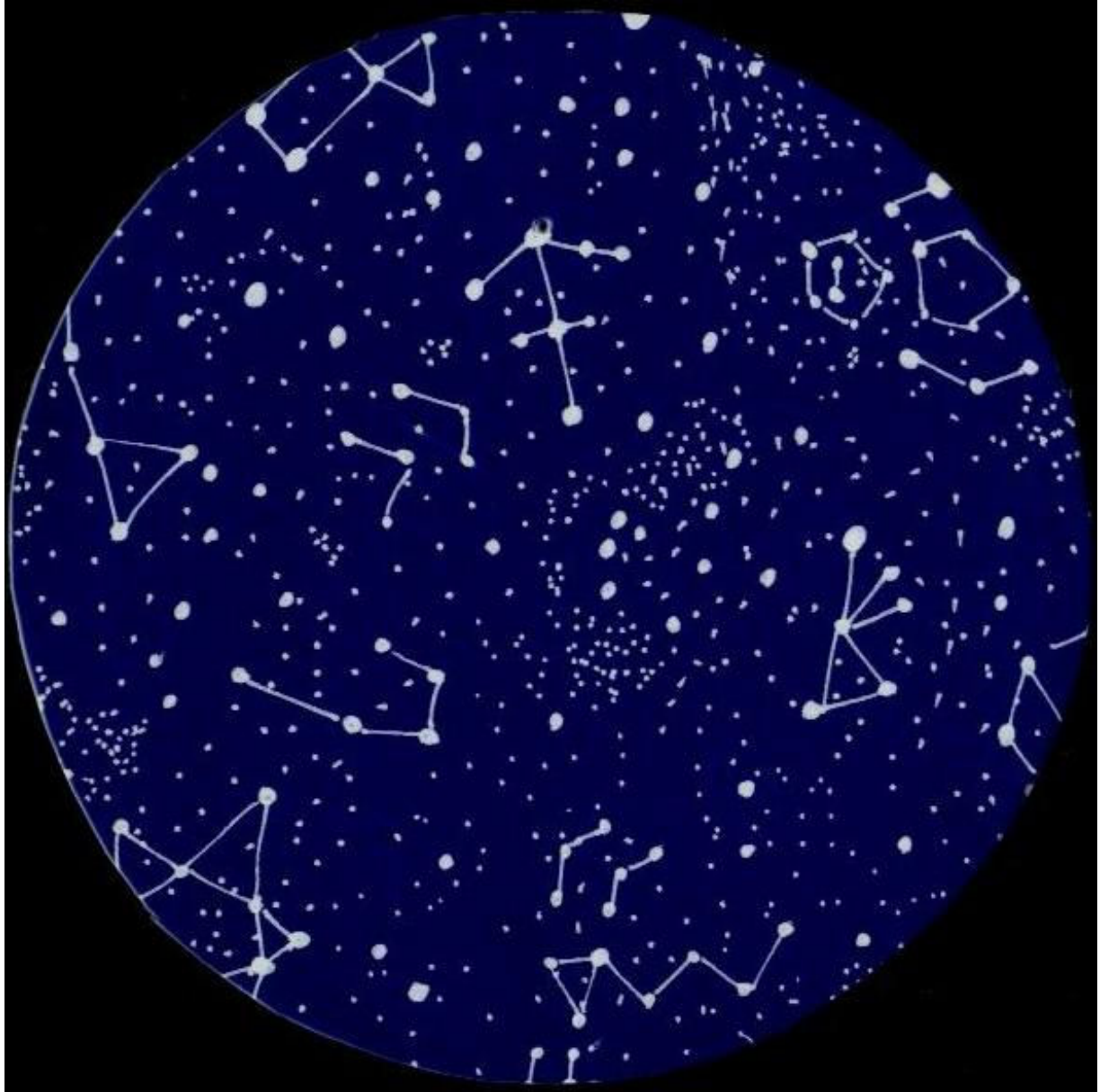


...

Segmentsbote Karnikon



Sternenhimmel über Karnikon
Sommer

...

Impressum

Der Segmentsbote von Karnikon ist ein Mitteilungsblatt der Fantasywelt Myra, speziell bezogen auf das Segment Karnikon. Der Segmentsbote erscheint in unregelmäßigen Abständen mit den Nachrichten aus Karnikon/Ysatinga und Neuigkeiten der Welt Myra. Dieser Bote ist Bestandteil der Auswertung und kann als interne Veröffentlichung normalerweise nur von Spielern des Spiels "Welt der Waben" bezogen werden. Für die Inhalte der Texte sind die jeweiligen Autoren verantwortlich. Das Urheberrecht liegt beim Autor. Die Adressen sind der Redaktion bekannt.

Spielleitung Karnikon (V.i.S.d.P. für den VFM e.V.)

Das Segmentskonto von K2:

Torsten Kohlstedt
Kto.-Nr.: 15 22 788
Sparda-Bank West eG
BLZ: 360 605 91

Michael Ecker
Im Hopfenstück 2
65510 Idstein

Torsten Kohlstedt
Adlerstr. 88
44137 Dortmund
0231/2065829

Mikail Üreyil
Hülsweg 7
42579 Heiligenhaus
0160/97349838

Jochen Sprengel
Neuer Weg 13
69412 Eberbach

al.moccerero@stadeleck.org

OhneHa@yahoo.de

Ueri@gmx.de

schaefer_claudia@gmx.net

ZAT: 1. September 2004

...

...

Bote von Karnikon 64

Sommer 423 n.P. – im Jahr der Gestirne

Allgemeines	4
Das Geschehen im Sommer des Jahres der Gestirne	9
Hitzewellen auf Karnikon.....	9
Der Asylia Archipel.....	9
Garunia	11
Dandairia	12
Elcet.....	15
Kriegoria.....	15
Ortjola, Pirim Salu und Unku.....	17
Rûnor	17
Bouraghard.....	18
Qassim.....	19
Ilyria.....	20
Die Inseln des Anthos.....	20
Manatao	22
Zhaketia Eislande	22
Ereignisse in Zhaketia, Eulen- und Jaguarmond 423 n.P.....	22
Ereignisse in Zhaketia, Raben- und Löwenmond 423 n.P.	22
Mitteilungen	23
Orakel im Jahr der Gestirne	26
Chnums Macht	27
Die Geschichte Dandairias in den letzten zwanzig Jahren (Teil 1)	28
400 bis 414 n.P.	28
Flotten und Flaggen von Qassim	29
Nasker Kurier	30
Macht des Eises	32
Das Blut der Erdgöttin	35
Schlacht am Nathanmund Nisan 420 n.P.	37
Die Geschenke Argentors	41
Die Flöte des Orphal	41
Der Maßstab des Thagoth	42
Das Gefäß der Hen	43
Das Schiff der Olfar	43
Das Licht von Unku.....	44
Der Würfel von Nask	45
Der Sitzungshammer Chnums	47
Das Ei von Ys.....	47
Das Glas des Talis.....	48
Von Laphoc, dem Trommelschläger	49
Während Dena bei Mannanaun war	50
Das Buch der Schattenzone	52
Brücken aus Licht – Vermischte Schriften	53
Edorischer Blutstahl	58
Tübinger Myra-Treffen 2004	59
Einladung zur Ordentlichen Mitgliedsversammlung des VFM e.V.	60

Allgemeines

Auswertmodus(-kosten): Wir sind im Moment bemüht, die Kosten und den Aufwand der Auswertungen zu senken. Auch weil 3,50€ gewiß nicht für jeden von Euch so ohne weiteres aufzubringen ist, und sich auch dieser Betrag zu richtigen Summen aufaddieren kann. Außerdem ist das Ausdrucken und Eintüten ein Aufwand, den ich auch gerne verringern würde. Nicht zuletzt aber auch, um wettbewerbsfähig zu bleiben bieten wir eine Staffelung des Mitspielbeitrages an:

- Alle Materialien in gedruckter Form (also alles wie bisher) und zugeschickt, für 3,50€.
- Nur den Boten gedruckt und zugeschickt, die Auswertung gibt es lediglich digital per Internet (oder ihr holt sie Euch mit Diskette ab), für 2,50€.
- Nur die Auswertung gedruckt und zugeschickt, des Boten gibt es lediglich digital per Internet (oder ihr holt sie Euch mit Diskette ab), für 2,00 €.
- Keine Drucksachen, also auch keine Postsendungen, für 1,00€.

Die Zahlen sind alle zu unseren Gunsten gerechnet, da das Segmentskonto noch immer nicht ausgeglichen ist. Ich denke sie werden vorläufig auch so bleiben. Bitte gebt mir alle zum nächsten Spielzug die gewünschte Zahlungsmodalität an, sie wird auf der Auswertung festgehalten. Natürlich sind auch Unterstützungsbeiträge in jeder Summe möglich... ☺ (OhneHa)

Neuer Spielleiter: Als neuen Spielleiter dürfen wir diese Runde Jochen Sprengel in unseren Reihen begrüßen. Jochen wird mir Manatao und damit ein wenig Arbeit abnehmen. Ich trenne mich nur mit einem weinendem Auge von Manatao, hat mir doch gerade dieses immer viel Freude bereitet, aber leider haben mir die letzten Auswertungen gezeigt, daß mein Auswertungsbereich momentan einfach zu groß ist. Er ist zwar immer noch zu groß, aber zumindest bringt es mir etwas Entlastung. Wer weiß vielleicht findet sich ja nochmal jemand für den Ophis Karnikons, also Rûnor, Ilyria, Kriegoria, Bouraghard, Qassim und Ortjola, dann könnten wir uns nochmal eine kleine Umstrukturierung der Auswertungsbereiche überlegen, aber sowas steht derzeit wohl nicht an...

In diesem Zusammenhang mag ich gleich die Gelegenheit nutzen, mich für die lange Auswertzeit zu entschuldigen. Die anderen Spielleiter mußten hilflos mit ansehen, wie ich einfach nicht aus den Puschen kam, sind also an Eurer langen Wartezeit unschuldig. Ich hatte den Druck nicht mehr ausgehalten, seit einem Jahr dreht sich meine Freizeit nur noch um die Auswertung, die Nachbereitung der letzten Auswertung, die Vorbereitung der Nächsten und den Zugabgabetermin eines anderen SL's. Ich persönlich hoffe, dies ist vor allem ein Resultat des Einarbeitungsschocks. Ihr werdet es vielleicht bereits gemerkt haben, immer wenn ein Spielleiter einen neuen Bereich übernimmt, gerät er zunächst ins Schwimmen, das dauert so lange, wie der Spielleiter

benötigt sich in die Ereignisse einzufinden. Anders ausgedrückt, eine Auswertung Gareldas auf heutigen Niveau, wäre mir in meiner Startphase auch mit größten Zeitaufwand nicht möglich gewesen. Heute habe ich die Geschichtsstränge einigermaßen im Kopf und erspare mir so jede Menge Recherche. Lange Rede kurzer Sinn, ich brauchte ein Pause, wenn man so will habe ich kurz Urlaub genommen. Es tut mir Leid, daß ich diesen vorher nicht beantragt habe, oder zumindest eine Vorwarnung abgegeben habe. (OhneHa)

...schon wieder ein neuer Spielleiter – eine kurze Vorstellung: Namen sind Schall und Rauch, aber der Vollständigkeit halber; also im „realen“ Leben bin ich als Jochen Sprengel (ja, wie die Schokomärke) bekannt. Mittlerweile fast 31 Jährchen alt. Beruflich bin ich als Krankenpfleger für eine Sozialstation unterwegs. Habe Frau und zwei Kinder.

Auf Myra bin ich vor knapp zwei Jahren via Internet gestoßen, und seither in verschiedenen Funktionen/Reichen aktiv (so man mich lässt). Derzeit spiele ich auf Cyrianor (seit dem Start) und natürlich auf Karnikon.

Wie Torsten sehe auch ich mich hauptsächlich als Spieler – aber um zum spielen zu kommen (und zwar mehr als zwei/drei Züge pro Jahr) habe ich mich bereit erklärt den momentanen Spielleitern „zur Hilfe zu eilen“, sprich die Auswertarbeit auf noch mehr Schultern zu verteilen, was denn hoffentlich allen zu gute kommen sollte. Erfahrung als SL habe ich bislang lediglich als Meister einer Rollenspielrunde (AD&D nach Hausregeln); und da hier meine Spieler nach drei Jahren in einer Kampagne immer noch kommen und Spaß haben, denke ich, dass ich es sooo falsch nicht machen kann. Hier auf K2 darf mich dann leitungsmäßig in Teilen des ewigen Eises versuchen. Ich bin gespannt! (Jochen)

Zeichenwettbewerb (Artefaktewettbewerb): Prima, der Wettbewerb scheint erste Früchte zu tragen. Ich werde wohl leichte Änderungen im Layout des Boten vornehmen, so daß die neu vorgestellten Artefakte einfach zu finden sind.

