUTE BEZAHLUNG GEBOTEN, SOWIE
WEITGEHENDST FREIE HAND, BEI DEN
AUSZUFÜHRENDEN AUFGABEN.**

VORRAUSSETZUNGEN:

MEISTERGRAD IST VORHANDEN

Getier des Sumpfes

Tiokulu: Kleine, fliegende Mückenlarven, die sich dann zu den sogenannten Tocks entwickeln. Sie treten immer in Schwärmen auf. Tiokulu ernähren sich von dem noch warmen Blut ihrer Opfer. So ein Schwarm tötet sein Opfer binnen Sekunden. Die Larven besitzen einen zwar winzigen, aber durchaus scharfen Stachel, mit dem sie ein schnell wirkendes Gift in das Zielobjekt injizieren. Das Gift bewirkt eine umgehende Gerinnung des Blutes.

Tocks: Die Tocks selbst sind nur noch harmlose, nervige Blutsauger.

Ooeleri: Heuschreckenartige Tiere. Sie messen etwa einen halben Fuß und fühlen sich rund um die Schlammlöcher an wohlsten, weil sie sich von Aas ernähren. Dieser ist bekanntlich dort am meisten zu finden.

Ulami: Eine heimtückische Schlangenart. Eine Ulami ist im Stande ihre Beute durch erwürgen, sowie auch durch Gift zu töten. Eine ausgewachsene Schlange kann die Länge dreier Männer erreichen. Durch ihre braun-grünliche Färbung ist sie so gut wie nicht zu entdecken. Aber jeder tut gut daran, sich nicht von einer hungrigen Schlange entdecken zu lassen. Außerdem bewegt sie sich schnell und lautlos durch den Sumpf. Ihr Gift bewirkt ein Verbluten des Opfers.

Zia: Eine Molchart, die ausschließlich in den Sumpflöchern lebt. Sie ernähren sich von abgestorbenen Pflanzenresten.

Iowir: Eine Libellenart. Eine Iowir wird ungefähr zwei Fuß lang. Ihre prächtigen, bunten Flügel verleihen ihr ein majestätisches Aussehen. Sie fressen Pflanzen und Aas. Mit ihrem großen Stachel greift sie in der Regel nur an, wenn jemand ihre Brut bedroht.

Ytülü: Ähneln herkömmlichen Fledermäusen sehr. Doch werden sie ca. viermal so groß. Ihre spitzen Fangzähne sind nicht zu unterschätzen. Die Tiere sind blind, und niemand vermag genau zu sagen, wie sie sich orientieren. Aber eines steht fest. Sie finden immer nach Hause zurück. Ebenfalls erstaunlich ist ihre purpurrote Farbe. Diese Geschöpfe leben in den Sträuchern und Bäumen des Sumpfes. Sie jagen meist nachts und in Gruppen kleinere Insekten und Reptilien. Nur wenn sie ausgesprochen hungrig sind, verfolgen sie auch größere Opfer.

Quuz: Langbeinige Insekten. Ihr Lebensraum sind die Sumpflöcher. Sie bewegen sich auf ihnen fort. An ihren Füßen befindet sich so eine Art Luftkissen, die sie nicht versinken lässt. Auch haben sie noch ein paar verkrüppelte Flügel, mit denen sie einige Meter weit fliegen können.

Cotzu: Sind Vierbeiner. Erstaunlicherweise sind sie Pferden mehr als nur ähnlich. Ihr Fell ist von grauer Farbe. Sie sind weitläufig im Sumpf verbreitet. Cotzus werden nicht sehr groß. Sie sind sehr schnelle und robuste Tiere. Gewöhnlich treten sie nicht alleine auf und ernähren sich ausschließlich vegetarisch. Die Vermutungen gehen dahin, dass vor sehr langer Zeit einige herkömmliche Reitpferde aus einer Zucht entkommen sind, es geschafft haben, sich an den Sumpf anzupassen und zu überleben.

Büwü: Sind rattenartige Wesen. Sie stinken grauenhaft. Büwü sind Einzelgänger. Ihre Borsten haben einen violetten Schimmer. Sie machen Jagd auch alles, was sie erbeuten können und sind heimtückische Jäger.

Die Tierwelt von Cyrianor

entnommen dem „Besitarum Ubanis“ 2.Auflage, veröffentlicht im Mond des Seesterns des Jahres 688 der Stadt Uba

Tadeush v. Troleen berichtet hier (im Kapitel III – Vögel und andere Flugwesen) über eine der wohl am verbreitetsten Vogelart Myras, dem Kranich.

„ Der gemeine oder auch graue Kranich ist auf Cyrianor lediglich in den Wintermonden zu Gast. Schon zu Beginn des Lichtmondes überqueren Schwärme von mehreren Tausend Tieren das Rilith-Massiv, um sich denn in den Feuchtgebieten des ophischen Cyrianors niederzulassen.

Erwachsene Tiere erreichen eine Größe von bis zu 5 Spannen, wobei die Weibchen größer werden. Jungtiere, die hier ihren ersten Winter verbringen ,messen zwischen 3 und 4 Spannen. Der gemeine Kranich hat lange, hohe Beine (etwa ein Drittel der Gesamthöhe) von grauer bis schwarzer Farbe. Darauf folgt ein graziler Rumpf mit großen Schwingen. Das Deckgefieder ist hier von hellgrauer Farbe. Danach ein langer Hals bedeckt mit zarterem Gefieder von grauer Farbe, meist mit einem weißen Fleck an der Kehle.

Der Kopf ist schmal und schlank mit einem langen, festen Schnabel. Auch hier ist der gemeine Kranich grau befiedert, mit Ausnahme eines roten Streifens ,der sich von Schnabelansatz bis zum Halsansatz zieht.

Die jüngeren Tiere bevorzugen noch Insektennahrung, später fressen sie auch pflanzliche Kost, wie Körner, Knospen oder auch Beeren.

Wo genau die Brutplätze des gemeinen Kranichs liegen kann nur vermutet werden. Die Berichte des Gelehrten und Reisenden Oquoon besagen, diesem seien, als er die Eisigen Lande besuchte von Einheimischen bestätigt worden hier lägen die Brutplätze der „Sanften Vögel“. Wie weit man Oquoon (oder den genannten Einheimischen) Glauben schenken kann, sei dahingestellt. Fakt ist jedoch, dass nahe dem allseits bekannten Char-Riza Rastplätze liegen, die regelmäßig von großen Scharen Kranichen besucht werden.

Im Gegensatz hierzu lebt der ubanische oder auch Silberkranich das ganze Jahr über in den ophischen Marken Cyrianors. Die zahlenmäßig größte Kolonie von etwa 20.000 Tieren ist in den Tramonischen Sümpfen ansässig. Die am nächsten gelegenen Brut und Nistplätze entlang der Waldränder des Tabel Mayar und den angrenzenden Auenlande TreyDrassas.

Sie nähren sich hier hauptsächlich von Sumpfschrecken (einer Unterart der Grasschrecken) und den Larven der Anopeel-Stechmücke, so dass sie hier ein von den CheyKell gern gesehener Gast sind.

Der ubanische Kraniche ist allgemein etwas kleiner, als der gemeine Kranich, und wird im Alter nur etwa 4 Fuß hoch . Das Gefieder ist am ganzen Körper ein silbernes Weiß, Beine und Schnabel sind von hellem Grau. Auf dem Kopf trägt der ubanische Kranich, im Gegensatz zum gemeinen, eine Krone, d.h. hoch aufgerichtetes Prunkgefieder, von schillernder blau-grüner Farbe.“

Die Legende von den goldenen Kranichen

Vergangene Tage

Einst, so künden es die alten Sagen, lebten die Geschlechter der Elfen gemeinsam an den nun fernen Gestaden der Nirsee. Dort im Schatten der Zentaurenwälder herrschten Freude und Glück in jenen Tagen, die noch heute, als das goldene Zeitalter der Elfen in Erinnerung sind. Im Verborgenen jedoch wuchsen Neid und Mißgunst in den Herzen Einzelner. Schließlich war es Marlitha, der Dunkle, der den Bund der Elfenvölker zerbrach. Und so kam es, dass sich die Wege der Sippen der Elfen trennten. Zerstreut wurden sie über das Antlitz Myras und nur selten kreuzten sich hernach die Pfade der Elfenvölker.

