

*Gwyneddion*

Εσ ιστ ωσηλ. Νερεισεν, ερημβενερ Ητερ, βερ Γωψνδδορ,  
τλερωειλε, ειν οφφενεσ γεηειμνισ, ζυ ωελχηερ Σειτε Ιηρ Ε  
βεκεννεν ω ρδετ, νευτραλισιερτε Ευρε Η τερσχηαφτ νιχη  
Ευρε περσ νλιχηε Αμβιτιον. Εσ ιστ φεδοχη ειν σταρκερ  
Ζυωαχησ αν Ραχηγεφ ηλεν αυφ Γωψνδδορ, εινε Ζυναημ  
Γεωαλτ, ειν Αυφταυχηεν δ μονισχηερ Ακτιπιτ τεν ζυ  
βεοβαχητεν, σειδ Ιηρ διε Νεβελ περφτριεβεν ηαβτ. Αχηα  
σολλ περσυχηεν, Γωψνδδορ ζυ σεινεμ Σεγμεντ ζυ μαχηε  
σεινε Ανη νγερ αυσ Χαλαδορ βελειδγεν σογαρ Σετη... Ιηρ  
σολλτετ ειν Αυγενμερκ δαραυφ ριχητεν, ιν ωεσσεν Η νδε  
δεν Κοντινεντ γλειτεν λασστ, οδερ οβ Ιηρ γρο εν Κριεγ ζυ  
σεν ωολλτ. Δενν σχηον φετζτ ζειχηνετ σιχη αβ: Ασηχαρ  
γεγεν Εξατορ, Μελιανορ γεγεν Αρυντηογ, Χαλαδορ γεγεν  
υνδ δερ Βυνδ δερ Τραυμριττερ αλσ Σχηλυσσενδλιχηεν Ζ  
φ ρ διε Φινστερνισ, σιχη ζυ περεινεν. Ιχη ωολλτε Ευχη β  
ωαρνεν: Δεμ Κοντινεντ λιεγεν γρο ε Σχηλαχητεν βεωπορ –  
εσ ιστ αν Ευχη, ευχη φ ρ οδ  
ερ γεγεν ειν εινγρειφεν ζυ εντσχηειδεν – διε υλτιματιωε  
Σχηλαχητ πον Λιχητ υνδ Φινστερνισ ηατ βερειτσ βεγονν  
σιχη αυχη αυφ Γωψνδδορ ζυ ωιεδερηολεν – σιεηε νυρ Γο  
γοροτη!

Γεζ. Ανονημ ι.Α. δ. Ρελιγιονσαβτειλυνγ δερ ΔΥ, βερβραχ  
πον δεν Βοτεν δεσ Ζαρδοσ

*Bote Nr. 2*

Hier haltet Ihr nun endlich den zweiten Boten in der Hand. Zu Anfang möchte ich einige Meckereien wiederholen, die ich bereits im letzten Boten anbrachte – aber ich scheine mich nicht streng genug ausgedrückt zu haben...:

- Ich werde in Zukunft säumige Spieler nicht bis drei Tage vor dem rausschicken der Auswertung noch Züge abgeben lassen. Es gilt: Der Lat ist einzuhalten. Sollte das mal nicht möglich sein, muss bis zum Lat eine Nachricht an mich ergangen sein, in der die Verspätung begründet wird. Ferner soll der Spieler hier einen Termin nennen, zudem er gedenkt, seinen Zug abzugeben. Ich melde mich dann und sage, ob es in Ordnung geht, wir vereinbaren dann halt einen Termin. Sind diese Kriterien nicht erfüllt, fällt der Zug schlichtweg aus.
- Spieler die drei Züge hintereinander keinen Zug abgeben, verlieren Ihre Funktion auf Gwynddor.
- Jeder Zug soll bitte ein Anschreiben enthalten, damit ich stets die aktuellen Daten habe, wie und wo ich den Spieler erreichen kann!
- Botschaften bitte in eigenen Dateien abgeben, und zwar eine Datei pro Botschaft.
- Dateinamen: Damit ich meinem Nachfolger irgendwann mal kein Chaos hinterlassen muss, bitte ich um folgende Kennzeichnung der Dateien:
  - Botschaften: -Absender-Jahr-Monat-Empfänger = XX-05-424-XX.doc/.rtf
  - Spieldzüge: -Jahr-Monat-Reich-SPZ.doc/.rtf = 424-05-XX-SPZ.doc/.rtf
  - Kulturtexte: -Jahr-Monat-Reich-Thema.doc/.rtf = 424-05-XX-Kleidung.doc/.rtf
- Wegen des Programms, mit dem ich Auswerte, erscheinen in der AW<sup>o</sup> Einheiten, die in Transportvehikel eingeladen sind dennoch ganz normal. Ihr müsst also genauso wie ich Buch darüber führen, welche Eurer Einheiten im Moment wo eingeladen ist.
- Manche Rüststufen stimmen wegen des Proggy's nicht ganz mit den Rüstungen überein: z.B. Hat ein Krieger mit Heimatverteidigung im Proggy NK<sub>2</sub> (zu Hause) = RS<sub>2</sub>, auch wenn HV<sup>o</sup><sub>1</sub> eigentlich nur eine RS<sub>1</sub> ist.
- Ich würde mich freuen, wenn nicht immer ich das Titelbild machen muss...
- Folgendes Gemecker ist neu:
- Ich bitte Euch darum, bevor Ihr mich oder überhaupt andere SLs angreift oder mit Regelfragen bombardiert, nachzuschlagen, ob Ihr die Antwort auf Euer Problem nicht selber in der Regel oder im Boten oder im Forum finden könnt. Diesen Zug gab es Spieler, die mit der Auswertung unzufrieden waren, weil sie dachten, Reiter hätten pro Zug 15 Bewegungspunkte, und kämen damit soweit wie mit 30 BP pro Mond, und dachten ebendrein, der Zug wäre für zwei Monde, weil in der AW<sup>o</sup> ja 30 BP für die Reiter angegeben waren, die eigentlich ja nur 15 BP pro Zug haben sollen (sprich 15 \* 2 Monde = 30, mit denen kommt man dann soweit wie mit 60 BP... ah, alles klar, und ich bin dann der böse, wenn das nicht funktioniert!)... Solche Beschwerden kosten mich dann viel Zeit und verschlechtern u. U die Stimmung – das finde ich schade.

*Um meinen Bitten mehr Gewicht zu verleihen, gebe ich Euch einen kleinen Einblick hinter die Kulissen: Bisher habe ich bewusst keine Bükaz-Listen geführt - das wird sich ab der nächsten Auswertung ändern. Und Nichteinhaltung der wenigen Formalia, um die Ich Euch bitte, führt automatisch zu Abzügen beim Bükaz - die Bevölkerung, die der jeweilige Herrscher regiert, bekommt mit, dass die Regierenden Ihre Arbeit scheinbar chaotisch und strukturlos verwalten.*

*Alle Oben aufgeführten Punkte, die Rot markiert sind, führen zu sich einem Abzug, im Fall der Nichteinhaltung.*

*Alle Punkte, die gelb markiert sind, führen bei Nichteinhaltung dazu, dass ich den Betroffenen Zug/Text/Befehl/Was auch immer einfach nicht annehme und werte als wäre er nie eingegangen.*

*Entschuldigt die Härte, aber außer W<sup>o</sup>G<sup>o</sup>W<sup>o</sup> (großen Dank an dieser Stelle!) hat es niemand geschafft, wenigstens die Mehrzahl der Bitten, die ich bereits im letzten Boten anbrachte, einzuhalten - Ok, sein Zug hatte Verspätung, aber zu dem Zeitpunkt wusste er, dass ich die AW<sup>o</sup> noch nicht angefangen hatte, das hatte ich ja extra für die Nachzügler ins Forum geschrieben. Außerdem war letzten Zug noch Schonfrist - die ist jetzt rum! Sorry!*

## **Inhalt :**

**Titelbild: Dokument, was Nerevan von Gwynddor jüngst zuing**

**Anmerkungen von Eurem zweiten SL**

**Ereignisse bis zum Löwen- / Tigermond 424 nach Pondaron**

**Was sind die Traumritter?**

**Die Menschen in Calador**

**In den Gemarken**

**Die Priester**

**Die Religion in Calador**

**Die große Prophezeiung**

**Exodus Nebcanaun**

**Die Fahrt der Nebcatlan**

**Exodus Nebcatlan**

**Ohne Titel**

**Ausrüstung eines Goijn**

**Aus den „Erham-Manuskripten“, gefunden in Andshara 327 v.P.**

**Abgefangener Brief, in den Archiven der Wache Andxahars**

**Verhörprotokolle aus den Hallen der Schmerzen zu Kool**

**Shaldurango**

*Ereignisse bis zum Rabenmond 424 n.P., Zusammengefasst von Nerevan von Gwynddor, dunkler Hüter über Gwynddor, Gefährte von Sotiva, erhabener Hüter über Gwynddor.*

Mit Freuden durfte ich diesen Mond beobachten, dass Sotiva auf dem Weg der Besserung zu sein scheint und ich schon bald vielleicht Unterstützung bei meinen Aufgaben bekommen könnte.

Der Einfachheit halber berichte ich die Ereignisse so, wie sie mir in den Kopf kommen, weil mir da besonders eines sehr präsent ist: Die Kreaturen Arunthogs haben nämlich tatsächlich die Hauptstadt von Melianor angegriffen, wenn mich mein Auge nicht gänzlich täuscht. Es kam zu heftigen Kämpfen zwischen mehreren Einheiten, die Hauptstadt konnte bisher aber gehalten werden. Ein baldiges Ende der Kampfhandlungen scheint unwahrscheinlich, da beide Parteien Nachschub herangeschafft haben, und siegessicher scheinen. Wenn man überlegt, dass zwei Monde nach Verschwinden des Nebels bereits wieder Hauptstädte umkämpft sind und man sich überlegt, dass es so einige Reiche gibt, die von den Streithähnen weniger weit entfernt sind als sie ahnen, so muss man sich fragen, ob Gwynddor sich wohl wieder zu einem Ort des Krieges und des Schlachtens entwickelt...