Einen kleinen ‚Wettbewerb‘ außer der Reihe mag ich noch ankündigen, uns fehlen einfach noch Namen für einige echt wichtige Geländemarkierungen, wie die Velatorberge, den Silberfluß, den Großen Strom, der Meerenge von Brotan, der Asylian-Archipel usw.. Wie heißt zum Beispiel die große Insel auf der Etor und Tronja liegen? Wie heißen überhaupt die vielen Inseln im Anthos? Es gibt tatsächlich immer noch Flüsse, die einfach keinen Namen haben, Seen, Gebirgs- und Höhenzüge... Um das zu ändern bitte ich um Einsendungen von Namen, wo es geht, bitte mit kurzer Beschreibung Und/oder mit einer Karte auf der die Orte markiert sind, um es mir leichter zu machen... Was gibt es dafür, werdet ihr fragen... Ich muß mich noch mit den anderen SL's absprechen, aber ich könnte mir vorstellen, daß wir für jede Einsendung einen anteiligen Teil des Weges zu den Kristallinseln gewähren. Zwar nicht den ganzen, aber zumindest ein kleines Stück, um den Weg zu erleichtern. (OhneHa)

neHa)

Regelergänzungen: Nen paar haben wir wohl diese Runde. Als allgemeines Rüstgut (zumindest auf Chelodarn) führen wir den Siat ein. Der Siat ist in allen Belangen wie ein Pferd zu betrachten. Er kann als Lasttier eingesetzt werden, man kann Reiterheere mit Siats aufstellen, Charaktere können auf einem Siat reiten. Ein Siat ist ein übergroßer Laufvogel, also größer als Beispielsweise ein Strauß. Die Kosten entsprechen genau denen eines Pferdes, auch die Bewegung eines Siatheeres entspricht dem eines Reiterheeres. Einen einzigen spieltechnischen unterschied machen wir, wir gehen davon aus, daß Siats in Waldgebieten etwas beweglicher und dadurch effektiver sind, diesen Vorteil verlieren sie in den Ebenen, wo wiederum die Pferde eher im Vorteil sind. Vor allem soll es sich beim Siat eher um eine kulturelle Bereicherung handeln, wer sie nutzen mag ist gerne dazu eingeladen.

Es gibt eine umfangreiche Änderung der Handelsregel:

Handelsware sind im Sinne dieser Regel alle Waren welche in einem Handelsort hergestellt werden. Eine Stadt, Festung, oder Metropole produziert jeden Spielzeug eine Ware im Wert von 10.000 GS herstellen. Eine Handelsstadt sogar 2 verschiedene Waren im Gesamtwert von 20.000 GS je Spielzeug.

Wir unterscheiden im Sinne dieser Regel noch zwischen Luxusartikel und Gebrauchswaren:

- Luxusgüter sind als solche Waren definiert , die je Handelseinheit 1 GS oder mehr kosten,
- Luxusgüter werden jeweils mit ihrem doppelten Verkaufswert bzw. Einkaufswert aufs Limit angerechnet (also Kaufsumme mal zwei vom Monatslimit abgezogen).

Auch der Verkauf von Handelswaren aller Art ist beschränkt auf 10.000 GS pro Spielzug in Städten und Festungen und auf 20.000 GS je Spielzug in Hauptstädten, Metropolen und Handelsstädten.

Diese Regelung bedingt natürlich, daß ein gewisser Wettbewerb um die Waren entstehen kann. Ein Spieler kann in seinem Spielzug durch Preisnachlässe, höhere Gebote, Handelsreglements in den eigenen Städten, oder auch Handelsabkommen dafür sorgen, daß er seine Produkte favorisiert verkaufen, bzw. ankaufen kann. Der Spielleiter kann auch andere Entscheidungshilfen heranziehen, um die Reihenfolge des Handelsablaufes festzulegen. Beispielsweise kann er den Beginn der Handelsaktionen als Entscheidungshilfe benutzen, oder auch die Notwendigkeit des Handelsgutes.

Diese Regel soll die alte Regel ersetzen, nach der eine Stadt Handelswaren im Wert von 50.000/100.000 GS pro Jahr produziert. Die Buchführung über die jeweiligen Verkaufsbestände war einfach viel zu aufwendig. Selbstverständlich werden die alten Handelsabschlüsse noch ausgeführt...

Außerdem habe ich mich mal wieder an einer Neuformulierung der Charakterregel

versucht. Ich werde diejenigen, welche bereits die alte Version eingereicht haben, sinngemäß konvergieren, es sei denn sie wollen das selber übernehmen. Die Regel steht natürlich wie immer zur Diskussion frei.

Wir führen in dem sehr empfehlenswerten Myraforum:

<http://www.myraforum.de.vu>

unter „Karnikon“ einen Thread mit Regelerläuterungen. Hier stelle ich sämtliche Regelfragen und Erläuterungen ein, die sich durch das Spiel und Eure Fragen ergeben. Sind vielleicht auch nen paar interessante Tips dabei.

Außerdem wird hier ein tolles Onlinerollenspiel gespielt unter dem Thread Kiombael. Das Rollenspiel findet statt bei den Ratten Kiombaels. Übrigens wer es noch nicht weiß, Die große Insel Kiomba gehörte mal zu Karnikon, hier lag das legendäre Aldodwereiya. Schaut Euch hierzu aber auch den nächsten Beitrag weiter unten von Thomas an,

Übrigens findet ihr auf den Seiten <http://www.projektmyra.de> die alten Boten. Für alle, welche die Segmentsboten nicht vollständig ihr Eigen nennen. (OhneHa)

Rollenspieler gesucht: Das Rollenspiel im Myraforum (<http://myraforum.de.vu>), Abteilung Kiombael, sucht noch ein paar Mitspieler. Vorkenntnisse über Kiombael werden nicht gebraucht, bzw. können soweit nötig geliefert werden.

Ort des Geschehens (vorerst zumindest) ist Squärdrumen, das Imperium der rattenartigen Squärkin, also der am Rand der Welt gelegene Dämonensumpf und die von den Squärkin unterworfenen Gebiete drum herum.

Gespielt wird über Nachrichten im Forum. Spieler schreiben, Spielleiter antwortet, wobei das alles als storytelling laufen soll, sprich die Spieler dürfen viel selbst machen. Wir spielen frei, ohne Regeln, es braucht lediglich eine grobe Liste von Dingen, die die Charaktere beherrschen sollen. Das Spieltempo variiert etwas, mindestens einmal die Woche treibt der SL das Spiel voran, aber auch häufiger, wenn alle Spieler was geschrieben haben oder Fragen beantwortet werden müssen, Gespräche mit NSC's fortzusetzen sind usw.

Interessenten wenden sich bitte, gerne schon mit Charakterideen, an mich, entweder per mail (s.u.) oder über Forum (s.o.). (Thomas Willemsen aka Daehsquinn – in diesem Fall Rollenspielleiter und Reichsspieler Squärdrumens, daehsquinn@aol.com)

Myra-Treffen: Mittlerweile hat es ein Sommertreffen in Dortmund gegeben, vielleicht mag mal jemand anderes ein paar Worte dazu sagen. Eigentlich war es wohl eher ein Spielleitertreffen ☺ (OhneHa)

Ja, aber es hat sich trotzdem gelohnt. Jedenfalls für mich, der ich fast vier Stunden Anfahrt hatte. Und natürlich hatten Eure SL so Gelegenheit, fast ohne Einmischung ihrer Spieler ein paar Absprachen zu treffen – mal abwarten, was das für Euch heißt,

die da nicht dabei waren. ☺

Außerdem haben wir das Treffen per Chat virtuell erweitert und eine Runde Wabenwelt gespielt. Leider ging etwa ein Drittel der Zeit dafür für die Vorbereitung drauf, trotzdem kamen wir recht weit und wissen nun einiges mehr über die frühe Geschichte Rûnors. (Michael)

Treffen der Handelsstädte: Ich hoffe, der Sonderbote dazu wird parallel zu diesem oder wenigstens noch vor dem nächsten ZAT endlich auch erscheinen. Allerdings wohl nicht auf Papier – dafür reicht das Geld einfach nicht – sondern nur als PDF-Datei, die per Email verschickt und zum Download bereitgestellt wird. Im Myraforum wird alles Nähere rechtzeitig verkündet. Sorry für die lange Wartezeit und die vielen Unterbrechungen, die zumindest zum Teil ich mitzuverantworten habe. (Michael)

Nächster Spielzug: Der nächste Spielzug ist der Spielzug 65, er umfaßt die Monate Dachs Adler und Katze 423 n.P., also den gesamten Herbst. Bitte nicht vergessen, der nächste Einnahmen.- und Rüstmonat ist erst wieder Widder und Falke 424 n.P., dem Jahr des ..., na weißt Du schon...(OhneHa)

Regionalgruppentreffen Rhein/Ruhr: An Samstag den 28. August, ab 15.00 Uhr.

So, dann möchte ich mal zum ersten Regionalgruppentreffen in diesem Jahr einladen, wie einige vielleicht schon mitbekommen haben, steht mal wieder eines an. Hauptzweck des Treffens ist wohl die Initiierung einer Wabenweltrunde, die wir uns auf dem Sommertreffen in Dortmund überlegt haben. Nebenzweck des Treffens, Fahrgemeinschaften nach Tübingen zu bilden. Wäre schön, wenn man mal wieder mit zwei Autos von Dortmund nach Tübingen fahren könnte, vielleicht ergibt sich da ja was...

Bitte meldet Euch, wenn ihr Interesse an der Wabenweltrunde habt, vielleicht auch mit Angabe auf welches Feld ihr Eure Startposition haben wollt. Meldet Euch auch, wenn ihr am ersten Treffen nicht teilnehmen könnt, wir finden schon eine Lösung...

Bitte auch melden, wenn ihr nach Tübingen wollt, aber nicht auf einem Regionalgruppentreffen erscheinen wollt, wo eh nur Wabenwelt gespielt wird, oder einfach zu dem Termin nicht könnt. (OhneHa)

Das Geschehen im Sommer des Jahres der Gestirne

Hitzewellen auf Karnikon

Der Sommer kam und er kam mit Macht über Karnikon. Fast schien es, als wollte er für den kalten Winter entschädigen. Monatelang brannte Aro unbarmherzig auf Chelodarn und das Asylian-Archipel. Die Grasländer Garunias verdorrten fast, ebenso wie die weiten Ebenen Rûnors. So hatte die Hitze Karnikon fest im Griff und nur mühsam und zäh gingen die Monate ins Land um nun langsam den nahenden Herbst zu weichen.

Am Ufer des Tsumi – so heißt ein warmer Strom, welcher sich entlang der phialaesischen Küste Chelodarns von Ophis gen Machairas fließt und dem Ozean zumindest in Bouraghard auch seinen Namen gibt – wurde man diesen Sommer mit einem merkwürdigen Phänomen konfrontiert. Im Löwenmond registrierte man es das erste Mal und zwar in Torc. Die Abendzeit herein war gerade vorüber und die Nacht brach an, als eine Wache gen Tsumi in Richtung Thysias ein helles Leuchten wahrnahm. Erst nur ein glimmen, dann ein blendend heller Punkt, fast so als schiene dort eine Aro, wohl verzerrt und kleiner, aber dennoch Aro. Der Himmel erhellte sich kurz, als wolle es Tag werden. Viele Mornolithos waren durch das Leuchten vor ihre Häuser gelockt worden. Bereits nach kurzer Zeit wurde das Leuchten schwächer und als es wieder einige Augenblicke später gänzlich verschwand, hinterließ es eine staunende Menge, die sich fragte ob denn das gerade wirklich war. Aber es muß wohl geschehen sein, denn immer zu viele hatten das Phänomen beobachtet. Allerdings trat es in dieser Form kein weiteres mal auf. Doch wenn man Richtung Thysias zum Himmel schaut, kann man nun Tag für Tag nach Einbruch der Nacht ein Schimmern in der Ferne erblicken. Merkwürdige Dinge geschehen auf jeden Fall am tiefen Graben.

Der Asylian Archipel

Der Sommer war zwar heiß, aber nicht sonderlich aufregend, so sah es jedenfalls Orco al Moccero. Keine verwickelten Schlachten, keine amüsanten Verwirrungen, kein großes Durcheinander. Und viel zu viel Siesta. Dabei ist es hier nahe dem Machairas doch gar nicht so fürchterlich warm – zugegebenermaßen aber wärmer als seit Menschengedenken.

Ungewohnt für die Bewohner des Archipels und so vielleicht eine Erklärung für ihren Unwillen, einen Fuß vor den anderen zu setzen. Doch dass das auch Profimilitärs und fanatische Glaubenskämpfer einschliessen soll...

