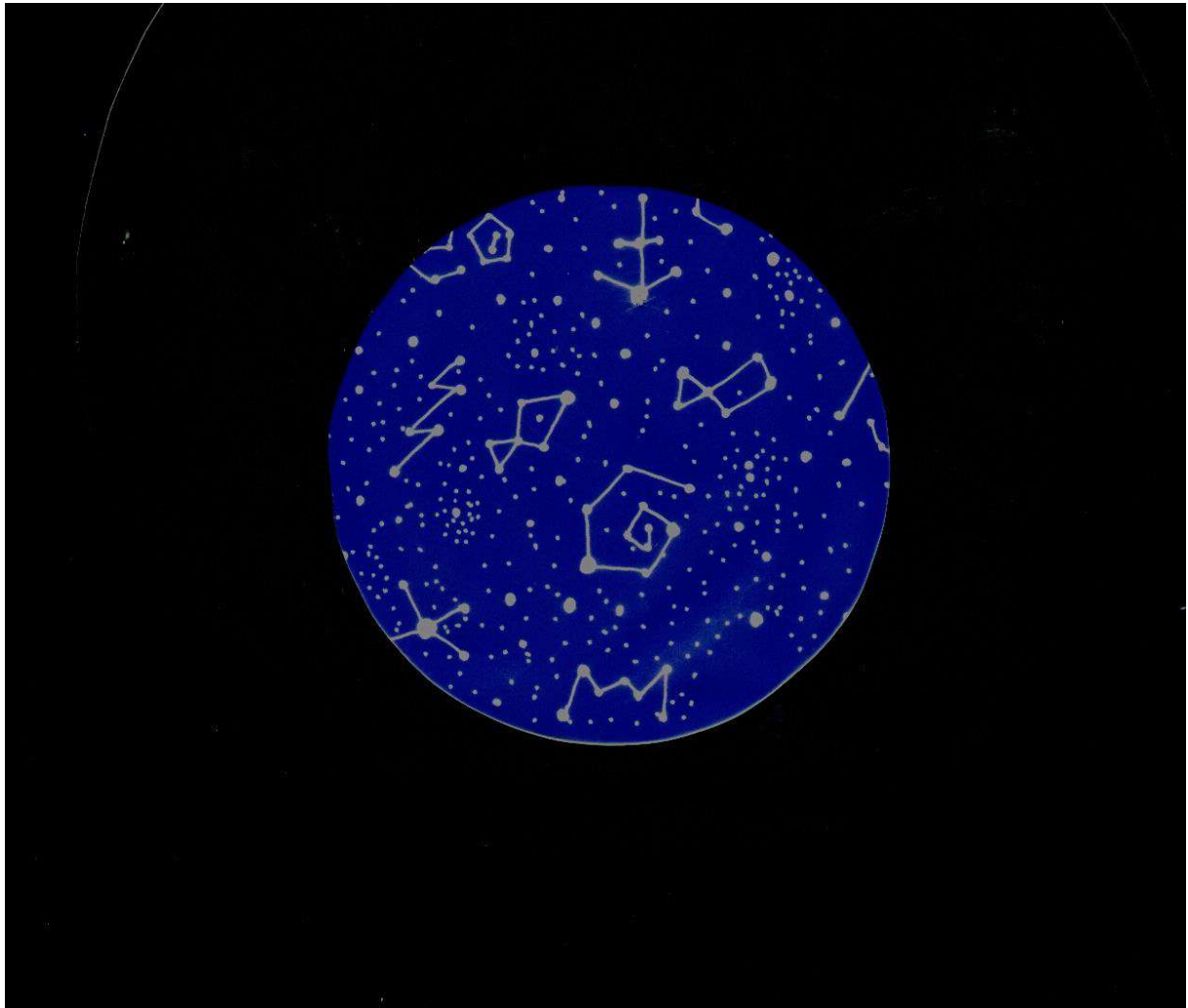


Bote von Cyrianor

Nr.7



Für die Monde von Widder und Falke
im Jahr des Adlers 424 n.P.

Seid begrüßt!

Dies ist endlich der fertige, endgültige Bote.

Eintreffschluß für den nächsten Spielzug (Eule/Jaguar 424 n.P.) ist am 28.9.04.

Es gibt zwei neue Kategorien im Boten. Zum einen werde ich Fragen zum Ziehen samt Antworten aufnehmen, teilweise sind das Fragen, die mir selbst bei der Auswertung kamen. Zum anderen auch immer wieder mal interessantes aus anderen Teilen Myras, was möglicherweise auch Einfluß auf Cyrianor hat. Diesmal ist es die Beschreibung einer Schlacht aus Sicht der Schwarzen Flotte, die schon vielen Jahren über Myra zieht, um ihren verbannten Gott, den als Chaot verunglimpften Delfingott Mannanaun, zu befreien.

Ihr habt eine neue Möglichkeit, mir die Arbeit zu erleichtern: Ihr könntet euren Zug in Richtungsangaben machen, also einfach die Richtungen durch Zahlen von 1 bis 6 angeben, ohne Leerzeichen oder Bindestriche oder sonst irgendwas. Und zwar für beide Monate zusammen. Ich könnte das dann einfach in die Zugeingabe des Programmes kopieren und brauche nicht tippen, bzw kann mich nicht vertippen. Das sieht dann zB so aus XX201: 2223
Das ist dann ein Zug drei Kf nach „rechts“ und eines nach „rechts unten“.

Bei den neuen Karten ist das Entziffern der mancher Zahlen etwas schwierig, wie ich aus eigener leidvoller Erfahrung weiß. Anscheinend geht es manchen von euch genauso, besonders gern wird 4 und 9 verwechselt. Also achtet bitte drauf, notfalls durch Blick auf das Nachbar-Kf, die Dinger sind immer noch sortiert.

Beachtet bitte bei Bauwerkssichtungen, dass durch das Baukastensystem viel unterschiedliches zB hinter dem Begriff „Burg“ stecken kann. Ich verteile die Begriffe nach Größe aber auch Zusammensetzung. Vier einsame Bevölkerungspunkte sind eine Stadt, obwohl es von der Zahl der Punkte her nicht mal eine Garnison ist, geschweige denn eine Burg ist. Da fehlt eben die militärische Infrastruktur.

Mit diesem Boten hatte ich ein paar Schwierigkeiten, da es einige Formatierungen zerschossen hat, als ich Dateien von euch einfügte. Ich habe sie so gut es ging korrigiert und hoffe, es kommt halbwegs bei euch an. Bitte verwendet keine Textfenster, weil die in geradezu beliebiger Reihenfolge und Formatierung bei mir erscheinen. Notfalls macht irgendwie ein Bild daraus, sollte doch irgendwie gehen.

Wie ihr inzwischen mitbekommen haben solltet, hat das Jahr der Adler begonnen. Für jene von euch, die sich noch an Corigani erinnern, ist klar das es dort seeeehr viele Dondra-Gläubige gab. Und diese sind aufgerufen gegen die Feinde des Donnerers vorzugehen. Wer dieses Jahr, insbesondere kulturell aber nicht nur, nutzen möchte, sollte mir einfach mal diesbezüglich schreiben.

Auch sonst nehme ich Kultur und womöglich auch Aktionswünsche für Corigani noch immer an. Wartet nicht bis zur offiziellen Wiedereröffnung, denn wer weiß wie die nötigen Vereinfachungen aussehen und womöglich fallen eure Ideen und fertigen Texte dann unter den Tisch. Wer mir bei Corigani helfen möchte schreibt eine Liste seiner Kultur und welche davon essentiell ist, dazu eine Zusammenfassung von Kultur und Geschichte des Reiches.

Die Frage der Zeitrechnung und Spielzüge werde ich ab dem nächsten Einnahmemond anders regeln. Auf Cyrianor wird immer die aktuelle Myrazeit herrschen, sollte ich länger für Auswertungen brauchen (oder ihr für Züge) werden die Zugmonate im Nachhinein angepasst. Hat, sofern sich die anderen SLs tatsächlich anschließen, den Vorteil, dass ihr immer die aktuellen Monde im Kalender nachschlagen

könnt, keine Züge mehr ausfallen müssen, ihr nicht bei jeder eurer Spielposition überlegen müßt welcher Monat gerade ist und es bei intersegmentalem Spiel keine Probleme gibt. Damit es dadurch nicht zu gehäuften Einnahmemonden kommt, werden Einnahmen und Rüsten dann jeden 4. Zug stattfinden. Ist etwas seltener als bisher, aber die zwei Einnahmetermine waren eh für 12 Züge im Jahr gedacht und nicht für die üblichen 6. Alles klar? Findet jemand einen Haken bei dieser Vorgehensweise, der uns entgangen ist?

Bei Rückfragen mailt einfach, keine falsche Scheu.

tschüß
Thomas

Wichtige email-Adresse: Vorstand: vorstand@myra.de Spielervertreter: dirk.linke@epost.de.
Myra im Netz: www.projektmyra.de, Forum: <http://myraforum.de.vu/>

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 September 2004. Alle Rechte der (nichtkommerziellen) Veröffentlichung liegen beim Verein der Freunde Myras

Interessante Fragen und Antworten

F: Wie wirkt sich ein Spieler-Charakter als Hf bei mehreren Heeren aus?

A: Ein Hf kann nur ein Heer anführen. Kämpfen mehrere Heere unter dem Hf als Oberkommandierenden bekommt sein eigentliches Heer den zusätzlichen GP für REP als Anführer, die anderen nur die üblichen für REP beim Heer.

F: Was passiert eigentlich in dem Fall, daß ein Heer mal einen Monat ohne HF dumm rum steht?

A: In einem Mond nichts. Wird es angegriffen, kämpft es mindestens ohne Gutpunkte.

F: Ist es ein Unterscheid, ob dies auf freiem Felde oder in einer Ansiedlung geschieht?

A: Da steht davon nichts in der Regel. Ich denke, ich könnte mich mit einem Stadt-NSC als Interims-Hf abfinden. Da ist also ein Name Minimum

F: Kann man mit MIL vielleicht sogar völlig ungefährlich Truppen ohne HF einlagern?

A: Ich glaube nicht, dass schon irgendwer an diese Anwendung von Mil laut gedacht hat. Ist aber überlegenswert.

F: MIL hätte ja sonst gar keinen Nutzen, da man mit den Truppen ja auch vor dem Ort kampieren kann, solange ein HF dabei ist.

A: Das ist nicht ganz korrekt. Mil brauchst Du auf jedenfall, wenn Du Heere im schwierigen Gelände verlustfrei stationieren willst (sofern nicht dort heimisch). Aber auch sonst brauchst Du Mil wenn Du Truppen über längere Zeit auf einem Fleck im normalen Gelände stehen läßt. Ein strenger / guter SL wird sonst den Bükaz (so diese Regel angewendet wird) senken weil die Bevölkerung von frei rumlaufenden Kriegern belästigt wird, die Heeresmoral geht runter, wenn die Krieger ständig im Freien kampieren und Feldküche ertragen müssen. Kann man irgendwie ausgleichen, bedeutet aber kulturellen oder finanziellen Aufwand. Ist Ermessenssache des SLs, im Krieg ertragen Krieger und Bevölkerung sicherlich mehr als wenn (scheinbar) tiefster Frieden herrscht.

F: Wie schnell sind HF nach der eingeschränkten Bewegungsregel? sind 10 Kf inkl. HS kein Problem?

A: ja, HF sind Charaktere und haben demnach 5 Kf pro Mond.

F: wie wirken sich die Rüstgebiete aus der Tabelle aus?

A: Im Rüstgebiet gibt es ein GP mehr. Bei seltenen Geländearten lege ich das großzügiger aus, zB Krieger aus Vulkanen der Höhenstufe 4 haben auch in den Vulkanen niedrigerer HS ihren Bonus, aber natürlich Tiefländer nicht in beliebigen Geländen der HS 1.

und der Träumer verfolgt mit großer Aufmerksamkeit das Geschehen im Land seines Schlafes. Ein neues Jahr hat begonnen und noch immer ist er eingesperrt tief unter der alten Stadt, ist der Adler als Symbol der Freiheit ein Zeichen der Hoffnung? Oben unter der Sonne sammeln die Herrscher der Reiche ihren Zehnten und rüsten neue Krieger. Heere marschieren und Blut floß. Schiffe befahren in zunehmender Zahl die Meer um Cyrianor und einige besonders vorwitzige wagen sich sogar in die tiefen Gewässer, die einst durch die Nebel versperrt waren. Groß sind die Gefahren und der Unvorsichtige wird eine solche Fahrt nicht überleben. Sichere Wege sind nicht leicht zu finden. Erstmals nimmt der Träumer auch Dinge wahr, die jenseits der Tiefsee liegen. Ein fremdes Land liegt dort, fremd und doch irgendwie vertraut. War er früher schon einmal dort gewesen, bevor Cyrianor dieser Welt entrissen wurde und man ihn in diese Gruft legte? Bisher kamen nur Händler von dort, doch sprachen die Menschen von zehntausend Krieger, die auf der Suche nach einer geheimnisvollen Insel in See gestochen waren.

Die Heijm haben bei der Erkundung fern ihrer heimischen Fjorde ein überraschendes Angebot erhalten. Eine Allianz bahnt sich an, wenn die Seezwerge das Risiko eingehen.

Wenig hört man aus den Steppengebieten des Termitenvolkes. Wanderer berichten von gewaltigen Türmen, die diesen Insekten als Heimstatt dienen. Offenbar ist dieses Volk der üblichen Kommunikationsmittel nicht mächtig und so verhallt manche Botschaft ungehört.

Zwischen Adalzien und Kassar schweigen weiterhin die Waffen, doch scheint sich der Krieg nur auf eine andere Ebene verlegt zu haben. Der Krieg der Worte ist eröffnet und bietet damit auch der jungen Mutter Valriara eine Möglichkeit doch noch vermittelnd einzugreifen.