An dieser Stelle möchte ich, auch wenn ich weiß, dass man mir das nicht abverlangt, die Frage meiner Neutralität klären, da sich die im Kriege liegenden Völker in schweren Zeiten natürlich nach einem starken Verbündeten sehen. Aber leider muss ich sie da enttäuschen. Meine Aufgabe ist dem Wohle des Segmentes im ganz globalen Sinne, in Wechselwirkung mit den anderen Segmenten, gewidmet. Ob sich Finsternis oder Licht auf Gwynddor ausbreitet, ob Krieg oder Frieden das Land bestimmt, ob Wohlstand oder Armut herrschen, ist zu verändern meine Aufgabe nicht. Das eine wie das andere sind Formen des Wohles für die einen oder die anderen – was für Finsternis ein Vergnügen ist, ist ein Gräuel für die Lichten, und umgekehrt. Über die Geschmäcker zu richten ist nicht der Grund meines Daseins. Nur wer dem Segment an sich bzw. dem Gleichgewicht in Zeit und Raum Schaden zuzufügen gedenkt, der ganz objektiv nur als solcher und nicht als etwas Gutes angesehen werden kann, wird mit mir in kurzen und schmerzvollen Konflikten geraten.

Nun aber zurück zu den Nachrichten. Alizas heiliger Tempel breitet sich weiter aus und stößt dabei auf Gebiete, die wesentlich feuchter sind als erwartet. Ob das mit der Religion vereinbar ist, und mit dem politischen Anspruch auf die Stammlandschaften des Tempels, diese feuchten Gebiete dauerhaft zu besitzen?

Die Traumritter von Ashcaran versuchen, alte Bündnisse aufleben zu lassen und ihr Reich auf alte Größe zu bringen, aber beides scheitert an dem veralteten Karten und den Veränderungen auf dem Segment...ob es die nicht antwortenden Bündnispartner überhaupt noch gibt?

In Calador gehen Gerüchte um, der Herrscher des Reiches sei jetzt oft abwesend und seltsam geworden, und man munkelt, er habe düstere Träume. Er scheint über schwerwiegendes nachzusinnen.

Im großen Dschungel sollen sich die Urbewohner auch wieder erhoben haben, und sogar einige neue Siedlungen errichten – die aber, nach typischer Manier, eher klein gehalten sind.

In Dyvenloon freut man sich immer noch der prächtigen Hauptstadt und verhält sich sonst eher passiv – es scheint als habe man bisher noch nicht alle Pläne zufrieden stellend erfüllen können, die zu einem Erwachen führen könnten.

**Kitora sendet seine Truppen schonungslos auf Expansionsaufträge – und da bleibt es nicht aus, das die ein oder andere Truppe ob der heftigen Unbill der Gegend heftig angeschlagen wirkt – wobei das die Regierung natürlich dementiert.**

**Shaldurango, welches dieses mal erstmals von sich reden macht, ist jener Ort, an dem dem letzten Boten nach angeblich Achar höchstpersönlich verweilen soll – wobei ich bisher nur wenig Wahrheit an dieser Sache spüren konnte...nun, aber dem Dämon mag wohl die Möglichkeit zu so manchem Versteck gegeben sein.**

**Und dann gibt es natürlich noch die Seefahrenden Leut aus Nebkazon ar'Pharon, die es angeblich tatsächlich wagten, eine Einheit gen Strudelsee zu schicken. Fischer berichteten mir aber (ich hatte die überaus kleine Einheit zwischenzeitlich aus den Augen verloren), dass sie jämmerlich in die Tiefen hinab gezogen worden sei, und selten aggressive Delphine die Armen attackiert und mit hinunter gezogen haben sollen. ... ..**

**Zuletzt sind mir noch einige Nomaden aufgefallen, die diesen Mond anderenorts durch die Lande zogen, und dabei eine erstaunlich große Wagenstadt mit sich ziehen – in der über 10.000 Nomaden leben. Viele mitgenommene Güter weisen ferner darauf hin, dass sie nach einer festen Bleibe suchen, die mit diesen Gütern dann zur Sesshaftigkeit gemauert werden soll.**

Impressum: Der Bote von Gwynddor ist ein internes Organ des Vereins der Freunde Myras eV. für die Teilnehmer an der Simulation von Gwynddor in Welt der Waben (WdW) und wird nicht separat verkauft. Verantwortlich für den Inhalt sind die einzelnen Autoren. Herausgegeben von Daniel Mania, Gisteler Str. 23d, 63654 Büdingen und Jonathan Meisse Rodenstockplatz 11, 81247 Muenchen im August 2004. Alle Rechte der (nichtkommerziellen) Veröffentlichung liegen beim Verein der Freunde Myras eV.

## **Was sind die Traumritter?**

Kein Reich, sondern ein Orden - muss die erste Antwort auf diese Frage lauten. Ein Ritterorden, der mit Schwert und Magie die Finsternis bekämpft, dem Licht, der Freiheit und Gerechtigkeit verpflichtet.

Der Orden der Traumritter ist alt - wohl die älteste heute noch existierende Organisation der Welt, die vor etwa zehntausend Menschenaltern auf einer kleinen Burg weit im Machairas gegründet wurde: Burg Clod auf dem Kleinkontinent Kaurias. Und in dem Land, das heute diese Burg umgibt, von Traumrittern gegründet, liegt auch heute noch die Zentrale des Ordens, und von dort sendet ein besonderer Hoheritter Botschaften in die Welt, an alle Gruppen, Runden und Reiche der Traumritter, dort sammelt er ihre Berichte über das Böse der Welt.

Ursprünglich nannte man sich Orden der Alptraumritter, denn der Kampf galt den Dämonen und den Alpträumen, die sie über Myra brachten, und dem Buch der Alpträume, der gesammelten Macht der Finsternis, welche die Dämonen über viele Menschen- und Elfenalter zusammentrug. Die fünf Kapitel des Buchs der Alpträume sind seit dem Dunkeln Zeitalter zwischen Allumeddon und Pondaron, in dem Teile freigesetzt wurden (woher es auch seinen Namen hat) sicher, und es gilt nun, positiv für die Verwirklichung der Träume der Lichtwelt zu arbeiten. Darum ist es auch erst seit dem Ende des Dunklen Zeitalters, seit der Schlacht von Pondaron so, dass die Traumritter offen eigene Gebiete als Reiche verwalten und ihren Traum, eine neue Ordnung des Lichtes in Freiheit, für die darin lebenden Menschen verwirklichen. Pondaron ist so der Anfang einer grundlegend neuen Zeit, und der Anfang unserer Zeitrechnung geworden.

Was die Traumritter von anderen Ritterorden, etwa dem Dracon-Clan Aurinias oder dem Goldenen Orden Bagundas, oder den Chnumiten Karcanons unterscheidet, ist, dass sie ihren Kampf nicht nur mit dem Schwert, sondern mit Schwert und Magie führen. Anders als die Priester der Aene-Religion, die Magie gänzlich ablehnen, erhalten alle Traumritter eine Schulung in Magie, zumeist durch einzelne elfische LehrmeisterInnen, und wird den einen oder anderen Zauber, etwa Licht in die Finsternis zu bringen (oder einen dunklen Feind dadurch zu blenden), beherrschen. Die Heerführer der Traumritter sind Paladine des Lichts, sie beherrschen mehr - etwa die Gabe der Heilenden Hände (deren Patron bei den Alten Göttern Zamnait ist) oder die Vertreibung der Untoten allein durch die Anrufung der Mächte des Lichts. Alle Traumritter beherrschen auch einfache Gaben, wie die Segnung der Waffen oder ihre Weihung mit runischen Symbolen. Manche von Ihnen aber sind besonders begabt und beherrschen auch Zauber der Großen Magie, bringen es darin gar zur Meisterschaft. Dies sind die Hoheritter oder Meisterritter, und jene Anwärter auf diese Posten, die wichtige Ämter etwa als Feldmarschall der Reiter oder der Krieger, oder als Hochritter des Ordens bekleiden. Die Traumritter müssen Magie beherrschen, so die Lehre, um die Schwarze Magie bekämpfen zu können.

## **Die Menschen in Calador**

Die Menschen in Calador, sie selbst bezeichnen sich als Calors, über ihre Abstammung gibt es verschiedene Ansichten. Fest steht das sie ursprünglich nicht von Gwyndoor stammen. Die einen behaupten sie kämen aus dem ehemaligen Caer, was sie mit unleserlichen Dokumenten und dem „o“ in ihren Namen belegen wollen, andere behaupten sie würden ursprünglich aus Nykerien stammen bevor der Zorn Chnums das Land getroffen hatte. Vom Dhan selbst kommt diesbezüglich keine Aussage, so bleibt es nur zu vermuten woher die Calors ursprünglich stammen.

Die Calors sind Menschen die im Schnitt zwischen 1,80 und 2 Meter groß sind, kräftig gebaut von der Statur. Lediglich blonde oder rote Haare herrschen vor, ein

reinrassiger Calor mit schwarzem Haar wurde noch nicht gesehen. Von der Hautfarbe sind hellhäutig oder im Sommer gebräunt, sie neigen allerdings dazu in den Sommermonden recht leicht einen Sonnenbrand zu bekommen. Da die Calors auf die Reinhaltung ihres Blutes achten und Mischehen mit anderen missbilligt werden, gibt es keine schwarzen oder braunen Haare. Man ist Fremden gegenüber zwar freundlich und aufgeschlossen, doch eine stärkere Bindung würde es nie geben.

Geschenke sind für Calors wohl eine der größten Beleidigung die es gibt, für sie zählt nur das was sie sich selbst erarbeitet haben. So gibt es auch keine jungen Calors die Übergewicht haben, da dies in jungen Jahren verpönt ist, zeugt es doch von Faulheit und Ignoranz gegen den eigenen Körper. Anders dagegen sieht es bei den alten Calors aus, sowohl wird dem Alter Respekt entgegengebracht, als auch die Fettleibigkeit im Alter respektiert. Dass die Älteren in jungen Jahren hart gearbeitet haben und auch was erreicht haben, zeigt sich durch deren Leibesfülle.

Die Menschen träumen keine großen Träume, sondern stehen mit beiden Beinen auf dem Boden der Tatsachen. Sie packen Probleme an, anstatt sie auszusetzen. Aber auch eine gewisse Sturheit wird ihnen nachgesagt, was, wenn man eine Zeit bei ihnen verbringt, nur bestätigt werden kann.

Im Gegensatz dazu feiern die Calors gern und oft. Es findet sich immer ein Ereignis was eine Feier wert ist. Wein, Tanz, Gesang und Spiele gibt es zuhauf bei ihnen. Zwei der beliebtesten Spiele bei Feiern oder auf Jahrmärkten sind „Brenn, Seth Priester, brenn“ und „Ersäuft den Wergol“. Beide Spiele werden wir später nochmals genauer betrachten.