Malkuth hatte sich vor den shetolanischen Einsatztruppen zurückgezogen, doch Shetola besetzte zwar einige frei gewordene Gebiete, setzte aber nicht wirklich entschlossen nach. Vielleicht waren die shetolanischen Krieger ja von den Nachrichten aus der Heimat gelähmt – Dra Abu Cust sei entthront und entmachtet worden, so verkündeten

die Gerüchte.

Auf der anderen Seite Alorrs erobert Etrorien eine Gemarkung vor den Toren seiner Hauptstadt zurück, doch die almeronischen Truppen waren schon weitergezogen, um entlang der ehemals etrorischen Küste ein Mehrfaches an Gelände unter ihr Kommando zu bringen.

Langurische Truppen kreisen unentschlossen an den etrorischen und almeronischen Grenzen herum, langurische Flotten vor der einst langurischen, nun aber salkerusuranischen Burg an der Peristera-Küste Alorrs. Dort sind zwar auch andere Flotten unterwegs – aber keine, die die Geselligkeit suchten. Im Gegenteil. Also wieder keine Seeschlacht, und die Fische wurden nur mit Abfällen statt frischem Fleisch gefüttert. Dabei wäre die spiegelglatte See doch geradezu ideal für Galeerenkämpfe gewesen...

Eins allerdings fällt etwas aus dem Rahmen: Aus dem Ophis Langurias hört man Erzählungen von einem weißen Reiter des Lichts, der an verschiedenen Stellen der dortigen Hochlande gesichtet worden sein soll. Die Beschreibungen seines Äußeren gleichen sich sehr, nicht aber die seines Tuns und seiner Intentionen.

Er soll ganz in strahlendes Weiß gekleidet sein, jedoch mit einer in Goldfäden gestickten Sonne auf der Brust. Hochgewachsen und hager sitze er auf seinem silberweißen Schimmelhengst, der jedes sonst in Languria bekannte Roß überrage, sein offenes weißes Cape wehe hinter ihm her, ebenso wie sein langes, rötlich-silbergraues Haar. Sein Gesicht mit den braungrünen Augen sei von der Sonne dunkel gefärbt, fast schon kastanienbraun, ebenso wie seine Hände; doch wenn – was selten geschieht – einer seiner weiten weißen Ärmel mal etwas hochrutscht (so die Berichte), wird offenbar, dass seine natürliche Hautfarbe weit heller ist.

Das nobel wirkende, glatt rasierte Gesicht sei von einer schmalen Nase wie ein Adlerschnabel bestimmt; tiefe senkrechte Falten oder Narben laufen über die hageren Wangen. Selten lächelt er, so ist den Berichten zu entnehmen, doch wenn er lacht, so lachen alle, die bei ihm sind, mit ihm (ob sie wollen oder nicht).

Eine seltsame Lanze habe er rechts vor sich am Sattel aufgepflanzt; weit oben, kurz vor der aus einem silbrigglänzenden Metall gefertigten Spitze – ein Bericht behauptet, auf ihr das Siegel der Schmiede Danamêres gesehen zu haben – verdicke sich der Schaft, so dass es fast so aussehe, als befände sich dort ein zweiter Griffschuh. Doch dieser sei geschlossen, und aus ihm leuchte ein nicht verlöschendes, unirdisch wirkendes Licht von goldener Farbe.

Was nun die Aktivitäten dieses Unbekannten angehen, so berichten die Einen, er habe im Grenzgebiet zu Almeron prismatorische Junker vor sich her getrieben, und diese seien hilflos geflohen, da jedes Mal, wenn sie sich gegen ihren Verfolger gewandt hätten, das Licht aus seiner Lanze aufgestrahlt habe und ein goldener Blitz aus dieser die Stirn der Prismatoren getroffen habe. Darauf seien sie zu Boden gestürzt und auf allen Vieren geflohen.

Andere Gerüchte berichten aber auch davon, wie er etrorische Agenten entlarvt und

mit seiner Lanze durchbohrt habe – in einer wieder anderen Version hat er sie zuerst aus den Händen der Grenztruppen befreit, und erst durchbohrt, als klar war, dass er nur ohne sie den langurischen Truppen entkommen könne – , oder dass er einer Horde aus dem eisigen Machairas vorausgeritten sei und die Miliz der Verteidiger in alle Winde zerstreut habe, so dass niemand mehr die Piraten am Plündern, Morden und Brandschatzen habe hindern können. Am häufigsten wird aber berichtet, er habe Chnum gepredigt und sodann den Chnumgläubigen befohlen, mit ihm in den Heiligen Krieg zu ziehen – gen Etrorien.

Doch sei dem, wie es wolle. Alles in allem haben die verschiedenen Parteien das gute Wetter des langen, langen Sommers viel zu schlecht genutzt, scheint Orco al Moccerro. Es wird wohl Zeit, mal wieder etwas Leben in die Bude zu bringen...

Was war sonst noch? Die Malkuther scheinen im großen und ganzen recht gut mit ihren neuen, reptiloiden Mitbewohnern zurecht zu kommen, wenn es auf dem Lande auch noch das eine oder andere Ressentiment gibt. Varr handelt mit allen Nachbarn außer Shetola, Hobano dagegen scheint in dieser Hinsicht eher zurückhaltend geworden zu sein. Zwar schickt es einzelne Expeditionsflotten los, aber ein richtiges Ziel scheinen diese nicht zu verfolgen. Dafür bemühen sich die Wergols, neue Handelsbeziehungen zu knüpfen. Was sie sich wohl davon versprechen? Nebenbei schaffen sie es mit Mühen, Präsenz in fast allen Gebieten ihres noch vor einem Jahr schnell wachsenden Reichs zu zeigen.

Danamêre, das einst den Handel im Archipel und darüber hinaus beherrschte, ist immer noch hauptsächlich mit sich selbst beschäftigt. Mindestens drei Parteien ringen um den größten Anteil an der Macht – aber keine scheint einen Bürgerkrieg riskieren zu wollen, um alle Macht für sich zu gewinnen.

In den Eislanden des Machairas scheint alles den gewohnten Gang zu gehen. Wenig Nachrichten kommen aus diesen Gebieten, sogar weniger in diesem heißen Sommer als sonst. Ob die Boten in sonst durch Permafrost gefestigten, nun aber plötzlich aufgetauten Sumpflöchern versunken sind? Doch berichtet wird von fremdländischen Besuchern, die wohl auf einer Forschungsreise seien. Oder sind sie gar Spione einer außersegmentalen Macht?

Garunia

Heiß brennt die Lichtsonne auf die weiten Ebenen Garunias. Die hohen Grasholme krümmen sich trocken und blaß gen Boden, so daß man die fahrende Stadt schon von weiten auszumachen vermag. Inmitten der Ebene liegt der Hof des X'Al X'Alvos, Sohn der Elviil und des X'Al X'Alvos, seiner selbst wenn man so will. Der Hof befand sich zur Zeit in der Nähe von Lobios und ein großer Stammesrat war einberufen worden. Die Ältestenräte der Stämme hatten ihre Vertreter entsandt um die Dinge des Reiches zu diskutieren. Hof hielt natürlich nicht X'Alvos selbst, da sich dieser noch

tief in Dandairischen Gebiet befand, sondern D'Arvos, sein ältester Sohn mit einer menschlichen Mutter. Doch wie man hörte sollte sich der mächtige X'Al schon auf dem Heimweg befinden, um endlich wieder selber Hof zu halten.

Doch hitzig war das Wort auf dem großen Stammesrat. Laut erscholl die Frage, wie lange würde man sich noch narren lassen von den Dandairies im Anthos? Allen voran forderte der einflußreiche Älteste A'Gundinor sogar offen den Krieg gegen Dandairia. *Habe man denn vergessen, so fragt er, das Massaker in der Nähe von Waldhausen? Über 7.000 Garonen waren damals in den Dandairischen Wäldern in den Tod geritten. Sein eigener Sohn hatte damals das Kommando über den Heereszug und war Tapfer mit seinen Mannen umgekommen. Doch habe man Dandairia zur Rechenschaft gezogen? Nein! Man habe ein Bündnis mit ihnen geschlossen! Doch haben die Dandairies es den Garonen gedankt? Nein! Sie haben versucht den Vertrag wo immer möglich zu sabotieren. Doch habe man sie daraufhin zur Rechenschaft gezogen? Nein! Man sei in den Ophis geritten um den Untreuen Beistand zu leisten gegen die Kriegoren. Doch habe man nun Dank erhalten? Nein! Nun wollten die Dandairies frei sein und keine Garonen mehr dulden, man selber sei plötzlich tituliert als Besatzer! Wie lange will das Reich diese Schmähungen noch hinnehmen,* so fragt er weiter. Und so wurde dieser große Stammesrat zu einem der zerstrittendsten seit langer Zeit. Auch die Unruhe zwischen den Stämmen kam zur Sprache, Sogar der mächtige X'Al selber wurde kritisiert, wo sei er denn? Wann kümmert er sich wieder um sein Volk? Wann fördert er wieder die Kultur und das Miteinander seines Reiches?

Dandairia

In Waldhausen fanden diesen Sommer unter großen Prunk die Krönungsfeierlichkeiten statt. Aus ganz Dandairia erschienen die Grafen und Barone, die Herzöge, alle Glaubensgemeinschaften schickten Vertreter, ebenso wie auch alle Völker mit Vertretern zugegen waren. Ja, so können nur wahre Profis einen König krönen und mal ehrlich, wer soll dies besser können als die Dandairies, fallen dem Chronisten doch mindestens fünf Dandairische Königsnamen aus den letzten fünf Jahren ein. So mag es wohl kaum verwundern, daß sich die Wenigsten die Gelegenheit entgehen lassen wollten, den neuen König Georg zu sehen, schließlich konnte dies ja die letzte Gelegenheit sein. Aber der neue König bewegte sich äußerst Geschickt auf dem schwierigen dandairisch-diplomatischen Gelände. Georg soll vor der Königswahl und Bekanntgabe seiner Regierung zu jedem Vertreter das Gespräch gesucht haben, um diese für seine Sache zu gewinnen. Bei diesen Gesprächen mahnten die Kaiserreichstreuen an, Gespräch zu den Garonen zu suchen und Maßnahmen für ihre Sicherheit zu ergreifen. Die nicht menschlichen Völker Dandairias gemahnten Georg, ihrer Sorgen und Befürchtungen sowie ihrer Privilegien zu Gedenken. Die Vertreter der anderen Religionen wiesen darauf hin, daß dem Göttervater Chnum derzeit sowieso schon allzuviel Gewicht eingeräumt wird und daß man das komplizierte

Gleichgewicht erhalten müsse. Die Wolframisten verwiesen auf die großen Gefahren, die dem Reich drohen und daß Georg auf der Hut sein müsse. Die Krönungsfeierlichkeiten wurden von Geron Steinbart, dem Truchseß Dandairias abgehalten und Georg nahm im Regierungspalast Waldhausens die Krone entgegen, um anschließend mit seiner Regierungsbildung äußerste Weitsicht zu demonstrieren:

- ❖ Herzog Martin von Dreistadt wurde zum Minister für das Kaiserreich ernannt. Damit sollten bei den Kaisertreuen einige Befürchtungen genommen worden sein. Unvergessen ist sein Eingreifen bei der versuchten Revolte Wolframs in Dreistadt, nach seiner Flucht aus dem Tempel der Parana. Vielleicht bietet sich hier eine Möglichkeit die Kontakte zu Garunia wieder zu verbessern. Als Minister für das Reich ist er wohl offizieller Stellvertreter des Königs für Dandairia.
- ❖ Graf Justus von Chnums Macht ist neuer Heeresminister des Reiches. So werden die Chnumiten in Dandairia zu einer anerkannten Macht. Und der tapfere Streiter aus Bakanasan scheint der richtige Mann auf dem richtigen Posten, wie auch die Gerüchte aus dem fernen Bouraghard/Kriegoria zu bestätigen scheinen.
- ❖ Mit Herzog Philip von Waldhausen als Innenminister des Reiches taucht ein neuer Kopf auf der politischen Landschaft Dandairias auf. Mag die Zukunft zeigen wie dieser junge Herzog einzuschätzen ist. Allenfalls Vermutungen dürfen angestellt werden, daß es sich bei ihm, als Kind der großen Stadt Waldhausen, dem Geburtsort des Dandairischen Reiches, eher um einem Dandairia treu ergebenen Mann handelt.
- ❖ Herzog Gunter von Steinbarts Torfeste (oder einfach kurz: von der Torfeste) als neuer Handelsminister Dandairias, ist ebenfalls ein neuer Mann auf der großen Dandairischen Politbühne. Auch hier scheint nicht sicher, ob der junge Mann politisch eher zu Steinbart zuzurechnen ist, oder zu Georg, der seine Ernennung zum Stadtherrn angeordnet hat.
- ❖ Mit dem Druiden Aligelas als neuer Minister für die Dandairische Völkergemeinschaft, scheint Georg ein weiterer kluger, aber wohl zu erwartender Schachzug gelungen zu sein. Aligelas genießt unter Elfen, Gnomen und Halblingen großes Ansehen und sogar die Zwerge haben dem Druiden zuletzt Anerkennung entgegengebracht. Daß das Dreieck der Druiden Dandairias dieser Wahl ebenfalls gesonnen ist scheint ohne Zweifel. Alles in allem handelt es sich bei Aligelas wohl um einen Elfen mit einer großen Einbindekraft. Zweifellos auch der richtige Elf auf dem richtigen Posten.
- ❖ Zuletzt ist mit Gwenlin, dem Hohepriester des Thagoths, als Forschungs- und Bauminister, ein Repräsentant sowohl der anderen Religionen als auch der Gnome, ein schlichtender Faktor in die Dandairische Regierung eingezogen. Ist doch eine der häufigst geäußerten Befürchtungen der anderen Glaubensgemeinschaften,

daß in Zukunft alle Gelder nur zum Bau und Ausbau der Tempel Chnums verwendet werden. So mögen auch die anderen Religionsgemeinschaften Dandairias etwas beruhigt sein.