Artris hat weiterhin Schwierigkeiten mit Insektenhorden, doch wehrt sich tapfer. Eine besonders furchtbare Zeit hatte ein Reiterheer, welches über Wochen verfolgt wurde, ohne den Feind ausmachen zu können. Seine Nähe war zu spüren und auf gewisse Weise auch zu sehen, doch seine eigentliche Identität blieb verborgen. Die Reiter sind mit ihren Nerven am Ende und werden dieses Erlebnis sicherlich bis an ihr Lebensende nicht vergessen.

In Selerion scheint der Krieg gegen die Wolfsreiter der Skarr vorbei, vor allem da letztere sich erneut nicht blicken lassen. Elanthir widmet sich wieder seinen Forschungen und bekommt so langsam eine richtige Bibliothek zusammen. Genannte Wolfsreiter haben sich unterdessen darauf verlegt in Toq Noar einzufallen. Ein überraschtes Kriegerheer verschafft König Skratek einen ersten, dringend benötigten Erfolg.

Im Herzen von Toq Noar liegt die gleichnamige Ringfestung, unüberwindlich allein durch die unglaubliche Zahl seiner Einwohner, die sich zur Abwehr auf den Mauern versammeln könnten. Hier brodet das Leben, ein Ort, den jeder mal erlebt haben sollte.

Die Steppenreiter von Ko'orr sind weiterhin kreuz und quer im Lande unterwegs. Vermutlich gibt es Pläne, doch dem Außenstehenden werden sie nicht offenbar. Unentschlossenheit, Optionen offenhalten, gewiefte Strategie? Die Zukunft muß es zeigen, doch dorthin reicht der Blick des Träumers nicht.

Nor-1-Narlon erobert seine Insel zurück, zu Kämpfen kam es dabei nicht, denn die Xervs waren bereits wieder abgezogen. Doch in diesem, im äußersten Ophis Cyrianors gelegenen, Gebiet kocht es, die Lage ist gespannt und gleicht einem Pulverfass, was immer das sein mag.

Zwischen Xerva und Reichsbund von Adalzien scheint sich die Lage dagegen zu entspannen, man spricht wieder miteinander, die Grenze ist eindeutig gezogen und womöglich bleibt es sogar dabei.

Und im Zentrum zwischen all diesen Reichen liegt das geheimnisvolle Land der Gelben Türme, ein karges, von Krankheiten heimgesuchtes Land, dessen Druiden sich genauso tapfer gegen die Mächte der Natur wie auch der unzähligen Invasoren stemmen.

In mehreren Reichen sind geheimnisvolle Persönlichkeiten aufgetaucht, die sich selbst als den Wahren Lichtboten bezeichnen. Nur einer von ihnen kann die Wahrheit sagen, doch welcher ist es? Welches der Reiche Cyrianors wird bald unter den Bannern des Lichts in die Schlacht ziehen?

Das Jahr des Adlers hat begonnen und steht im Zeichen der Freiheit. Für manch einen ist es ein Zeichen der Hoffnung, andere dagegen betrachten es eher mit Mißtrauen. Der Adler wird seit alters her mit dem Donnerer assoziiert, dem Götterriesen, der den Stürmen befiehlt. Bisher hat er nur wenige Anhänger auf Cyrianor, was sich in diesem Jahr ändern mag.

Der Tarethische Kurier

Ausgabe 1 - Widder im zweiten Jahr nach den Nebeln

Kassar planen erneuten Angriff

Jüngsten Berichten zufolge sollen die Kassar einen weiteren Krieg gegen Adalizen planen. Erhöhte Truppenkonzentration bei Ketarim Mechem gesichtet.

OHL Unabhängige Beobachter sprechen von einer Zunahme der Kriegsgefahr. Laut aktuellem Sichtsungsbericht soll sich eine Streitmacht der Kassar zur Zeit direkt im Grenzgebiet aufhalten und in die Dheavareengebiete vorrücken. Die Grenzposten sind in Alarmzustand. Mit einem Angriff ist noch vor Beginn

nächsten Mondes zu rechnen. Das Oberkommando gibt Warnhinweise und Verhaltensmaßregeln an die Bevölkerung aus. Es soll sich jedoch nur um vorbeugende Maßnahmen handeln. Eine akute Gefahr für die Zivilbevölkerung soll nach Angaben der Heeresleitung zum aktuellen Zeitpunkt nicht bestehen. ■

Friedensverhandlungen mit Kassar gescheitert

CPT In der Hauptstadt äußert man sich beunruhigt über die Vorkommnisse in den Grenzregionen. Besonders der mit den Kassar ausgehandelte Waffenstillstand scheint nicht von Dauer zu sein. Erkunder berichten von einer Zunahme der Kassarischen Kriegsaktivitäten. Obwohl der Hauptangriff der Kassar bis jetzt ausgeblieben ist, rechnet man in den nächsten Monden mit einem massiven Vorrücken Kassarischer Truppen und bereitet sich auf einen Gegenschlag vor. In diplomatischen Kreisen spricht man von einem Täuschungsversuch der Kassar. Die Bevölkerung wird beruhigt, ein Eindringen der Kassar nach Ketarim sei ausgeschlossen. ■

Flurschäden geringer als angenommen – Obstbauern jubeln

KET Eine Rekordernte erwartet die Landbauern in Ketarim für das laufende Jahr, so der Sprecher der Vereinigung für Feldbau und Forst, Jansim Ergal. Die durch die Raubzüge der Kassar schwer in Mitleidenschaft gezogenen Flächen haben sich schneller als erwartet regeneriert. Noch im Vorjahr gingen anerkannte Schätzer von einer bis zu fünf Jahren andauernden Verwüstung aus. Zu den Gründen dieser Fehleinschätzung konnte Ergal sich nicht äußern. Es wird allerdings vermutet, daß ausländische Spezialisten für die rasche Verbesserung der Erträge verantwortlich sind. ■

Steuerreform verschoben

UBA Uneinigkeit sorgte im Hohen Rat für Mißstimmung. Man einigte sich auf eine Vertagung der dringend erforderlichen Reform. ■

+ **Z H A K E T I A** + Ereignisse bis zum Jaguarmond 424 n.P.

Ganz Zhaketia

Am Ende des Jahres der Gestirne trat der Planet Myra durch den Schweif eines Kometen.

Wundersame kosmische Materie verband sich mit unserer Welt und mächtige Gestalten, die man seit Pondaron nicht gesehen hat, wandeln wieder auf unserem Segment. Und nicht nur auf unserem Segment, von Wunderwirkern wird von Nykerien, Karnicon und Cyrianor berichtet.

Dieses Jahr soll das Jahr der Adler sein. Da Dondra auf Zhaketia nur wenige Verehrer hat mag das vielleicht niemanden interessieren. Doch verschwand nicht unlängst ein heiliges Artefakt aus dem Dondratempel Scarizas? Wurde es den Händen der Unwürdigen entrissen oder wollen Unwürdige damit Schindluder treiben? Die Augen der Adler jedenfalls sind scharf.

Lyrland, Wahnhall und Hoffnungsinseln

In Wahnhall dauert der Konflikt zwischen den Kobolden und den Nebcatlan an. Wieder agierten schauerliche Kreaturen auf Seite der Koboide, die selber mit einem Körpermaß von weniger als einer Handspanne natürlich kaum zum Krieg geeignet sind. Hinzu kam eine große Schleimkreatur welche die Schatzkammer der Nebcatlan fast vollständig ausfüllte. Und diesmal verschwand eine Statuette des Delfingottes aus einem Heiligtum des Mannanaun.

Erste Kontakte zu Cyrianor wurden vom Bund der Handelsstädte geknüpft, dessen Kundschafter entdeckten eine Insel vor der Küste des Segmentes, die von der Handelsstadt Uba beherrscht wird.

Einhorninsel und Quin

Schwere Kämpfe erschütterten die Einhorninsel. Die Totenkopfinvasoren hatten ihre Heere in zwei Gruppen geteilt, die zugleich die Stadt Rastorhafen an der Ophisküste und die Stadt Telan, welche den weiteren Zugang ins Innere des Reiches Caranar blockiert angriffen. Doch die Angreifer scheiterten, denn die Heere Caranars sind gigantisch, beide Orte wurden und werden von Tausenden Kämpfern verteidigt und selbst nach heftigen Gefechten mit vielen Opfern scheinen die Heere kaum geschrumpft zu sein. Um beide Städte wurde ein dichter Belagerungsring gezogen, die Kämpfe sind noch lange nicht entschieden oder beendet. Derweil zieht Caranar entlang sicherer Stellungen Wälle hoch. Will das Imperium sich aus den Kämpfen zurückziehen?

Inseln des Lychnos und Cradt

In Scariza mehren sich mysteriöse Vorkommnisse. Eine Metallschatullen, ein Rinderherz, Citrin und einige weitere Dinge wurden gestohlen. Nach Gerüchten über einen Dämonistenzirkel im vergangenen Jahr sind mehr und mehr Einwohner der Handelsstadt beunruhigt und erwarten Aufklärung.

Die Invasionsheere von Golgoveras in Skadjera wurden vernichtet. Die zuvor gelähmten Brods wurden erschlagen, die Wergolelite auf ihren Dragols wurde durch Magie vom Himmel geholt.

Bitterwolfinsel

Im Phialae der Bitterwolfinsel gingen Kundschafter im Nebel verloren und wurden Handelsschiffe von Seebeben weit vom Kurs abgebracht.

Schneefalkeninsel und Eislande

Nur Träume beunruhigen Shanodar Balinor in Manrastor.

Derweil bemerkten Seeleute aus Naran- Torr ungewöhnliches, ein einzigartiges Naturphänomen oder gar noch mehr? Auf halbem Weg zwischen Scheefalken- und Bitterwolfinsel sahen sie am vierten des Drachenmondes einen gewaltiger Bogen aus Schwärze wohl 10° des Horizontes bedecken. Nach und nach hellte sich ab dem frühen Nachmittag die Schwärze auf, so dass der Bogen allmählich unsichtbar wurde. Mit dem Einsetzen der Dämmerung wandelte sich der Bogen zu einem Halbkreis aus Licht, durch den die scharfäugigen Seeleute lange nach Mitternacht eine ferne Sonne untergehen sahen.

Der Tarethische Kurier

Ausgabe 2 - Falke im zweiten Jahr nach den Nebeln

Frieden mit Xerva

Friedensverhandlungen mit dem Volk der Spinnenreiter stehen kurz vor dem Abschluß. Beobachter sprechen von einem geschichtsträchtigen Schritt in eine friedlichere Zukunft

ANI Aus Burg Hayek, ehemals Aniri Mechem, werden gravierende Fortschritte bei den Friedensverhandlungen mit Xerva gemeldet, so ein unabhängiger Berichterstatter. Man zieht sogar eine langfristige Handelsbeziehung mit dem Nachbarreich in Erwägung. Eine

Schlüsselposition bei den Verhandlungen kommt hierbei dem Ubanischen Hohen Rat unter der Leitung von Handelsministerin Lacrima zu. Schon in den nächsten Monden wird fest mit der Unterzeichnung eines Friedensvertrages gerechnet. ■

Gelbe Türme beginnen Beitrittsverhandlungen

ANI Überraschende Neuigkeiten aus dem befreundeten Nachbarreich der Gelben Türme gibt unsere Geschäftsstelle in Aniri bekannt. Wie wir aus gesicherter Quelle erfahren haben, wird dieser Tage im Rat der Druiden bereits über Modalitäten eines Beitritts zur Adalizischen Völkergemeinschaft nachgedacht. ■

Kassar zögerlich Chancen für diplomatische Lösung in Sicht

CPT In der Hauptstadt wächst die Hoffnung auf ein baldiges Ende der Kampfhandlungen an der Machairasgrenze. Schon seit zwei Monden ist ein Ausbleiben Kassarischer Angriffe zu verzeichnen. Licor Haye, der Sprecher der Obersten Heeresleitung warnt

Handelsschiff überfällig

UBA Als überfällig gemeldet wurde ein Segler der Shri Tai Klasse. In Uba geht man bereits von einem Unglücksfall aus. Das Schiff ist bekannt unter dem Namen Sturmvogel und bedient eine Handelsroute im Tarethischen Meer. Über den Verbleib des Schiffes und seiner Mannschaft kann zum derzeitigen Zeitpunkt noch keine Aussage getroffen werden. Uns liegen jedoch Hinweise vor, daß das vermisste Schiff möglicherweise einen militärischen Spezialauftrag im Mündungsgebiet des Tarethagar ausführte. ■

jedoch, es könne sich bei dem zögerlichen Verhalten der Kassar um eine Finte handeln. Auch unsere Nachbarn im Land der Gelben Türme seien auf diese geschickte Täuschung hereingefallen und hätten sich in unbegründeter Sicherheit gewogen. ■

Ausgezeichnete Lebensbedingungen für See-Elfen und Grau-Zwerge in Tarethien

DWO In Dwonagor verabschiedete die dem Regenten Adaliziens, Fürst Ugbar von Dwonagor direkt unterstellte Kommission zur Einhaltung der Rechte Reisender KERR ein Arbeitsmanuscript, das die Lebensbedingungen der sich gemäß dem zweiten Zusatzdikt des 4. Verfassungsartikels in den Mitgliedsländern aufhaltenden Fremdbevölkerung untersucht. Die Verlautbarung begründet sich auf eine Erhebung aus dem Vorjahre, nach der besonders die in Tarethien lebende Minderheit von

Chey Kell aus Uba einen deutlich steigenden Lebensstandard aufwies. Während die Chey Kell im Vorjahre noch besonders an den gehobenen Positionen im öffentlichen Dienst, sowie in der Privatwirtschaft Interesse zeigten, zeichnet sich nun auch bei den dauerhaft in Tarethien lebenden Gästen ein verstärkter Trend zum Dienst im Heer ab. Die Anzahl der in Tarethien ansässigen Fremdbevölkerung wird von offizieller Seite auf bis zu 10000 Einwohnern geschätzt. ■

Erhöhte Zuwanderung nach Ketarim Mechem

KET Ein rascher Anstieg an Neusiedlungen ist im Bereich der Grenzfestung Ketarim Mechem zu verzeichnen. Dies sei auf den erhöhten Bedarf von gut ausgebildeten Arbeitskräften zurückzuführen, so der amtierende Provinzverwalter Madur. Besonders das dieser Tage in Kraft tretende Abkommen zur Nutzung der lokalen Ressourcen locke kleinere Handwerksbetriebe in die Region. Das umstrittene Abkommen, das auf ein Jahr befristet ist, erlaubt unter anderem das Fällen der wertvollen Melamar-Ulmen. ■

Herrscher von Cyrianor!