Das sollte für den Anfang erst einmal reichen, später werden wir noch einige Feinheiten und Besonderheiten im Leben der Calors berichten.

## **In den Gemarken**

Dasat o'Waladorn ritt langsam auf das vor ihm liegende Dorf zu, seine Rotte folgte ihm in einigem Abstand. Ein weiteres Dorf, ein weiteres Palaver. Sie hatten die Dörfer nicht gezählt in denen sie bereits waren. Einige Dutzend waren es wohl gewesen. Es lief immer gleich ab. Dasat ritt in das Dorf und hielt dort wo er den Dorfplatz vermutete. Dort stieg er ab. Er setzte sich auf den Boden, seine Lanze legte er vor sich, mit der Spitze zu sich. Das Zeichen für eine friedliche Absicht und für den Wunsch eines Palavers. Einige Minuten später öffnete sich eine der Hütten, ein alter Mann der von einem jüngeren gestützt wurde trat heraus. Offensichtlich der Dorfälteste. Langsam näherten sich die Männer und der jüngere half den Ältesten dabei sich vor Dasat zu setzen. Dann eilte er davon um einige Sekunden später wieder da, auf einem Tablett standen zwei Krüge mit Wasser, welche der Alte Dasat reichte, als Zeichen der freundlichen Aufnahme. Dann begannen sie zu reden, das



Neue Erwachung von Caladors, der Anschluss diesen Dorfes unter dem neuen Dhan. Eine Stunde später war man sich einig, in den nächsten Tagen würde ein Vertreter des Dorfes gen Caskhan reisen, so wie viele andere auch.

Dasat sah sich noch im Dorf um und entdeckte einen Schrein des Seth, wie in vielen anderen Dörfern folgten die Bewohner hier zwar nicht mehr den Glauben an Seth, doch trauten sie sich auch nicht die bestehenden Schreine anzurühren. Dasat winkte seiner Rotte zu und vier Reiter lösten sich von ihr. Sie brachten starke Seile am Schrein an und befestigten sie an ihren Sätteln. Und rissen den Schrein nieder, einige Bewohner jubelten andere sahen betreten beiseite und hatten Angst den Zorn Seths auf sich zu ziehen. Doch Dasat störte sich nicht daran, viele Schreine hatten sie bereits nieder gerissen, trotzdem waren alle noch bester Gesundheit.

Er und seine Reiter verbrachten noch einige Stunden in dem Dorf und mussten viele Fragen der Bewohner beantworten, dann machten sie sich auf den Weg ins nächste Dorf.

## Die Priester

Calthyr saß auf seinem Steinthron und ließ sich die Sonne ins Gesicht scheinen. Er war zufrieden, seine Truppen hatten die ersten Gebiete wieder ohne Probleme ins Reich eingegliedert. Es schien als wären die Menschen nach der Zeit des Nebels froh das sie wieder geführt wurden. Dann allerdings wurde er unsanft aus seinen Gedanken gerissen. Er vernahm ein lautes Gezeter vor dem Tor des Thronsaales. Zwei Stimmen stritten lautstark miteinander. Er hörte Worte wie Seth, Archar und Tempel. Das Tor öffnete sich und eine sichtlich genervte Wache trat ein.

„Herr, zwei Priester wünschen Euch zu sehen. Mit Verlaub gesagt, sie scheinen sich nicht abwimmeln zu lassen“

Calthyr sah die Wache amüsiert an:“ Lasst sie eintreten. Wenn es von solcher Wichtigkeit für die beiden ist, mich zu sehen.“

Die Wache verschwand wieder durch das Tor, welches sich öffnete und zwei Männer traten ein, begleitet von vier seiner Wachen.

Der eine komplett in schwarzer Seide gehüllt die mit Symbolen Seths verziert waren. Er war glatzköpfig und trug die verschiedensten Tätovierungen an den Armen und am Kopf.

Der andere trug eine graue, einfache Kluft. Er war jung, stand wohl in der Blüte der Jahre. Aber nichts wies ihn als Priester aus.

Beide waren nun verstummt, gifteten sich aber mit ihren Blicken weiter an. Gut fünf Meter vor dem Thron stoppte die kleine Gruppe. Sofort löste sich der Sethpriester und trat ohne große Demut, fast schon arrogant auf den Thron vor. Sofort stoppten ihn zwei der Wachen mit festem Griff. Mit giftigem Blick blickte der Priester die

Wachen an, doch diese ließen sich nicht beirren. Auf einen Wink Calthyrs ließen sie den Mann los. Dieser wandte sich um und breitete die Arme aus. Die Wachen griffen sofort nach ihren Waffen, doch der Priester begann lediglich zu sprechen:

„Mein Name ist Saltar, Priester des großen und mächtigen Seth. Ich bin gekommen um den Menschen Caladors den rechten Glauben zu bringen.“ Dann blickte er sich um. Wieder an Calthyr gewandt meinte er nur im arroganten Ton:“ Es ist wohl besser wenn wir ohne diesen Dämonenanbeter sprechen würden.“

Calthyr dachte kurz nach, er überlegte sich ob dieser Priester irgendeine Ahnung hatte über das Verhältnis zu Seth. Der Verrat den er an dem Volk von Calador beging. Dennoch winkte er den Wachen zu, diese führten den Priester des Archars wieder aus dem Thronsaal heraus. Nach seinem Gesichtsausdruck zu urteilen war ihm das gar nicht recht, doch die Wachen ließen keinen Widerspruch zu. Vor dem Tor versuchte er alles um zu hören was im Thronsaal vorging. Doch außer der lauten Stimme des Sethpriesters, der immer wieder Seth anpries wie ein Marktschreier, war nichts zu hören. Calthyr antwortete ihm in einem sehr viel leiseren Ton. Gerne hätte er sein Ohr ans Tor gehalten doch die Wachen hätten ihm das sicher nicht gestattet. Nach einigen Minuten öffnete sich das Tor und ein arrogant grinsender Seth Priester trat heraus. Die Hoffnung des Archar Priesters sank in sich zusammen. So wie der Seth Priester grinste hatte er erreicht was er wollte. Dennoch trat er in den Thronsaal ein. Vor dem Thron warf er sich auf die Erde, er wollte wenigstens sein bestes geben um Archar zu vertreten.

„Herr, mein Name ist Faradan, ich bin ein unbedeutender, aber doch treuer Priester des Archars. Ich bin hier um...“

Calthyr ließ ihn nicht ausreden:“ Steh auf und sieh mir ins Gesicht wie ein Mann und wälze dich nicht auf der Erde rum.“ Die Stimme Calthyrs war nicht unfreundlich und als Faradan aufsaß, sah er ein breites Grinsen in Calthyrs Gesicht. Ein wenig stieg seine Hoffnung wieder. Er stand auf und ordnete sich die Kleidung.

„Herr“, begann er erneut, “ ich bin hier, weil ich hörte dass Ihr und Euer Volk den Glauben an Archar nahe steht. So wollte ich Euch bitten, das ich hier meine Missionarstätigkeit aufnehmen dürfte.“ Er blickte leicht verlegen in das Gesicht Calthyrs und hätte sich am liebsten sofort wieder auf den Boden geworfen.

„Nun“, begann Calthyr, „sicherlich dürft Ihr in Calador missionieren, doch wenn Ihr nichts dagegen habt, wir suchen noch einen fähigen Priester für den Archar Tempel hier in der Stadt. Ihr seht aus wie ein kompetenter Mann für diesen Posten.“

Faradan glaubte seinen Ohren nicht zu trauen. Ein Tempel. Unter seiner Obhut.

„Herr, aber der Seth Priester...“

„Ihm wurde der Platz zgedacht, den er verdient. Macht Euch über diesen keine Gedanken.“ unterbrach ihn Calthyr und grinste von einem Ohr zum anderen.

„Dann werde ich mit Freuden den Tempel führen. Und danke.“ Faradan wollte sich noch weiter überschwänglich bedanken, doch der Dhan winkte bereits den Wachen. Diese führten Faradan hinaus auf den Hof und wollten den Weg in Richtung des

Tempels einschlagen. Da platzte es aus Faradan heraus:“ Welchen Platz hat denn der Seth Priester bekommen??“ Die Wachen grinnten und einer wies mit der Hand auf einen Baum. Dort hing eine Gestalt in schwarzen Roben. Der Seth Priester. Er hing mit einem starken Seil um den Hals am Baum. Nichts mehr war von seinem Grinsen geblieben, dafür hing seine Zunge nun weit heraus. Das Gesicht blau angelaufen. In seinen Augen konnte man immer noch die Überraschung sehen. Faradan schluckte, doch dann musste auch er grinsen. Der Priester würde hier hängen bleiben, zur Warnung für andere. Solange bis ein neuer Priester seinen Platz einnehmen würde.

Die Wachen führten ihn in einem der vornehmsten Viertel der Stadt. Dort, mit etwas Abstand zu den Wohnhäusern, stand ein mittelgroßes Gebäude. Es war doppelstöckig und gänzlich in schwarz gehalten. Groß prangte das Antlitz des Archars darauf. Einige Personen kamen aus dem Gebäude als sie näher kamen. Drei junge Männer, die wohl Priester waren. Und einige völlig in weißen Kleidern gewandete, junge Novizinnen. Ein durchaus angenehmer Anblick. Nun würde die Arbeit Faradans im Namen Archars beginnen.

### **Die Religion in Calador**

An der obigen Geschichte sieht man sehr schön, welche Religion vom Dhan gefördert wird, doch ist dies nur die Spitze der religiösen Gemeinschaften. Dieser Bericht soll einen kurzen Einblick geben.

### **Die Archar Religion**

Der Glaube an Archar ist der einzige Glaube der vom Dhan gefördert wird. Da dieser Glaube noch sehr jung ist und auch noch keine großen Feierlichkeiten abgehalten wurden, ist der Glaube noch stark in der Entwicklung. Doch bereits ein Großteil, der im Moment angegliederten Gebiete, ließ sich vom Archarglauben bekehren. Der einzige Tempel des Archar liegt in der Hauptstadt von Calador, Caskhan. Der junge Priester Faradan fördert hier den Glauben und ist im Moment dabei die Priester und Novizinnen zu organisieren. Auch legt er durch das Zwiegespräch mit dem Dämon die einzelnen Feiertage und Feste fest.

### **Der Glaube an Seth**

Als eine der wenigen verbotenen Religionen hat der Sethglaube keine große Bedeutung oder Zukunft. Durch die Wergols aus Hroggonia erobert, verloren die meisten Menschen aus Calador den Glauben an Seth. Mehr noch, wird ihm direkter Verrat an seine eigene Anhängerschaft vorgeworfen. Auch Fremden ist es verboten diese Religion in Calador auszuüben. Es gibt nur eine einzige Strafe dafür. Den Tod.