Direkt im Anschluß an die Krönung legten sowohl Georg als auch seine neue Regierung gemeinsam ihren Eid auf Garelda ab, wie es der Dreikaiserreichsvertrag verlangt.

Anläßlich seiner gerade erfolgten Krönung sprach Georg vor dem Haus der Barone in Waldhausen. Leider ist die Rede zu lang und zu umfangreich um sie vollständig zu zitieren, dennoch möchte ich den geneigten Leser nicht um den Genuß einiger ausgesuchter Zitate bringen:

„... Zur Unterstützung meiner Arbeit als euer Herrscher habe ich eine Reihe von Persönlichkeiten auserwählt, die die verschiedenen Völker, Religionen, Regionen und Gruppierungen Dandairias widerspiegeln. Dabei handelt es sich um ... Ich bitte das Haus um eine Vertrauensbekundung ...“

„... Ich bin ein Priester Chnums und werde das auch als König nicht verleugnen. Doch ist dies kein Hindernis für mich, die Gläubigen der anderen großen Religionen Dandairias mit der Ehrerbietung zu behandeln, die sie verdienen. Es soll ihnen aus meiner Herrschaft kein Nachteil erwachsen, auch sollen die Gläubigen des Göttervaters, dem ich diene, nicht bevorzugt werden ...“

„... Es wird keine Steuererhöhungen geben ...“

„... der Handel ist frei, solange er die Gesetze Dandairias achtet ...“

„... Das Leben ist das wichtigste Gut eines Individuums und der Völker. Doch existieren allein genügt nicht. Zum Leben, wie Dandairies es sich vorstellen gehört auch die Freiheit, es nach eigener Vorstellung zu führen ...“

„... Wer im Namen der Freiheit, die frei gewählten Vertreter des Volkes niedermetzelt, ist ein Heuchler und ein Feind jeder Freiheit ...“

„... unter den Konflikten der Vergangenheit soll niemand mehr leiden. Wer sich ohne Gewaltanwendung für andere ehemalige Könige oder Kandidaten eingesetzt hat, soll dafür nicht länger in Gefangenschaft sein ...“

„... Wir wollen Teil des Kaiserreiches bleiben, als gleichberechtigte und freie Partner Elcets und Garunias. Garelda steht für die Sicherheit aller Völker der drei Reiche ...“

„... Kriegoria ist unser Feind, solange dort Finsternis herrscht, daran besteht gar kein Zweifel, doch werde nicht ich es sein, der einen weiteren Krieg mit diesem Land beginnt ...“

„... Dandairia will Freund aller Völker sein, die nicht im Schatten leben. Zu Freundschaft zählt aber auch, den Freund zu respektieren, über Probleme und Fehlverhalten offen reden zu können und hinterher nichts nachzutragen ...“

Nach seiner Rede forderte König Georg den Rat der Barone auf ebenfalls ihren Eid auf das Kaiserreich abzuleisten und überraschenderweise kam der Rat ohne weitere Diskussionen und Tumulte dieser Aufforderung geschlossen nach.

Wer weiß, vielleicht kann Dandairia nun wieder deutlich geeinter in die Zukunft blicken. Die Feierlichkeiten in Dandairia lassen dies zumindest hoffen. So freundlich vereint hat man die vielen Gruppen und Grüppchen Dandairias lange nicht gesehen. Und wie um den Eindruck zu bestätigen hielt sich Georg beflissentlich während der gesamten Feierlichkeiten an das 1. Volksrecht. Nirgendwo erwartete er eine Bevorzugung ob seines Ranges und selbst am Bankett stellte er sich hinten an, wie alle anderen Dandairies auch.

Den Königsthron bestieg er diesen Sommer noch nicht, stattdessen wurde eine Reise gen Dreistadt vorbereitet, wo sich Georg vor Besteigung des Thrones von seinen zukünftigen Mitkaisern bestätigen lassen möchte. Depeschen an die Kaiser Gareldas wurden entsandt.

Doch all dies konnte nicht verhindern, daß bereits kurz nach der Ablegung des Eides erste Schmähschriften Georgs in Waldhausen unter die Bürger kamen. *Wisse denn auch Georg nicht*, so wird in einigen der Schriften gefragt, *wessen Diener er ist? Er sei ein Diener des Volkes, nicht der Garonen*. Aber so wird weiter gewarnt, *Dandairia wisse mit Verrätern umzugehen und Dandairia wisse wem es diene! Der Freiheit, nicht als Knechte den Garonen!*

Elcet

Derweil richtet man sich in Elcet auf die Ankunft der ersten Dozenten für die elcetischen Sprachschulen ein. Großzügige Wohn- und Lehrbereiche wurden errichtet um der möglichen Flut von Dozenten Herr zu werden. Zumindest aus dem Kaiserreich reisen erste Magister und Schüler an. Pirim Salu und Unku sollen angeblich schon erste Dozenten ausgesandt haben. Selbst im fernen Manatao wurde wohl zumindest schon ein möglicher Dozent gefunden.

In Neu-Dorgon traf dieser Tage ein Heerzug aus Garunia ein, um den Verbündeten bei einer möglichen Verteidigung der Grenze beizustehen.

Kriegoria

Nahe Bouraghard setzten die Wolframisten Dandairias zwar ihre Eroberungen fort, bewegten sich dabei aber nicht mehr tiefer in das Reichsgebiet Kriegorias sondern näherten sich der Grenze zu Elcet. Um schließlich unter großen Jubel auf Justus

Quintus zu treffen. Heldenhaft war ihre Zeit hier in Kriegoria, aber die Herzen der Ritter sehnen sich doch heim ins fruchtbare Dandairia. So beflügelt Hoffnung ihre Herzen beim Anblick des hohen Justus, neuer Heeresminister Dandairias.

„Lauft ihr Werz! Keine Ruh“ Durch Wald und Ebene eilt ein Heerbann Werz durch Kriegoria. Die Bäume erzittern wenn sie passieren und Staub folgt ihnen als Wolke durch die Ebenen. Aro brennt, aber die Werz kennen keine Müdigkeit und brauchen kein Wasser, ihnen dürstet nach Blut! Nicht Okgaschka der alte Werz führt sie und vielleicht ist es auch gut so, die Jungen Häuptlinge brennen darauf, sich endlich in der Schlacht zu beweisen und treiben ihre Werz voran. Vielleicht würde sich unter ihnen ein Krieger finden, welcher der Nachfolge Okgaschkas des alten Werz würdig scheint.

Währenddessen fahren die Krieger Kriegorias fort, die von den Wolframisten eroberten Gebiete wieder unter kriegerisches Kommando zu stellen.

In den Palästen Tondmek empfing Al-Mahano, der Protektor Tondmeks und Schmerzensbringer von Kriegoria, diesen Sommer wohl gewichtigen Besuch. Ein Schauer mag überkommen, wer nur daran zu denken versucht, was hier wohl besprochen wurde.

Im Peristera geschieht das unvermeidliche. Im Scheine Aros bleibt Kasmaran und der restlichen Priesterschaft Urgadas nichts anderes üblich, als in hastiger Flucht den Tempel zu verlassen und gen Ophis zu fliehen. Das Ringen hat seinen Sieger gefunden! Ein letztes mal wankt der Tempel Kur-Tulmaks, dann brechen seine Außenmauern. Entsetzen lähmt die Krieger Kriegorias und fast hätte ein wilder Kriegshaufen der Kriegoren Kasmaran und seine gesammelte Priesterschaft niedergemacht und die Feigen geschändet. Aber sie tragen das Wappen Cormelanghs und so ruft ein bei Sinnen gebliebener Hauptmann seine Empriten zurück und läßt die Flüchtlinge passieren. Schnell, entmachtet und gedemütigt verläßt Kasmaran den Wirkungsbereich von Chnums Macht. Hinter ihm scheint es die Natur eilig zu haben, das verlorene Gelände Urgadas zurück zu gewinnen. Denn schon sprießen Ränke, brechen Mauer und Boden, wachsen Farne und Gestrüpp. Fast scheint es, als sei der Ort verflucht und solle in aller Eile verwachsen und undurchdringlich werden. Erfreut sind hingegen die Bauern in der Umgebung des Tempelgebietes, denn ihre Felder stehen dem Wachstum im Tempelbezirk nur wenig nach. Schon jetzt wird klar, sie würden eine Ernte einfahren, wie sie hier wohl noch nie gesehen wurde.

Schließlich wendete sich die Stimmung der Empriten, wie der wilden Werz wieder, als Cormelangh, der schwarze Drache, Reichsheerverweser des Peristera am Grenzfluß erschien. Die Krieger Kriegorias hoben ihr Haupt und jubelten überall wo er am Himmel erschien und den güldenen Schein Aros mit seiner Schwärze trübte und im dunklen rot Eth, die Dunkelsonne erschien. Fast war es als künde er den nahenden Herbst.

Ortjola, Pirim Salu und Unku

Ortjola bleibt ruhig in den heißen Sommermonden und eigentlich braucht man dringend einen Herrscherwechsel, oder doch zumindest eine neue Aufbruchsstimmung, um endlich aus der Erstarrung zu erwachen. Vielleicht fürchtet man ja auch einfach nur ob der Kriegsgerüchte zwischen Kriegoria und Dandairia, oder ob des schwarzen Drachen, der in den Lüften der Umgebung fliegt, oder des rûnorischen Drachen, von dem die Erzählungen die Runde machen, oder von dem Krieg der Gewalten, der bis vor kurzen in der Nähe getobt hat und nun zu Gunsten Chnums geendet ist. Ja Grund sich zu fürchten hat man genug, aber sich deshalb gleich so einzuigeln?

In Pirim Salu und in Unke überlegen die Händler wie es weitergehen soll. Es ist ja nicht so, daß man nicht ausreichend zu tun hat, aber sich nebenher auch noch um den Fernhandel kümmern? Naja, vielleicht sollte man diesen Geschäftsteil ja auch aufgeben und sich ganz auf den Binnenhandel konzentrieren, gänzlich anders als in Nask.

Rûnor

Cormelagh der schwarze Drache auf Besuch in Sur*Hendo erregt immer noch ungewöhnliches Aufsehen. So mag es kaum verwundern, daß sich der Vizekönig dar selbst, Tim can Deschain auf den Weg machte, um den hochrangigen diplomatischen Besuch zu begrüßen. Wundersam war hingegen wie er es tat und er erregte dadurch unglaubliches Aufsehen und allerlei Gerede. Der Vizekönig kam nämlich auf einem leibhaftigen Drachen geflogen, um den schwarzen Drachen zu empfangen. Anfangs sah es aus, als ob in den späten Morgenstunden im Diktyon ein Sommergewitter aufziehen würde, schwere, dunkle Wolken zogen über der Bucht auf und mehrere Blitze zuckten zwischen Himmel und Meer, ein drückender Wind peitschte Hagelkörner auf den Drachen und die Delegation Rûnors. Dann stürzte eine riesige, Silhouette aus den Wolken, den Vorderleib drachengestaltig, grau-durchscheinend und grobschuppig, zur Brust und zum Rücken heller werdend; die Schwinge vorne dunkelrot und nach hinten mehr und mehr ins rauchig-silberne spielend; der Hinterleib immer lichter, schließlich in einem blendend rauchig-silbernen Schwanz endend. Der Himmelsdrache landete neben Cormelagh auf dem großen Hafenplatz.

Begeistert feierte das Volk der Stadt die Ankunft eines zweiten Drachen und den Besuch seines Herrschers. Tim can Deschain lief von seinem Sattel im Nacken des Drachen den Rückenkamm entlang und glitt über eine gesenkte Schwinge zu Boden. Ihn begleiteten einige Gelehrte des Than*Dar-Kultes.