Gestattet mir, mich kurz vorzustellen!

Mein Name ist Araniel Vazad Kaznir. Ich bin gebürtiger Dunkelelf, wenngleich ich mich nach dem Ausbreiten der gelben Türme plötzlich nicht mehr im Reichsgebiet von Kassar sah.

Allein die Tatsache, dass ich Dunkelelf bin, dürfte wohl leider so manchen von Euch abstoßen, aber wartet bitte, lest weiter, und erlaubt mir einige weitere Sätze:

Seit meiner frühen Kindheit besuchte ich zahlreiche Schulen und private Lehrer, die mich ausbildeten, meine magischen Fähigkeiten zu nutzen. Doch vor etwa einem Jahr beendete ich meine Ausbildung, notgedrungen, da meine Lehrer mir nichts mehr beizubringen vermochten. Mit einigen kleineren Arbeiten für Händler verdiente ich mir ein kleines Vermögen, und baute einen kleinen Turm in meiner momentanen Heimat, die, wie gesagt, nicht mehr im Reichsgebiet von Kassar liegt. Die Gemark, in der ich mich aufhalte, ist von Gemarken der gelben Türme umgeben – wenngleich, wie durch ein Wunder (obwohl es mich nicht stören würde), „meine“ Gemark, mit meinem Turm, von niemandem beansprucht zu werden scheint.

Nun aber suche ich nach Arbeit, nach der Möglichkeit, meine noch in den Anfängen steckenden Fähigkeiten weiter zu bilden, und nach etwas mehr Gesellschaft, denn wo ich lebe, ist es heiß, stürmisch und einsam, und kaum einer verirrt sich mal hierher.

Ich fühle mich politisch weder meiner Heimat, noch irgendwem anders verpflichtet – ich arbeite für den, der mir am meisten bietet, habe ich jedoch jenem mein Wort gegeben, werde ich ihn nicht betrügen. Kassar ist für mich meine Geburtsstätte – nicht mehr, vor allem jetzt, wo ich mit Ansehen musste, wie die gelben Türme meine Heimat unserem Tyrann abnahmen.

Ich schließe nicht aus, auch für Euch, Tyrann von Kassar, zu arbeiten, aber verzeiht mir, wenn ich sagen muss: Ihr überzeugt im Moment nicht durch strahlende Leistungen.

Mit einem erfahrenen Magier zusammenzuarbeiten, oder von einem solchen fortgebildet zu werden, wäre mir natürlich eine besondere Ehre und selbstverständlich würde ich mich für die Dauer der Ausbildung in die Dienste dieses Magiers stellen.

Wenn Ihr, hohe Dame, hoher Herr, also eine Anstellung für mich, einen Magier am Anfang seiner Karriere, habt, und eine faire Bezahlung und/oder Forschungsmöglichkeiten bietet, so meldet Euch bei mir:

Schickt die Botschaft zu den Dörfern im Bergland, welches erst kürzlich durch die gelben Türme seine Zugehörigkeit zu Kassar verloren hat, und fragt dort die Dunkelelfen nach mir, sie wissen wer ich bin, und können die Botschaft an mich weiterleiten, wenn ich mal wieder in einem der Dörfer bin, um mich mit Zivilisationsgütern einzudecken.

Seid ihr Magier, und sucht einen Gehilfen, den Ihr im Gegenzug ausbildet? Dann verfährt genauso!

Mit den besten Grüßen und in Vorfreude auf ein gutes Arbeitsverhältnis,

Araniel Vazad Kaznir, Magier

Schlachten

Der Druide weinte bitterlich. Er hatte viel gesehen und erlebt in seinem kargen Leben, doch was vor ihm lag, war sein zweitschlimmster Alptraum. Über eine hügelige Landschaft erstreckte sich das Schlachtfeld, doch Landschaft konnte man das kaum noch nennen. Keine Pflanze, kein Tier lebte hier, nur tote Soldaten lagen verstreut umher, einige Pferde und kaputte Karren, Metall- und Holzteile überall. Er schickte die Leute aus, die er im nächsten Dorf zusammengetrommelt hatte. Zunächst wurde eingesammelt, was zu gebrauchen war. Schwerter zu Pflugscharen... dann wurden die Toten eingesammelt. Angewiedert luden die Bauern die toten Soldaten, aller persönlicher Habe entledigt, auf Ihre Ochsenkarren und brachten sie zum Dorf - drei volle Tage lang. Dort führte der Druide die vorgeschriebenen Bestattungszeremonien durch, die Bodenöffnung des Turmes nahm sie alle auf, alle, hunderte. Der Geruch war unbeschreiblich.

Die Bauern hatten Angst, das konnte er sehen, riechen. Sie verstanden nicht, was vorging, die fremden Armeen, bewaffnet bis an die Zähne; das nächtliche Kampfgeschrei, die Zerstörung. Die Tatsache, dass alle Toten dieselben fremden Uniformen trugen, als hätten sie sich gegenseitig im Wahn abgeschlachtet. Der Hufschmied hingegen hatte schon begonnen, das wertvolle Metall umzuschmieden, der Ofen brannte Tag und Nacht, keine Zeit zum Denken, besser so. Doch welche Beschäftigung konnte den Rest des Dorfes abhalten, sich weiter in die Angst hineinzusteigern? Ein paar junge Burschen stellte er ab, dem Schmied zu helfen, ein paar Frauen, die Kindner zu hüten. Den Rest rief er zusammen und verabreichte einen altbewährten Sud aus Mohn und Pilzen. Schlafen war die beste Medizin, und schlafen sollten sie. Fünf Tage lang...

Das Geschenk Corchwlls

Baran durchwanderte seinen kleinen Raum und dachte über die Dinge des Reiches nach, es kam zu keinen militärischen Konflikten, scheinbar überlegte sich Skratek eine neue Vorgehensweise, anders konnte er sich dies nicht erklären. Dann der Mann der von sich behauptete der Lichtbote zu sein, nur ein verrückter Narr und doch die Wahrheit? Er verscheuchte den Gedanken wieder, es gab wichtigeres zu tun. Er legte seine graue Kutte ab und streifte sich die schwarze mit dem silbernen Wolfskopf auf den Rücken über. Es wurde Zeit für sein Gebet und sein Blutopfer an Corchwll, er spürte das heute etwas besonderes passieren würde, etwas wichtiges und machtvolles. Er wusste nicht was, doch das Verhalten seiner Wölfe und das Gefühl welches er in der Magengegend hatte, zeugte deutlich von der Wichtigkeit des heutigen Tages.

Er betrat die große Halle und damit den Tempel Corchwlls, der steinerne Altar war mit Fackeln erhellt, sonst brannte kein Licht im inneren. Die beiden Königswölfe lagen abseits des Altars, doch im flackern der Fackeln konnte man das Leuchten in ihren riesigen Augen sehen. Auch sie waren angespannt. Baran trat zum Altar, darauf lag sein reich verzierterer Opferdolch und eine Schale aus Ton. Einer seiner Novizen hatte alles vorbereitet. Er zitierte seine Gebete als er sich dem Altar näherte, öfter kniete er sich kurz nieder und erhob sich. Demut und Respekt gegenüber Corchwll. Am Altar angekommen kniete er sich nieder, betete und schob den Ärmel seiner Kutte nach oben. Dann griff er nach dem Dolch und der Schale, während er weiter Gebete zitierte schnitt er sich mit dem Dolch eine Wunde in den Arm. Das Blut ließ er in die Schale fließen, sein Opfer an Corchwll. Als die Schale voll war, hob er sie weit über seinen Kopf, es störte ihn nicht das die Wunde noch blutete und den Ärmel seiner Kutte durchnässte. Lauter und intensiver wurde sein Gebet, als er es beendet hatte, senkte er die Schale und ließ das Blut auf den Altar laufen. Dort regierte es ungewöhnlich heftig und ein leichter Schreck fuhr Baran in die Glieder, so heftig hatte noch kein Opfer reagiert. Dort wo das Blut auf den Altar getropft war, begann es zu qualmen, es warf Blasen und dann schien es, als würde der Altar das Blut aufsaugen. Im Qualm sah man kurz das Abbild Corchwlls. Er nahm sein Opfer an. Dann spürte er die Energie die sich vom Altar in seine Hände glitt und sich von dort direkt in seine Magengegend übertrug. Spürte wie sein Körper die Macht aufnahm, ein Geschenk von Corchwll. Die Energie summt in seinen Schädel, fuhr durch seinen gesamten Körper und jagte einen Schauer nach dem anderen über seine Haut. Noch nie fühlte sich Baran so gut und mächtig. Die beiden Wölfe im Hintergrund heulten laut, sie spürten die Gegenwart ihres Gottes, materialisiert durch die Energie die in Baran gefahren war.

Einige Minuten später war es vorbei, das Blut war völlig vom Altar aufgezogen worden. Doch Baran spürte die Energie in sich. Die Wölfe trotteten näher und schmiegt sich an ihn. Baran streichelte ihre Köpfe und erhob sich dann. Corchwll hatte hier an diesem Ort seine Macht gezeigt und weitere Orte würden folgen, dessen war sich Baran sicher.

Schlachtfeld

Die Sonne stand hoch über den schwelenden Feldern, doch sie wärmte nicht. Ein dünner Dunstschleier hatte sich gebildet, wie um Alles zuzudecken, die Ereignisse vergessen zu machen, ungeschehen zu machen. Wie um allen Beteiligten zu sagen: Vergesst! Vergesst. Doch zu vergessen war unmöglich, zu klar waren noch die Schrecken der Schlacht, zu lebhaft die Erinnerungen an abgehackte Glieder und zertrümmerte Körper. Die Schreie der Monster hallten immer noch gespenstisch in den Dunstschwaden umher. Zum Vergessen bräuchte es Trank, und den gab es hier nicht.

Mühsam stapfte der alte General durch die Vernichtung. Gestern war hier noch ein grüner Hain gewesen, kraftvolle Bäume in voller Pracht, Vögel, die im Buschwerk zwitscherten und Kleingetier, auf der Suche nach Paarungspartnern. Heute sah man nur einen braunen Morass. Die Bäume waren umgestürzt, die Tiere geflohen oder im Kampf der Heere als bedauernswerter Kollateralschaden umgekommen, das Gras zertrampelt, der Boden von schweren Schritten aufgeweicht. Anstelle des Zwitscherns der Vögel hörte man nur das pausenlose Brummen der Fliegen, die in Scharen auf diesen Ort des Verfalls herabgestossen waren, und sich nun in dunklen Wolken um die Körper der toten Soldaten scharten, ein Festmahl zu halten. Angewidert ob dieser Verschwendung trat der General an den nächsten Körper heran und versuchte, die dunkle Massen kleiner Insekten zu verscheuchen. Einer der Seinen. Ein Bein fehlte und der Kopf war halb zertrümmert, aber der General erkannte diesen Krieger. Wie auch die anderen, die er bislang gesehen hatte. Jeder seiner Krieger war ihm wie sein eigen Fleisch und Blut, jeden einzelnen von ihnen hatte er persönlich ausgesucht und von früh an persönlich betreut. Jeden einzelnen konnte er in dunkelster Dunkelheit an seinen individuellen Eigenschaften erkennen. Und nun lagen sie hier, zertrümmert von den grausamen Monstern.

Auf seinen Wink sprangen Träger herbei und bargen den geschundenen Körper seines Kriegers. Dein Tod soll nicht vergeblich gewesen sein. Die Träger würden die Toten in die Heimat überführen, wo sie angemessen behandelt werden würden. Eine Art Seufzen entrang sich der Kehle des Generals, als er an die Geschehnisse der Schlacht zurückdachte: Die Monster waren deutlich in der Überzahl gewesen, als sie ihren Angriff vortrugen. Silber glänzte ihre Haut im bleichen Mondlicht, ihre grotesken Köpfe waren von länglichen, buschartigen Auswüchsen gekrönt. Tief lagen ihre Augen in ihren silbernen Schädeln, kalter Hass war darin zu lesen. In ihren vorderen Gliedmaßen hielten sie bizarre Gegenstände, deren Zweck nur allzubald klar wurde: Ein langer Stock, der wundersamerweise durch die Panzer seiner Soldaten glitt, wie ein Stein durch die Wasseroberfläche; und eine grosse Planke, die die Angriffe seiner Soldaten wirkungslos abprallen ließ. So kamen sie herangestürmt, unaufhörlich ihre gräßlichen Laute ausstoßend, ein wahnsinniges Gellen, welches Wasser gefrieren lassen könnte. Und die Monster griffen an ohne Sinn und Verstand, geführt nur von einer unnatürlichen

Intelligenz, deren einziges Ziel die Vernichtung aller anderen Lebensformen war.