Ein Treffen in der Fremde

Von einem jener rar gewordenen Treffen, will ich nun berichten. Es war also zu der Zeit, als das Zhaketer- Reich in voller Macht stand, und die Waffen ruhten allenthalben. In jenen Tagen beherrschte Uba noch die Küsten des Landes Cyrianor und die Weiten der Tiefen See .

Eine der reichsten und prächtigsten Städte dieser Epoche soll im äußersten Oklis der Insula Unicornum gelegen haben – die vielbesungene Char- Riza, welches in der alten Sprache „Stadt der eisernen Türme“ bedeutet. Was heute aus jener Stadt geworden ist, kann ich nicht sagen. Damals jedenfalls war Char-Riza weithin bekannt für die außergewöhnlichen Arbeiten ihrer Schmiede; nirgendwo sonst, so sagt man, soll es härteren Stahl gegeben haben, als dort, bis hin zum heutigen Tage. Dutzende , ja hunderte Male soll das Metall in den Essen und Werkstätten des jungen Volkes gefaltet worden sein. „Eine Axt aus Char –Riza fällt 1000 Wälder “, war ein geflügeltes Wort; und viele Völker begehrten die einzigartigen Arbeiten der Gilden der Handelsstadt. Daher war es nicht ungewöhnlich in den Basarey auf Händler aus aller Herren Länder zu stoßen. So ist es wohl nicht weiter verwunderlich, dass gerade Char-Riza zum Schauplatz der Geschehnisse wurde, die man heuer als die Legende von den goldenen Kranichen kennt.

Es war also am Tage der großen Auktion, die für gewöhnlich am Ende des Herbstes auf dem Großen Platz Char-Rizas stattfand. Von weit her waren die Händler dieser Tage angereist, um sich einen Anteil an der wertvollen Ware zu sichern. Die jungen Völker des Zhaketer-Reiches mischten sich mit Echsenartigen, Spinnenwesen, Zwergen und Unseresgleichen. Neben einer ubanischen Flotte hatte auch ein Schiff von den fernen Küsten der Machairischen Eislande den Weg gen Char-Riza genommen. Groß war die Freude der Besatzungen, dass sie nach so langer Zeit wieder einmal auf ihresgleichen gestoßen waren. Die anfängliche Freude wich rasch, stellten doch die Kapitäne schnell fest, dass es ihren jeweiligen Auftraggeber nach exakt demselben verlangte, nämlich nach char-rizaischen Klingen. Je länger denn die

Versteigerung andauerte, je höher die elfischen Kontrahenten den Preis trieben, um so mehr wuchs ihr Ärger über den unverschämten Rivalen.

Und als endlich die CheyKell den Zuschlag erhielten, stürmte der Kapitän der Eyselfen, unter Flüchen und Drohungen hinfort vom Platz seiner Niederlage. Voll von Zorn war sein Herz, und er schwur, nimmermehr wolle er Handel treiben noch die Freundschaft pflegen zu den CheyKell und auch sonst keiner seines Volkes.

Die Basarey von Char-Riza

Unterdessen schlenderte Ismael staunend durch die engen Gassen des Gewürzmarktes von Char-Riza. Die Bewegungen der Menge trieben ihn vorbei an unzähligen Buden und Ständen. Die vertrauten Düfte von Pfeffer und Cymt drangen in seine Nase, durchmischt mit dem Geruch getrockneter Kräuter aus Nah und Fern. Er erkannte Salbei, Thymian, Nieswurz, gelben Kaledulaar, Weyhrauchkraut, Melisse und viele andere mehr. Doch übertraf die Zahl derer Gewürze, die er nicht zuordnen konnte, die, der ihm bekannten um ein Vielfaches. Zur Mittagszeit entschloss Ismael sich zu einer Pause. Die hochstehende Sonne sandte Lanzen gleißenden Lichtes durch die verschiedenen über die Gänge gespannten Bahnen edlen Stoffes, und schuf so ein farbenprächtiges Kaleidoskop von Licht und Schatten. Gemächlich wanderte Ismael entlang der etwas ruhigeren Arkaden. Dort, glücklich dem Gedränge der Menschenmassen entronnen, hielt er Rast. Entspannt räkelte er sich in seinem Stuhl und trank in kleinen, genießerischen Schlucken den vorzüglichen, nach Jasmin duftenden Tee. Träge wanderte sein Blick über die benachbarten Stände und beobachtete das geschäftige Treiben.

Hier eine char-rizaische Hausfrau, die wild gestikulierend, mit einer ortansässigen Kräuterfrau feilschte, dort eine aufrechtgehende Echse, gewandet in roten Brokat, die gerade eine Probe Pollum verkostete. Weiter hinten, an einem Stand, an dem Tiegel und Fläschchen mit Duftölen ausgestellt waren, ein zierliches Menschenmädchen in weißen Umhang.

Als Ismael das Mädchen näher ins Auge fasste, durchfuhr es ihn wie ein Blitz. Das war keines der schnellwachsenden, grobknochigen Menschenmädchen, wie er zuerst gedacht. Ganz und gar nicht! Eine junge, eine wunderschöne Elfenmaid studierte dort die Auslagen des Dufthändlers.

Eilig verlies Ismael seinen Platz und drängte sich zügig durch die flanierende Menge. Wenige Herzschläge später stand er hinter der unbekanntenen Schönen. Wie durch dichten Nebel drangen die Worte der Dufthändlerin an seine Ohren. „Aye, Mylady, sieben Stück vom elfischen Gold, und keines weniger. Ihr treibt mich sonst in den Ruin, schließlich habe ich ein halbes Dutzend Kinder zu nähren. Nein, nein, ich kann Euch nicht weiter entgegenkommen. Aber vielleicht kann Euer Bruder hier Euch aushelfen? Er ist doch Euer Bruder, nicht wahr?“

Grazil wandte, als dies sie vernahm, die fremde Elfe sich um. Ihre feinen Züge zeigten zunächst Erstaunen, als sie den prächtigen Elfenjüngling wahrnahm. Doch rasch wich das Erstaunen einem vertrauensvollen Lächeln.

Endlos dehnte sich die Zeit, und die Blicke der Beiden versanken ineinander. „ He, was ist nun ? Wollt Ihr nun kaufen ?“. Das Zetern der Kauffrau verklang rasch , als die Beiden Arm in Arm enteilt. Heiß loderte die Liebe auf in ihren Herzen und der Segen Puras ruhte auf ihnen.

Schwarze Klippen

Hinauf zu den Schwarzen Klippen Char-Rizas die seit alters her beschirmten den Hafen, fanden ihren Weg ,wie von selbst , Shürey von den Eisigen Landen und Ismael aus der Stadt in den Wassern. Schweigend genossen die Liebenden zunächst die gewonnene Zweisamkeit und die, nur von Rauschen der Brandung unterbrochene Stille. Als denn ihre Blicke wieder sich trafen, war es, als ob sie einander schon lange gekannt, eh sie sich hier, in ihrer Beider Fremde getroffen. Nimmermehr wollten sie missen den so Vertrauten, die eben erst gewonnene Liebe. Weiter, heißt es, dass Kastrillo es war, der Eyselkenvater, der die Beiden fand, dort oben in trauter Umarmung. Voll Grimm griff dieser nach Dolche und Schwert, und trieb zornbebend sie über den felsigen Rand, zu zerschmettern die Verräterin und den ubanischen Hund

Doch als Kastrillo hinab warf den Blick, zu begutachten seine grausige Tat, da stiegen in jenem Moment zwei goldene Kraniche auf , der Sonne entgegen, und dort, wo die Toten ruhen sollten, war nichts, denn die Gischt und schwarzes Gestein.

Es heißt, ein mitfühlender Gott hätte sich erbarmt, und zur Seite gestanden dem Paar, welches in höchster Not. Doch welcher Gott dies war vermag keiner zu sagen. Pura, die Glücksbringerin, die Hüterin der Liebenden sei es gewesen behaupten die einen. Andere meinen Mutter Myra selbst habe ihre Güte gezeigt. Welcher Sterbliche aber weiß schon, um das Wirken der Götter ?