Die Verhandlungen zogen sich nur über wenige Stunden hin, zumal Cormelagh es auch offensichtlich eilig hatte, riefen doch die Pflichten am nahen Grenzfluß gen Dandairia. Von manchen wird dieser Teil des Flusses auch schon Blutdelta und der

ophische Arm Blutmünde genannt.

Ansonsten bewegt sich der Zug des streitbaren Gelübdes weiter durch die rûnorischen Berge der Provinz Ankor. Ein wirkliches Ziel scheinen sie noch nicht zu haben, aber hoffnungslos scheinen sie doch auch nicht zu sein, zeigt sich doch, daß man noch Freunde zu haben scheint, manche von denen man wußte, andere doch etwas überraschender. Und so zieht sich der fast nur aus Männern bestehende Zug durch die engen Schluchten und Gebirgspässe, immer nahe den rauchenden Bergen Cuicuilcos, deren blutrünstige Anhänger sie einst aus Rûnor vertrieben hatten und nun waren sie die Vertriebenen. Aro brennt in diesen Höhen zwar nicht allzu heiß wie in den Tälern, aber eine Strapaze ist die Reise dennoch, und die wenigen Hohen des Ordens die noch über sind beraten über den einzuschlagenden Weg.

Bouraghard

In den Wäldern Bouraghards könnte man diesen Sommer einen Schatten durch die Wälder huschen sehen. In aller Eile ritt Justus Quintus mit einer kleinen Schar durch die Wälder. Nur ein kurzer Halt in Medofin, schnell die Pferde gewechselt und schon ging es getrieben von größter Sorge weiter. Schien es in Elcet noch, als sei Justus Quintus die Anwerbung neuer Rekruten mindestens ebenso wichtig wie die Mission auf der er sich befand, so mochte man auf seinem Weg durch Bouraghard glauben, die heilige Sandale selbst beflügele seinen Ritt. Wer ihn gesehen hat beschrieb ihn als groß gewachsen, mit strahlenden Antlitz. Ein wahrer Streiter für das Licht und ein Schrecken für die Finsternis. Weiß seine Kleidung und darauf rot in die ferne scheinend, ein Y als Zeichen Chnums. Und so gelang ihm, was viele Frauen und Mütter Dandairias aufatmen lassen mag, er erreichte den kampfbereiten Heerestroß von Fritz und damit den wohl letzten bewaffneten Arm der Wolframisten.

In Bouraghard scheint derweil so etwas wie ein Propagandakrieg zu wüten. Justus zeigt sich empört sich öffentlich über die geringe Summe, welche auf seinen Kopf ausgesetzt ist und mutmaßt gar eine gezielte Beleidigung. Außerdem halte er es für unerträglich ausgerechnet von einem Finsterreich Aggressivität und Kriegstreiberei vorgeworfen zu bekommen. Derweil ließ Al-Mahano verlauten daß sich wohl zeige wer schlimmer sei. Auf der einen Seite würde über die Finsternis üble Nachrede gehalten, auf der anderen Seite verhalte sich ein sogenanntes Lichtreich aber schlimmer als es selbst ein Finsterreich könnte. Justus fühlte daraufhin seinen Leumund angezweifelt und fragte, was mag schlimmer wiegen als die Taten eines Nekromanten? Al-Mahano soll in seinem Palast laut gelacht haben als er diesen Vorwurf vernahm. Zumindest würde Kriegoria ja niemanden dazu anstacheln in andere Länder einzufallen, nur um zu Plündern und zu Morden und Feige einer Schlacht auszuweichen, es sei lediglich die Bevölkerung die hier tyrannisiert werde. Und dann würden schlußendlich noch zur Unterstützung Truppen unter Justus Quintus an die Grenzen geführt. Nun ja beide Seiten scheinen ihre Gegner noch nicht wirklich zu kennen. So ließ Justus verlauten er sei nicht hier um neue Truppen heran

ließ Justus verlauten er sei nicht hier um neue Truppen heran zu führen, sondern um sie wieder Heim zu holen. Wie stände es denn mit den vielgerühmten Spionen Kriegorias? Darauf ließ Al-Mahano verlauten es gäbe keine Truppen die er wegholen könne, es sei denn er durchquere einen Großteil Kriegorias und soweit würde es nicht kommen, also was soll diese Farce von wegen Truppen zurückholen. Nun da haben sich ja die richtigen beiden gefunden. Dir Bouragharder Bevölkerung ist verwirrt und gespalten, zeigt sich aber doch zumindest beeindruckt von dem Krieg der Worte welcher auf ihrem Gebiet tobte. Doch ob man darauf einer der beiden Seiten zustrebt, oder letztendlich von beiden Abstand zu gewinnen sucht bleibt abzuwarten.

Aber so ganz untätig ist auch die noch recht frische Regierung Bouraghards nicht, kaum ist ein Bauprojekt beendet, wird auch schon das Nächste angefangen und schon Pläne für die kommenden Monde geschmiedet. Eine Großmacht ist man gewiß nicht, aber Unterschätzt werden sollte das erstarkende Reich auch nicht. Hat doch die gerade beendete Blockade einer Flotte Tondmeks gezeigt, daß man zumindest wieder Handlungsreserven hat.

Qassim

Gegen Ende dieses heißen Sommers sollte den Piratenjägern Qassims ein zweites Mal das Glück hold sein. Die blaue Piratenjägerflotte – mit ihrem Flaggschiff, einem schweren Galarano und den diesem folgenden mächtigen Galarinoj – segelte einer Piratenflotte direkt vor dem Bug. Sofort gingen die erfolgsverwöhnten Piratenjäger Qassims auf Abfangkurs. Aber auch auf der Gegenseite befanden sich kundige Seemänner, welche sofort wendeten, um der Schlacht zu entgehen. Beinahe wären sie noch einer aus dem Machairas kommenden Piratenjägerflotte Bouraghards in die Wenden gesegelt. Abermals gelang es ihnen rechtzeitig zu wenden und diesem Feind davon zu segeln. Auch die blaue Piratenjägerflotte Qassims mußte schließlich ihre Jagd einstellen, aber nicht ohne mit ihren mächtigen Fernwaffen dem Feind noch einige Verluste zuzufügen.

In der Stadt selber geben die Reservisten wieder ihre Waffen ab und gehen wieder ihrem normalen Geschäften nach. Währenddessen hat die Vernehmung des Tel Durash begonnen. Aber so richtig einsichtig scheint sich der Gefangene nun wirklich nicht zu benehmen. Im Gegenteil gibt er sich, als sei er sich keiner Schuld bewußt. Währenddessen unterzeichnen viele der Matrosen der Anti ein Schuldeingeständnis, mit dem sie auch Tel Durash belasten. Unter anderem wird ihm Piraterie und Sklavenhandel vorgeworfen. Es entbehrt jedoch nicht einer gewissen Ironie, daß viele der Seeleute neben Dondra, dies auch im Namen Xnums und Anrash's bezeugen.

Ansonsten geht nach den vielen Ereignissen der letzten Monate in Qassim alles wieder seinen gewohnten Gang, die Händler handeln, die Geschäfte florieren, nur einige

Witwen trauern um ihre gestorbenen Männer.

Ilyria

Etwas tut sich in dem verborgenem Reich... Die Büsche rascheln und die Bäume bewegen sich... Irgend etwas tut sich dort! Hat da vielleicht jemand die berühmte Sturm- und Drangzeit? Jaja, die berühmten ‚Nachrichten aus Faraljan‘, denn eigentlich weiß man nicht wirklich was.

Die Inseln des Anthos

Einen schöneren ersten Sommer als Hüter der Anthosinseln hätte sich Shaktala nicht vorstellen können. Alles verlief ruhig, ging langsam vonstatten und die pralle Sonne bräunte seine Haut und wärmte sein Inneres. Der kleine Mensch spürte, wie sein Einfluss, das Gefühl der Zufriedenheit und der Liebe, auf die Völker wirkte. Und diesmal war es nicht nur ein Gefühl, sondern er konnte es an den Taten der Reiche samt deren Truppen sehen. Überall standen Einheiten, teilweise gewaltige Heere, vermutlich sind sie bereits gut positioniert und warten, aber worauf? Unzählige kleine und riesige Flotten bewegten sich auf der See, sahen sich, wichen einander aus, blieben vehement stehen oder passierten einander mit schielendem Blick, was die Erblickten wohl im Schilde führten. Und: es geschah nichts. Liebe, Liebe, Liebelei, Shaktala konnte es nicht oft genug sagen und offenbar vernahmten es die Reiche. Selbst der Schrecken der Meere, die Schwarze Flotte, im Schlepptau mit einer schwimmenden Stadt gesichtet, aus einem fremden Segment kommend – oder aus allen!?! Ferne Gedanken vernahm der Hüter, aber zu schwach um sie zu deuten – kam als Invasor, nahm Anfang des Jahres kurzerhand Ländereien des armen Tronja ein, plünderte, verfolgte Chnumiten und richtete sie hin, hatte nun alles zusammengepackt, was nicht niet- und nagelfest war und schippert nun fort, ohne auch nur eine Truppe in den eroberten Gebieten zu hinterlassen. Das hat zumindest den Anschein von Tributzahlungen seitens der Tronjaner. Aber wenn diese sich geeinigt haben sollten, wer mag da als nächster zahlen? Der Schock der Invasion hat eines bewirkt, Tronja ist aufgerüttelt. Unter dem Revolutionsführer namens Ivor Sandor, der als Vorsitzender des Blauen Delphins das alte System gestürzt hat, entstehen Wohltaten ganz im Sinne des Hüters. Gold und Besitz der reichen adeligen werden für die Armen, die schwachen der Schwächsten verwendet, scheinbar soll die Armut beseitigt werden. Schön, endlich bringt ein Volk Myras den Mut auf, der Welt zu beweisen, dass alles Kämpfen keinen Sinn hat, dafür aber Fürsorge um die Mitwesen. Weiter so Ivor, dachte sich Shaktala, und bleibe standhaft! Auf der anderen Seite der Hauptinsel konzentrieren sich die Edoren auf das Gelehrtentum und forschen, entwickeln, machen enorme Fortschritte, nehmen auch

hie und da Rückschläge entgegen, die sie aber wohl kaum entmutigen werden. Gleich der Entwicklungen gibt es hier auch Entdeckungen. Eine alte farbenfrohe und wunderschöne Insel fast vergangener Zeiten wurde von einer Flotte angesteuert und von deren Besatzung inspiziert. Es hat sich nicht als so einfach erwiesen, überhaupt anzulanden, geschweige denn die Steilküsten hinauf zu gelangen, vielleicht benötigen die Männer auch einfach mehr Zeit, um die gesamte Insel kennenzulernen. Zahlenmäßig der Schwarzen Flotte ebenbürtig sind die Edoren mit ihrer Reichsflotte, und diese versuchen strategische Posten der Inneren See zu bewachen. So musste sich eine kleine kakimische Erkundungsflotte einer Begutachtung und Befragung unterziehen, falls sie denn weitersegeln wollten. Es gefiel Shaktala natürlich auch hierbei, dass Edor jene Schiffe bei einer Verweigerung nicht vernichtet, sondern sie mit ihrer 6fachen Überlegenheit einfach nicht durch die Bucht gelassen hätte. Der kakimische Admiral willigte der Untersuchung ein und siehe da, die Durchfahrt wurde gewährt, doch nicht bevor Edor durch die hinzu stoßende Flotte demonstrieren konnte, wie schnell aus einer 6fachen eine 80fache Überlegenheit wird. Aber so etwas macht Artakakima bestimmt nicht nervös, die Truppen stehen überall bereit im Falle der Not einzugreifen, so dass sich das Reich auf den Sichtbereich und Baumaßnahmen im Inneren konzentrieren konnte. Auch setzt man hier Großes auf die Diplomatie, schafft sich Freunde, wobei andere Herrscher ebenfalls schreiben können und dies nutzen. Daneben hat Artakakima den Handel entdeckt, probiert damit Erfahrungen zu sammeln, und das nicht mal so schlecht. Sie wären die Händler der Inseln, wenn da nicht das plötzlich erwachte Nask wäre, die Vertreter des Freien Bundes der Handelsstädte, Shaktala's Meinung nach handelt es sich eher um den Lockeren Bund der Handelsstädte. Nichtsdestotrotz ist Nask aus seiner Isolation hervorgetreten, denn die Nasker wagen sich nach über einem Jahrzehnt wieder aus ihrer Stadt und damals hatte die Flotte schon keine lange Reise. Aber nun scheint man hier entschlossener zu sein, denn obwohl die Nasker aufgrund des Binnenhandels nicht wirklich unzufrieden sein müssen, sehnen sie sich nach Veränderungen. So dankte der bisherige Ratsvorsitzende Seron Vendur Galdras ab und beendete eine Ära der Abschottung. Der neue Erste der Fernhändler ist ein handelserfahrener, junger, dynamischer Mann aus einem angesehenen Handelshaus, der das Vertrauen verschiedener Nasker Gruppierungen gewonnen hatte. Er strahlt Optimismus aus wenn es darum geht, sich den Nachbarn und der Welt zu öffnen und erhielt somit die Zustimmung fast aller. Bereits nach der Reichsübernahme wurde er konkret mit seinen Befehlen und schickte seine Flotten aus. Aber nicht jeder war diesem neuen Akteur direkt wohlgesonnen, so wurde einem Schiff durch Artakakima die Weiterfahrt erst einmal versperrt. Auch im und vor dem Nasker Hafen stehen Flotten unter tronjanischer Flagge ohne Offenbarung der Absichten. Aber so friedlich wie es in diesen Gefilden ist, werden sich diese Missverständnisse mit Sicherheit auch lösen. Alles läuft auf ein Für- und Mit- anstatt Gegen- einander aus, so kann man sich auf den goldenen Herbst freuen, aber weshalb ging Shaktala der Gedanke nicht aus dem Sinn, dass er golden nur für die Schwarze Flotte sein würde. Bei Parana hoffentlich kommen die zahlreichen Soldaten und Reiter von Tronja, Edor und Artakakima in dem Dreiländereck nicht auf Abwege und dumme

Gedanken.