Nach diesem anfänglichen Schock, hatten sie ihren Widerstand organisiert, den ersten Ansturm zurückgeschlagen. Dann der Gegenangriff. Das folgende Gemetzel war furchterlich gewesen. Kaum einer seiner Krieger, der unverwundet war. Kaum eines der Monster, das nicht blutend vom Feld wankte. Glieder, Köpfe und Leiber lagen wahllos verstreut auf dem Schlachtfeld herum. Mit solcher Wut hatten sich seine Krieger verteidigt, daß sie die Körper der Monster einfach zerfetzt hatten. Mit solcher Arroganz hatten die Monster angegriffen, daß sie die Köpfe seiner Krieger oft einfach abgehackt hatten. Keine Seite machte Gefangene. Aber sie hatten standgehalten, sie hatten die Monster zurückgeschlagen und sich eine Art Patt erkämpft. Sie hatten herbe Verluste erlitten, aber die Verluste der Monster waren noch größer. Der Vormarsch der Monster war aufs Erste gestoppt. Sicher, diese würden sich jetzt neu gruppieren und wieder angreifen, aber auch anderswo hatten die Monster herbe Verluste erlitten. Und die Armeen des Stammes würden sich erst zufriedengeben, wenn die Monster aus dem Stammesgebiet verdrängt worden waren. Schon jetzt rückten neue Heere nach, die Verteidigung gegen die Monster zu verstärken. Und in den Brutstätten des Stammes reiften neue, gewaltigere Krieger heran.

Tk'Irg N'Tlik hob den leblosen Körper eines Angreifers auf und warf ihn den Trägern zu. Alle Toten wurden nun vom Schlachtfeld geborgen, um dann später den Verdauern übergeben zu werden. So erfüllten selbst die Toten des Stammes noch eine wichtige Funktion. Mit diesem Überangebot an Nahrung würden die neuen Krieger zu wahren Kolossen heranwachsen, denen die Monster Nichts entgegensetzen könnten. Die Zyklen der Monster waren gezählt.

Eine Geschichte

Prolog

Langsam umstieg Araniel die schwarzen, schroffen Felsen auf dem Weg zu seinem Turm. Es lagen sicherlich noch drei bis vier Stunden Wanderung vor ihm, bevor er sich endlich entspannen könnte. Er konnte es nicht leiden, ins Dorf hinunter zu steigen, um sich mit frischen Lebensmitteln und sonstigen Notwendigkeiten einzudecken. Dennoch musste er das mindestens einmal in der Woche machen, schon um eben frische Lebensmittel zu kaufen, denn in der Hitze und zwischen dem Schwefeldunst in der Höhe seines Turms wuchs nicht mal der Ansatz einer Pflanze, und monatelang nur Hartwurst, Rüben und Erdäpfel war ihm zu langweilig.

Links von ihm lag der letzte Lavasee vor dem, der unterhalb seines Turmes lag. Es war unangenehm warm, und er verfluchte zum zehnten Mal die Robe, die er in seiner Eitelkeit nicht ein einziges Mal daheim lassen konnte. Und dennoch mochte er diese Landschaft. Als er vor zwei Jahren das erste Mal hierher gekommen war, war sein Lehrer noch dabei, und erklärte ihm die geographischen Begebenheiten des Vulkans und der umliegenden Landschaften. Er lehrte ihn, die Hitze für seine Magie zu nutzen, die Hitze zu ertragen und die Vorzüge dieser verlassenen Einöde zu schätzen. Hier war man für sich, niemand kam ohne Einladung, und man konnte sich gefahrlos an Experimente machen, die in normaler Wohnumgebung undenkbar wären. Darum war er dann vor einem Jahr auch hierher zurückgekehrt, fest entschlossen, sich längerfristig niederzulassen. Zwischenzeitlich hatte er genügend Geld verdient, um ein Paar Arbeiter und genügend Material zu kaufen, um sich das Grundgerüst eines wuchtigen und massiven Turmes an die Klippen oberhalb des Lavasees, der unter seinem Turm liegen sollte zu bauen. Später hatte er dann allerlei Magie angewandt, um den wenig prachtvollen Turm, soweit es seine Möglichkeiten erlaubten, zu einer technisch raffiniert durchdachten Wohnanlage auszubauen. Doch irgendetwas, irgendetwas fehlte ihm...

Kapitel 1: Trautes Heim

Stöhnend und ächzend kam Araniel vor seinem Turm an. In seinem Alter sollte er mehr Ausdauer haben, dachte er bei sich, als die Brücke auf ihn zukam. Sie war zur Hälfte auf Stahlrollen gelagert, dort wo sie im Fels verankert und gelagert war, und musste, leicht gebogen und in 20 Meter Höhe frei schwebend, etwa 30 Meter eines breiteren Seitenbeckens des Sees überspannen, um den Zugang zum Turm freizugeben. War sie eingefahren, erkannte man sie kaum, aber so war sie nicht zu übersehen. Araniel ging rasch über die Brücke, denn sie blieb nur kurz zugänglich, bevor sie wieder in den Fels verschwand. Links von ihm begann nun die Treppe, genau 3000 Stufen, zu seinem Turm. Sie war seitlich in den Fels eingehauen, mit einem Stahlgeländer versehen (das man tunlichst nicht anfassen sollte, weil man sich daran leicht verbrannte), und war nur an wenigen Stellen unterbrochen,

wenn ein Stück des Weges mit einer weiteren Brücke oder einer Senkrechten Wendeltreppe versehen war.

Als er schließlich vor der unteren Eingangstür ankam, ließ Araniel den Korb mit den gekauften Sachen fallen, und hämmerte gegen die Tür. Erst neulich war die Öffnungsmechanik der Tür irgendwie verklemmt gewesen, und mittlerweile war die in Sie gewobene Magie erloschen. Und Marek, dieser Tölpel, schlief wohl wieder, anstatt Wache zu halten, sonst hätte er den Meister kommen sehen müssen und ihm zur Hilfe eilen sollen. Als nach ein, zwei Minuten immer noch keine Reaktion erfolgte, begann Araniel's Laune sich rapide zu verschlechtern. Er hasste es zu warten, besonders auf seinen Majordomus, und noch mehr hasste er es, wenn er nicht zur Tür reinkam, sondern zum ersten Stockwerk klimmen musste, um sich selbst zu öffnen. Auch heute blieb ihm nichts anderes übrig, wie es schien. Als er seinen Korb wieder geschultert hatte, und bereits daran war, sich an dem schmalen Sims über dem Lavasee emporzuziehen, öffnete sich die Tür. „Mein Herr, da seid Ihr ja, ich war nur gerade dabei...“ „Mir bleibt mit Dir auch GAR NICHTS erspart!“ herrschte Araniel ihn an, und pfefferte ihm den Korb mit den Einkäufen entgegen, nachdem er das Sims losgelassen hatte. „Nicht nur dass Dir deine Gicht die Wege ins Dorf erspart, wie der Diener es seinem Meister eigentlich zu tun hätte, sondern auch dass bis du mal deinen Allerwertesten erhebst ich hier draußen vertrocknet bin oder aber am Fenster hänge wie die Latrine an der Mauer!“ Marek, ein sehr kleiner, alter Dunkelelfenmann erstarrte einem Moment und gab dabei ein bizarres Bild ab: Der Korb hatte ihn nach hinten gegen die Wand befördert und des linken Pantoffels entledigt, der einen guten halben Schritt vor ihm auf dem Boden lag, Marek selbst drohte, mit dem großen Korb bald das Gleichgewicht zu verlieren, und die langen Zwirbel seines Schlohweißen Bartes hatten sich im Korb verheddert. Im Bestreben, nicht noch mehr Ärger zu kriegen, wankte er dann schließlich mit den Korb vor der Brust davon (Und der Korb war so groß, dass er sich ständig damit gegen die Knie schlug), bis er feststellte, dass er so keine Tür mehr aufbekam und nicht aus dem Vorraum heraus gehen konnte, weil seine Arme viel zu kurz waren, um um den Korb herum die Türklinken zu betätigen. Araniels Miene verzog sich erst zu einer Art weiterem Wutanfall, löste sich dann aber in ein wohlgefälliges Grinsen und schließlich in ein herzhaftes Lachen auf. „Ich mach das schon, Marek“ sagte er, schon viel freundlicher, und wollte dem armen alten den Korb nehmen. Da sich Marek aber mit seinem Barte im Korb verfangen hatte, stürzte er dabei Bäuchlings vor Araniel, der seinerseits nicht mit dem Widerstand gerechnet hatte und über Mareks Pantoffel gegen die Kommode stolperte. Dabei rollten die Einkäufe (Es waren just diesmal lauter Runde Dinge gewesen: Äpfel, Pflaumen, Nüsse und eine runde Leberwurst) aus der noch geöffneten Eingangstür und hüpfen in hohen Sprüngen die Treppe hinab, um auf dem Weg eines nach dem anderen in einer der Spalten zwischen den Stufen zu geraten und in die Lava zu stürzen, die hunderte Schritt weiter unten brodelte.

Wehmütig schaute Araniel seiner Tagesbeschäftigung nach, wie sie in der Tiefe verschwand. Marek versuchte derweil heftig, endlich seinen Bart aus dem Korb zu bekommen. Und als sie sich ansahen, fingen sie plötzlich beide an zu lachen. Nachdem sie sich erhoben und Marek seinen Bart befreit hatte,

gingen sie mit dem traurigen Rest der Einkäufe die Treppe hinunter in den Felskeller, wo auch die Küche war, und machten ihr Abendessen. Sie entschieden sich, sich diesen nicht verderben zu lassen und den Abend zu genießen. Mit zwei Flaschen teuren roten Südwins und einer Schale mit dem übrigen Obst und verschiedenem Salzgebäck machten sie sich auf den Weg ins Esszimmer.

Als sie so beim Essen saßen, und durch die Glasfenster hinunter auf den Lavasee schauten, begann Araniel Marek eindringlich anzusehen. „Ich brauche Abwechslung, Marek. Von meinem Geld könnte ich ein Leben lang in diesem Turm versauern, auf recht edle Weise, aber das reicht mir nicht. Ich wohne noch kein Jahr hier und beginne schon, mich unwohl zu fühlen. Und ich werde recht alt werden – ein Jahr ist für mich keine Zeit – das weißt du am besten. – Ich stoße an die Grenzen dessen, was ich mit meinen momentanen Mitteln erforschen kann, ich lerne hier nichts mehr...und ich verkomme zum Einsiedler. Ein bisschen mehr Öffentlichkeit täte mir auch nicht schlecht.“ „Aber was wollt ihr tun? Und was wird aus eurem neuen Turm, wenn ihr weg geht? Der hat viel zu viel Geld gekostet!“, antwortete Marek. Es war ihm deutlich anzusehen, dass er diese Gedanken für ganz ungut hielt.

„Ich weiß es nicht, Marek. Ich habe mir vorgestellt, wie es wohl wäre, in die Dienste eines Reiches oder einer einflussreichen Person zu treten.“ Araniel legte eine kurze Pause ein und schenkte sich Wein nach. „Es wäre sicher lukrativ – wenn nicht, du kennst mich, müssten sie etwas anderes bieten. Aber, zugegebenermaßen, auch wenn dieser Turm ganz nett ist – er ist weder besonders groß, noch besonders luxuriös – und einbruchsicher ist er nur wegen der Vulkanlandschaft hier herum. Er ist abgelegen, er ist enorm aufwendig zu versorgen, kurzum: Er ist ein Refugium für schlechtere Zeiten, aber alt werden möchte ich hier nicht. Und wenn Du gerne hier bliebest, würde ich Dir das Türmchen überlassen – solange ich Dich besuchen kommen darf...“ Araniel grinste Marek an. Marek, der auf dieses Angebot nicht gefasst gewesen war, schaute Araniel entgeistert an. „Ihr könnt doch nicht euren neuen Turm hier allein lassen, ob ich hier bin oder nicht“ stammelte er...„und auch ich will hier nicht alleine...ich meine Ihr seid ohne mich doch ganz aufgeschmissen...“ Araniel grinste weiter. Der alte Mann machte ihm Freude, aber er war tatsächlich zu alt, um mit auf Reisen zu kommen. Erst wenn sich eine Anstellung für ihn gefunden haben würde, könnte man ihn dahin karren lassen. Zu Fuß würde er es nicht schaffen. Hier aber war es ideal für ihn: vier Räume, ein großer Keller, eine große Küche, ein Balkon, stets war es warm, immer hatte man warmes Wasser, frische Lebensmittel für ihn würde er ihm wöchentlich bringen lassen. „Marek, was hältst Du davon, wenn Du Dich eine Zeitlang von mir erholst? Du bleibst hier im Turm und passt auf ihn auf. Du lässt es Dir gut gehen und ich sehe mich nach einer Anstellung um. Wenn ich eine bekomme, werde ich Dich holen, und wir fangen ein besseres Leben an.“ „Das sagtet Ihr vor einem Jahr auch schon, Herr, als Ihr ganz heiß darauf wart, diesen Turm hier in Nullkommagarnichts hochziehen zu lassen. Aber wenn Ihr es so wünscht, bitte sehr, so ein, zwei Monate ließe sich das schon aushalten...“ Es war Marek jetzt deutlich anzusehen, dass er begann sich einige fette Monate auszumalen, in denen er tun lassen konnte, was er wollte, endlich mal Ferien, nach jahrelanger, ununterbrochener Arbeit als Leibdiener, Butler,

Majordomus, wie auch immer man es nennen wollte. „In Ordnung, mein treuer Diener – dann haben wir das ja geklärt“, sagte Araniel und holte aus dem Zimmer nebenan ein Pergament, Tinte und eine Schreibfeder. „Ich werde meine Bewerbung an alle Welt veröffentlichen, jedem Herrscher ein Exemplar zukommen lassen. Alle sollen wissen, dass ich für einen guten Lohn zu haben bin!“ Marek runzelte wieder die Stirn und blickte streng auf das Pergament. „Araniel, so kann das nichts werden!“ knurrte er dann an zog das Pergament zu sich: „Meistermagier in bestem Alter und auf dem Hoch seiner Fähigkeiten ist bereit sich für einen Wochenlohn von 500 myranischen Goldstücken zu verdingen“, las er dann vor. „So meldet sich niemand bei Dir, absolut niemand. Niemand will jemanden einstellen, der so eingebildet ist. Und außerdem musst Du, Deiner eigenen Aussage zufolge, noch viel lernen, bis Du so ein richtig mächtiger Magier bist.“ „Araniel sah Marek gekränkt an. „Ich bin noch nicht der mächtigste, ist ja gut. Aber ich habe immerhin schon einen Meisterbrief, der meinen Meistergrad bescheinigt. Ganz im Gegensatz zu 99% der anderen Magier, die soweit niemals kommen! Aber eigentlich hast Du recht – wieso schreibe ich eigentlich diese Briefe, wenn auch Du das machen könntest, wo Du ja mein Diener bist.“ Marek, nun seinerseits beleidigt, entgegnete nur „’auch besser so, sonst würdest Du bald verhungern, und ging in das Arbeitszimmer, setzte sich vor den Sekretär, und begann, die Briefe zu verfassen, die vielleicht auch ihm einst zu mehr Geld verhelfen würden.