Seit diesem Tage jedoch heißt man den Ort, wo jenes geschah, den Elvensprung, und noch heute sollen dort sich treffen Liebende in Char-Riza.



Aufbruch - alleine

In Gedanken versunken stand er vor dem Scheiterhaufen. Die Flammen loderten hell und verrichteten ihre Arbeit, sauber und gründlich. Dies trotz dem Wetter, dass sich vollkommen seiner Stimmung angepasst hatte, nicht nur war der Himmel grau so weit man sehen konnte, es hatte auch noch angefangen zu nieseln. Ein stetiger, feiner, unangenehmer Regen, nicht so erfrischend und belebend wie ein Sommerregen der die Luft erfrischt und belebt.

Seine Gedanken schweiften die letzten Monate zurück. Vor Anbruch des Winters war er von den Dorfbewohnern am Strand gefunden worden, ohnmächtig in voller Rüstung an einen seltsamen grossen Schwamm festgebunden. Als er erwachte hatte er seine Erinnerungen verloren, nur mühsam waren sie über den Winter teilweise zu ihm zurück gekehrt. Aufgrund aufopferungsvoller Pflege der hübschen Schankmaid verbesserte sich sein Zustand wesentlich bis zum Frühjahr. Verschmitzt dachte er an ihre ganz besondere, persönliche Art der Fürsorge.

In langen Gesprächen hatte er von den Dorfbewohnern erfahren, dass sie in den letzten Jahren immer wieder von Sklavenhändlern heimgesucht worden waren und sich denen nur schwer zu erwehren wussten. Darauf hin hatte er den Dorfbewohnern die Grundzüge des Kampfes versucht beizubringen und mit ihnen zusammen jede Menge fiese Fallen installiert.

Kaum war der Schnee geschmolzen erschienen auch schon die Sklavenjäger. Stinkend, lärmend, bössartig und überheblich. Als er dieses Gesocks ansichtig wurde spürte er, wie sein Mana zu lodern begann und heiß und heißer brannte. Zuerst war nur der Dorfälteste vor diesen Abschaum getreten. Er wollte sie überreden das Dorf in diesem Jahr zu verschonen und auch für die Zukunft. Als Ausgleich wollten sie ihnen ein Quartier anbieten in dem sie umsonst essen, trinken und schlafen konnten und das immer wenn sie in der Nähe waren. Diese Idee stammte von dem dickwanstigen Trottel von Händler und seinem genauso bescheuerten Sohn. Sie hielten sich beide für die Herren des Dorfes, aber dem hatte er einen Riegel vorgeschoben. Natürlich waren die Sklavenjäger nicht darauf eingegangen, sie hatten dem Dorf noch 1 Tag Zeit gegeben um seine Sklaven selbst zu bestimmen.

Aber dieses mal war es nicht so gelaufen wie sie dachten, als sie wiederkamen. Von allen Seiten wurden sie mit einem Hagel von Wurfspeeren und Pfeilen eingedeckt. Die Hälfte von ihnen war bereits tot, bevor sie wussten dass dies hier kein Dorf voller Lämmer mehr war, dass dies hier über den Winter ein Dorf von Hunden und Katzen geworden war, die sich mit Zähnen und Klauen ihre Freiheit und ihren Stolz bewahren wollten. Ein weiteres Viertel von ihnen wurde von den Dorfbewohnern in die Fallen gelockt und getrieben. Das letzte Viertel war seine Aufgabe gewesen. Er war sich sicher, noch in hundert Jahren würde man in diesem Dorf und dieser Gegend von dem Kampf reden, nie würden die Dorfbewohner ihn vergessen.

Aus den Seitengassen des Dorfes, in den Rücken der Sklavenjäger drang er immer wieder vor. Ausgefüllt mit der ganzen Macht seines Traumtieres, des Panthers, seinem heiß brennenden Mana und seinen beiden Schwertern. Tod und Vernichtung säte er unter diesem Abschaum, man konnte es an ihren Mienen ablesen. Der Kampf war für das Dorf schon gewonnen, die Feinde waren schon Hals über Kopf auf der Flucht. Da schoss noch einer von ihnen nach ihm. Er sah den Pfeil

kommen, selbst seine Fähigkeiten hätten nicht genügt um ihm in dieser Situation zu helfen. Da sprang eines der Kinder die er so liebte und mit denen er die Hälfte des Winters verbracht hatte den Pfeil ab der ihm gegolten hatte.

Wieder überkam ihn die Verzweiflung und die Tränen als er daran zurück dachte. Er riss sich zusammen, sein Geheule würde den Eltern auch nichts nützen.

In seinem Rücken konnte er die Augen der Dorfbewohner spüren. Bisher hatten sie ihm freundlich gegenüber gestanden, aber jetzt spürte er deutlich die Furcht die einige von ihnen ergriffen hatte. Während des Kampfes war ihnen vor Augen geführt worden, wen sie da eigentlich den ganzen Winter bewirtet hatten.

Als er sich umdrehte wurde er ihrer Augen gewahr. In den Augen des Dorfältesten lag Entsetzen gepaart mit Mitgefühl, in den Augen des Händlers und seines Sohnes Entsetzen und Hass, bei der Schankmaid Traurigkeit, bei den Eltern des toten Jungen Trauer und Mitgefühl für ihn. Lediglich die Kinder mit denen er den ganzen Winter gespielt hatte trugen reine Freude in den Augen und das Staunen ob dieser Erlebnisse im Frühjahr. Er zuckte mit den Achseln, es half alles nichts. Er würde sie fragen ob er ein Pferd von ihnen kaufen könnte. Vielleicht gab es ja in der Nähe auch eine Handelsstadt von der aus er sich einschiffen konnte. Oder er machte sich auf zu Fuß, allerdings in dieser kargen Landschaft wäre dies ein schwieriges Unterfangen. Er würde sie wohl auch um Proviant für einige Tage bitten.

Seufzend griff er sein Bündel und trat auf den Dorfältesten zu.

Wer ist Q`wann der Wanderer?

Antworten auf diese Fragen aus dem Dorf Zupur welches seit neuestem von Sklavenjägern gemieden wird.

Ein junger Mann voll Verantwortung und Mitgefühl für alles Leben"
Shalab der Dorfälteste

Ein Mann und was für ein Mann. Er hört uns Frauen zu und diese Fingerfertigkeit und diese Zunge, was für ein Mann.
Miriaa die Schankmaid (leicht errötend)

Unser Freund
Tolia, Miria, Kaleb und ihre Freunde, Kinder aus dem Dorf

Ohne Zweifel ein Held, so wie ihn sah ich noch keinen Kämpfen
Rustuk, einer der Dorfkrieger

Ja, ja sicherlich ein Held, aber welche Gnadenlosigkeit im Kampf, welche blitzschnelles wie vom Wahnsinn besessenes Töten
Kerw, ein weiterer der Dorfkrieger

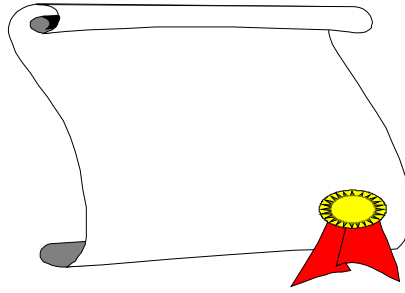
Es interessiert mich nicht was die anderen denken, für mich ist er ein Heiliger. Er hat meine Tochter geheilt.
Shutul der Bauer

Gebildet und belesen, welche Vielseitigkeit.
Shishina, die Lehrerin des Dorfes

Ja, ja, der hat ja ganz gut gekämpft aber die übertreiben.
Kulmano, der Händler des Dorfes

Versteh´ ich nicht dieses Gerede, irgendwann hätt´ ich den platt gemacht
Telmano, Sohn des Händlers des Dorfes.