Manatao

Auch in Manatao ein warmer Sommer! Teilweise schmelzten sogar ganze Gebiete an der Küste und mächtige Eisberge gefährden die Schifffahrt hier in den machairischen Gefilden. Einen so heißen Sommer hat wohl noch kein Gur in Manatao erlebt.

So unwahrscheinlich es scheinen mag, so trafen sich doch in den Tiefen der Eiswüste eine kleine Expedition Elcets und eine Gruppe von weit weit gereisten Wanderern, begleitet durch eine Prozession Popelios. Kurz konnte man sich unterhalten und entdeckte gemeinsame Hobbys, oder sollte ich sagen Geduldsspiele?!

Die Beamten des Reiches sind derweil voller Sorge um den weisen König Borohr, seit Wochen hört man nichts mehr von ihm und die Gurs, Gers, Gors und Gars fragen sich, ob er nicht vielleicht wieder erkrankt sei und ob man nun wohl um das Wohl des Herrschers fürchten müsse.

Zhaketia Eislande

Notiert durch Merhan von Tebreh, Hüter von Zhaketia

Ereignisse in Zhaketia, Eulen- und Jaguarmond 423 n.P.

Während der Märtyrertod der Ygorlmissionare auf der Schneefalkeninsel wohl nicht einmal für diese überraschend kam, geschah die Folterung und Hinrichtung der Missionare in Hrazz'dursa überraschend. Der Hohepriester der Stadt duldet keine Konkurrenz, nicht einmal durch Priester seines eigenen Gottes. Doch ist lange nicht entschieden, welche Priesterschaft dieses Kultes in der Handelsstadt über das Seelenheil der Gläubigen bestimmen darf. Ihr Märtyrertod hob das Ansehen der Missionare aus dem Machairas. Der örtliche Hohepriester denkt jetzt über den Bau eines großen Tempels nach, der allein mit der Macht der Zauberei errichtet werden soll. Der Vormarsch Manrastors nach Ophis, entlang des eisigen Bandes geht voran.

Ereignisse in Zhaketia, Raben- und Löwenmond 423 n.P.

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

Mitteilungen

Cormelagh an das Volk und die Führer von Dandairia!

Ihr habt unseren Tempel jenseits Eures Territoriums angegriffen! Wir fordern Vergeltung & Entschädigung! Wir wollten Frieden, ihr jedoch gebärdet Euch kriegerisch! Die Konsequenzen werdet Ihr tragen müssen!

gez. Cormelagh, der schwarze Drache

Reichsheerverweser der Truppen Kriegorias im Peristrae

Belohnung:

1.000 Goldstücke + 10 Portionen hochaufgereinigtes Silber werden für den Kopf von Justus Quintus geboten. Wir verabscheuen sein aggressives, kriegstreiberisches Verhalten!

gez. Cormelagh, der schwarze Drache

Reichsheerverweser der Truppen Kriegorias im Peristrae

an Cormelagh

von Georg, Hohepriester Chnums zu Getreidesegen, König Dandairias,

Nekromant,

wisset, dass die Menschen in den durch Euch bedrohten Grenzregionen geistliche Unterstützung benötigten und daher selbstverständlich einen Tempel bekamen. Dafür, das Euer Gott so schwächlich ist, das er den Einfluß des meinen nicht von Eurem Gebiet fernhalten kann, kann weder ich noch mein Volk etwas, es macht mich aber auch nicht unglücklich. Ich will keinen Krieg mit Euch, Dandairia hat zuviel davon erlebt, aber mein Volk ist nicht wehrlos, solltet Ihr einen beginnen.

Georg

An Georg,

nun denn, eine recht eigennützig Darstellung der Dinge. Vielleicht entspricht diese der Wahrheit, doch warum sollten wir Euch glauben. Zunächst ziehen Eure Truppen gegen Kriegoria zu Felde. Angeblich ohne Befehl von irgendjemanden. Danach wird einer unserer Tempel angegriffen, auch nur angeblich nicht durch Euren Wunsch. Ihr holt Euch Unterstützung durch einem Chnumling der mehr Aussagen über Krieg und Vernichtung macht als ich es bisher von einem Finsterling hörte.

Und doch schreibt Ihr, das Ihr keinen Krieg wünscht. Fragt Euch selbst wieviele dieser Provokationen Ihr Euch gefallen lassen würdet. Ich denke bei der ersten wäre der Aufschrei groß das ein Finsterreich wieder böses anstellt. Wir aber sollen alles hinnehmen?

Al Mahano

Protector von Tondmek

Aus Qassim

Torsteine fanden wir an der Schwestern Haupt
An deren dreisam Macht wir nimmer geglaubt
Doch als glücklich wir betrachteten
Des Schatzes dunkles, lichtet, farbig Tollen
Ergrimten dunkel die Mißachteten
Ließen Donner ihre Flanken hinunterrollen
Tränen gefroren Feuerstroms brachen
Von ihrer Stirn in allzu vorwitzige Stollen
Getrieben zwischen der Schwestern Rachen
Voller Schrecken wir Erdmannen hastig flohen
Doch während noch düster Wolken bewachen
Die Scheitel der drei Schwestern, der so Hohen
Zurück wir kommen und voll Mut wir lachen
Denn sehen wir des Torsteins wildes Lohen
Des Todes Schrecken wir nicht länger achten
Und auch nicht der finstern Schwestern Toben
Mögen auch schütteln ihre Häupter die Drei
Den Schatz zu ihren Füßen legen wir frei.

aus den Büchern der Brligeroj, 423 n.P.

Verlautbarung des Oberkommandos der Piratenjäger von Qassim

Wer immer uns zweckdienliche Hinweise gibt, die zur Ergreifung von Piraten führen, die Schiffe des Bundes der Freien Handelsstädte oder Schiffe, die unter dem Schutz des Bundes stehen, angegriffen haben, erhält die Hälfte der Schiffe dieser Piraten.

Erfolgt der Zugriff aufgrund verschiedener Hinweise, so wird die Belohnung zwischen den drei ersten Hinweisgebern aufgeteilt, die nachweislich zum Fahndungserfolg beigetragen haben.

Bestätigt durch den Kontrazidento von Qassim, Harmon Baldur Barkas

Argah, Rat von Danamêre !

Hobano ist sich nicht sicher, wer denn derzeit der richtige Ansprechpartner für Verhandlungen ist. Ein Admiral namens Gilsendor hat ja seinerseits Herrschaftsrechte über Danamêre geltend gemacht. Drum seid gefragt, ob Ihr es seit, die dieses Land der Menschen derzeit regieren, oder ob wir uns an jemand anderen wenden müssen.

Zydox

Zroxt, Argator von Hobano

Höret!

Oh höret ihr Wesen Myras, die Zeit wird kommen! Die Sterne verkünden seine Geburt, dies ist der Augenblick in dem er die Welt betritt. Aus den Tiefen des Meeres zu den Höhen der Berge, wo sie schlüpfen wird im Tempel ihres Vaters. Es ist wie ein Spiegel, ein Apfel und ein Küken. Der Weg des Letzten Gottes führt über die Meere Myras und niemand kann ihn aufhalten, der es nicht versucht.

Oh höret ihr Wesen Myras, das Jahr der Götter wird kommen! Der Göttervater wird fallen, der Gebannte wird das Knie beugen, das Gleichgewicht wird wanken, die Feuerzwillinge werden verlöschen, der Schlangengott wird seine Macht einbüßen, der Donnerer wird ernüchtert werden, das Urböse wird ihr Gewissen finden, die Erdmutter wird verdorren, dem Nekromantengott wird ein Kind geboren.

Oh höret ihr Wesen Myras, Chela ist nah! Die Flotte vor dem Tor nach Innen, der Dämon aus der Tiefe zum Schutz, das Ei in der Grotte wird abgeholt, Piraten die im Weg sind, in alle Winde verweht, drei Tempel der Finsternis wenn die Geburt endlich naht, ein Land aus Eis als Schule gedacht, eine verlorene Insel den Aufstieg sieht. Die Macht der Schildkröte wird erwachen! Die Zeit ist nah!

Düstere Prophezeiungen aus anderen Segmenten

An die Völker Karnikons

Traurig bin ich dieser Tage, denn der See zeigt Schmerz und Leid! Schau ich hinein, so seh ich untotes Gebein. sie tragen und heben ein junges Leben empor. Sie schwammen auf längst versunkenem Holz zuvor. Die knochige Hand hebt schützend und sanft das ledrige Ei. So Meile um Meile die Toten ziehn, passieren das Tor hinauf zu den Dreien! Wo sie einst geboren und wütend gerungen, da soll sich das junge Leben befreien. Soll schlüpfen aus Schale wo der Vater geboren, an befleckter Stelle zum neuen Herrscher erkoren.

Ualsuk, Sprecher des Orakels der See

Das Buch der Zeitgeschichte, Blatt 423021

Orakel im Jahr der Gestirne

Preis sei Than*Dar

Während der Traumtage fragte Enric can Garain das Orakel der See: „Soll ich mich auf einen Krieg vorbereiten?“ Die Runensteine wurden geworfen.

Für die Vergangenheit:

Gezogen wurde die Rune Eivatz – Eibe

Für die Gegenwart:

Gezogen wurde die Rune Laggutz – Wasser

Für die Fragen der Zukunft:

Gezogen wurde die Rune Ansuds – Wind

Für die Antworten der Zukunft:

Gezogen wurde die Rune The – Pfeil

Der Orakelpriester trat vor die Welt hin und verkündete den Spruch ohne Zögern und mit großer Sicherheit: „NEIN, du sollst dich nicht für den Krieg vorbereiten“

Sowohl der Orakelpriester als auch Enric can Garain waren überzeugt, dass die Antworten tiefe Wahrheit enthalten und nahmen sie als Bekräftigung des eingeschlagenen Weges.



Chnums Macht

Siegfried stand vor den Tempeltoren von Chnums Macht und bewunderte wieder einmal die Arbeit der Architekten. Chnums Macht war eine stark befestigte Tempelstadt, was hier in der Nähe zu Kriegoria sicherlich eine vernünftige Maßnahme war, aber trotz der militärischen Prägung ließ der Tempel nichts an der Pracht und Schönheit vermissen, die dem höchsten Gott angemessen war. Das einzige was den Anblick ein wenig störte war jener Rekrut aus Rûnor, der an den Giebel des Tempels genagelt worden war, nachdem man ihn des nachts in jenem Stall erwischte, in dem der Tempelwidder mit seinen Ziegen untergebracht war. Das konnte man dem Mann natürlich nicht durchgehen lassen, die Ziegen waren allein der Priesterschaft vorbehalten.

Die gestrigen Einweihungsfeierlichkeiten waren ein großer Erfolg gewesen, Gläubige aus der ganzen Provinz und auch von weiter her waren gekommen, um den größten aller Götter zu huldigen. Nur schade, dass weder Georg von Getreidesegen noch Graf Justus auf Grund ihrer anderen Verpflichtungen an der Feier teilnehmen konnten. Natürlich würde die eigentliche und abschließende Weihe erst heute stattfinden, mit nur wenigen ausgewählten Priestern im Allerheiligsten tief im Inneren des Haupttempels.