Auch wenn er, Marek, es Araniel gegenüber nicht zugab – Araniel war noch voller potential, das sagten alle – nur nicht zu ihm, da er ohnehin schon so furchtbar eingebildet war. Mit einem vernünftigen Labor, den richtigen Leuten um sich, mehr Geld und so weiter würde Araniel es noch weit bringen, dessen war er sich sicher. Auch war er, Marek, von Anfang an gegen den Turm hier im Vulkangebiet gewesen, hatte aber eingesehen, dass diese Gegend für Araniel eine zeitweise Bereicherung und eine Art Spielwiese zum Zaubern üben sein würde. Natürlich konnte er Araniel niemals vermitteln, dass er sich als so eine Art neuer Lehrer von Ihm Verstand, der ihm half, sich selbst zu helfen – und deswegen musste er sich schwächer und älter, hilfloser und gutmütiger zeigen, als er eigentlich war. Es fuchste ihn, dass Araniel so sehr auf die Tyrannei von Kassar pfiff. Es hätte ihm viel besser gefallen, innerhalb der eigenen Rasse als Araniels persönlicher Diener bekannt zu werden und zu Geld und Würden zu kommen, als u.U. ans Ende der Welt zu reisen, um dort eine völlig neue Existenz zu beginnen. Aber um ihn umzustimmen war Araniel schon zu mächtig, Marek hatte ihn sozusagen zu spät kennen gelernt und konnte ihn nur noch schwer formen, obwohl er so jung war. Marek bekam seinen Willen meist nur, wenn er lange Wochen das Entgegengesetzte propagierte und so tat, als wäre dieses Propagieren seine Dienerpflicht um dann verdutzt-geschmeichelt zu tun, wenn Araniel seinen vermeintlich eigenen Willen dem Mareks vorzog und das Gegenteil des propagierten machte, so wie Marek es geplant hatte – so wie heute, als es darum ging, endlich von hier wegzukommen. Er würde die Zeit nutzen, in der Araniel weg war, einige alte Kontakte aufzufrischen und sich umzuhören, ob es etwas gab, was man Araniel gut verkaufen konnte. Er würde den Turm von allen Informationen über sich und seine Pläne mit Araniel reinigen, und Araniels Artefaktplunder (ein ganzer Keller voll nutzlosen Schrotts mit

geringen Verzauberungen, die Araniel zur Übung in die Gegenstände gewoben hatte) verkaufen, um die Briefe, die Tauben, und ein gescheitertes Reittier zu finanzieren, besser noch eine stilvolle schwarze Kutsche, mit sechs schwarzen Pferden davor... Er begann schon wieder abzuschweifen – um die Äußerlichkeiten könnte er sich kümmern, wenn einige Dinge geklärt wären, die jetzt wichtiger waren. Vielleicht gab es noch einige Freunde, die herausfinden konnten, ob der Tyrann von Kassar schon mal von Araniel gehört hatte und was er von ihm hielt – vielleicht konnte man da ja doch noch was machen. Eine ideelle Bindung an die Heimat – die wäre ihm für Araniel halt doch wichtig gewesen – und außer Geld vom meistbietenden entgegenzunehmen hatte Araniel überhaupt gar keine Ideale. Man konnte ihn kaufen, wie so viele, aber früher oder später würde das seinem Ruf schaden. Und es war zu verlockend für Araniel, große Summen Geldes anzunehmen, ohne die Folgen zu bedenken – ein Umstand, der ihn, wenn er an den falschen geriet, das Leben kosten könnte.

Marek war sehr besorgt, und wie immer, wenn ihn seine Gedanken nicht losließen, fing er an, laut vor sich hin zu reden, während er gerade den zweiten Brief anfang. Er hörte Araniel noch betrunken zum Schlafzimmer hochwanken, als er den vierten Schrieb begann, und als mit diesem fertig war, war im Turm eine totenstille eingekehrt, die jeden anderen gegruselt hätte, außer Marek – der mit gierigen Augen vor den Botschaften saß, und vor sich hin zischelte...

Kassar's Verteidigung hat begonnen

Tonian ritt ininigem Abstand vor seinen Soldaten die Reihen ab. Etwa in der Mitte hielt er an. Erwartungsvoll sahen ihn die Männer an.

Tonian beugte sich zum rechten Ohr seines Pferdes „Schattenwind“ vor und flüsterte ein paar Worte in dieses. Dann erhob er sich und stand sicher auf dem Rücken des Pferdes. Schattenwind rührte sich dabei nicht von der Stelle.

Und der Herrscher Kassar's begann zu sprechen.

„Elben gegen Elben, wie schon vor Jahrhunderten. Wieder müssen die Kassar sich gegen die Überheblichkeit anderer verteidigen.“

Tonian streckte seinen Arm in Richtung Ophis.

„Dort sind unsere Feinde. Die Elben von Jareth Quan haben uns angegriffen. Freiwillig gab ich ihnen Land, als Zeichen meines guten Willens in friedlicher Koexistenz zu leben. Doch was war ihre Antwort?“

Sie haben unser Land besetzt, unsere Männer getötet, unsere Frauen entführt und geschändet, unsere Kinder als Sklaven genommen“. Tonian sah wie die Gesichter seiner Soldaten sich verhärteten. Die ersten donnerten schon mit ihren Waffen gegen die Schild. „Tod, Tod, Tod“ riefen sie.

Tonian erhob seine Arme und der Lärm ebte ab.

„Wißt ihr auch warum sie euch töten wollen? Sie sagen einfach, dies alles sei ihr Land und wir sollten dieses verlassen! Land auf dem unsere Banner schon wehten, bevor diese Hunde überhaupt wussten, daß es Kassar und diese Land überhaupt gibt, diese Heuchler.“

„Und dort“ Tonian in Richtung Peritera, „dort sind die Verbündeten unser Feinde, die Dunkelzwerge aus Dwonagor, welche auch aus reiner Habgier unser Volk angriffen haben.“ „Wenn schon ein Brudervolk uns derart behandelt, dann könnt ihr euch alle ausrechnen, was von hinterlistigen Dunkelzwergen zu erwarten ist.“

„Soldaten, man uns gnädig die Wahl gelassen. Entweder wir überlassen freiwillig unser alten Ländereien den Feinden und man läßt uns dafür, gnädigerweise, am Leben oder ihr entscheidet euch unser Land zu verteidigen.“

Entscheidet Euch.

„Wollt ihr die Schändungen hinnehmen und gedemütigt weiterleben oder wollt ihr lieber ehrenvoll euer Land, eure Frauen und Kinder, mit eurem Leben verteidigen? Dann entscheidet Euch für den Krieg!“

Die letzten Worte Tonians gingen im ohrenbetäubenden Lärm unter. Längst donnerten tausende von Krieger rhythmisch mit ihren Waffen gegen die Schilder und riefen wie aus einem Mund „Krieg, Krieg, Krieg....“

Tonian setzte sich wieder auf den Rücken von Sturmwind. Er warf einen Blick zu seinen Männern, auf deren Gesichter sich Entschlossenheit und Hass abzeichneten.

Er wendete das Pferd und ritt zu seinem Quartier.

Der Krieg um Kassar begann!

Wahnsinn

Jakob wußte, was zu tun war. Er hatte sich lange gesträubt, bis zum Letzten zu gehen, er hatte versucht, andere Wege zu gehen, zu verhandeln, Boten zu schicken, Treffen zu organisieren. Doch der Angriff aus Artris, die Falschheit der Kassar, das Zusammenballen von Truppen an allen Grenzen zwangen ihn das zu tun, was er so gerne vermieden hätte. Es war Krieg.

Unter den alten Eichen, auf der kleinen Waldlichtung, die ihn schon als kleiner Junge verzaubert hatte, der Ort seines Friedens und des Beginns seiner Alpträume zugleich, nur hier würde er die nötige Ruhe finden. Er setzte sich in das weiche Moos, und nur wenige Minuten später hätte ein zufällig vorbeikommender Bauer ihn für eine Statue halten können, so tief war er in Trance gesunken.

Der Schmerz war immer das Erste, das er spürte, doch bald wich er einer sanften Wärme, einem Gefühl der Verbundenheit, der Freundschaft und des geteilten Leides. Die Druiden hörten ihn, sie waren das Land, sie waren er, er war sie... ein Summen wie von einem Bienenschwarm brauste durch seine Gedanken, und er begann zu sehen, die Landschaft, die Menschen, die Wälder, Berge, Seen, Sümpfe. Und die Türme... wie immer vermied er den Blick in die Tiefe und konzentrierte sich auf seine Schutzbefohlenen. Viele von Ihnen würden leiden in den nächsten Monden, doch es war unausweichlich. Sie waren harte Bergbauern, sie würden es überstehen, Opfer mussten gebracht werden.

Und so hoben die Druiden ihren Schutz auf in den Landschaften, die der Feind durchzog. Sie sahen gemeinsam, wie das Ungeziefer aus seinen Höhlen kam, wie die Mücken das Fieber brachten, die Wespen das Gift. Sie spürten, wie die Egel das Blut saugten, die Würmer die Eingeweide zerfrassen. Die Heere würden leiden, die Bauern auch. Fieber und Wahn würden sich verbreiten, mehr als sonst. Es würde Monate dauern, das geschundene Land wieder zu reinigen. Doch der Feind würde leiden, seine Moral würde verfallen genau wie die Körper der Soldaten. Geschwächt würde er umkehren, der Feind, der Zerstörer, oder die Konsequenzen tragen.

Mistkäfer

Es begann damit, dass die provisorischen Latrinen im Feldlager von Mistkäfern überquollen. Ein Naturschauspiel, ohne logische Erklärung, doch harmlos genug und schnell vergessen. Dann schien es, als hätte die Zahl der Stechmücken dramatisch zugenommen, doch vielleicht war es ja nur der Wetterwechsel. Einige der Männer hatten Fieber, alle klagten über die juckenden Ausschläge, und schließlich meldete einer der Barbieri, dass die Krätze um sich griff im Lager. Läuse und Flöhe nahmen überhand, so daß man allenthalben Soldaten mit frisch geschnittener Glatze umherlaufen sah, die Kopfhaut rot von Bissen und Ekzemen. Die Trinkwasservorräte waren voller feiner Würmer, Durchfall war die Folge, und keiner wollte auf die Latrinen gehen wegen der Mistkäfer, die längst ein stattliches Areal um die Orte der Notdurft allein für sich beanspruchten. Als die Armee dann am nächsten Tag einen Fluß durchquerte, hatten fast alle Männer Egel an den Beinen, wiederlich. Drei Tage später gab es keinen Soldaten, der nicht unter der einen oder anderen Krankheit litt. Schwere Fälle derilierten von Insekten groß wie Menschen, die nachts um das Lager schlichen. Der Juckreiz war das schlimmste Übel, mancher wackere Soldat weigerte sich, in Rüstung zu marschieren, weil Schweiß und Hitze alles noch viel schlimmer machten. Abends war das Lager geprägt von den wiederwärtigen Geräuschen und Gerüchen kranker Menschen. Der Koch desertierte, nachdem man ihn für die unmengen Mehlwürmer in den Getreidevorräten zur Verantwortung ziehen wollte. Nachts gingen mehrere Zugpferde der Proviantwagen durch, man hatte sie wohl

zu nahe an einem riesigen Ameisenhaufen angebunden - doch die Knechte schworen, am Abend sei der noch nicht dort gewesen.

Wer würde solches Land in Besitz nehmen wollen? Die schlecht bestellten Äcker waren voller Läuse und Heuschrecken, die die Ernte zu vernichten drohten. Bienen und Wespen waren so angriffslustig, daß manchmal ganze Teile des Heereszuges in wilder Flucht in den nächsten Weiher sprangen, nur um schnell, schreiend und mit ekelverzerrten Gesichtern, wieder herauszuklettern, weil allerlei stechendes und beißendes Getier unter ihre Kleidung geschlüpft war. An Schlaf war nachts kaum zu denken, weil das Surren der Mücken, das Klicken der Schaben und das Beißen der Flöhe für ständige Irritationen sorgte. Der erste Todesfall war ein einfacher Soldat, der in der Morgendämmerung in ein Spinnennetz lief und nach mehrfachen Bissen einer daumendicken schwarzen Spinne, zuvor schon geschwächt durch tagelanges Fieber und Durchfälle, in Krämpfen starb.