### Der Glaube an andere Finstergötter oder Dämonen

Hier gibt es keine Einschränkung, dennoch sollte man bei Ritualen oder größere Versammlungen immer noch die Genehmigung einholen. Ansonsten kann es hier doch unangenehme Überraschungen geben. Von offizieller Seite wird keine dieser Religionen unterstützt.

### Der Glaube an Lichtgötter

Nun, dieser ist generell nicht verboten, aber auch nicht offiziell erlaubt. So gibt es einige Menschen die ihren Glauben offen zu Schau tragen. Viele Gläubige der Pura oder auch Dena erfreuen sich der bester Gesundheit und haben auch bisher keine Anfeindungen von irgendeiner Seite erfahren. Einer Gruppe von Chnumgläubigen wurde allerdings klar gemacht, dass sie nicht toleriert wird. Ihre Köpfe stehen nun zur Schau. Am Straßenrand in Richtung Caskhar. Aus diesem Grund wurde der Glaube an Chnum gleich verboten um solche Ereignisse zu vermeiden. Am besten erfragt man an den Grenzen sicherheitshalber nach, ob die Religion die man anhängt auch toleriert wird. Ansonsten kann es auch hier unangenehme Überraschungen geben.

### *Die große Prophezeiung*

*Als aber Nebcanaun sich erhob, erzitterte die See und das Land. Die Nebcatlan also sahen, dass nun die Zeit ihres Gottes gekommen war. So wappneten sie sich und trugen mit Wasser, Schwert und Feuer den Grimm ihres Herrn unter die Feinde der Wahrheit.*

*Groß war ihre Macht in jener Zeit und niemand konnte diese brechen.*

Städte wie Tempel zerbrachen vor ihrem gerechten Zorn und Anaun erhielt reiche Ernte. So schwanden die Zweifler und die Wut der Nebcatlan wandelte sich in Raserei. Es ist der Hochmut, der solches Tun gebärt.

In der Nacht vor dem Exodus versammelten sich die Hohen des Tempels zu halten eine Zeremonie und zu schauen die Zukunft.

Sholipitl, Oberster der Priesterschaft Nebcanauns stand auf der Spitze der großen Pyramide und gab, Nebcanaun zum Opfer ein Herz. Hoch hob er es über seinem Kopf und warf es gen Meer: „Nebcanaun erhöere uns, künde uns die Geschehen, die kommen werden!“ Das Blut lief noch entlang seines Armes, dann erzitterte er. Sholipitl warf seinen Kopf in den Nacken und ein Schrei, nicht wie der eines Menschen drang aus seiner Kehle. Dann schüttelte er seinen Kopf, die, die ihm nahe waren sahen, wie seine Augen rollten, und seine Zunge weit aus dem Munde ragte. Nicht mehr bei Sinnen sprang er auf den Opferaltar. „Hier!“, so schrie er: „Hier werden wir enden! Wir alle, denn seht ihr nicht das Unheil, seht ihr nicht die Wolken, seht ihr nicht dort drüben die Schiffe die fliehen? Wir haben Unheil beschworen! Wir werden untergehen, doch wird unser Keim bestehen, und den Lauf der Zeit bestehen!“ Sholipitl fiel Kopfüber, schon wollten die Wachen ihm zu Hilfe eilen, noch versuchte das Volk das gesagte zu begreifen. Sie? Sie würden nicht untergehen, sie waren die Herren der Welt, mit ihnen war Nebcanaun, der Herr! Schon sprang Sholipitl erneut auf die Füße, der Wahn hatte nun endgültig sein Gesicht gezeichnet: „Doch nur wenigen wird Ruhe vergönnt sein! Die große Mactan, in ihren goldenen Gewändern, sie wird für ihren Hochmut büßen, sie wird wiedergeboren werden, immer und immer wieder, bis sie letztlich Läuterung erfahre. Von Schmerzen wird ihr Leben bis dorthin getragen werden, sie soll ihr Spiegelbild erkennen müssen immer und immer wieder, bis sie es selbst ertragen möge! Seht mich, ich bin verrückt, so glaubt ihr? Nein, ich bin wach, aber der Wahn wird mich zerfressen. Ich werde immer gedrängt sein, von dem was zu tun ist, und so wie ich bisher zugeschaut habe, werde ich immer und immer wieder meinen Verstand zerfließen sehen, aber ich werde weitergedrängt werden, immer und immer wieder, bis zum Ende der dunklen Zeit, oder der Zeit der Tränen. Den wir werden heimatlose werden, wir werden der Willkür unserer Feinde ausgesetzt sein, aber wir werden bestehen, und jeder Schlag wird uns härten, denn am Ende des Tunnels scheint ein Licht. In der Ferne kündet der Delphinstern! Schaut nach oben, er wird heute vergehen!“ Mit diesen Worten wies er gen Sternenhimmel, und das Volk sah hinauf, und dort prangte er, der Delphinstern Hüter und Kündler der Nebcatlan, doch da, sein Anblick blasste, und schließlich schwand es gänzlich. Das Volk war stumm vor entsetzen, manche weinten, andere fielen in Wahn, und rissen sich die Haare. Doch noch hatte Sholipitl nicht geendet. „Ja! Fürchtet euch, denn euer Ende ist nah, dort segelt eure Zukunft!“, und er weiß gen Horizont, wo schwach einige Segel zu kennen waren. „Doch Eure Seelen werden keinen Frieden finden, keiner wird mehr Frieden

finden, bis einer im Zeichen des Delphinstern aufstehen wird, und Euch wieder aus der dunklen Zeit geleite! Er wird mich wie die große Mactan finden, und mit uns wird er Nebcanaun die Wellen wiedergeben. Doch fürchtet euch, denn bis dorthin ist kein Platz für Eure Seelen in den Hallen Anauns, keinen Fürsprecher habt ihr mehr, ihr müsst herumirren, oder wieder ein Leben voller Leiden antreten! Es ist Zeit!“, mit diesen Worten brach Sholipitl Tod zusammen, und als sein Leichnam den Boden berührte erzitterte Myra und die Meere erhoben sich aus ihren Becken!

### Übersetzt und verbürgt für die inhaltliche Übereinstimmung

von

Hill Mahat la Ulmalica

(Artabras Gontabrion)

Schreiber in Nebcazon ar'Pharon

Hüter der grünen Tiefe

Aus: „Das lange Gedächtnis“,

Kapitel „Exodus“

Geschrieben zur dritten Bannung von Catshewan

### Exodus Nebcanaun

Als aber Denan sein Bett verließ, folgte ihr Nebcanauns Stimme des Geistes, zurück blieb der Hauch des Geistes und durchwanderte die Pfade seiner Erinnerung.

Nebcanaun sah wie er Seecanaun an Weisheit und Zauberkunst über den Kopf gewachsen war.

Tagotl konnte nur staunen ob des Wissens, welches seine Nebcatlan in seinen Städten anhäufte.

Nortl musste seine Oberhoheit über die Wellen und Tiefen anerkennen.

Noritl der ungeliebte Bastard Nortls folgte seinem Fahrwasser wie ein Eingedienter Spitzfinn-Nußmelonen-Delphin.

Borgaun und Manuijan erkannten seine Führung in den Chaoskriegen

an.

Zamnaun und seine gesamte Brut wurden einzig durch das Eingreifen Shmums vor seinem heiligen Zorn bewahrt.

Selbst Xnum hatte sein Haupt vor ihm beugen müssen und war er es nicht gewesen der im Krieg der Götter Xnum zu Boden schleuderte und Seetl aufhielt, bevor er Shmum erreichen und mit seinem Zepter zerschlagen konnte?

Er war es, der Pottundui in den Staub getreten hatte um die Menschen von ihrem Wahnsinn zu heilen und was hatte Shmum dabei getan? Wenn Shmum zumindest stumm ob seiner eigenen Feigheit geblieben wäre. Nein!

Er wurde nun von Shmum angeklagt.

Es fällt leicht dem Narren anzuklagen, wenn er sein eigenes Versagen im Bett wie auch auf dem Thron durch einen anderen bewiesen sieht. Es ist die Feigheit, welche derart blendet.

Und mit Macht drängte es die Stimme seines Geistes zurück in seinen Kopf, weg von dem Traum Denan, deren brennendes Verlangen zu stillen, nicht im Schicksal Shmums lag. Ebenso wenig wie es offensichtlich Shmums Schicksal war, den Thron weiterhin inne zu haben. Denn Zorn fuhr in Nebcanaun auf. Rot wie die Sonne funkelte der Grimm durch seine Augen. Die Meere ergossen sich und die Erde erbebte, als er sich nun seiner ganzen Macht und Größe gewahr wurde. Nun, so dachte er, würde sich sein Schicksal erfüllen, gekündet durch Grefinan in der ersten Stunde seines Seins, als durch die Kraft seiner Geburt, das Leben in die Meere floss:

„Du bist geboren zum Größten unter uns. Dein Schicksal wird es sein, geprüft zu werden und gemessen wirst Du an den Deinen, denn in Deinen Werken erkennst Du Dein Wesen. Dein Weg aber wird begleitet durch Einsamkeit, denn nur Dir obliegt die Prüfung. Die Macht, die Dir gebührt, wird Dir vorenthalten werden, am Ende Deines Weges aber winken Dir wahre Größe und grenzenlose Freiheit.“

Mit Macht donnerte darauf seine Stimme über Myra, knickte Baum und brach Fels:

„Seht ich bin erwacht! Seht, ich habe meine Stärke erkannt! Ich bin nicht mehr Willens meine Zurücksetzung zu dulden. Ich bin nicht mehr Willens in Einsamkeit zu leben, getrennt von der die mir gebührt! So fordere ich Thron, Denan und Unterwerfung von Dir, Shmum, Blender und Verführer! Ich rufe Euch zu mir meine Getreuen, denn ich habe mich erhoben, um mir zu nehmen, was mein ist. Ich werde nicht zögern zu strafen jene, die da fehlen!“

So machte Nebcanaun sich auf seinen Weg, zu folgen seiner Bestimmung.

Seetl erzitterte denn der schwarze Mond bebte und schwankte unter der

Wut des erzürnten Gottes. Was so dachte er, sollte werden, würden seine Gegner nicht mehr von diesem feigen Narren, mehr Werkzeug denn Gott, geführt? Also schickte er den Darkon, zu bitten den neuen Herren um ein Treffen, damit die gesamte Finsternis sich durch und mit ihm unterwerfen möge. In Kenzuun zum Spiegelsee würde Seetl seine finsternen Brüder und Schwestern bitten.