Als es schließlich soweit war und die letzten Rituale zu Ende gingen, spürte Siegfried wie ihn Chnums Macht stärker denn je durchfloß. Er öffnete seinen Geist und hieß die göttliche Kraft willkommen, welche ihn vollständig erfüllte. Seine Sinne schärfen sich auf eine Weise, wie er es noch nie zu vor erlebt hatte und neue Sinne eröffnete ihm eine neue Sicht auf die Welt. Er ließ seinen geistigen Blick über die Lande außerhalb des Tempels schweifen. Friedlich schienen sie dazuliegen, doch jederzeit konnten sie von Horden feindlicher Krieger überschwemmt werden. Diese kämen von jenseits der Grenze aus Kriegoria, wo der Legende nach die finsternen Drei die Söhne des Urbösen geboren wurden. Auch dorthin ließ Siegfried seinen Blick schweifen. Dort lebten die Völker in Knechtschaft dieser grausamen Götter und ihrer abscheulichen Diener. Plötzlich spürte Siegfried eine finstere Präsenz, die wie ein Schatten auf dem Land lag. Und dann griff sie an! Siegfried wankte unter dem Ansturm der finsternen Kraft und Chnums Macht erbebte. Aber Siegfried war nicht nur Hohepriester dieses Vorpostens der Lichtwelt geworden, weil er ein guter Prediger war. Er war ein wahrer Streiter seines Gottes, stark im Glauben und von großer Charakterfestigkeit. Siegfried sammelte seine Kraft und blockierte den Angriff, dann schlug er zurück. Lange wogte der Kampf hin und her, doch schließlich durchbrach ein Angriff Siegfrieds die gegnerische Verteidigung und traf ins Ziel. Er spürte, wie sein Feind wankte und setzte nach. Dem hatte der Finstere nichts mehr entgegenzusetzen, der dunkle Turm zerbarst und begrub den feindlichen Priester unter sich. Sein Schatten hob sich von den Landen und es wurde Licht.

Die Geschichte Dandairias in den letzten zwanzig Jahren

(Teil 1)

Die Lage in Dandairia ist so komplex, dass man sie, falls überhaupt, nur verstehen kann, wenn man die Vergangenheit kennt, aus der sie sich entwickelt hat. Daher habe ich mich während meiner Reise nach Freiheit in die zahllosen Quellen vertieft und versuche hiermit einen einzigen möglichst objektiven Text vorzulegen. Ich hoffe das ist gelungen, sollte jemand dies lesen und Ergänzungen oder Verbesserungen haben, werde ich diese gerne aufnehmen, soweit ich sie verifizieren kann

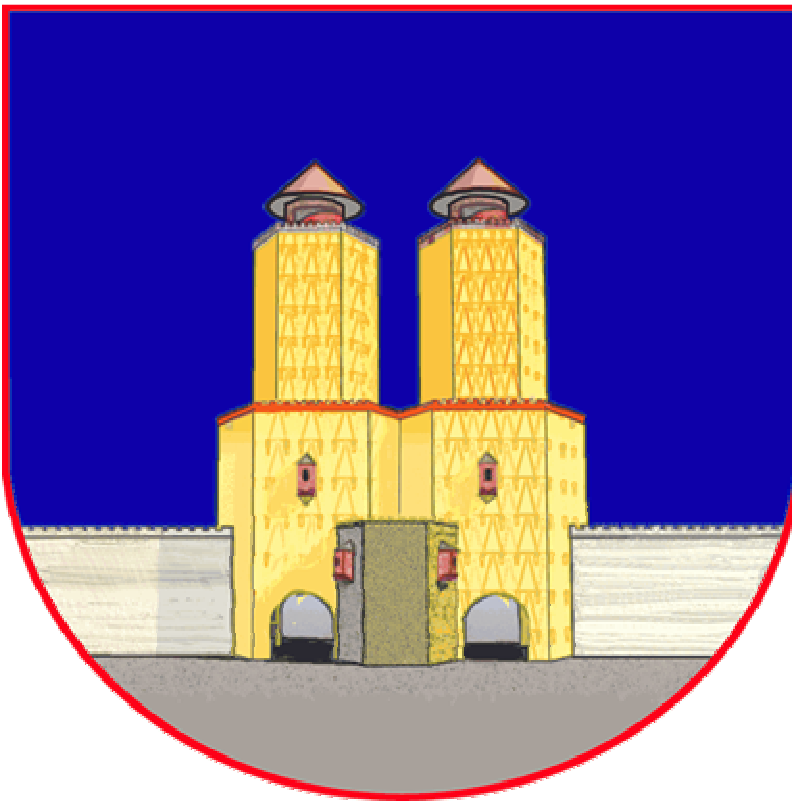
Justus Quintus, Hochmeister der Chnumiten

400 bis 414 n.P.

Anfang des 5. Jahrhunderts nach dem Sieg zu Pondaron war Dandairia von einem bunten Völkergemisch aus Menschen, Elfen, Zwergen, Gnomen und Halblingen bewohnt. Es war ein wunderschönes Land aus uralten Wäldern, sanften Hügellandschaften, kultivierten Ebenen und einiger urtümlicher Gebirgszüge. Trodar I. war der König des Reiches, welches trotz der Finsternis im Velatorgebirge und gelegentlicher Scharmützel mit den Piraten des Korruptus von Elcet eine friedvolle Zeit erlebte. Doch als Trodar im Jahre 405 n.P. verstarb und sein Bruder Trelon die Macht ergriff, sollte sich dies ändern. Während die Menschen Dandairias zuvor den Einen Gott Aene anbeteten, brachte er ihnen den Pantheonsglauben der Nichtmenschlichen Völker nahe und sah in Chnum den obersten der Götter und den einzigen, den Menschen anbeten sollten. In seinem religiösen Fanatismus griff er auch den einstigen Verbündeten Garunia an, mit der fadenscheinigen Begründung einer Grenzbegradigung. Doch seine Regierungszeit war nur von kurzer Dauer, denn schon bald brach das Jahr des Feuers über Myra herein. Große Teile Dandairias wurden verwüstet und seine Bewohner dezimiert, wobei die Menschen, wegen ihrer Anpassungsfähigkeit noch am besten wegkamen. Die alte Hauptstadt Gormadan wurde völlig zerstört. Ein Nomadenvolk wanderte ein und übernahm die Herrschaft. Sein König hieß Trier und er war bereits ein alter Mann als sein Volk in Dandairia eintraf. Wie die Einheimischen war er ein Anhänger des Lichts, doch seine Tochter Dianla war auf den Wanderungen des Volkes mit der Finsternis aus Kriegoria in Berührung gekommen und war ihr erlegen. Als sie im Jahr der Spinne 413 n.P. ihrem Vater auf den Thron Dandairias folgte, begann eine neue schreckliche Zeit für das Land. Im Inneren wurde versucht die Anbetung Kur-Tulmaks und der Schwarzen Mutter mit aller Gewalt durchzusetzen und die Erinnerung an früheren Könige des Lichts vollständig auszulöschen. Außenpolitisch führte Dandairia ihr Land in einen Krieg gegen seine Nachbarn Garunia und Elcet, offenbar ferngesteuert aus Kriegoria. Zunächst lief es gut für Dianlas Heere, doch dann kam es zu einer überraschenden Wende. In der neuen Hauptstadt Waldhausen führte ein junger Abenteurer von einfacher Geburt im Namen Jaffnas einen Aufstand

gegen Dianla an, sein Name war Wolfram. Es gelang ihm Waldhausen von der Finsternis zu befreien und Dianla gefangen zu setzen, doch noch war der Rest des Reiches in den Klauen ihrer Getreuen. Diese bildeten einen herrschenden Rat und versuchten Waldhausen zurückzugewinnen, doch blieb ihre Belagerung ohne Erfolg. Es ist nicht ganz klar wie dieses Patt gebrochen wurde, doch anscheinend inspirierte das Vorbild Wolframs große Teile des insgeheim noch immer lichttreuen Volkes, einschließlich der Nichtmenschlichen Völker. So konnten sich die Finsternen nicht länger halten und wurden in den Ophis abgedrängt. Wolfram wurde als Held der Stunde zum König ernannt.

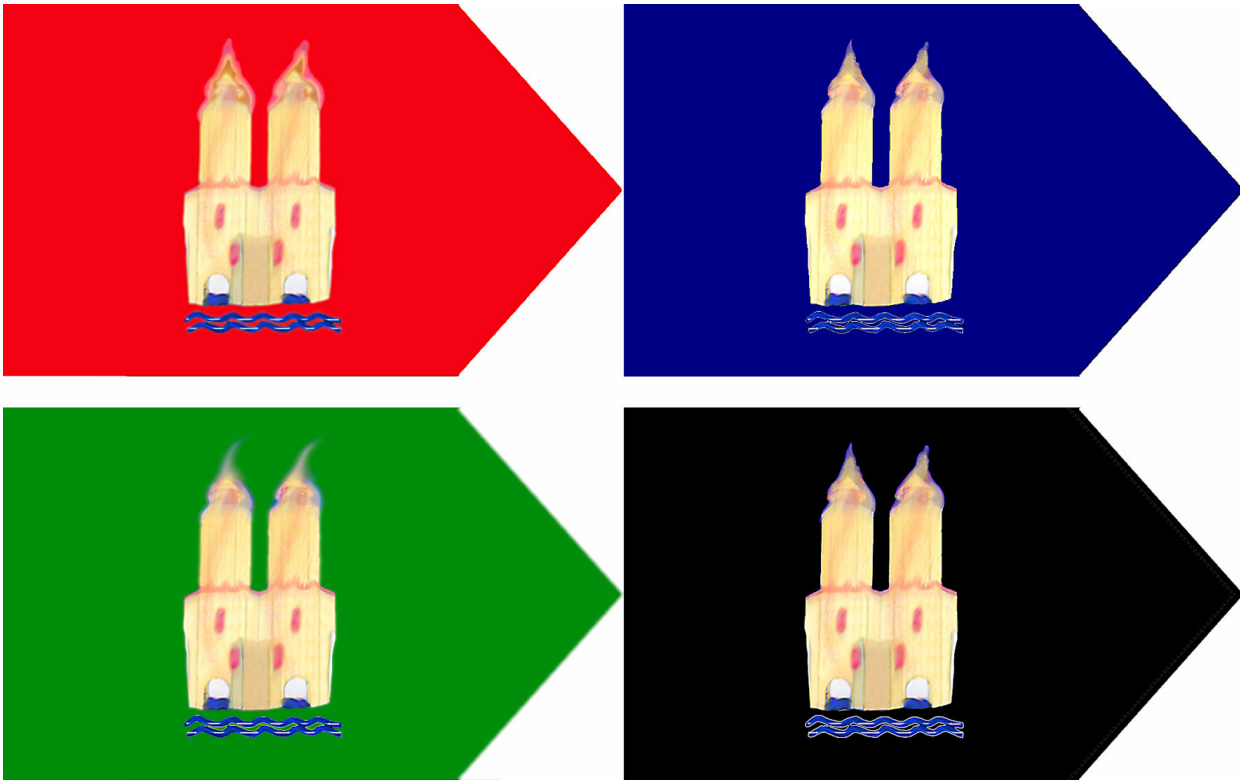
Flotten und Flaggen von Qassim



Mit Beginn des Jahres 423 nahm der Rat von Qassim einstimmig ein neues Wappen der Stadt an. Das neue, rot umsäumte Wappen zeigt das Hafentor, eines der Wahrzeichen der Stadt, in einer stilisierten Darstellung vor blauem Grund. Mauer und Wehranlagen symbolisieren die Wehrhaftigkeit, die offenen Tore zeigen die Offenheit der Stadt. Die Farben Rot, Gold und Blau wurden aus dem alten Wappen übernommen.

Gleichzeitig wurden auch die Flaggen der Kriegsflotten überarbeitet. Sie zeigen nun neben den Farben der Flotte auch jeweils eine vereinfachte und von einer Doppelflamme überlagerte Darstellung des Hafentors, meist über einer doppelten blauen Wellenlinie.

Die Flaggen der Roten, Blauen, Grünen und Schwarzen Flotte:



Nasker Kurier

Herausgegeben vom Rat der Stadt Nask im Jaguarmond des Jahres 423 n.P.

Rat bestimmt neuen Stadtfürsten

Nachdem der seit nunmehr 22 Jahren amtierende Stadtfürst Seron Vendur Galdras angekündigt hatte, sich wieder voll und ganz um sein Handelshaus zu kümmern und daher von den meisten öffentlichen Ämtern zurückzutreten, hatte (wie in der letzten Ausgabe berichtet) eine längere Suche nach geeigneten Kandidaten begonnen. Bei dieser Gelegenheit wurde der Rat der Stadt auch gleich „verjüngt“ und es wurden neben den traditionell vertretenen Gruppen auch ein Vertreter der jüngst gewachsenen Norytton-Bruderschaft aufgenommen. Bereits nach dem ersten Wahlgang herrschte Einigkeit über den Nachfolger, den wir hier kurz dem Volk vorstellen wollen:

Belteon Guelph Darimor, in seinem 32. Lebensjahr, wurde schon früh Mitglied der Handelsgilde, der er nun seit sieben Jahren angehört. Das Handelshaus der Tkadesh wird ihn einst als Erben sehen, doch es dürften noch einige Sommer vergehen, bis dieses Erbe anzutreten ist und in denen sich Darimor voll der Vertretung unserer schönen Stadt widmen kann. Darimor verfügt über eine fundierte Ausbildung als Herrscher und hat gleichzeitig sein Verhandlungsgeschick auf politischer Ebene bei der Neuvergabe der Stadtallmenden bewiesen, wofür ihm öffentliche Anerken-

nung zuteil wurde.