Die Unteroffiziere trugen das Leiden ihren Vorgesetzten vor. Man beschloß, herauszufinden, wie die örtliche Bevölkerung der Plage Herr wurde, nur um festzustellen, dass manche Dörfer verlassen waren, und in anderen die Menschen ebenso geschunden waren wie die Soldaten, ihr Schicksal aber möglicherweise etwas stoischer ertrugen. Durchhaltedevisen waren aber kaum noch ein probates Mittel, den Vormarsch aufrechtzuerhalten, das Heer wurde langsamer, und Proviantprobleme kamen hinzu, da inzwischen beinahe alles verdorben oder angefressen war.

Als endlich der Befehl zur Umkehr kam, waren nur noch wenige Soldaten ohne Fieber. In der Nacht kam der Angriff, man erwehrte sich der Feinde so gut es ging, doch am nächsten Morgen konnte den Feind keiner so recht beschreiben, und die Toten waren nur die eigenen Männer. Den Soldaten dämmerte, daß sie kaum eine Chance hatten, die Heimat weiderzusehen.

Über die Morlu und die Xervs

Tatsächlich leben im Sumpf eigentlich zwei Völker. Das eine sind die Morlu. Sie stammen von den Ureinwohnern im Sumpf ab. Doch nach langen Jahren entwickelte sich daraus ein neuer Stamm, die sogenannten Xervs. Diese unterscheiden sich von den Morlu in einigen körperlichen Merkmalen. Sie sind größer und stärker im Wuchs. Zudem sind sie die besseren Kämpfer und aggressiver.

Deshalb verhält es sich so, dass die Xervs zumeist den Dienst an der Waffe verrichten, denn sie sind ausgezeichnete Kämpfer. Die Morlu sind etwas ruhiger und vergeistigter. Der Stamm hat sich mehr der Forschung zugewandt. Doch beide leben friedlich im Einklang, denn sie brauchen und respektieren einander. Man kann schon darauf gespannt sein, welche Rasse aus der Kreuzung der beiden vielleicht mal entspringen wird....

II Enzyklopedeia Botanica Ubanis

Auszug aus Kapitel KFO – Wasserpflanzen

Name: Klarnak, Affenfinger

Familie: Wasserfarne

Vorkommen: Das Ursprungsgebiet des KlarNak Eyla, oder kurz Klarnak genannten Wasserfarnes liegt in den nur schwer zugänglichen Regionen des Ars Meyol in den sumpfigen Niederungen zwischen Ryell Askenda und dem Tabel Mayar.

Wuchs/ Blüte/ Früchte: Die Klarnak ist eine auf dem Wasser treibende Pflanze und besitzt somit keinerlei Wurzeln. Der Wuchs ähnelt dem von an Land wachsenden Moosen. Hierbei erhebt sich die Klarnak bis zu einer halben Spanne über die Wasseroberfläche. Die Farbe ist ein helles Grün, welches bei älteren Pflanzen immer heller wird. Pflanzen ab dem dritten Jahr weisen schließlich eine vollkommen weiße Färbung auf. Die

Pflanzenteile sind bei Austrieb sehr weich, verholzen aber mit zunehmendem Alter. Das Gewebe vermag eine große Mengen an Luft zu speichern, welche für den Auftrieb der Pflanze sorgt. Im Alter von drei Jahren misst eine durchschnittliche Klarnak im Durchmesser etwa drei – vier Spannen. Der Wachstum einer Klarnak scheint keine natürliche Grenze zu kennen – sie verdoppelt ihre Masse jedes Jahr und verdrängt dabei jegliche andere Pflanze bis schließlich die ganze Oberfläche des Sees eingenommen wird.

Mitte bis Ende des Jaguarmonde treibt die Klarnak unzählige Blütenstände von tiefgelber bis orangener Farbe. Diese ähneln in ihrer Form den Wurzeln „normaler“ bodenbewachsenden Pflanzen; und werden daher im Volkmund oft „Klarnak-Wurzeln“ genannt. Bei der in Ars Meyol heimischen Bevölkerung ist die Pflanze unter dem Namen Klar Nak Eyla bekannt, was soviel wie Finger des jungen Affen bedeutet – ein Name der wohl auch auf die eigentümlich Form der Blütenstände zurückzuführen ist.

Die an den Spitzen der „Wurzeln“ sitzenden roten Samen werden vom Wind mitgeführt und können über weite Entfernungen getragen werden.

Kultur: Die Klarnak ist mittlerweile eine in allen Marken der Chey Kell beliebte Zierpflanze, die leicht in Kübeln, Teichen oder auch einfachen Wasserschalen zu halten ist. Die Beliebtheit der Klarnak ist auf ihren erfrischenden, an Zitrone erinnernden Geruch zurückzuführen, der zudem Insekten aller Art fernhält.

Aus allen Teilen der Pflanze lässt sich durch Pressen ein blass- gelbes Öl extrahieren, die ergiebigsten Teile sind jedoch die Wurzeln. Dieses Öl findet Verwendung als brennbares Duftöl, welches wiederum Insekten fernhält. Ferner kann das Klarnak-Öl direkt auf die Haut aufgetragen werden (zumeist in einer Mischung von Klarnak und BelChuba –Öl). In dieser Form hilft es gegen Parasitenbefall (z.B. Läuse o.ä.), wobei hier die Behandlung (je nach Parasit/Schädling) bis zu 4 Wochen dauern kann und regelmäßig (d.h. 1-3 mal pro Tag) wiederholt werden muss. Dabei hält es selbstverständlich (wie auch in den anderen bekannten Zubereitungsformen) Insekten aller Art fern.

und in diesem Landstrich erzählt man sich merkwürdige Geschichten. Eine davon heißt:

Der törichte Mann

Es war einmal ein Mann, der sollte einen Brief transportieren. “Es ist ein wichtiger Brief”, sagte der Briefschreiber. “Liefere ihn direkt an den König ab. Den König persönlich, gib den Brief niemanden anderes!” Leider hatte der Briefschreiber dem Mann nicht den Namen des Königs gesagt, noch wo genau der König denn wohnte. Doch wie schwer konnte es schon sein, einen König zu finden. Jedermann wußte, wer König war und wo er wohnte, dachte sich der Mann und brach auf.

Der Mann wanderte mit dem Brief in der Hand einige Tage, bis er an einen Fluß kam. Der Tag war heiß und die Sonne brannte heftig vom klaren blauen Himmel herab. Der Mann schwitzte gewaltig, und sein Durst war groß. “Ich werde einen Schluck Wasser trinken, bevor ich weitergehe”, sagte der Mann und bückte sich zur Wasser oberfläche. Mit beiden Händen schöpfte er etwas Wasser, doch sobald er den ersten Schluck getrunken hatte, spie er es angeekelt wieder aus. Im Wasser schwammen hunderte kleiner Wasserkäfer, daß es eine Freude war, ihnen bei ihren Kapriolen zuzusehen. Doch der Mann rief: “Widerliches Insektenpack! Ich will nur etwas Wasser trinken und ihr nehmt es als eure Spielstube. Seid verflucht!” Und er sprang auf und machte sich auf seinen Weg. Nach einer Weile kam er an einen kleinen Obstgarten mit Apfelbäumen. Hungrig von der langen Wanderung pflückte er die reifen roten Äpfel. Voller Freude biß er in den ersten hinein. Der süße Saft troff ihm vom Kinn herab, und so ergötzte er sich an der Frucht. Doch bald spuckte er diesen Bissen auch wieder aus. Im Apfel tummelten sich zahllose Maden, nur aufs Fressen bedacht, damit sie sich bald in einen wunderschönen Schmetterling verwandeln könnten. “Widerliches Insektenpack!” rief der Mann. “Ich will nur etwas essen, aber ihr macht eure Kinderstube draus. Seid verflucht!” Und voller Abscheu trampelte er auf den Äpfeln herum, bis er keine einzige lebende Made mehr sah.

Am Abend kam der Mann an einen ruhigen Hain. Er war müde von der langen Wanderung und beschloß, dort sein Nachtlager zu errichten. Im weichen Bett aus alten Nadeln, die den Boden unter einer alten Pinie bedeckten, legte er sich nieder und zog die Decke bis zum Kinn. Doch schon bald zwickte und zwackte es ihn überall. Er hatte sich in einen Ameisenhaufen gelegt. Von überallher kamen sie nun gelaufen, ihren Bau zu verteidigen, und krochen an dem Mann hoch und bissen ihn noch in den kleinsten Falten. Und der Mann sprang auf und trampelte auf den Ameisen herum, was sie noch wütender machte, und schlug wie wild auf sie ein. Und wie er sich so der Ameisenscharen erwehrte, stieß er mit seinem Kopf an ein Wespennest, welches von einem niedrigen Ast herabhing. Das Nest fiel auf den Boden und sofort stoben Scharen wütender Wespen heraus. Und auch die Wespen begannen nun, den Mann zu attackieren, der ihr Heim zerstört hatte. “Widerliches Insektenpack! Ich will nur etwas

schlafen, aber ihr gebt mir keine Ruhe. Seid verflucht!” rief er aus und trampelte weiter auf dem Ameisenhaufen und dem Wespennest herum. Doch dann hörte er Stimmen. Nein, nicht so sehr hörte, als wahrnahm. Sie waren nämlich in seinem Kopf. Er fühlte eher, als daß er hörte, was sie ihm sagten. “Du törichter Mann. Du kommst ungefragt in unser Land und trinkst unsere Schulen. Du ißt unsere Kindergärten und zerstörst unsere Häuser. Und Du suchst einen König, aber tötest unseren. Warum, törichter Mann? Warum?” Und die Ameisen bissen ihn, und die Wespen stachen ihn bis er sich nicht mehr rührte. Und der Brief entfiel seiner Hand, doch die Wespen konnten ihn nicht lesen. Was wußten sie denn schon von menschlicher Schrift. So fraßen sie den Brief und bauten sich ein neues Nest. Und die Ameisen errichteten ihre neue Kinderstube in dem leblosen Körper.

Ich aber frage Euch, wer ist törichter? Der Briefträger, der nicht weiß, wie man mit dem Lande leben kann, oder der Briefschreiber, der ohne Kenntnis den Mann auf die Suche nach einem König geschickt hat?

Strandgut

Laduk hatte die ganze Nacht kein Auge zugetan wegen des Sturms. Bereits als der Morgen graute war er auf den Beinen. Schnell weckte er seine Freunde mit dem magischen Wort „Strandgut“. Wer zuerst fand was das Meer den Bewohnern des Dorfes schenkte nach einer solchen Sturmnacht der durfte es behalten. Sie mussten sich beeilen, damit sie vor der Brut des Händlers am Strand waren, die würden einfach alles als ihnen gehörend reklamieren.

Tolia, Miria und Kaleb waren wie immer die ersten die zur Stelle waren. Als sich alle versammelt hatten überprüfte er noch einmal gewissenhaft ob jeder seine Ausrüstung dabei hatte. Säcke aus Leinen, Stricke aus den Fasern der Lule-Pflanze und kleinere aus geflochtenen Tierdärmen und Haaren. Dann marschierten sie los. Es war ein lauter, fröhlicher Haufen, selbst die Gefahr der Sklavenhändler die ständig ihr Dorf bedrohten, konnten sie heute nicht einschüchtern. Mit all ihrem jugendlichen Übermut stürmten sie die Dünen hinauf im Wettlauf darum, wer wohl des ersten Stückes Strandgut ansichtig würde. Oben auf der Düne blieben sie alle starr vor Staunen stehen. So was hatte noch keiner von ihnen gesehen. Nachdem sich Laduk von seinem ersten Schreck erholt hatte wurde er seiner Rolle als Anführer dieser Horde Kinder gerecht. Er stürmte als erster hinab um so schnell wie möglich zu dem seltsamen Gebilde zu kommen.

Langsam umkreisten sie dieses Gebilde, dann berührten die ersten es mit den Händen. Nach einigen Minuten beratschlagten. Wie immer war die besonnene Tolia der Meinung sofort die Dorfältesten zu verständigen. Ihre Schwester, die forsche Miria und Kaleb wiesen dieses Ansinnen entrüstet von sich. Man müsste schließlich zuerst einmal untersuchen um was genau es sich da handele. Mit einem energischen Schnauben ließ Laduk die anderen Kinder verstummen. Er hatte bemerkt, dass in diesem schwammartigen Gebilde Stricke nach oben führten. Und was dort oben war konnten sie alle nicht sehen. Also fing er, trotz Tolias lautstarker Proteste. Er hangelte sich an den Stricken entlang aufwärts, der Schwamm war schon sehr durchweicht und gab des öfteren unter seinen Füßen nach. Die anderen Kinder sahen von unten wie er erstarrte, als er den ersten Blick über den Rand des Schwammes werfen konnte. Schnell ließ er sich wieder nach unten gleiten. Die Fragen der anderen Kinder ignorierte er. Sie sollten lediglich den Schwamm bewachen und unter allen Umständen verhindern, dass der eklige Händler Kulmano dieses Schwamm für sich beanspruchen konnte. Dann rannte er, als wären 1000 Sklavenhändler hinter ihm her die Dünen hoch in Richtung Dorf.

Da keines der anderen Kinder den gleichen Mut wie Laduk besaß folgten sie seinen Anweisungen und warteten. Es dauerte nicht lange, da konnte man die Stimme des Händlers und seines Sohnes hören. Wie immer beschimpften sie ihre Diener und gaben sich überaus vornehm. Was ihnen allerdings auch nicht viel half. Aufgrund des Wetters sahen sie mindestens genau so dreckig aus wie alle anderen auch. Die Gruppe des Händlers verharrte ebenfalls auf der Düne als sie des Schwammes ansichtig wurden. Mit einem Räuspern drehte sich Miria zu den anderen Kindern um. „Also denkt daran, dieser Schwamm gehört uns. Wir waren als erstes da, außerdem ist der Händler ein blöder Kerl.“ Zustimmend grinsend erwarteten die Kinder die Gruppe des Händlers. Mit Erleichterung sah Tolia, dass auch Rustuk und Kerw zu dieser Gruppe gehörten. Die beiden ehemaligen Söldner ließen sich sicherlich nicht so leicht vom Händler herumkommandieren, außerdem mochten beide die Kinder und hatten sie oft mit ihren Abenteuern unterhalten. Seit der Feigling von Händler einmal fast von einem wilden Tier am Strand angefallen wurde, war er nur noch mit Bewaffneten unterwegs.