Er hat unserem Leben wieder Sinn gegeben.
Hela und Arnur, ein junges, leidgeprüftes Paar



Die Kassar

Die Kassar sind die erste Hochzivilisation in dieser Welt. Schon bevor die Menschen aus ihren Höhlen krochen, lebten sie bereits in riesigen Städten, erreichten höchste Grade in allen Kunstrichtungen und regierten über die anderen Elbenvölker. Längst war man Herrscher über ganz Cyranor. Leider sind die Elben von Kassar in all ihrer Herrlichkeit etwas eitel geworden. Und so kam es zur großen Trennung. Viele verließen die Insel und gründeten neue Reiche außerhalb Cyranors. Der Rest war es leid über primitive Menschen herrschen zu müssen. Und so wählte man fast 200 Jahre die Selbstisolation. Zufrieden mit sich und der Welt lebte man sein Leben. Doch wieder brachten Kundschafter die Meldung, daß die Barbaren erneut damit begannen die Insel untertan zu machen. Nun kam es zum Streit innerhalb der Kassar. Sollte man die Primitiven einfach ignorieren oder sollte man selbst die Initiative ergreifen.

Shar'tym, Historiker und Gelehrter berichtet darüber in seinem Bericht "Die Machtergreifung" ausführlich.

Tonian ging siegreich aus diesem Streit hervor. Er war Anhänger der Öffnung. Man könne den Wilden nicht einfach die schöne Insel überlassen. Denn schon der Name Cyranior, welches aus dem elbischen Cyrhanior stammt und "Heimat" bedeutet, unterstreicht, welche Bedeutung die Insel für alle Elben hat. So entschloss man sich nach blutiger Fehde doch zu expandieren.

Bald traf man auf andere Völker. Darunter auch auf Zwerge. Nie zuvor hatte man von ihnen gehört. Kein Gelehrter konnte von diesen berichten, hatte es sie doch vor 200 Jahren noch gar nicht auf Cyranor gegeben.

Doch man hörte auch von den Chey Kell, welche zweifellos zu den verlorenen Schwestern und Brüdern zählten. Mit Freude nahm man diese Kunde auf. Denn eines der ausgezogenen Völker ist zurück gekehrt!

Herkwen

Historiker der Neuzeit

Erinnerungen

Die Nacht war über Cyrianor gekommen und die Finsternis brachte allem Land für einen Moment den Frieden. Auch in den Wolfswäldern war es ruhig. Nur vereinzelt hörte man das heulen eines der Wölfe, welche dem Wald seinen Namen gaben, in weiter Ferne. Nicht unweit der Waldgrenze, abgeschirmt durch hohe Bäume und dichtes Unterholz lagerte ein Rudel Wölfe. Vielen wiesen noch die Verletzungen der letzten Schlacht auf. Genau wie die Menschen, die es sich Nachts neben ihren vierbeinigen Weggefährten bequem gemacht hatten. So wärmte ein Körper den anderen in dieser kühlen Gegend, durch die der Wind von der Steilküste schaurige Nebelfetzen trug.

Neben dem größten dieser Wölfe, dich an den riesigen Körper des schwarzen Tieres geschmiegt, lag Skratek, Führer der Königswölfe. Es war lange her das er geträumt hatte, doch in dieser Nacht, so kurz nach der ersten Schlacht des Reiches unter seiner Führung träumte er wieder.

...um ihn herum ritten seine Wolfsreiter tief in das Lager des Gegners, nutzten die Gunst der Überraschung um viele von ihnen niederzustrecken. Der Sieg schien in greifbarer Nähe, doch plötzlich, ohne Vorwarnung traf die Verstärkung des Feindes ein und das Schlachtenglück drehte sich. Schnell formierte er seine Reiter um sich. Natürlich, sie könnten und sie würden weiter kämpfen wenn er es ihnen befehlen würde. Doch wofür. Auch wenn man den Gegner immer noch Vernichten konnte, wäre der Preis doch zu hoch gewesen. Und so befahl er den Rückzug. Langsam und geordneter als man es so einer Meute hätte zugetraut zogen sich die Wolfsreiter zurück in den dunklen Wald. Sie kamen nicht schnell weg, der Feind setzte ihnen nach, wollte sie nicht den Rückzug antreten lassen. Aber auch das auflesen der verletzten und der toten Krieger nahm seine Zeit in Anspruch. Und während sich seine Reiter weiter und weiter zurückzogen blieb Skratek in der ersten Schlachtreihe. Angesicht zu Angesicht stand er den Feinden gegenüber. An seinen Seiten weitere mutig Wolfsreiter die den Rückzug ihrer Kameraden deckten. Erst als ein lauter Schrei zu erkennen gab das man nicht mehr Tote und Verletzte finden konnte, zogen sich auch Skratek und die anderen schnell in den dunklen Wald zurück.....

Nun lag er dich an seinen Wolf, die Gedanken und seine Träume immer noch bei der Schlacht. Unsicherheit lag auf ihm. Hätte er weiter kämpfen sollen bis der Gegner vernichtet und nur noch eine Hand voll Wolfsreitern am Leben war ? Wäre es das wert gewesen ??? Mit diesen Gedanken glitt er wieder in tiefen Schlaf...

...Skratek stand auf dem alten Turnierplatz vor der Stammburg seines Vaters. Er war noch keine 14 Sommer alt, doch schon seit seiner frühen Jugend wurde er in Kampfeskunst unterrichtet. Normalerweise fand das in der Festung der Skarr statt, wo seine Mutter lebte. Doch alle 6 Monde war er 2 Monde bei seinem Vater und wurde von ihm oder einem seiner Männer unterrichtet. Hier lernte er wie man mit der schweren Kriegsaxt, die sein Vater so gerne führte, umgeht. Hier lernte er sich unter sein Pferd zu hängen wenn der Feind mit Fernwaffen angriff. Doch lernte er hier nicht nur den Kampf Mann gegen Mann, sondern auch wie man ein Heer zu führen hat. Auch saß er oft Abends, nach dem Training mit seinem Vater in der großen Halle und sie redeten. Von Vater zu Sohn, von König zu Prinzen. Das Gesicht seines Vaters, gezeichnet von den Narben vieler Schlachten, war immer direkt vor ihm wenn sein Vater ihm etwas beibringen wollte. „Im Krieg, mein Sohn, kommt es nicht nur auf die Anzahl deiner Männer an, nicht nur auf die Waffen die sie führen, nicht nur auf Fähigkeiten des Heerführers an. Das alles mag vielleicht ausreichen einen Kampf zu gewinnen, aber nie wird es reichen einen Krieg zu gewinnen. Viel wichtiger als die Anzahl deiner Männer ist deren Mut und deren Moral. Ein Heer das keine Angst vor dem Feind oder

dem Tod zeigt, verbreitet selber Angst unter dem Feind. Wichtiger als die Waffen in ihren Händen ist der Blick in ihren Augen der dem Feind sagt: Meinem Herren folge ich in die Innenwelt und zurück. Wichtiger als der Heerführer der nur seine Strategien im Kopf hat, ist der Heerführer dem die Männer vertrauen, den sie achten und respektieren. Und Vertrauen, Respekt und Achtung kann man sich nicht nur durch schlaue Pläne noch durch gute Waffen erkaufen. Vertrauen, Respekt und Achtung muß man sich jeden Tag aufs neue Verdienen. Und tote Männer haben keinen Respekt, kein Vertrauen und keine Achtung vor dir. Führe sie nicht in den Tod, nur um eines kleinen Sieges willen, führe sie nicht in den Tod wegen kleinen Dingen. Sie werden dir in den Tod folgen wenn sie dir vertrauen, dich achten und respektieren. Doch wenn du sie in den Tod führst, nur für ein Ziel für das es sich zu sterben lohnt.“...

Ein leises Murmeln war von der Schlafstätte Skrateks zu hören „Ja Vater, ich erinnere mich deiner Worte und nun verstehe ich sie auch“

Abschied

„Wo willst du denn schon wieder hin, Valriara,“ fragte ihre Mutter in halb strengem, halb besorgtem Ton, als sie sah, wie ihre Tochter sich die Sandalen schnürte und einen Umhang überwarf.