Wissend seiner Macht, nicht zu brechen durch der Finsternen Sechs, begab sich Nebcanaun in die Lande Kenzuun. Begleitet einzig durch Noritl, Träger seines Rückenschildes. „Halte mir nur den Rücken, hab' keine Sorge!“

Finster und voll Heimtücke jedoch sind die Taten des Seetl. Von Angst zerfressen war seine Seele derart, dass Seetl sich mit Shmum verband, zu stürzen ihrer beider Alp.

Am Spiegelsee traf also Shmum auf Nebcanaun. Shmum zur Seite standen Nortl, Artan, Zamnaun, Anaun, Puran, Candin und Uiaffnai.

Blitz und Donner führen über die Lande, als die Götter im Kampfe aufeinander prallten. Uiaffnai wurde zu Boden geschmettert und Myra erschüttert. Nebcanaun wankte nicht und Furcht trotz aller Niedertracht zu unterliegen spiegelte sich in Shmums Augen. Da aber wurde Nebcanaun der wahren Finsternernei Seetls gewahr. Xnum ward gen Nebcatlan ausgesandt zu reißen die prächtige Insel in die finsternen Höllenschlunde. Seetl selbst aber war mit Marlilith und dem Darkon im Herzen Kenzuuns, mit ihrer dunklen Macht schufen sie eine riesige Pyramide, in dessen tiefen Punkt Seetl sodann ein Stück seines Herzens, schwarz und verstunken barg. Immer würde fortan ein finsterner Splitter seiner selbst in Kenzuun weilen. Schwerer noch trug das Land Kenzuun aber an dem Feuer des Verdorrrens, welches er nun über es wälzen ließ. Dichter Dschungel wurde zu trockener Wüste, wo einst mächtige Städte standen war Nichtmahls mehr Leben. Seen wurden zu dürren Sandlöchern und schwarzer Tod lag wie Schnee über dem Land.

Nebcanaun wie Noritl schwankten, ebenso Nortl und Puran. Uiaffnai brach wie Tod zusammen. Anaun, einzig vollen Sinnes, nutzt die Gunst. Begleitet wurde sein Hieb durch die Untat Xnums.

Nebcanaun fiel zurück, Noritl floh von seinem Platz und hinterließ den freien Rücken seines Herrn. Shmum war es, der so Nebcanaun hinterrücks zu Boden trat. Seiner Macht beraubt, in den Staub getreten wurde um Nebcanaun ein Turm gebaut, zu kerkern unser aller Hoffnung.

Möge uns das Schicksal weise leiten.

Übersetzt und verbürgt für die inhaltliche Übereinstimmung

von



Hlill Mahat la Ulmalica  
(Artabras Gontabrion)  
Schreiber in Nebcazon ar'Pharon  
Hüter der grünen Tiefe

Aus: „Das lange Gedächtnis“,  
Kapitel „Exodus“  
Geschrieben zur dritten Bannung von Catshewan

### *Die Fahrt der Nebcatlan*

Ruhe war wieder in Ssarje eingekehrt, die fremden Seefahrer setzten vor Vithe ihre Segel, um den Hoffnungsinseln den Rücken zu kehren. Dank sei Ane!

Die letzten Strahlen des Sommers wärmten die Hoffnungsinseln, und hüllten sie in ihre hellen Strahlen. Immer häufiger begannen die Tage mit leichtem Nebel, der sich sanft über die Inseln legte.

So war es auch diesen Morgen, als die Fischer damit begannen, ihre Boote für einen arbeitsreichen Tag zu richten. Fünf Boote hatte das Dorf, genug um die kleine Gemeinde zu versorgen. Einigen der Fischer stand noch die Müdigkeit in den Augen. Die Nebelschwaden zogen aus dem nahe gelegenen Wäldchen und verloren sich schon bald in den Winden des Meeres. Nicht mehr lange, dann würde die Sonne aufgehen und auch die letzten der Schwaden vertreiben.

Ludor hob gerade eines der Netze, als sein Blick durch die schwindenden Nebel auf das Meer fiel. Er ließ das Netz fallen und machte unwillkürlich einen Schritt in Richtung Meer. Dort waren Segel! Aber nicht nur ein paar, überall auf dem Ozean waren kleine Flotten. Der Anblick war mit dem Brodeln des Meeres zu vergleichen, wenn einer der großen Fischeschwärme vorbeischwamm. Das Meer schien bedeckt, von einer Seite des Horizonts zur Anderen! Jede der kleinen Flotten zählte zwischen fünf und zwanzig Schiffen, so schätzte er. Aber es mussten hunderte dieser Flotten sein. Überall! Soweit sein Auge reichte.

Nun hatten auch die anderen Fischer die Armada entdeckt, es konnten keine sehr großen Boote sein. Die meisten wahrscheinlich nicht viel größer als ihre Fischerboote. Sicherlich waren auch einige größere Schiffe dabei, aber die meisten boten bestimmt nicht mehr als fünf bis zehn Leuten Platz, wenn ihre Augen sie nicht trugen.

Die Männer riefen aufgeregt, einige der Frauen eilten schon herbei. Einer rief seiner Frau zu, sie solle die Kinder in den Wald bringen. Ludor hielt eine solche Maßnahme nicht für nötig. Die wollten nicht nach Ssarje, sie segelten vorbei und weiter in Richtung offenem Ozean.

Bei Aene, wie viele mochten das wohl sein? Dort mussten Zehntausende segeln, mindestens! Merkwürdige Boote, einige mochten nicht mehr als wenige tausend Ellen entfernt sein. Sie bestanden aus zwei oder drei miteinander verbundenen Rümpfen, sehr schmal noch dazu und sie ragten auch kaum höher aus dem Wasser als ein Ruderboot. Ludor konnte sich kaum vorstellen, dass sie seetüchtig waren, aber sie fuhren und gewiss nicht langsam. Ihre dreieckigen aufgeblähten Segel trieben die Boote geradezu über das Meer. Einige der Segel berührten fast das Wasser. Merkwürdig, die Segel waren aus geschwärztem Tuch. Keine weißen oder auch helle Segel, wie man es hätte erwarten können. Irgendwie waren sie unheimlich. Ludor war froh, dass sie nicht hier landeten. Ob sie wohl mit der Flotte zu tun hatten, die vor einiger Zeit die Meere hier unsicher machte?

Die anderen Fischer hatten mittlerweile begriffen, dass die fremden Schiffe nicht hier anlanden würden. Also berieten sie, was zu tun sein. Schnell kamen sie überein, dass die anderen Dörfer so oder so zu warnen seien, insbesondere die weiter im Inland gelegenen. Die anderen Fischerdörfer hatten die Fremden sicherlich auch schon lange entdeckt.

Ludor schlug vor, mit einem Boot hinaus zu segeln, um mehr über die Absichten der Fremden zu erfahren. Woher kamen sie? Wohin wollten sie? Wie viele würden noch kommen? Stellten sie vielleicht doch eine Gefahr dar? Ein normaler Arbeitstag auf See würde es sicher nicht werden. Schnell fanden sich einige Fischer bereit, Ludor zu begleiten. Schließlich schien keine direkte Gefahr von den Fremden auszugehen. Offensichtlich waren sie im Gegenteil sehr darauf bedacht, einen gewissen Abstand zu den Hoffnungsinselfn zu wahren.

Als das Schiff schließlich in See stach, war der Tag schon seine ersten Stunden alt. Die merkwürdige Armada schien noch lange kein Ende zu nehmen. So viele Schiffe auch schon außer Sichtweite waren, so viele kamen immer noch von Thysias.

Das Boot hatte gerade die kleine Bucht vor dem Dorf verlassen, als sie eine weitere merkwürdige Entdeckung machten. Nicht sehr viel weiter im Machairas lag eines der merkwürdigen Schiffe vor Anker. Im Vergleich zu den Booten, welche Ludor bisher in der Ferne gesehen

hatte, handelte es sich hierbei um eines der größeren Schiffe. Es hatte drei Rümpfe und war mindestens viermal so lang wie das Fischerboot Ludors. Man konnte sogar die Menschen an Bord erkennen, dunkelhäutige Gestalten. Aus dieser Nähe konnte man sogar sehen, dass nicht nur die Segel, sondern auch die Planken der Schiffe geschwärzt waren. Auch die Kleidung der Fremden - Dunkel, keine Farben Nichtmahls weiß. Ludor spie ins Wasser, offensichtlich nicht sehr lebensfrohe Gesellen.

Auch die Fischer waren entdeckt worden, denn auf dem fremden Schiff herrschte nun ein geschäftiges Treiben. Die Taue wurden gelöst, der Anker gelichtet und sie machten Anstalten, die Segel zu setzen. Die Fremden waren offensichtlich nicht gerade erpicht darauf, Bekanntschaft mit den Fischern zu machen.

Doch was war das? An den Seiten wurde etwas eingeholt... Dies konnten keine Taue sein, viel zu dick... Schläuche?

Einer der Fischer hinter Ludor fluchte: „Hol's Xnum, was machen die da?“ Es war Ludor der antwortete, „Ich weiß es, da vorne ist unter dem Wasser eine Süßwasserquelle, die nehmen Wasser an Bord...“

Dann war das fremde Schiff auch schon wieder klar gemacht. Die Segel wurden gesetzt und die Fremden nahmen Kurs auf den offenen Ozean. Nicht, dass sie es bei derart unheimlichen Gestalten gewollt hätten, aber an Verfolgung war bei deren Geschwindigkeit gar nicht zu denken. Dies wusste jeder an Bord des Fischerbootes, als sie sahen wie das fremde Boot Fahrt aufnahm und über die Wellen glitt.

An diesem Tag fuhr keines der Boote mehr hinaus, um zu fischen. Auch die nächsten Tage traute sich niemand auf das Meer, denn dieses Schauspiel hielt an. Nur Aene mochte wissen, wie viele es waren. Die Menschen hier waren Fischer, sie waren es gewohnt, in großen Zahlen zu rechnen, aber Menschen so zahlreich wie die großen Fischeschwärme... Waren es Hunderttausend, oder gar eine Million?

### **Exodus Nebcatlan**

Als aber Nebcanaun sich erhob, erzitterte die See und das Land. Die Nebcatlan also sahen, dass nun die Zeit ihres Gottes gekommen war. So wappneten sie sich und trugen mit Wasser, Schwert und Feuer den Grimm ihres Herrn unter die Feinde der Wahrheit.