„Ah, welch grossartige Beute, den Göttern sei Dank habe ich sie zuerst entdeckt.“ Die Kinder völlig ignorierend schaute der Händler sich in seiner Gefolgschaft um. Alle nickten zustimmend, nur Rustuk und Kerw schauten sich an und schüttelten den Kopf. „Das habt ihr euch so gedacht,“ erwiderte die forsche Miria. „Wir waren lange vor euch hier und dies ist unsere Beute.“ Mit entschlossenen grimmigen Gesichtern versammelten sich die Kinder hinter ihrer Sprecherin. „Kleine lästige Plagen, ihr habt nichts zu sagen, dies ist unsere Beute.“ Nun musste also auch der Sohn des Händlers seine Meinung äußern. Er begann sogleich damit die Kinder zur Seite zu drängen und mit Schlägen und Tritten Platz zu machen. „Wartet einen Moment.“ Alle schauten Rustuk an. „Noch nicht lange bin ich in diesem Dorf, aber die Regeln sind mir wohlbekannt. Auch Kinder haben das Recht Strandgut für sich und ihre Familie zu reklamieren.“ Zur Bestätigung nickend stellte sich Kerw neben seinen Freund, die Hand unauffällig auffällig am Schwertknauf. Bevor der Händler zu einer weiteren Schimpfkanonade ansetzen konnte erschienen auf den Klippen Laduk und die Dorfältesten.

Entscheidungen

Voll Ungeduld warteten die Kinder vor dem Versammlungshaus. Was hatten die Dorfältesten wohl entschieden? Hatte der Händler gewonnen oder Rustuk und Kerw, die die Sache der Kinder vertraten?

Als der Gong zur Versammlung des Dorfes schlug eilten die Kinder als erste auf den Versammlungsplatz. Nachdem alle versammelt waren bat Shalab der Dorfälteste um Ruhe. „Wie ihr mittlerweile alle wisst wurde unser Dorf heute, durch die Gnade Norto's reich beschenkt.“ Die Kinder hielten den Atem an, jetzt würde sich gleich entscheiden, wem das Treibgut zugesprochen wurde. „Laduk und seine Freunde haben einen grossen Schwamm.“ Shalab musste seine Rede unterbrechen, er wurde vom Jubel der Kinder unterbrochen. Rustuk und Kerw grinsten sich an. „Bitte Kinder, lasst einen alten Mann weitermachen.“ Sofort verstummten die Kinder und lauschten mit atemloser Spannung den weiteren Worten. „Wie ihr inzwischen auch alle wisst haben wir ein fremdes Wesen auf dem Schwamm gefunden. Er unterscheidet sich ganz deutlich von uns in Aussehen und Kleidung, aber wohl nicht was die Zugehörigkeit zur Gattung betrifft. Noch ist er nicht wieder erwacht. Shirina sagt dies wird wohl noch einige Zeit dauern. Er sieht aus als hätte er so einiges ertragen bevor er bei uns hier landete.“ Streng schaute Shalab die Kinder an, insbesondere Laduk. „Da ihr ihn gefunden habt ist es eure Aufgabe, sobald er erwacht ist, ihn in die Gebräuche und Gepflogenheiten des Dorfes einzuweisen. Damit er niemanden unabsichtlich beleidigt und so vielleicht noch Streit herausfordert.“ Dabei warf er einen abschätzigen Blick auf den Händler und dessen Sohn. „Die Pflege bis zu seinem Erwachen wird Miriaa übernehmen. Sie soll auch versuchen mehr über ihn in Erfahrung zu bringen.“

Dem Händler sah man an, dass diese Entscheidungen so gar nicht in seinem Sinne ausgefallen waren. Rustuk und Kerw hatten sich wohl keinen Freund geschaffen. So wie man die beiden im Dorf kannte war ihnen das aber wohl egal. Sie hatten während ihres Söldnerlebens soviel erlebt und so vielen Gefahren getrotzt, dass ein fetter Dorfhändler und sein großmäuliger Sohn ihnen keine Angst einjagten. Die Kinder liefen voll stolz herum und beratschlagten voll Feuereifer und mit roten Köpfen wer dem Fremden was erklären und zeigen durfte.

Miriaa war gleich mit Shishina in der Dorfschänke verschwunden. Dort hatte man dem Fremden ein Zimmer als Krankenlager zur Verfügung gestellt. Mochte der Schankwirt noch so jammern er könne dieses Zimmer nun nicht mehr vermieten. Im Herbst kamen sowieso keine Gäste mehr durchs Dorf.

Kopfschüttelnd drehte Shalab sich um. So viel Aufregung vor dem Winter. Nicht genug damit, dass im nächsten Frühjahr die Sklavenhändler wieder ihren Tribut forderten. Nun, man wird sehen, dachte er sich so bei sich. Vielleicht hatten die Götter endlich ihre Gebete erhört.

Tod den Sklavenhändlern

Ganz allmählich verlangsamte er seinen Atem. Wie er es den ganzen Winter über wieder mühsam aus seinen verborgenen Erinnerungen gelernt hatte. Trotz des ganzen Trubels um ihn zog er sich in sein Inneres zurück, auf der Suche nach seinem Mana. Die Ruhe stellte sich ein, er spürte die Kraft des Mana die alles um ihn herum durchdrang. Dann fand er in seinem Inneren sein Mana. Es hatte bereits die Form des Panthers angenommen. Hell lodernd, kraftvoll, kaum zu bändigen und aggressiv wartete es. Er spürte wie der Panther wollte, das er ihn freisetzte. Noch hielt er ihn zurück, die Zeit war noch nicht gekommen.

Mit seinem Teil der fest in der Realität verwurzelt war bekam er den ersten Ansturm der Sklavenhändler mit. Er konnte ihre siegestrunkenen Schreie hören, sie freuten sich schon auf die Plünderungen und Vergewaltigungen. Die Schreie änderten sich in Wut und Zorn als die erste und dann die zweite Salve Pfeile auf sie niederging. Kerw hatte seine Bogenschützen vordringlich gedrillt. Seine tiefe und ruhige Stimme verlieh ihnen die Ruhe und die nerven auch noch eine dritte und eine vierte Salve Pfeile abzufeuern, bevor die Sklavenhändler das Dorf erreichten und Pfeilsalven nutzlos wurden.

Nun waren sie im Dorf und Rustuk und seinen Kämpfern ausgeliefert. Viele fielen den Fallen zum Opfer. Die anderen sahen sich immer zwei bis drei Gegnern gegenüber. Die Dörfler mussten mangelnde Erfahrung und Fertigkeiten einfach durch ihre Masse ausgleichen. Rustuk's Stimme schwebte über allem. Ähnlich tief wie die Stimme Kerw's, aber wo dieser ruhig und abgeklärt war, war Rustuk wild und fordernd. Unablässig redend, rufend und schreiend fällte er einen der Sklavenhändler nach dem anderen.

Jetzt war seine Zeit gekommen. Mit einem triumphierenden Aufschrei kam der Panther frei. Das Mana loderte in seinen Adern. Zum ersten Mal seit er im Dorf gestrandet war, fühlte er es wieder. Diese Mischung aus Macht, aus Ekstase, aus Mordlust und Wildheit. Es war unbeschreiblich!!! Mit einem Brüllen zog er seine Säbel und dann kam er über die Sklavenhändler. Den ersten erwischte er von hinten, mit einem sauberen Hieb spaltete er ihm den Schädel. Voller Befriedigung brüllte er auf, sein ganzer Körper erzitterte unter den wohligen Schauern der Befriedigung seiner Mordlust. Den Nächsten tötete er mit einem Rückhandhieb seines Säbels in der Linken. Wieder schoss dieses unbeschreibliche Gefühl durch seine Adern.

Er vermeinte in der nächsten Gasse einen Panther beim Töten der nächsten Sklavenhändler zu beobachten.

Er wirbelte herum. Nun kamen sie zu dritt auf ihn zu. Mit einem herausfordernden Brüllen sprang er mitten zwischen sie. Bevor sie sich von ihrem Entsetzen erholt

hatten hatte er zwei weitere getötet und den dritten schwer verwundet. Genussvoll biss er diesem die Kehle durch. Welch ein Gefühl ran durch seine Adern, heiß wie Feuer und kalt wie Eis, unbeschreibliche Macht lockte ihn, rief nach ihm. Weiter schlich er durch die Gassen des Dorfes, hier noch eine Schädel spaltend und dort Arme abschlagend. Keine Gnade gewährend, alles tötend was ihm vor die Säbel kam.

Schnell sprach sich bei den überlebenden Sklavenhändlern herum, dass eine Bestie zwischen ihnen zugange war, unbesiegbar und alles tötend. Sie versammelten sich noch einmal auf dem Dorfplatz um das Schicksal zu zwingen.

Wie so oft bei solchen Kämpfen trat eine Atempause ein, es war so still, nur gelegentlich unterbrochen von den Schreien der Verwundeten. Die Dorfbewohner sammelten sich in den Gassen die auf den Dorfplatz führten. Sie waren keine Krieger, sie waren Bauern und Handwerker, sie wären froh, wenn die Sklavenhändler sich ergeben würden.

- 2 -

Verzweifelt suchten die Sklavenhändler nach einem Fluchtweg. So hatten sie sich das nicht vorgestellt, was war nur mit diesem Dorf geschehen? Waren das noch die gleichen Schafe, die sie in den letzten Jahren immer ausgebeutet hatten?

Auch er bekam die Ruhepause mit, das Tier in ihm wollte weiter töten, es wollte keine Ruhe. Er konnte die Angst riechen die sich auf dem Dorfplatz versammelt hatte. Er steckte seine Säbel in die Scheiden und schwang sich auf ein Dach. Wie die Katze, an die er gebunden war suchte er sich einen Platz von dem aus er alles Überblicken konnte. Schnüffelnd wandte er sich in Richtung Dorfplatz. Dort sah er sie, den Rest des Abschaums der vor kurzem so stolz und protzend ins Dorf geritten war. Er konnte ihre Angst riechen, sie trafen förmlich vor Angst.

Wieder vermeinte er auf einem gegenüberliegenden Dach einen Panther zu sehen. Kurz nur und eher schemenhaft.

Erschrocken zuckten die Dorfbewohner zusammen als sie dieses Brüllen hörten. Es hörte sich an als wäre ein Raubtier über ihren Köpfen. Dann sahen sie wie Q´wann mit einem erneuten Brüllen mitten zwischen die Sklavenhändler sprang, in jeder hand einen Säbel.

Manch einer der Dorfbewohner wollte danach beschwören, dass von der anderen Seite ein Panther zwischen die Sklavenhändler sprang.

Das Tier in ihm brüllte vor Lust. Töten, töten, töten. Er bewegte sich viel zu schnell für die vor Angst wie gelähmten Sklavenhändler. Recht ein Vorhandstich, links ein Rückhandschlag, ducken, aufspringen und immer wieder töten. Es schien so, als habe das Tier die Kontrolle über ihn gewonnen.

Mit panischem Entsetzen flohen die letzten der Sklavenhändler. Die Dorfbewohner, starr vor Angst beim Anblick ihres Gastes, ließen sie passieren.

Aus irgendeiner Ecke rannte Laduk auf Q´wann zu. Vor lauter Freude, dass sein Freund lebte merkte er überhaupt nicht welche Veränderung mit diesem vorgegangen war.

Ich bin Titzuplacatl, Taxco des Ordens von Ar´raich. Irgendwo in seiner Tiefe stand diese Erkenntnis wie ein Fels gegen die anbrandende Wut des Raubtiers. *Ich bin Titzuplacatl, den die Leute hier Q´wann nennen. Ich bin vom Orden Ar´raichs, die Kraft beherrscht nicht mich, ich beherrsche die Kraft.* Langsam verrauchte die Wut des Raubtiers, er fühlte sich nur noch müde.

Erschöpft drehte er sich zu den flüchtenden Sklavenhändlern um. Der Kerl mit der Narbe quer übers Gesicht hielt einen Bogen in der Hand und legte auf ihn an. Zu erschöpft um noch zu reagieren erwartete er den Pfeil. Aber er spürte den Einschlag nicht. Erstaunt öffnete er wieder die Augen. Vor ihm lag blutüberströmter Laduk, sein kleiner Freund.

Erschöpft brach er zusammen.

Über das Wandern im Sumpf.....

Gibt es eigentlich nichts zu berichten.

Sehr selten wagen sich Wanderer einer fremden Kultur in den Sumpf. Meist schlagen sie darum einen großen Bogen. Die etwas mutigeren vielleicht noch einen kleineren Bogen. Nur diejenigen, die in ihrer Heimat als verrückt gelten, wagen sich in die schwarze, stinkende Hölle. Doch den Berichten zu Folge, hat noch nie ein Fremder die Sümpfe lebendig verlassen. Deshalb weiß ich gar nicht so recht darüber zu sagen, wie wir mit Wanderern umgehen. Also bei mir ist noch nie ein Wanderer vorüber gezogen.

Das mag an der Gefährlichkeit des Geländes liegen. Die Dämpfe, die Löcher, giftige Pflanzen und Tiere.... Auch ist die Landschaft nicht sonderlich reizvoll, und meist ist es kalt und nass. Ebenfalls gibt es keine nennenswerten Schätze bei uns.