„In den Hain, Leanucha. Ich möchte noch ein wenig mit mir und der Göttin alleine sein.“

„Denkst du nicht, dass du ab morgen oft und lange genug allein mit der Göttin sein wirst?“ hakte die Mutter nach. Sie klang traurig und ein wenig gekränkt. „Warum entziehst du dich uns in den letzten Tagen so oft?“

Valriara schluckte mit Mühe ein Schluchzen herunter. Um ein Haar hätte sie sich ihrer Mutter offenbart. Stattdessen trat sie zu der älteren Frau hin und umarmte sie kurz.

„Ich entziehe mich euch nicht, Leanu. Aber der Schritt, den ich morgen tun werde, ist ein bedeutender, und ich möchte angemessen darauf vorbereitet sein. Verstehst du?“ Die Lüge schien sich in ihrer Kehle verfangen und sie ersticken zu wollen. Wenn sie nicht bald hier herauskam, würde der Entschluss, der über die letzten Tage hinweg in ihr gereift war, in sich zusammenfallen.

Zu ihrer Erleichterung schien ihre Mutter sich einen Ruck zu geben. „Natürlich verstehe ich das, mein Liebes. Und ich will ja auch, dass du vorbereitet bist, wenn du morgen den Dienst im Hain aufnimmst. Trotzdem: Fünfzehn Ssakat sind so wenig ...“ Sie strich Valriara über das lange, weißblonde Haar. „Geh nur!“

Valriara schritt schnell durch die Tür nach draußen, ehe ihrer Mutter ein weiterer Einwand einfallen konnte. Im Halbdunkel der hereinbrechenden Nacht schlich sie ums Haus herum und holte das Bündel, das sie am Nachmittag unter einem Strauch im Garten verborgen hatte; dann eilte sie los in Richtung Stadttor. Sie fröstelte; tagsüber war es recht warm gewesen, doch sobald die Sonne untergegangen war, merkte man, dass die Ssakat eben erst vorbei waren.

Viele Leute waren nicht unterwegs, doch gelegentlich nickten ihr entgegenkommende Passanten höflich zu. Ihr Haar kennzeichnete sie als eine, die zum Dienst an der Göttin ausersehen war, und ihre Kleidung entsprach den Konventionen der Adepten im Hain. Sie erwiderte die Grüße, doch es versetzte ihr jedes Mal einen Stich, machte ihr bewusst, wie sehr sie alle enttäuschen würde. Nicht nur ihre Familie, die trotz des offensichtlichen Trennungsschmerzes ihrer Mutter stolz auf sie war, oder Jailyra, die sie auf den Weg gebracht und auf ihre Initiation vorbereitet hatte. Wenn alle vier Jahre eine neue Reihe von Adepten in die Reihen der Wahrer des Hains aufgenommen wurde, dann war das ein Ereignis, an dem sich die ganze Stadt, wenn nicht das ganze Reich erfreute. „Wer der Göttin dient, der dient dem Land,“ hatte Jailyra ihr erklärt, „denn er hilft mit, die besondere Verbindung zu erhalten und zu stärken, die wir mit Ihr haben.“

Doch sie hatte diese Verbindung gelöst, ihr Gelübde verraten, noch ehe sie es abgelegt hatte. Ein Teil von ihr verwünschte Demius, seine honigsüßen Worte, seine hungrigen Lippen und seine kundigen Hände. Aber im Grunde wusste sie, dass es nicht sein Fehler war. Wäre es nicht er gewesen, dann wahrscheinlich ein anderer. Er hatte die Glut lediglich gespürt und angefacht, wie jeder es getan hätte, der Wärme sucht – in sich getragen hatte sie sie schon vorher. Ihre Wangen röteten sich verschämt, als sie an die Träume dachte, die sie seit dem Beginn ihrer Leapmide immer wieder heimgesucht hatten, lange bevor die Begegnung mit Demius ihnen Gestalt verliehen und ihrem Begehren ein Ziel gegeben hatte.

Warum forderte die Göttin auch diesen Verzicht von ihren Dienerinnen? Was war verwerflich an dem, was sie mit Demius erlebt hatte? War es nicht ein unverzichtbarer Teil des Lebens selbst, für das die Göttin stand?

„Wie du jungfräulich bist und der Frühling, den du bringst, so wollen wir jungfräulich sein und dir dienen!“ hieß es im Gelübde. Sie konnte es nicht mehr sprechen, selbst wenn das Aussetzen ihrer Leapmide nur auf den Aufruhr in ihren Gefühlen zurückzuführen war und nicht das Zeichen, dass Demius‘ Saat in ihr Frucht getragen hatte. Es gab keine Lüge im

Angesicht der Göttin. „Wie sich die Erde öffnet unter der Wärme des Frühlings, den du bringst, so sollen sich unsere Herzen dir öffnen und erblühen in der Wärme deiner Liebe.“

Valriara riss sich aus ihrer Versunkenheit und beschleunigte ihre Schritte. Wenn die Göttin so liebevoll war, wie die Hohen des Hains es predigten, dann würde sie ihr auch auf andere Weise eine Möglichkeit geben, ihrer Liebe teilhaftig zu werden; dann würde sie Valriara verstehen und sie führen, aber wo auch immer sie sie hinführen mochte – hier konnte sie nicht bleiben.

Die Göttin mochte sie vielleicht verstehen, aber nicht ihre Eltern und Nachbarn, die anderen Adepten nicht, und erst recht nicht Slaginye, der Demius versprochen war – vor allem, wenn das Zeichen sich bewahrheitete und sie wirklich sein Kind trug. Wahrscheinlich auch Jailyra nicht, wenngleich sie stets gelehrt hatte, dass es viele Wege gebe, der Göttin zu dienen, und der Weg des Hains nur einer sei. Valriara wusste, dass sie für Jailyra das Kind gewesen war, das ihr Dienst an der Göttin ihr versagt hatte, und ihre Enttäuschung würde ebenso groß sein wie die ihrer leiblichen Eltern.

Ein leichter Wind kam auf, und Valriara hörte Blätter rauschen. Sie blickte auf und stellte fest, dass sie vor einem der Eingänge zum Hain stand. Sie war sich nicht bewusst gewesen, diesen Weg gewählt zu haben. Nun, eine Verabschiedung bin ich dem Hain wohl schuldig, dachte sie, und trat durch die Öffnung in der brusthohen, mörtellosen Mauer in das grüne Halbdunkel, in dem sie während der letzten Jahre so viel Zeit verbracht hatte.

Die vertraute Umgebung brachte ihre mühsam aufgebaute Entschlossenheit augenblicklich ins Wanken. Wehmütig strich Valriara über die Borcken der mächtigen Stämme, während sie ins Herz des Hains vordrang. Wie oft hatte sie an einem dieser Bäume gelehnt und sich in sein Wesen versenkt, um den Wald verstehen zu lernen, wie es einer Wahrerin des Hains gebührte. Wie viele Stunden hatte sie damit verbracht, die überall üppig wachsenden Kräuter, Beeren und Früchte kennen und unterscheiden zu lernen, sie mit Augen, Händen, Mund und Nase in sich aufgenommen und erforscht. Der Hain hätte ihre Heimat sein sollen, war es längst geworden.

Sie trat auf die Lichtung im Herzen des Hains, kniete vor dem ältesten der Bäume nieder, lehnte die Stirn gegen die tief zerfurchte Borke und versenkte sich in Meditation. „Zeige mir deinen Weg, Göttin“, betete sie, „und verstoße mich nicht aus deiner Nähe. Zeige mir, wie ich dir dienen kann, auch wenn ich es nicht mehr auf die Weise kann, die du für mich vorgesehen hattest.“

Ihr Atem wurde langsamer und ruhiger, die Gegenwart der Bäume ließ die Spannung der vergangenen Tage von ihr abfallen. Zum ersten Mal seit ihrem Fehltritt spürte Valriara, wie sie ein Gefühl des Friedens und der Liebe durchströmte. Sie vermeinte, eine perlende Stimme in ihrem Kopf zu hören, die sie sanft anlachte. *Dummerchen! Was weißt du von meinen Weisen?*

Aus der Ferne drangen Vogelstimmen an Valriaras Ohr. Als ihr bewusst wurde, dass sie keine Ahnung hatte, um was für eine Art von Vogel es sich handelte, schrak sie aus der Meditation hoch und fand sich in einem ihr vollkommen unbekanntem Umgebung wieder.