Groß war ihre Macht in jener Zeit und niemand konnte diese brechen. Städte wie Tempel zerbrachen vor ihrem gerechten Zorn und Anaun erhielt reiche Ernte. So schwanden die Zweifler und die Wut der Nebcatlan wandelte sich in Raserei. Es ist der Hochmut, der solches Tun gebärt.

Einzig Nuazacpotl blieb reinen Herzens. So erhielt er von Nebcanaun einen Traum. Nebcanaun also sprach zu ihm, „Düstere Zeiten liegen vor Euch, meinem Volk. Die Verführung des Shmums wirkt derart, dass Furcht um Euch mein Herz betrübt. Du hast Dir die Stimme Deines Geistes bewahrt und bist reinen Herzens. Sei gewiss, es sind Kinder wie Du, die vom Schicksal geliebt werden. Vertraue also auf Dich und auf Deine Stärke, denn Dir obliegt eine Bürde, wie ich sehe. Sprech' zu jenen die da reinen Herzens sind in meinem Volk. Führe sie heraus aus Nebcazon und führe sie gen Ophis. Dein Ziel ist mir noch verborgen, aber ich sehe, dies ist Dein Weg. Lass Dich nicht Schmähen, denn mein Segen liegt auf Deinem Tun.“

So verschwamm der Traum. Als Nuazacpotl also erwachte sprach er vor den Nebcatlan und verkündete seinen Traum. Diese aber spotteten seiner, zu ernten sei nur der Sieg, nicht aber die Gefahr, denn wir folgen dem Herrn, so sprachen sie und wandten sich ab in ihrem Hochmut.

Wenige aber sahen die Reinheit seines Herzens und die Wahrheit seiner Worte und folgten ihm. So stachen denn zehn Schiffe in See zu folgen ihrem Schicksal.

Als aber Nebcanaun Kenzuun betrat, verdunkelte sich die Sonne über Nebcazon. Die Vögel der See verstummten und die Winde legten sich. Spiegelglatt erschien die See und die Gesänge der Nebcatlin schwanden aus dem Meer. Furcht lag über See und Land, denn die Zukunft war bereits geschrieben. Angst griff nach den Nebcatlan, verdunkelte ihre Herzen und lähmte ihr Tun.

Nuazacpotl aber hielt die Seinen und nährte sie von seiner Kraft. „Nehmt die Ruder,“ so sprach er zu ihnen, „denn das Unheil hat begonnen. Lasst Eure Arme nicht erlahmen, denn ihr werdet nicht vergehen. Fort von Nebcazon und seinem Fluch, fort nur fort.“

Kraftvoll schlugen so die Ruder, trugen sie doch ihre Hoffnung. Da begann der Kampf der Götter an dem fernen Spiegelsee. Qualvoll schrie es durch die See, denn einzig Xnum beherrschte nun.

Wellen schlugen und die See verlor ihren Geist und nur Ungeist war fortan. Doch die See folgte immer noch ihrer Natur, welche Nebcanaun ihr gab. So verzagten die einsamen nicht, auch da sie spürten wie in der Ferne gen Nebcazon das grausige geschah. Hass erfüllte ihre Herzen, so schworen sie, nimmer mehr sollte dieser Tag vergessen sein, solange Nebcatlan bestehen. Sie kannten nun das wahre Gesicht des Blenders Shmum, Schande über ihn, denn er hatte mit Xnum und Seetl gelegen.

*Die Wellen brachen sich und quollen hoch, voll des Schmerzes, ob ihres doppelten Verlustes. Zwei volle Schiffe stachen tief und glitten gen Xnum. Doch die restlichen acht Schiffe fanden ihren Weg in die Ferne und begannen ihre Nuazacpotlai. Dies ward die erste Bannung. Seid daher immer bereit, weicht, aber bleibt stehen. Denn ihr seid Nebcatlan und Euer ist das Schicksal.*

*Übersetzt und verbürgt für die inhaltliche Übereinstimmung*

von

*Hill Mahat la Ulmalica*

*(Artabras Gontabrion)*

*Schreiber in Nebcazon ar'Pharon*

*Hüter der grünen Tiefe*

*Aus: „Das lange Gedächtnis“,*

*Kapitel „Exodus“*

*Geschrieben zur dritten Bannung von Catshewan*

**[Ohne Titel]**

Trotz des frühen Morgens weht der Wind warm über die Grasbewachsene Ebene. Die ersten Vögel zwitschern und in der Luft liegt der Geruch von erkalteten Herdfeuern. Auf einem Hügel oberhalb des Flusses stehen 2 Krieger neben ihren Pferden und unterhalten sich leise. Lächelnd betrachtet Wolfsgesicht den kleinen Weiler am Rande des Flusses. „Es müssen so an die 130 Vals in ihm hausen“ sagt er zu dem nebenstehenden Krieger, „das ist jetzt schon der 4 Weiler in nur 5 Tagen, Wintermond wird sich freuen wenn er hört das er viele neue Arme bekommt die seine Zelte tragen. Los hole die anderen und wir werden ihnen einen Besuch abstatten.“ Der Krieger wendet sein Pferd und reitet zum nächtlichen Lagerplatz der Goijns und brüllt: „Steht auf ihr elenden Hunde! Ihr habt lange genug von den Brüsten eurer Mutter geträumt, jetzt gibt es Arbeit für echte Männer. Wolfsgesicht hat beschlossen das wir den Kleinen Weiler einen besuch abstatten.“ Voller Vorfreude löschen die Goijn die letzte Glut und satteln ihre Pferde.

„Ob diese Vals auch Widerstand leisten? Sie wissen doch genau dass sie einem echten Krieger nicht gewachsen sind“ flüstert ein Krieger zu seinem Nachbarn. „Du weist genau wie unsere Befehle lauten: „Komme in Frieden, fordere den Tribut und gehe in Frieden“ antwortet der Angesprochene „aber

wenn sie feindselig reagieren, dann töte die Kämpfer, versklave die Schwachen, verbrenne ihre Hütten und nimm ihr Vieh!“ Wintermond will keinen Krieg mit den Fremden, er lässt aber auch keinen Widerstand zu und jetzt auf, ich denke es liegt Blut in der Luft!“

Viele Wegstunden südlich sitzt Wintermond mit Sonnenschwinge und Sehender Stern in einem großen Zelt. Von außen dringen die vielseitigen Geräusche des Lagers durch die ledernen Zeltwände. „Die Geister der Winde und der Ebenen sind uns wohlgesonnen Wintermond“ spricht Sehender Stern, Schamane „des Großen Zuges“ den stämmigen Krieger zu seiner linken an, „die Zeichen die sie uns geben sagen das es nicht mehr weit ist bis wir die Kraft der Großen Weide spüren dürfen. Es sind nur kleine und schwache Vals zwischen uns und unserer neuen Heimat, nichts womit unsere Krieger nicht mit Leichtigkeit fertig werden können.“ „Die Krieger sind bereit es mit jedem aufzunehmen der sich uns in den Weg stellt und auch die Salims warten auf ihre Chance sich endlich zu beweisen.“ antwortet Wintermond. „Nicht alle von uns sind auf Krieg aus Goijn“ unterbricht ihn Sonnenschwinge, „Wir sind ein Volk von Kriegern und die Geister der Ahnen und der Ebenen sind unsere Freunde und Beschützer. Sie leiten uns zur Großen Weide ohne uns in das geschundene Land der Vals des Südens oder des Nordens zu führen. Was wir hier vor uns treffen sind lediglich die versprengten Sklavenarmeen der alten Reiche. Halte Deine Krieger bereit junger Goijn, lehre sie Deine Taktiken die Dich zum Herrn des Großen Zuges gemacht haben, sei hart aber gerecht, zeige Gnade oder gib den Tod, aber bleibe deinem Herz und deinem Volk treu, dann hast Du auch weiterhin den Segen der Frauen des Zuges. Und Du Sehender Stern, suche weiter nach dem einen durch den die Geister sprechen, damit deren Wille uns leitet und den Kriegern die Klängen führen.“ „Ihr dürft jetzt mein Zelt verlassen, ich habe noch mehr zu tun als mich nur um Euch zu kümmern.“ Wintermond und Sehender Stern lächeln sich an, stehen auf und verlassen das Zelt, nicht ohne sich vorher noch respektvoll vor der alten Frau zu verneigen. Vor dem Zelt greift der Krieger Sehender Sterns Schulter: „Alter Freund, wir kennen uns jetzt schon viele Winter und haben keine Geheimnisse voreinander. Sag mir frei heraus, wenn wir die Ebenen erreichen und unsere Heimat gefunden haben, was wird dann aus meinen Kriegern? Die vielen Jahre der Entbehrung und des Kampfes haben sie hart und ausdauernd gemacht, sie lieben den Kampf mittlerweile mehr als ihre Pferde. Was wird aus ihnen werden wenn sie nichts mehr zu bewachen haben?“ „Sei versichert Freund, Deine Krieger werden auch später noch gebraucht. Die Ahnen sagen mir das Soldaten aus den geschundenen Ländern kommen werden um uns unser Land streitig zu machen und um unser Vieh zu stehlen.“ „Das sind doch mal gute Nachrichten Schamane, ich hatte schon Angst dass mein Bogen und mein Schwert von meinen Frauen verstaubt wird und ich auf ewig die Musik des Krieges missen muss.“ „Glaub mir großer Goijn, die Geister haben noch viel mit Dir vor. Schärfe Dein Schwert und treibe Deine Männer an noch besser zu werden, Ihr werdet noch viel Blut bekommen bis wir endlich in Frieden leben können“ Laut lachend trennen sich die beiden Männer und schlendern zu Ihren Pferden, wohl wissend, solange sie noch mit den Geistern in Kontakt stehen und sie auf dem Rücken Ihrer Pferde sitzen können, gibt es nichts was Ihnen widerstehen kann.

### **Ausrüstung eines Goijn**

Ein Goijn des Großen Zuges ist ein selbständiger Krieger, der für sich, seine Pferde und seine Ausrüstung selbst zu sorgen hat.

Ein Gojnkrieger hat im Schnitt 3 bis 5 Pferde welcher er abwechselnd reitet, um sie nicht zu ermüden. Die nicht „genutzten“ Pferde werden an einer Leine hinter dem Reitpferd hergezogen und werden ggf. als Packtiere benutzt. Da die Pferde der größte Schatz eines Kriegers sind, werden diese von ihm persönlich gehegt und gepflegt. Wenn eine Rast befohlen wird kümmert sich der Gojnkrieger zuerst um seine Tiere und erst wenn diese gut versorgt sind, kümmert er sich um sein eigenes Wohlbefinden.