Wir die Bewohner der Sümpfe schätzen keinen Besuch. Wir sind gerne unter uns, und genießen die Ruhe. Deshalb tun wir alles dafür, dass ein zu neugieriger Wanderer sofort wieder freiwillig verschwindet. Tut er dies nicht, so kann man da nachhelfen. Der Sumpf gilt schließlich als sehr gefährlich, da wird es keinen Wundern, wenn der Wanderer nie wieder gesehen wird.....



Die Insel des Silbernen Wals

Wann immer eines der rosenfarbenen Schiffe der Chey Kell verlässt die heimischen Gestade, macht es Halt, wo sich vermischen die Wasser der weiten See und der Lagune von Uba. Dort, unweit der waldbestandenen Küste Silvariens erhebt sich eine gar seltsame Insel, nicht mehr als ein größerer Fels aus den Wassern.

Ungewöhnlich ist ihre Form - scheint doch hier die mächtige Schwanzflosse eines Wals den ehrfürchtigen Betrachter zu begrüßen. Merkwürdig auch ihre Farbe - der Glanz reinen, geläuterten Silbers blendet fast die Augen des staunenden Besuchers.

Dies also ist die viel besungene Insel des Silbernen Wals; geformt von den Wassern der See, geschmückt von den Gaben der Chey Kell.

Früh schon brachten die Bewohner Ubas den einst schwarzen und öden Felsen in Verbindung mit dem „Begleiter“ oder auf Kellan No Orto geheißen. No Orto, so kündeten die Analen der Stadt Uba, sei einer derjenigen Geister oder Götter der See, mit welchen dereinst die Ahnen der Chey Kell einen Pakt geschlossen.

No Orto gilt den Chey Kell als Beschützer der Seefahrer. Er ist es, der den Fischern einen reichen Fang beschert und er verschafft den Händlern eine ruhige See. Wale sind seine heiligen Tiere; und wann immer ein Schule von Walen ubanische Schiffe begleiten, deutet man dies als günstiges Zeichen und nimmt an, die Reise würde günstig verlaufen.

So mag es auch nicht verwunderlich erscheinen, dass das Töten eines Wales mit der höchsten in Uba praktizierten Strafe belegt ist - der Verbannung!

Silber ist das No Orto zugeschriebene Metall, welches denn auch die ausschließlich No Orto gebührende Opfergabe darstellt. Dies reicht von einfachen Silbermünzen, über massive Figurinen in Walform bis hin zu dem in den Werkstätten Ubas hergestellten „Fließendem Silber“. Hierbei wird reines Silber in lange Fäden gezogen, die mit einzelnen Silberperlen oder Tropfen durchsetzt sind. In dieser - sehr teuren- Form wird es zumeist von den alten Handelsfamilien dem No Orto dargebracht.

Silber ist also ein den Chey Kell in jeder Form heiliges Metall und wird in Uba höher geschätzt als Gold oder Edelsteine. So ist auch die Verwendung von Silbermünzen als Zeichen der Verbundenheit der Chey Kell mit No Orto zu sehen.

Zuletzt bleibt festzuhalten, dass Schmuckstück aus Silber in Uba außerordentlich beliebt sind. Die Palette reicht von einfachen Ringen, Armreifen und Ketten, über versilberte oder massive Walfigurinen und Anhänger bis hin zu dem einzigartigen „Fließenden Silber“.

Nebcazon ar'Kenzuum

Zeitgeschehen

29. Nisan des Jahres 420 n.P.

Seite 5.2.3.34



Schlacht am Nathammund Nisan 420 n.P.

Der Nebcatlinatlar blickte über das Meer. Hier und da trieb eine Planke. Das Wasser bebte leise unter dem Klang der Delphinhörner, aber ansonsten lag eine kalte Stille über dem Ozean. Keiner sprach ein Wort, die Segel waren eingeholt. Erschöpft und völlig zerschlagen lagen die Männer und Frauen auf den Oberdecks. Ihre Augen waren trübe geworden, das Funkeln, welches in ihnen glitzerte, als die schwarze Flotte aufbrach war verschwunden.

Es war ein großer Sieg gewesen, die vereinigten Flotten dreier Völker waren geschlagen worden. Echte Seefahrer, nicht Landratten, die sich in ihren unsicheren Tiefboten aufs weite Meer wagten. Sie hatten sie versengt, fast gänzlich, nur ein kleiner Rest war ihnen entkommen. Dennoch, es war ein Sieg ohne Ruhm, denn über hundert ihrer Schiffe waren tief gestochen. Drei Segmente waren mittlerweile befahren worden, sieben Jahre waren vergangen. Allein hier auf Kenzuun hatten sie vier große Schlachten siegreich geschlagen. Nun, ihr Ziel fast vor Augen, erkannten sie die Hoffnungslosigkeit ihres Unterfangens. Wieder einmal waren ehemalige Verbündete zu Feinden geworden.

Anrash war einst ein Günstling Nebcanauns gewesen, nun standen die seinen ihnen als Todfeinde gegenüber. Noritl einst ein treuer Knappe, ließ nun sein Wappen auf den Segeln ihrer Verfolger prangen. Obwohl diese zuletzt nicht gegen sie vorgegangen waren.

Die Nebel schienen langsam wieder aufsteigen zu wollen. Hier und da zogen trübe Schleier über die glatte See. Bis vor wenigen Stunden war die Luft erfüllt gewesen von den Rufen Ertrinkender, dem Pfeifen der Stoßhörner, dem Flattern der Segel. Todesschreie! Warnrufe von Nebcatlin! Gischt war durch die Luft geflogen, Stoßplanken waren durch das Wasser geglitten, prallten auf Planken, rissen Schiffe in die Tiefe. Holz knarrte, Holz brach! Unbekannte Monster stiegen aus dem Wasser und versuchten die schnellen Trigomarane zu entern. Metall klirrte, die Luft roch nach Schweiß und Blut. Dies war nicht ein Tag, es war drei Tage so gewesen, und selbst in der Nacht schien der Horror kein Ende zu nehmen.

Hoch ragten die Schiffe ihrer Feinde, nicht als leichte Beute hatten sie sich erwiesen, die Kanariesen wie die Niun. Zwei Decks hoch die schnellen Schiffen mit weit geblähten blauen Segeln, schnell und wendig, Galeeren mit hohen Ruderbahnen und langen Rudern. Die Schiffshüllen, halb lebend aus einer Korallenart, verstärkt durch weißes Meerstahl und mit einem Skelett aus Walgebein, wie auch die Masten sich hoch aus Walgebein zogen, selbst der Rammhorn aus Gebein und in Form eines Walschädels. Noch größer die Schiffe der Kanariesen, Seeleoparden geheißen. Wahre Ungetüme, kaum möglich sie tief in See stechen zu lassen, trotz ihrer Größe schnell, aber nicht sehr wendig. In ihrer Verzweiflung, der Feinde Herr zu werden steuerten einige der Nebcatlan schließlich sogar ihre Nebcanin direkt in die Flanken der Seeleoparden, mit dem Erfolg, daß beide in die Tiefe gerissen wurden. Die

Nebcazon ar'Kenzuum

Zeitgeschehen

29. Nisan des Jahres 420 n.P.

Seite 5.2.3.35



Nebcatlan hatten die Oberhand behalten, über hundert der Schiffe von Anrah's

Geisel hatten sie tief in See stechen lassen, die mitgeführten Beuteschiffe Dirhaels nicht mitgezählt. Einige ihrer Schiffe hatten die schwarz gerüsteten Nebcatlan gestürmt, sich an Bord geschwungen und die Feinde im Nahkampf niedergedrückt. Auch einige der durch Seekrieger hartnäckig verteidigten Seeleoparden der Kanariesen waren ihnen in die Hände gefallen. Und auf ihren eigenen Schiffen konnten die Seekrieger schließlich der Tiefseemonster Herr werden und nun sanken sie fast allesamt Tod zum Grund des Meeres. Nur ein kleiner Teil der Niun und Kanariesen mit wenigen der Tiefseebrut konnten fliehen und der Wut der Nebcatlan entgehen, denn bitter war der Preis für diesen Sieg.

Nun war die Wut verbraucht und die Stille fast ebenso erschreckend wie das Morden, denn sie ließ die Nebcatlan allein mit den Gedanken, mit der Wut, mit der Resignation und mit der Angst. Die Angst das alles umsonst war, die Angst daß hier das Ende seinen Anfang nahm. Sie waren nicht unbemerkt geblieben, wie auch. Nie hatten sie gedacht, daß dies ein leichter Weg würde. Aber sie hatten mit den alten Feinden gerechnet. Doch diese hielten sich zurück und ließen erst einmal die alten Freunde mit ihnen abrechnen. Sie hatten gedacht Götterzorn würde ihnen entgegenbranden, hier auf dem Meer hätten sie ihm getrotzt, sie wären durch Stürme gefahren, sie hätten Strudel bezwungen, aber gegen vermeintliche Brüder zu Schlachten...

Sie waren den Mörderbienen furchtlos entgegengetreten, und nun schwammen nur noch wenige ihrer einstmaligen stolzen Schiffe. Einige davon mehr schlecht als recht. Sie waren notdürftig repariert mit dem Material, welches sie von ihren gesunkenen Schwesterschiffen retten konnten. Tausende Nebcatlan waren mit ihnen tief gestochen. Aber welche Hoffnung gab es? Friede schien kein erreichbares Ziel, wenn es keine Brüder gab. Sie konnten nicht alle vernichten, sie konnten keinen Krieg gegen Myra führen.

Das mächtige schwimmende Land war stark beschädigt. Einzig sein Getier war von dem endlosen Töten dick und fett geworden. Aber dies war kein Bruder, es nährte sich von ihrer Wehr. Es nahm sich der toten Feinde an und blähte sich auf durch den Tod der Anderen, ganz so wie es seinem Herrn gefiel. Es war dumm und hier im Wasser kein Gegner ihrer Magie, die auf den Mächten der Ströme beruhte, aber was wenn keiner mehr ob der Flüsse und Söge wußte? Was wenn es ihn nicht mehr gab? Oder wenn alle der Nebcatlan gestorben waren? Es kannte keinen Freund, es gehorchte nur der Macht. Es kannte kein Erbarmen, keinen Unterschied zwischen Erwachsenen und Kind. Aber darin waren die Menschen ihm nicht im Vorteil, obgleich mehr Hirn vorhanden schien. Der Nebcatlan hatte Niun und Nebcatlan im Wasser kämpfen sehen, obgleich beide schiffbrüchig waren und die Wellen über ihnen brachen. Die hochgewachsenen Niun mit weißen Haaren und gletscherblauen Augen schienen mit ihren Kiemen den Nebcatlan im Wasser überlegen, aber die schwarzen Krieger kämpften auch hier verbissen und zeigten daß auch sie lange Zeit tauchen konnten.

Nebcazon ar'Kenzuum

Zeitgeschehen

29. Nisan des Jahres 420 n.P.

Seite 5.2.3.36



Aber sie waren Nebcatlan! Sie waren die, die nicht vergingen. Sie waren die, die wichen, aber die trotzdem stehen! Sie waren die mit dem langen Gedächtnis! Sie waren die, die nicht vergaßen.

Auch hier nicht, auch heute nicht. Sie würden zahlen, die Niun, wie die Kanariesen, und alle die ihnen folgten. Ihre Flotte war versenkt worden, aber das war nur ein Anfang, sie würden für dieses Leid bezahlen. Der Nebcatlinatlar war nie ein Freund des Kreuzens gewesen, aber diesmal würde er es selber tun. Er würde zu ihnen segeln, und die Zeichen setzen, ihnen mitteilen, das sie bekannt waren, daß die Namen der von ihnen versenkten Schiffe im langen Gedächtnis standen, daß ihr Name auf ewig geschrieben sei. All die Verantwortung die auf seinen Schultern lastete machte sich frei mit diesem Entschluß. Doch manchmal fragte er sich, ob es nicht leichter sei der Oberfläche den Rücken zu kehren, seine Herkunft zu vergessen und, unter der Vielzahl der Eindrücke als Nebcatlin, versinken zu lassen. Einfach nur durch die Fluten zu gleiten, auf den Wellen zu schweben, Töne, Tiefen, Strukturen und Ströme schillern zu sehen. Sein altes Wesen hinwegschwemmen zu lassen und zu vergessen die Lehren des Erinnerns.

Aber das konnte er nicht. Er konnte sein Volk nicht alleine lassen. Er liebte sie! Er mochte sie trotz ihrer vielen Fehler, trotz ihrer Verachtung für alles Fremde, aus lauter Unwissenheit. Trotz der kindlichen Arroganz der Theokraten, die sie glauben machte sie wären Schäfer und die anderen Schafe. Trotz der stumpfen Demut der Vielen, durchmischt mit einem kämpferischen Stolz, wenn es um ihre Herkunft ging. Trotz der Verachtung, der Shaclaclain, geboren aus Schmerz. Trotz ihrer Uneinsichtigkeit, die auch mit viel Geduld nicht zu brechen schien. Aber er konnte sie nicht allein lassen. Sie waren aufrecht trotz all ihrer Fehler, trotz all ihrer Unsinnigkeiten, die sie als Normal ausgaben, es war Liebe die ihre Gesellschaft erhielt, und gegenseitige Zuneigung, und sie merkten es nicht einmal.

Die Verfolgung würde die Feinde von der brach liegenden Flotte ablenken. Die Nebel würden sie verschleiern, und die Schiffe könnten wieder flott gemacht werden. Dann würde es weitergehen! Hier war die Fahrt nicht vorbei, hier würde sie nicht enden! Der Nebcatlinatlar wandte sich um, „Nicaïl, ruf den Rat zusammen!“