Mutter Erde

"Jakob, kann ich Dich etwas fragen?"

"Sicher, worum geht es?"

"Es geht um Lea... ich weiß, Du sprichst nicht gerne über sie..."

"Nur zu, das ist in Ordnung. Es ist geschehen und nicht zu ändern."

"Glaubst Du... glaubst Du an die Dinge, die Sie erzählt hat über einen alten Glauben?"

"Du meinst, daran, dass wir nicht allein sind, dass eine wohlmeinende Kraft über uns wacht?"

"Ja und nein. Natürlich weiß ich, daß wir nicht allein sind - jede Nacht verfolgen mich die Alpträume, und Dir geht es doch nicht anders, oder? Und natürlich weiß ich, wem wir Opfergaben bringen. Doch dem Volk erzählen wir, es sei alles für Mutter Erde, die uns wohlgesonnen ist, die die nächste Ernte erst ermöglicht, die uns durch den Winter bringt. Viele von uns haben Schwierigkeiten mit dieser großen Lüge..."

"Aber ist es eine Lüge? Das war doch Deine Frage, oder? Lea hat immer gesagt, daß mehr hinter allem stecken muß, daß es alte Geschichten gibt aus besseren Tagen. Keiner kannte die uralten Archive besser als sie. Sie fand, unsere wunderbaren Fähigkeiten - die Überwindung der Krankheiten, die Verbesserung der Ernte, die empathische Verbindung, die wir alle untereinander haben - all das könne nicht ein Unfall sein."

"Sondern die Gunst einer höheren Macht? Ich meine, einer anderen höheren Macht?"

"Ich weiß es nicht... nein, mit Wissen hat das sowieso nichts zu tun. Irgendwie hoffe ich, daß Lea recht hatte. Ihre Überzeugung fehlt mir. Doch ich weiß, daß sie lebt - ich kann es spüren, und sicher kannst Du das auch. Höre in Dich hinein. Und genau das macht Hoffnung, oder? Meine Entscheidung..."

"Unsere! Hör auf, Dir allein die Schuld zu geben!"

"...meine Entscheidung war nicht tödlich, und ich hoffe, so wird das bleiben. Weißt Du, ich denke Leas Glaube hält sie am Leben, die Überzeugung, daß sie nicht allein ist."

"Also war sie die richtige Wahl?"

"Nein, oder ja, wie man es nimmt. Wäre sie nicht geflohen, wäre alles weiter seinen Gang gegangen. Manches wäre einfacher. Stattdessen sitzen wir jetzt hier und diskutieren über die Existenz von Mutter Erde. Philosophisch und menschlich hat sie uns weitergebracht."

"Menschlich?"

"Ja, menschlich. Ich zum Beispiel werde eine solche Entscheidung nicht nocheinmal mittragen. Nächstes mal stelle ich mich selbst zur Verfügung..."

"Das darfst Du nicht! Wo wären wir ohne Dich?"

"Ich frage mich eher, wo Ihr mit Lea wärt..."

Gedanken des Q`wann zur Magie

Ich könnte immer wieder kotzen wenn ich höre „dies ist gute Magie“, „dies ist schlechte Magie“, dies ist „große Magie“.

All jene die davon sprechen haben nichts verstanden.

Auch mir war die ersten Jahre meines Lebens das Verständnis nicht gegeben. Aber dann viel ich meinem Meister auf und er bildete mich aus. Nach vielen vergeblichen Bemühungen und vielen Kopfnüssen begriff ich endlich:

Es gibt keine gute und es gibt keine schlechte Magie. Nur was die Menschen, Elfen, Zwerge und sonstigen denkenden und fühlenden Wesen daraus machen.

Ein jeder kennt die Elemente Feuer, Erde, Wasser, Luft. Jedes dieser Elemente hat seine Vor- und seine Nachteile, alle diese Elemente kann man schmecken und fühlen.

Darüber hinaus gibt es jedoch noch ein fünftes Element, welches mein Meister Mana nannte. Mit den anderen Elementen gemein hat es, dass es sich mit ihnen vermischt, sie sich gegenseitig befruchten. Von ihnen unterscheidet es sich dadurch, dass nicht jedes Lebewesen die Existenz dieses Elementes wahrnehmen kann. Nur besonders begabten Wesen, solchen die man als magisch oder magisch begabt bezeichnet, wird die Freude und der Genuss gegeben dieses Element zu spüren. Wie mir mein Meister aus seinen Erfahrungen berichtete und ich auf meinen langen Wanderschaften selbst erfahren habe verhält sich dieses Element wie alle anderen auch neutral. Es kann, wie fruchtbare Erde und reines Wasser zum guten verwandt werden oder kann wie das verheerende Feuer und starke Orkane Leben und Gebäude vernichten. Je nachdem was der Nutzer dieser Kraft damit erreichen will. So hängt davon ab was gute oder schlechte Magie ist, wie der Magiebegabte sie anwendet. Ob es große Magie ist, die ganze Schlachten entscheidet oder ob nur eine Krankheit eines kleinen Kindes geheilt wird, was viele als kleine Magie bezeichnen, dies hängt alleine davon ab, wie es dem magiebegabten gegeben ist mit dem Mana umzugehen, kann er viel aufnehmen oder nur wenig, hat er sich intensiv seinen Studien gewidmet oder nur oberflächlich.

Von Anfang an hatte mir mein Meister beigebracht meine innere Ruhe zu finden, den Weg zu meinem Mana in meinem Inneren wo es vor meinem geistigen Auge erschien wie ein loderndes Feuer, rein und hell und heiß. Mein Meister hatte mir erzählt, dass ihm sein Mana mehr erschien wie ein Berg hoch, majestätisch und von Schnee bedeckt. So unterschiedlich diese geistigen Bilder waren, so unterschiedlich war auch die Art Magie anzuwenden. Während der Meister stets in sich selbst ruhte und selbst im ärgsten Kampfgetümmel ruhig und eher defensiv kämpfte, so ist es bei mir wie das Feuer, schnell, offensiv, mal hier mal dort.

Gleich bei unserer ersten Begegnung hatte mein Meister die in mir verschlossene Kraft des Mana gespürt und auch, dass ich dringend Anleitung brauchte. Denn viel schwerer ist es mit dieser Kraft gutes zu bewirken, viel mehr Selbstkontrolle und Selbstverzicht wird dem Magiekundigen abverlangt. Denn sobald man seinen Launen und seinen Begierden nachgibt und das Mana für eigennützige Zwecke missbraucht desto leichter wird es zu dem was man als dunkle oder schlechte Magie bezeichnet.

Dauerte es zu Anfang lange bis ich meine geistige Mitte erreichte und auf das Mana zugreifen konnte, so gelang es durch die langen unterschiedlichen, sehr oft anstrengenden Übungen, dass ich bald jederzeit dazu in der Lage war mein Mana abzurufen. Dies ist von Vorteil, wenn man in einem Kampf den einen oder anderen Trick anwenden will, man in unübersichtlichem Gelände wissen sollte was vor einem lauert und der Gelegenheiten etliche mehr.

Naturgemäß war die Erlernung der sogenannten kleinen Magie am einfachsten und machte die schnellsten Fortschritte. Aber auch hier darf man sich keine Nachlässigkeit erlauben und muss durch lange Übung Körper und Geist dazu bringen, dass diese kleine Magie wie von alleine den gewünschten Effekt bewirkt. Ein kleiner Feuerball während des Kampfes zur falschen Zeit in die falsche Richtung, ein falscher Heilzauber beim richten des Knochenbruchs eines Freundes und die Folgen können ebenso verheerend in die falsche Richtung umschlagen.

Die großen Zaubersprüche sind am schwersten zu erlernen, sie zehren auch am meisten von den körperlichen Kraft. Denn zum Aufbau einer ganzen Feuerwand, der Erschaffung eines Zauberswindes oder einer Weitsicht über die nächste Nähe hinaus wird viel mehr Mana benötigt. Auch sind natürlich die Folgen bei falscher oder fehlerhafter Anwendung verheerend, oft auch für den Ausübenden.

So kommt es, dass ich zwar jede menge kleine Zauber kreieren und ausüben kann, die Anzahl der großen Zauber aber beschränkt ist und nur durch intensive Forschung und lange Übung erweitert werden kann.