Der Gojnkrieger führt immer genug „Eiserne Rationen“ und Wasser mit sich um ggf. sich und seine Pferde zu versorgen. Ein Gojnkrieger hat eine so starke Beziehung zu seinen Pferden, das er sie

Problemlösung aus einer großen Herde herausuchen kann.

Dazu kommen Artikel des täglichen Gebrauches, Zahnreinigungsstäbchen, Ersatzkleidung, einen Topf, Speere, Zunder und Feuerstein, Lederseile, Messer und Lederwerkzeuge. Dazu immer ein kleines Bündel Brennholz.

Für die Nacht hat ein Gojin immer eine Schlafrolle, zwei Targstäbe um mittels einer kleinen Lederplane ein Behelfszelt aufzustellen. Der Sattel und die Satteltaschen dienen hier als Kopfstütze.

Abends sitzen die Krieger zusammen, besprechen den Tag, teilen die Wachen ein, befragen ggf. die Geister und spielen Knochenspiele oder singen Lieder der Wanderschaft.

Als Waffen führt ein Gojin immer seinen Bogen und einen Köcher mit 25 Pfeilen mit sich, welche im Kriegsfall auf bis zu 100 Pfeile pro Mann erhöht werden. Dazu hat er ein Schwert und diverse Dolche gegürtet, am Pferd hängt sein Lederschild, Tamel genannt, um im Nahkampf geschützt zu sein. Auch ein Kurzspeer, welcher bei Angriffen als Speer- oder Wurfwaffe genutzt wird, ist der Länge nach am Sattel und den Satteltaschen befestigt.

Als Rüstung werden meist Lederrüstungen unterschiedlicher Bauart benutzt. Hier gibt es keine einheitliche Ausrüstung, da jeder Gojin seine Rüstung individuell gestaltet und verziert.

So können Rüstungen durchaus aus weichem Leder, überdeckt mit harten, von Metallplatten verstärkten Leder sein, während der Gojin über seiner Lederhose einen Schienenschild aus Metallstäben trägt.

Was fast alle Gojinkrieger gemeinsam haben, dass sie an ihrem Eisenhelm mit Nasenschutz einen Pferdeschweif tragen, welcher ihre tiefe Verbundenheit zu ihren Tieren symbolisieren soll.

Dazu trägt der kampferfahrene Krieger Zeichen seiner Siege am Sattel oder an Halsketten oder dem Schild. Dazu können Skalps, mumifizierte Ohren oder Zähne erschlagener Gegner gehören. Die Köpfe starker oder bekannter Gegner werden am Speerschaft befestigt, da man so schon im Voraus sein Kampfgeschick und seine Erfahrung zeigen kann und den Gegner ggf. demoralisiert.

Auch diverse Fetische und Schutzamulette werden gerne und oft getragen, um sich und seine Pferde vor dem bösen Blick und den bösen Geistern zu schützen.

Auch die Pferde werden zu, von den alten Weisen, bestimmten Zeiten geschmückt und mit heiligen Mustern und Symbolen bemalt. Diese sollen das Tier vor Unfällen schützen und im Kampf die Waffen der Feinde verfehlen lassen.

Αἴγεν υνδ Ωαηρηειτεν



∇ΑΧΗΑΡ ΙΣΤ ΑΒΣΧΗΕΥΛΙΧΗ.  
ΔΕΡ ΡΑΧΗΕΓΟΤΤ ΜΥΣΣ ΗΘΣΣΛΙΧΗ ΣΕΙΝ, ΔΕΝΝ ΣΧΗ∇ΝΗΕΙΤ ΥΝΔ ΡΑΧΗΕ ∑ΕΡΤΡΑΓ  
ΕΝ ΣΙΧΗ ΝΙΧΗΤ!  
ΔΕΡ ΚΟΠΦ ΔΕΣ ΡΑΧΗΕΓΟΤΤΣ, ΕΙΝΕ ΣΠΙΝΝΕΝΑΡΤΙΓΕ ΦΡΑΤΖΕ – ΔΕΝΝ ΣΠΙΝΝΕΝ ∑ΕΡΚ∇Ρ  
ΠΕΡΝ ΙΜ ΡΕΙΧΗ ΔΕΡ ΔΟΜΟΝΕΝ ΔΙΕ ΛΙΣΤ ΥΝΔ Β∇ΣΑΡΤΙΓΚΕΙΤ ∑ΒΕΡ ΛΑΝΓΕ ΖΕΙΤ ΗΙΝ  
ΩΕΓ .  
ΔΙΕ ∑ΟΝ ΕΙΝΕΜ ΚΡΑΝΖ ΑΥΣ ΖΩΕΙΜΑΛ ΖΩ∇ΛΦ ΑΡΜΕΝ, ΓΡΕΙΦΩΕΡΚΖΕΥΓΕΝ ΥΝΔ ΚΛΑΥ  
ΕΝΗΘΝΔΕΝ ΥΜΓΕΒΕΝ ΙΣΤ,  
ΣΟΛΛ ΦΥΡΧΗΤ ΥΝΔ ΣΧΗΡΕΧΚΕΝ ∑ΕΡΒΡΕΙΤΕΝ.  
ΘΕΔΕ ΚΛΑΥΕ, ΘΕΔΕ ΗΑΝΔ, ΘΕΔΕΡ ΓΡΕΙΦΕΡ  
ΤΡΟΓΤ  
ΕΙΝ ΣΧΗΩΕΡΤ ΟΔΕΡ ΕΙΝΕΝ ΓΕΦΛΑΜΜΤΕΝ ΔΟΛΧΗ,  
ΕΙΝ ΜΑΓΙΣΧΗΕΣ ΓΕΡΟΤ ΟΔΕΡ ∑ΕΡΓΙΦΤΕΤΕ ΩΑΦΦΕΝ ΜΙΤ ∑ΙΕΛΕΝ ΚΛΙΝΓΕΝ.  
Β∇ΣΕ ΖΕΙΧΗΕΝ ΣΙΝΔ ΙΝ ΔΙΕ ΥΝΒΕΚΑΝΝΤΕΝ ΩΕΡΚΖΕΥΓΕ ΕΙΝΓΕΣΧΗΝΙΤΤΕΝ ΥΝΔ  
ΕΡΦ∑ΛΕΝ ΘΕΔΕΝ, ΔΕΡ ΕΙΝΕΝ ΒΛΙΧΚ ΔΑΡΑΥΦ ΩΙΡΦΤ ΜΙΤ ΝΑΧΚΤΕΡ ΑΝΓΣΤ.  
ΑΧΗΑΡΣ ΜΑΧΗΤ ΙΣΤ ΓΡΟΣΣ.  
ΥΝΔ ΕΒΕΝΣΟ ΓΡΟΣΣ ΙΣΤ ΔΕΡ ΕΙΝΦΛΥΣΣ ΣΕΙΝΕΣ ΕΡΣΤΕΝ ΗΟΗΕΠΡΙΕΣΤΕΡΣ.∇

(Aus den "Erham-Manuskripten", gefunden in Andshara 327 vP)

Δεμ Ξαριελ Κομβοσχη  
ιμ γρ|νεν Τυρμ ζυ Ξυρ λ̄αγη

∇Εηρω|ρδιγερ Μειστερ,

ζυμ μεινεμ αλλεργρ|πτεν Βεδαυερν, μυπ|ιχη Ευχη, Η|χηστεδλερ, βεριχητεν, δασσ εσ μιρπερ  
ωεηρτ βλιεβ, ΕυρενΩ|νσχηεν ναχηζυκομμεν. Ειν Αυσλειηεν βεσαγτερ Σχηριφτρολλεν οδερ  
αυχη νυρ Εινσιχητ ιν διεσελβεν ωαρ μιρ νιχητ μ|γλιχη. Αυσ δεμ ειμφαχηεν Γρυנד – ειν σχηρ  
εχκλιχηεσ Φευερ τοβτε ιν δερ Γαλιμβι– Βιβλιοτηεκα, ωελχηεσ διε δορτιγεν Εξεμπλαρε,  
δερ πον Ευχη σο γεσυχητεν Αυφζειχηγυγγεν περνιχητετε, ωιε αυχη σονστ

αλλε ιν δεν περβοτενεν Ρ<sup>TM</sup>υμεν γελαγερτεν αρκανεν Ωερκε.

Εσ σχηειντ δασ υνηειλιγε Φευερ ( δασ ζολκ μυνκελτ πον γρ|νεν υνδ πιολεττεμ Ραυχη !?) ηα  
βε σεινεν Υρσπρυγγ διρεκτ ιν εβεν δερ Καμμερ γενομμεν, ιν δερ αυχη δασ πον ευχη βεγεηρτε  
Ωερκ, δεν Αυγεν Υγκυνδιγερ εντζογεν,λαγερτε. Εινζιγ Ασχηε βλιεβ πον διεσεν, ωιε αυχη  
πον δεν βερ|χητιγτεν Μανυσκριπτεν δεσ γεφαλλενεν Ερηαμ.∇

Ευχη ιμμερ ζυ Διενστεν

Ρακ

(abgefangener Brief, in den Archiven der Wache Andxahars)

Ω<sup>TM</sup>ηρενδ δερ ηοχηνοτπεινλιχηεν Βεφραγυγγ ερλειχητερτε δερ Βεσχηυλδιγτε Ε. αυσ Θ.Ε. ιμ



Λανδε Ανδ Σχηαρα

σειν Γεωισσεν υνδ τατ, λαυτ υνδ φ|ρ αλλε Ζευγεν περνεημιλιχη, κυνδ;

δασσ ερ

ζυμ Ερστεν, μιτ υνζ|χητιγεν Δενκεν υνδ Σιννεν, δεν Δαψμον βεσχηωορεν ηαβε, εινζιγ ζυρ Βε φριεδιγυγγ

σεινερ υρειγενεν λ<sup>TM</sup>στερλιχηεν Γελ|στε,

ζυμ ζωειτεν ,φινστερεν υνδ βλασπηεμισχηεν Ριτεν βειγεωοηντ, ζυ ωελχηεν δερ Δαψμον ιημ Ζυγανγ

γεω<sup>TM</sup>ηρτε,

υνδ ζυμ δριττεν, ζερκεηρ πρακτιζιερτε μιτ δεμ Δαψμονεν σελβστ, ωελχηερ αυφγετρετεν σει ι υν Γεσταλτ εινερ

ινσ ριεσενηαφτε περγρ|ϋερτεν Σπιννε.