Zur Kreierung der kleinen Zauber möchte ich euch ein Beispiel geben. Es wird behauptet ich könnte über Wasser gehen, oft schon hätte ich mich mit dieser Fähigkeit aus der schlimmsten Bedrängnis befreit. Dies ist natürlich so nicht richtig. Es beruht alles auf der Anwendung eines kleinen Zaubers.

Zum Beispiel wurde ich eines Tages von Sklavenhändlern verfolgt denen ich ihre „Ware“ befreit hatte. Da ich mich dort in der Gegend nicht so gut auskannte kam es, dass ein breiter Fluss mir den Fluchtweg abschnitt, die Sklavenhändler jubelten schon. Als ich auf den Fluss zuritt gelang es mir jedoch, mit Hilfe meines Mana, das Mana eines Teils des Flusses umzuformen in das Mana von Steinen. So gelang es mir mit Hilfe dieser Mana-Brücke auf die andere Seite zu entkommen.

So kann ich durch Übung und Kreativität jede Menge kleine Zauber gestalten. Bei den großen allerdings muss sich an festgelegte Rituale und Abläufe halten.

Das ist meine Sicht der Dinge die sich Magie nennen, durch lange Jahre der Wanderschaft und der Anwendung geprägt.

Und wer nicht einverstanden ist – nun auf den pfeife ich!!!

Die Reiche Zhaketias

Gelistet von Merhan von Tebreh in den Traumtagen 422 n.P.

Actys (AY)

HER: Girodaon A'Khemi, Meister des Feuers von Acgra- Fyrth

HST: Acgra Fyrth (Corigani)

PVZ: Zentral- Actys, Sylphalactys, Fyrthgorys, Oplatafythys – alle Corigani
Zhaketiactys – Zhaketia

Volk: Actii (=Menschen)

Kult: Tardim, Yrlo, Jani

Info: Die neutralen bis lichte Invasoren, welche die Einhorninsel durch ein Dimensionstor vom Segment Corigani erreichten, befinden sich zur Zeit im Krieg mit Caranar. Darin waren sie zuletzt durch den Einsatz von Flugschiffen sehr erfolgreich. Gerechnet nur die Besitzungen auf Zhaketia ist Actys ein Kleinreich.

Bund der freien Handelsstädte Zhaketias (BU)

Info: Der Bund der Handelsstädte ist eine nach außen hin neutrale Organisation der vier großen Handelsstädte Zhaketias. Außer dem Handel ist die Magie von großer Bedeutung, aber auch die Kriegskunst und die Wissenschaften werden gepflegt. Die vier Bundesstädte sind:

Scariza HER: Bredan O'Raigg, Herr der Türme

Volk: Menschen

Kult: Dondra und weitere Meeresgötter

Info: Die neutrale Stadt in der Mitte Zhaketias ist berühmt für ihre Magierakademie. Außerdem ist sie wegen ihrer bevorzugten Lage ein Zentrum der Diplomatie.

Gudo Savor HER: Palinat Dephenis

Volk: Menschen

Kult: Aene

Info: Die neutrale Stadt, auf den Hoffnungsinsel, am Seeweg nach Zhaketia gelegen war erste Station der Schwarzen Flotte der Nebcatlan. Irritationen, welche diese Invasion auslöste sind noch nicht bereinigt.

Hrazz'dursa HER: Patriarch Balard Melef Satonda

Volk: Menschen

Kult: Xnum

Info: In der übersetzt "Eis-Pranke" heißende Stadt auf dem Eisigen Band wird ganz offen dem finsternen Xnum gehuldigt, auch wenn wohl keine Nekromantie betrieben wird. Mit großem Interesse werden hier die Hinterlassenschaften des Eishexers erforscht, des sagenhaften Stadtgründers. Die Stadt expandiert nach Ophis.

Zwaniac HER: Ryld Melarn

Volk: Menschen

Kult: Norytton

Info: In einer fruchtbaren Bucht an der Küste Lyrlands liegt die lichte Handelsstadt Zwaniac. Sie ist berühmt für ihren großen Norytton- Tempel und ihre Bibliothek. Lange von Cyrannia bedroht wird sie an Land jetzt von Quadad umschlossen.

Caranar (PN)

HER: S'ndar, Imperator von Zhaketia

HST: Zeno

PVZ: -

Volk: Menschen

Kult: ?

Info: Das neutrale Reich P'njanar hat sich anlässlich seines Aufstiegs zum Imperium in Caranar umbenannt. Das Imperium umfasst beinahe die gesamte Einhorninsel und erhebt Anspruch

auf den Rest. Deshalb ist es nicht erstaunlich, dass es Konflikte mit den meisten Nachbarreichen gibt. Caranar pflegt vor allem den Kampf, aber auch die Wissenschaften werden nicht ignoriert.

Cartran (CA)

HER: Kort, Herrscher von Cartran

HST: Arlingen

PVZ: -

Volk: Cartraner (Menschen)

Kult: Catrox (Dämon)

Info: Das finstere Cartran hat den größeren Teil seines Reichsgebietes an die Dunkeljäger und Caranar verloren und ist jetzt nur noch ein Kleinreich. Seitdem fährt Kort einen streng isolationistischen Kurs, dem schon mehrere Flotten in der Nähe der Insel Tata zum Opfer fielen. Über der Hauptstadt Arlingen liegt das rätselhafte Dämonentor, in dem viele gefangene Feinde verschwanden. Der Magie wird hier höchste Wertschätzung entgegengebracht.

Cradt (CR)

HER: König Korzal- Caz, Herrscher von Cradt

HST: Trikom

PVZ: Soran, Daram, Kalam, Furak, Bortak, Ratona

Volk: Zwerge, Menschen und Mischlinge

Kult: ?

Info: Cradt ist ein mittelgroßes und neutrales Reich am Blutigen Band. Minen und Befestigungsanlagen sind die Leidenschaft der Einwohner von Cradt, auf Wissen und Kampf beruht ihre Kultur. Die erheblichen Einnahmen aus den Bergwerken wurden zuletzt auch in bedeutende Rüstprojekte investiert.

Cyrannia (CY)

HER: Dämonenlord Maleskari von Jhanar

HST: Eskalion

PVZ: -

Volk: Menschen, Kobolde

Kult: Triluum (Dämon)

Info: Die mittlere Macht, lange das einzig größere Reich von auf Lyrland konkurriert jetzt mit Quadad und Gxor. Eine halbherzige Invasion von Caranar konnte allerdings abgewehrt werden. Zum finsternen Cyrannia gehört auch die Halbinsel Wahnhall wo Maleskari einige zehntausend Kobolde unter seinen Schutz genommen hat. Hier ist jetzt Nebcazon ar Zhacetim eingefallen. Einzigartig in Cyrannia sind die Yarls, Schildchsen, groß genug um Siedlungen auf ihren Rücken zu errichten. Kampf, Magie und Wissen werden als gleichermaßen wichtig angesehen.

Dunkeljäger, Der Orden der (DU)

HER: Aiquos, Großkaizan des Ordens der Dunkeljäger, Herr des Lichtes

HST: Neu-Yucazan

PVZ: -

Volk: Calcooper und Colteken (=Menschen)

Kult: Der Lichtbote und der Höchste

Info: Von Aiquos und dem sich lange im Verborgenen haltenden Orden der Dunkeljäger, angeführt rebellierten die von den Völkern Zhaketias abstammenden Einwohner Catrans und gründeten auf den machairischen Inseln ein neues Reich. Die Dunkeljäger waren die Magierelite des extrem lichten Zhaketerreiches und an diese Tradition knüpft der Orden der Dunkeljäger an. So gibt es zugleich mächtige Magier und Krieger in diesem mittelgroßen Reich, doch auch die Wissenschaften werden nicht ignoriert.

Eiselfen (EE)

HER: Ilyrana cer Korianthil

HST: Eisheim

PVZ: -

Volk: Eiselfen

Kult: Anur, Pura, Horcan

Info: Die von Tebreh kommenden, lichten Eiselfen haben sich im ungastlichen, eisigen Band zwischen Hrazz'dursa und Manrastor niedergelassen. Nach einer gewissen Expansion haben sich die Elfen jetzt in die Gemarkung rings um ihre Stadt Eisheim zurückgezogen.