Βει εβεν διεσεμ ωιεδερνατ|ρλιχηεν Ακτ ωορδε δερ Βεσχηυλδιγτε πον σεινεν Βεδιενστετεν εν τδεχκτ, ωελχηε ζυπορ ω|στεσ Σχηρειεν υνδ Λ<sup>TM</sup>ρμεν αυσ δεν Ρ<sup>TM</sup>υμλιχηκειτεν ιηρεσ εηεμαλι γεν Ηερρεν περναημεν. υνδ διεσεν ιν Νοτ γλαυβτεν.

Βειδε , Υ.Κ. υνδ Α.Κ, περσιχηερτεν γλαυβηαφτ, ζυ ιηρεμ γρ|ϋτεν Εντσετζεν, ηαβε δασ Γεσιχηητ ( ωενν μαν πον εινεμ σολχηεν σπρεχηεν κανν) δασ Ανλιτζ δερ βεπορζυγτεν Κονκυβινε Ε. γετραγεν.

Θεδοχη, ειγγελενκ δεσ υμφασσενδεν Γεστ<sup>TM</sup>νδνισσεσ δεσ Βεσχηυλδιγτεν, εμπφεηλε ιχη δεν Η οηεν Ριχητερν Μιλδε ωαλτεν ζυ λασσεν, υνδ Ε. οηνε ωειτερεσ Ζ\γερν δεν ρεινιγενδεν Φλα μμεν ζυ |βεργεβεν.

Καλιωεψν, Ερστερ ζερη|ρμειστερ Κοολσ

(Verhörprotokolle aus den Hallen der Schmerzen zu Kool)

## Shaldurango

### Lebensbedingungen:

Die shaldurische Wüste ist äußerst Lebensfeindlich. Sie besteht ungefähr zu gleichen Teilen aus Sanddünen und ausgetrocknetem, rissigem Lehmboden. Im Peristera gibt es auch kleine Berge und gelegentlich salzhaltige Seen. Überall ragen große Felsformationen hervor, die vom Wind in eigenartige Formen geschliffen wurden. Die extremen Temperaturschwankungen zwischen Tag und Nacht und der Mangel an Süßwasser sind nicht das einzige, was das Überleben schwierig macht, Die Wüste wird häufig von Sandstürmen heimgesucht, die alles unter sich begraben. Ab und zu kommt es auch zu wolkenbruchartigen Regenfällen, welche die ausgetrockneten Flussbetten für kurze Zeit in reißende Ströme verwandeln. Reisende sollten also unbedingt beachten nicht in den Flussbetten zu übernachten. Diese Regengüsse sind jedoch selten und das dringendste Problem für Pflanzen, Tiere und Menschen bleibt der Mangel und nicht ein Übermaß an Wasser. Die meisten Pflanzen schützen ihre Wasservorräte durch Dornen und Gifte. Mit den Tieren verhält es sich

ähnlich. Kaum ein Tier überlebt ohne giftige Klauen oder Zähne und nur nach kundiger Bearbeitung, wenn überhaupt, sind sie für den Menschen zu genießen. Die Shaldur haben sich dem angepasst und eine relative Immunität gegen einige dieser gifte entwickelt und Gegengifte für einige andere gefunden. Auch machen sie sich die Wirkungen, die mache dieser Gifte in verdünnter Form zeigen, zunutze, vor allem, aber nicht ausschließlich, in der Medizin. Die feindliche Umwelt der Wüste wird unterbrochen durch Oasen, die menschliches Leben erst ermöglichen.

### Ernährung:

Aufgrund der unwirtlichen Lebensbedingungen der Wüste müssen die Shaldur jede Möglichkeit zur Nahrungsgewinnung nutzen. Sie betreiben Fischfang, jagen Wüstentiere und Insekten und bauen fruchttragende Palmen und Sträucher an. Am wichtigsten ist aber die Viehzucht. Schafe, Ziegen und Hrrarak (große Reptilien mit Giftzähnen) sind die wichtigsten Tierarten. Hrrarak sind zwar am schwierigsten zu halten, kommen aber am besten mit den Lebensbedingungen der Wüste zurecht. Die Shaldur sind keine Nomaden, aber die Hirten müssen sich oft weit von den Oasen entfernen, um Nahrung für die Herden zu finden. Dabei kommt es bisweilen zu Streitigkeiten mit anderen Oasen. Wegen der gelegentlich auftretenden Dürreperioden (?) müssen Vorrathshäuser, so genannte Yakshar, angelegt werden.

### Allgemeines:

Die Shaldur leben in Lehmdörfern, die an den Oasen liegen. Jede Oase wird von einem Priester verwaltet, der Taj'kaman (Wasserwächter) genannt wird. Er ist für die Verteilung des Wassers und der Vorräte zuständig. Das bedeutet er überwacht wie viel Wasser für Vieh, Anbau und zum Trinken verwendet werden darf. Er vollzieht Opferungen und verschiedene wichtige Rituale. Außerdem bestimmt er über das Yakshar der gesamten Oase. In diesem Yakshar werden alle Lebensmittel gelagert. Ein Teil wird zur täglichen Versorgung ausgegeben, wobei sich die Rationen je nach Status, Leistung und Bedürfnissen unterscheiden. Der Rest wird für Notzeiten aufbewahrt, was wegen der schlechten klimatischen Bedingungen Lebensnotwendig ist, oder als Abgabe zum großen Tempel und Regierungssitz Acheiras gebracht. Eigene Lebensmittelvorräte anzulegen ist so ziemlich das schlimmste Vergehen, abgesehen von Ketzerei oder religiösen Verstößen, das sich ein Shaldur vorstellen kann, da er damit das Überleben der Gemeinschaft gefährdet. Die Strafen dafür sind selbst nach shalduranischen Maßstäben äußerst drastisch.

### Kojj'zaman:

Innerhalb der Oase ist die wichtigste Institution das Kojj'zaman, was soviel wie Rachebund bedeutet. Ein Kojj'zaman besteht ca. aus 20-200 Personen. Die Mitglieder eines solchen Bundes haben untereinander besondere Verpflichtungen. Wenn einer von ihnen ernordet wird, müssen sie seinen Mörder finden und ihn rächen. Diese Verpflichtung hat ihre Ursprung in der Sitte der Shaldur, die Bestrafung von Verbrechern den Geschädigten zu überlassen, wobei diese zwar die Billigung der Priester braucht, aber nicht unbedingt von ihnen unterstützt werden muss. Da dies bei einem Mord natürlich nicht möglich ist, müssen die Mitglieder des Kojj'zaman dies übernehmen. Die Shaldur glauben, dass, wenn dies nicht geschieht, der Geist des Toten zurückkehrt und nicht nur den Mörder, sondern auch die Mitglieder des Rachebundes wegen ihres Versäumnisses bestraft. Ähnlich verhält es sich, wenn ein Shaldur stirbt und ein Racheeid noch nicht erfüllt hat. Auch dieses wird dann vom Kojj'zaman übernommen. Sie unterstehen einem Y'raph (Vergeltungsbringer), der dem Taj'kaman verantwortlich ist. Er ist der Priester, mit dem die Shaldur im täglichen Leben am meisten zu

tun haben. Er nimmt Hochzeiten und Bestattungen vor, hat eine Art Richterfunktion inne, behandelt Krankheiten und Verletzungen und dient als Traumdeuter und Beichtvater. Der Kojj'zaman ist also nicht nur ein gegenseitiges Schutzbündnis, sondern auch eine religiöse Gemeinschaft und eine Verwaltungseinheit. Die Einteilung der Kojj'zaman wird vom höchsten Priester der zentralen Verwaltung in Acheiras vorgenommen, der Taj'kaman hat lediglich das Recht, Vorschläge zu machen. Da zwischen den Kojj'zaman eines Ortes eine ständige Rivalität herrscht, in die sich bisweilen auch die Priester mit hineinziehen lassen, werde alle Entscheidungen, die mehr als ein Kojj'zaman betreffen, vom Taj'kaman getroffen. Meistens sind Angehörige gleicher Berufsgruppen und Familienangehörige im gleichen Kojj'zaman, aber das ist keineswegs eine feste Regel. Sind Eltern in verschiedenen Kojj'zaman, dann gehören die Söhne zum Kojj'zaman des Vaters und Töchter entsprechend zu dem der Mutter. Mit 11 Jahren verlassen männliche Kinder ihr Kojj'zaman und im Allgemeinen auch ihre Oase. Bis zu ihrem 14. Lebensjahr müssen sie Aufnahme in einen anderen Kojj'zaman gefunden haben. Dazu müssen sie sich einer komplizierten Aufnahmezeremonie unterziehen, die auch mitunter lebensgefährliche Tests für körperliche und geistige Fitness beinhalten und von Fall zu Fall verschieden sind. In dieser Zeit können sie auch um Aufnahme in den Priesterstand ersuchen, was aber noch weit umfangreichere und gefährlichere Prüfungen erfordert. Gelingt es ihnen nicht, irgendwo Aufnahme zu finden gelten sie als Sagan, als Verdammte, die keinerlei Rechte besitzen. Dieser Brauch garantiert, dass keine unnützen Esser am Leben bleiben, verhindert Inzucht und sorgt für eine gleich bleibende Befähigung der priesterlichen Führungsschicht.

#### Resham'bar:

Das Leben der Shaldur ist von einer Vielzahl religiöser Vorschriften und Verbote geprägt. Ein schwerer Verstoß gegen diese Gebote gilt als Vergehen gegen Achar und wird von den Priestern, als seinen Stellvertretern, geahndet. Dazu existiert eine Reihe speziell ausgebildeter Priester, die Resham'bat (Seelenprüfer), die Verdächtige festnehmen und foltern, bis sie gestehen, oder ihre Unschuld als erwiesen gilt. Ein halbwegs plausibler Verdacht kann ausreichen, um sie auf den Plan zu rufen. Aus diesem Grund herrscht ein ständiges Misstrauen unter den Shaldur. Jeder versucht, anderen eines Vergehens zu überführen, um seine eigene Loyalität zu beweisen. Von einem Kojj'zaman wird dabei erwartet, besonders auf seine Mitglieder zu achten und die Entdeckung eines Vergehens durch einen Außenstehenden bedeutet eine Statusverschlechterung für alle Mitglieder. Von den Resham'bat sind nicht einmal die höchsten Priester sicher, da sie direkt dem Hohepriester unterstehen. Kleinere Verstöße werden vom Y'seraph geahndet.