Golgoveras (GO)

HER: Worsamath Gra Wergh Exedron

HST: Turg Larneg

PVZ: -

Volk: Menschen

Kult: Seth

Info: Das lokale Gliedreich von Wergolost steht dem gewaltigen Mutterreich kaum nach. Im Jahr des Feuers kamen die Wergols, gewaltige Streiter des finsternen Gottes Seth auf ihren Flugechsen, den Dragols nach Zhaketia, durch ein Dimensionstor im Zentrum des Vulkanmassivs inmitten der Bitterwolfinsel. Schnell fielen ihnen die morschen Reste des Zhaketerreiches wie eine reife Frucht in die Hände und rasch wuchs ihr Land zu einem Großreich, in dem Kampf, Magie und Wissenschaften gleichermaßen gepflegt werden.

Gxor (CN)

HER: Carangor, ein großer Drache

HST: Artox

PVZ: -

Volk: Gxor (Drachenartige)

Kult: ?

Info: Im Peristera Lyrlands gab es lange Gerüchte um einen oder viele Drachen. Ihre Quelle ist das kleine Reich Gxor, gelegen in den unzugänglichen Vulkanen des Blutigen Bandes.

Knochenthron (KN)

HER: Der Knochenthron (?)

HST: -

PVZ: -

Volk: Untote (?)

Kult: ?

Info: Im wesentlichen besteht das Reich des Knochenthrons aus einer gewaltigen Flotte von Totenschiffen. Von Festlandsbesitzungen ist nichts bekannt. Alle Macht des Knochenthrones beruht auf Magie und Nekromantie. Die Untoten des Knochenthrones errichteten auf einer Insel Skadjeras eine Nuraghe, einen seltsamen Gebeinturm. Seit dem folgen sie den Inseln Zhaketias nach Phialae. Das Reich betrachtet sich selber nicht als finster. Für etwaige Eroberungen wurde Religionsfreiheit verkündet.

Kwy'yn (KW)

HER: Die Payn, Ykylta a Arkovaryt y Tngypha

HST: Arlays

PVZ: Quin, Einhorninsel (Dschungel), Einhorninsel (Tiefeland)

Volk: Menschen

Kult: Anur und Pura, Dondra

Info: Das lichte, mittelgroße Reich mit dem Zentrum im Archipel Quin expandiert seit einiger Zeit auch auf der Einhorninsel. Der Magie wird hier höchste Wertschätzung entgegen gebracht, aber auch die Kriegskünste und die Wissenschaften werden gepflegt.

Manrastor (MA)

HER: Shandor Balinor, Führer des Volkes und Bewahrer der Traditionen von Manrastor

HST: Val'Manrastor

PVZ: -

Volk: Menschen

Kult: Xnum

Info: Die finsternen Nekromanten im äußersten Machairas des Segments liegen schon lange im Streit mit Naran- Torr. Zwar scheiterte die Invasion auf der Schneefalkeninsel, doch als die Naraner im Eis Fuß zu fassen versuchten zeigten die Nekromanten ihre Macht und verwandelten das komplette Invasionsheer in Zombies. Zur Zeit dehnt sich das mittelgroße Reich im Eisigen Band Richtung Ophis aus. Wissen und Kampf sind wichtig, doch die wahre Stärke liegt in der Magie.

Mörderwabe (ZA)

HER: Zardos, Hochlord der Finsternis und Herr der Mörderbienen

HST: Zâr - Karcanon

PVZ: ?

Volk: Mörderbienen, Menschen und weitere Kreaturen der Finsternis

Kult: Seth und weitere Finstergötter

Info: Finsteres Imperium, welches nicht nur die Segmentsgrenzen Myras sondern auch Gebiete mitten in den Segmenten beherrscht. Zardos führt die DU (=Dunkle Union), das mächtige, weltumspannende Finsterbündnis. Über die Ursache für die Verringerung der Mörderbienzahls in den einst undurchdringlichen Segmentsrändern und dessen Folgen für die Macht des Zardos kann nur spekuliert werden. In den Wissenschaften, im Krieg und in der Zauberei kann dieses Reich großes leisten, sollte es sich eines Tages entschließen, dies auch zu tun.

Naran- Torr (NT)

HER: Melnen kh'ar Torr, Herrscher der Schneefalkeninsel, Krentor des Reiches Naran- Torr

HST: Kerestan

PVZ: Scheefalkeninsel, Flangova

Volk: Naraner (Menschen)

Kult: Artan, Seeker

Info: Das neutrale Großreich, mächtig in Magie, Kampf und Wissen orientiert sich angesichts der auf Zhaketia mächtigen Finsterreiche leicht zum Licht. Dies auch auf Grund der Feindschaft mit dem nahen und finsternen Manrastor.

Nebcazon ar Zhacetim (NE)

HER: Chachalacti Quentha, Moctan wo'Nebcazon ar'Zhacetim,
Nomoctan wo'Suinonocai ar'Pharon, Ozanquitlan ni'Nabcanin y Quotlan

HST: Sirinonocai

PVZ: -

Volk: Nebcatlan (=Menschen)

Kult: Mannanaun

Info: Invasoren aus Gwynddor, die nach Passage der Hoffnunginseln jetzt auf Wahnhall gelandet sind und sich dort mit Gewalt Lebensraum erkämpfen. Das schließt Versklavung der ursprünglichen Bevölkerung ein. Nebcatlan sind in den vergangenen Jahren auch in Karnicon, Kiombael und Karcanon eingefallen. Angesichts großer Ressourcen auf anderen Segmenten kann über die wahre Stärke der Nebcatlan nur spekuliert werden, jedenfalls sind neben dem Kampf auch die Wissenschaften und die magischen Künste hoch angesehen.

Quadad (QU)

HER: ?, prominenter Einwohner ist der Anurpriester Tasrail

HST: Shabulei Quadad

PVZ: -

Volk: Anuri (=Menschen)

Kult: Anur und Pura

Info: Das kleine Lichtreich im Phialae Lyrlands hat sich in vielen Kämpfen und durch Magieeinsatz gegen das viel größere Cyrannia behauptet. Tasrail hat auf einer Pilgerreise einen Gutteil von Zhaketia bereist und hält sich zur Zeit in Varr auf Corigani auf. Quadad soll auf die eine oder andere Art und Weise mit dem Totenorakel Anurs verbunden sein. Hier werden besonders die arkanen Künste gepflegt, auch wenn die Krieger nicht ohne sind.

Sortanas (SO)

HER: Finsterbaron Ranx von Sortanas

HST: Ptaath

PVZ: -

Volk: Verschiedene Meeresmonster (?)

Kult: Die Schwarze Mutter

Info: Das finstere Sortanas grenzt an das Herz der Tiefsee und herrscht angeblich über die Meere. Indes hat sich diese Macht seit vielen Jahren nicht mehr manifestiert. Deshalb muss Sortanas, ehrlich betrachtet, als Kleinreich bezeichnet werden.

Skadjera (SK)

HER: Ajsinje Sgajin Jasena

HST: Djernica

PVZ: -

Volk: Skadje, Jerasihc, Tuscear, Gisirkas (Menschen), Cuche

Kult: Borgon, Horcan, Norytton und Anur als Naturgötter

Info: Gelegen auf den Inseln im Ophis der Bitterwolfinsel, mit Besitzungen dort und auch auf der Einhorninsel werden in neutralen Skadjera gleichermaßen Magie, Wissen und Kampf gepflegt. Seit einiger Zeit befindet sich das mittelgroße Reich im Krieg mit Golgoveras, welches die Bitterwolfinsel für sich allein beansprucht.

Ywittrien (YW)

HER: Ehrenwerter Bruder Jeun Ram

HST: Eychyl Ywennewe Tcheskjei – Corigani

PVZ: -

Volk: Ywittrier (=Menschen), Gogh (=Seltsame)

Kult: Aene

Info: Neutrale Invasoren, welche den Actii nach Zhaketia folgten. Sie werden von weiteren, fremdartigen Kreaturen, den Gogh, begleitet.