Darimor steht für einen innen- und außenpolitischen Neuanfang. Während im Inneren gut strukturiert, ist Nask außenpolitisch in den letzten Jahren eher unterrepräsentiert gewesen, da lange der innere Handel für ausreichenden Umsatz und Gewinn sorgte. Die Jahre haben aber gezeigt, dass im Außenhandel mehr möglich ist. Daher hat der Rat Darimor die volle Unterstützung bei allen außenpolitischen Unternehmungen zugesichert. Man hat aus der Vergangenheit gelernt, und wird nun vielmehr dem Stadtfürsten die Entscheidungsgewalt über die ausgesandten Flotten zubilligen. Die letzte Expedition verunglückte, weil sich Stadtfürst und Rat nicht auf eindeutige Befehle einigten und der Admiral eigenmächtig ins Unglück fuhr.

Außenhandel soll belebt werden

In seiner ersten Ansprache vor dem erweiterten Rat der Stadt und vielen Interessierten sprach sich unser neuer Stadtfürst Belteon Guelph Darimor für eine Belebung des Außenhandels aus. Man habe in der Vergangenheit zwar einige Fehler gemacht, so der Stadtfürst, aber dies dürfe nicht dazu führen, alle Segel zu reffen und im Hafen liegen zu bleiben. In der Rede wurden die Aussendung stadteigener Flotten sowie eine diplomatische Offensive angekündigt, die zunächst die Situation mit den Nachbarreichen klären soll. Im Inneren sei alles in Ordnung, so Darimor, hier bedankte er sich ausdrücklich bei seinem Vorgänger Galdras.

Seron Vendur Galdras bereitet Expedition vor

Der zurückgetretene Stadtfürst Galdras bereite sich auf eine Expedition vor, wie aus einem kurzen Brief an den Rat der Stadt bekannt wurde. Er habe vor, endlich privat das zu realisieren, was ihm in der Vergangenheit als Stadtfürst nicht möglich war: Mit seinem Schiff neue Häfen für den Handel zu erschließen. Galdras' Vorstoß wurde vom neuen Stadtfürsten begrüßt, denn er füge sich nahtlos in die Handelsoffensive ein. Darimor stellte gar Zuschüsse aus der Stadtkasse in Aussicht, da das Vorhaben den Interessen der Stadt diene. Obwohl Galdras privat für sein Handelshaus reist, kündigte er an, alle wichtigen Erkenntnisse mit dem Rat der Stadt zu teilen. Der Stadtrat sagte ihm daraufhin neben finanzieller auch diplomatische Unterstützung im Falle der Notwendigkeit zu.

Darimor betont Neutralität in einer Grundsatzrede

In einer öffentlichen Rede zum Volk bekundete unser neuer Stadtfürst die außenpolitische Neutralität der Stadt. Man habe keine Interessen, in Kriege oder militärische Konflikte einzugreifen. Allein der Handel solle die Außenpolitik bestimmen. Außerdem habe man größtenbedingt auch gar nicht das Gewicht, in irgendeinem Konflikt eingreifen zu können.

Ausdrücklich davon ausgenommen wurden allerdings Piraten oder fremdstaatliche Kaperaktivitäten. Diesen Aktivitäten werde man durch eine mehr als ausreichende Bewaffnung der Handelsflotten begegnen. Mit lahmen Holks sei in diesen Zeiten kein Heller zu erwirtschaften, so der Stadtfürst. Man müsse schon gute, wendige Schiffe und ausreichend Eskorte mitschicken, wenn man nicht ein leichtes Opfer sein wolle. Man werde allerdings keinen potentiellen Handelspartner mit eroberungsfähigen Heeren verunsichern, sondern ganz auf die Verteidigung der eigenen Flotten hinarbeiten. Auf eine Anfrage der Fernhändler, ob man Jägerflotten gegen die Piraten einsetzen werde antwortete Darimor ausweichend. Man werde sich gegen Piraten alle Optionen offen halten, auch die einer Jägerflotte, so der Stadtfürst, aber man werde nicht alles publik machen können, damit die Maßnahmen ihre Wirkung nicht vorzeitig verfehlen.

Norytton-Tempel renoviert

Die groß angelegte Spendenaktion der Norytton-Bruderschaft zeigte durchschlagenden Erfolg. Mehre tausend Goldstücke waren zusammengekommen, woran der Stadtrat auch einen wesentlichen Anteil hatte (wir berichteten). Mit diesem Geld ist nun der Norytton-Tempel der Stadt durchgängig renoviert worden und erwartet im Jaguarmond seine Einweihung. Neben dem ständigen Sitz im Stadtrat hat damit die Bruderschaft ein weiteres großes Ziel nahezu erreicht.

Macht des Eises

Ich weiß nicht, wo ich anfangen soll. Die ersten Jahre meines Lebens sind wie aus meinem Gedächtnis gestrichen. Das früheste, an das ich mich erinnere, ist das Gesicht Dra Abu Custs, der mich in den Armen hielt. Sein etwas schwächlich erscheinendes Gesicht war mit kleinen Eiskristallen überzogen. Der Wind wehte seine langen dunklen Haare vor seine leuchtenden Augen. Dann wurde es wieder dunkel vor meinen Augen.

Als ich im Warmen wieder zu mir kam, konnte ich mich an nichts meiner Kindheit erinnern. Mir wurde erzählt, ich sei der Sohn Dra Abu Custs und seiner verstorbenen Frau. Ich weiß nicht, wie sie aussah oder andere Einzelheiten über sie. Immer wenn ich auf sie zu sprechen kam, schwiegen die Leute oder lenkten vom Thema ab.

Das nächste, was mir in den Sinn kommt, ist, wie ich die Schwerter mit meinem Lehrmeister kreuzte. An diesen Tag kann ich mich noch erinnern, als ob es gestern gewesen wäre. Es war ein kalter Wintertag in der Eiswüste Shetolas. Es waren gerade mal 13 Jahre, die ich in Shetola weilen sollte. Ich war mir bewusst, dass ich bereits besser war als mein Lehrmeister im Führen der Klinge, doch ich wollte es nicht offenbaren, noch nicht. In den Monaten der Lehre in der Eiswüste, welche ich nur mit

ihm verbrachte, sollte er mich lehren, mein Schwert zu führen und mich durch die Jagd selbst zu ernähren. Als wir an diesem Tag gerade auf der Jagd nach unserem Abendessen waren, vernahm ich auf einmal den Schrei meines Trainers. Vom Schock gebissen drehte ich mich um und sah ihn auf dem Boden liegen. Ein Boleron saß auf ihm und bohrte gerade seine scharfen Reißzähne in seine Kehle. Ich stand wie gelähmt da und konnte nichts tun als zuzusehen. Mein Bogen fiel zu Boden. Die Zeit schien still zu stehen, auch war kein Ton zu hören außer das Angst einflößende Wehen des Windes, der sich zum Sturm zu formen begann. Der Boleron hob seinen Kopf und blickte zu mir. Ich sah ihm tief in die Augen und meinte, seine Seele sehen zu können. Ich war mir sicher, das nächste Opfer zu sein, doch selbst mein wachsender Wille, die Flucht zu ergreifen, schaffte es nicht, meine Beine zu bewegen, welche wie im Boden festgewurzelt schienen. Meinen Blick konnte ich ebenso wenig senken. Ich war ihm hilflos ausgeliefert.

Bolerone, diese riesigen Wölfe, gelten als gnadenlose Jäger. Sie sind zwar eher selten in den Eiswüsten Shetolas, doch sind sie es, die für die meisten durch Tiere verursachten Todesfälle in Shetola verantwortlich sind. Sie dienten zwar als Reittiere der shetolanischen Heerführer, doch diese wurden lange im Verhalten dieser Tiere geschult. Man bewies schon extremen Mut, wenn man das Ziel verfolgte, ein shetolanischer Heerführer zu werden, denn es war die letzte Reifeprüfung vor der Ernennung zu einem solchen, die Loyalität eines Boleron zu erringen. Nur einer von Zehnen kehrte lebend von einer solchen Mission zurück. Manche kamen sogar erst nach drei Monaten erfolgreich zurück.

Doch mein Wissen über diese Tiere nutzte mir zu diesem Zeitpunkt nicht viel.

Ich wartete nur darauf, dass er zum Sprung ansetzt und mich zerfleischt. Er war schwarz, nicht wie die üblichen weißen Bolerone. Die Stille der puren Blicke wurde durch das Krächzen einer Krähe unterbrochen. Der Boleron senkte seinen Kopf wieder, nahm meinen toten Lehrmeister in sein Maul als hätte er kein Gewicht und machte sich auf den Weg. Als ich mich nach einiger Zeit wieder bewegen konnte, sackte ich in mich zusammen. Was sollte ich nun tun? Ich kannte den Weg in die Stadt nicht. Abgesehen davon wäre Dra Abu Cust enttäuscht von mir gewesen, wenn ich vorzeitig zurückgekehrt wäre. So dachte ich zumindest in diesem Zeitpunkt. Ich beschloss noch zwei weitere Monde in unserem kleinen Lager in der Eiswüste zu verbringen. Dies war genau die Zeit, die ich mit meinem Lehrmeister noch zu verbringen hatte. Ich würde Dra Abu Cust nicht enttäuschen! Nein! Alles, nur das nicht! Mir wurde zu diesem Zeitpunkt erst richtig bewusst, dass eine seelische Verbindung zwischen uns existieren musste. Nicht wie ein Sohn zu seinem Vater...es war irgendwie eine magische oder gar göttliche Fügung. Ich eilte zum Lager zurück, suchte mir etwas Feuerholz für ein Lagerfeuer zusammen, welches ich nach einiger Zeit erfolgreich entzünden konnte.

Den Rest des Tages verbrachte ich damit, viel über die Beziehung zwischen Dra Abu Cust und mir nachzudenken. Mein Lehrmeister wurde mir egal, mir kam es schon so

vor, als hätte ich nie einen gehabt. War es gar Xnum, der die Bindung zwischen mir und dem Herrscher Shetolas beeinflusste? Bin ich vielleicht gar nicht sein leiblicher Sohn? Wurde ich überhaupt in Shetola geboren? Wurde ich überhaupt geboren? Hat er mich gar aus dem Totenreich genommen? Viele Fragen durchflossen meine Gedanken an diesem Tag. Doch nie würde meine Loyalität zu meinem Vater schwinden.

Der Sturm der sich angekündigt hatte, suchte wirklich in dieser Nacht mein Lager heim. Auch den nächsten Tag verzog er sich nicht. Ich wusste zwar, dass es gefährlich ist, bei einem shetolanischen Eissturm seine Unterkunft zu verlassen, doch der Hunger trieb mich heraus. Ich wickelte ein Hasenfell um die Hand, in der ich den Speer hielt, denn der Handschuh wärmte nicht genug. Nach einer Minute außerhalb der Hütte bestanden meine Haare schon aus Eis. Ich ging in den niedrigen „Wald“, welcher mir ein wenig Windschutz bot. Nun musste ich nur noch einen Tierunterschlupf finden, denn auch Tiere wagten sich nicht raus. Ich kam an einer Schlucht vorbei, welche sich mitten durch den Wald zog. Ein Adler hatte auf einem Vorsprung sein Nest und hatte gerade seine Flügel über seine Eier gehoben, um den kommenden Nachwuchs zu schützen. Ich war gewillt, den Adler und seine nahrhaften Eier als Mahlzeit für diesen Tag zu nehmen. Ich trat etwas vor, um zum Abstieg anzusetzen, doch das Eisstück unter meinem Fuß zerbrach und ich fiel auf den Vorsprung, auf dem sich das Adlernest befand. Mein Speer glitt aus meiner Hand und fiel in die Schlucht. Ich hatte gewiss Glück gehabt, auf dem Vorsprung und nicht in der Schlucht gelandet zu sein, doch auf dem Rücken liegend mit einem wütenden Adler zu ringen, der sein Nest verteidigt, ist nicht gerade der schönste Zeitvertreib, den ich mir zu diesem Zeitpunkt vorstellen konnte.

Er hatte mich schon übel verwundet, als er sich in die Lüfte schwang, um von oben auf mich herab zu stoßen. Ich schloss meine Augen, riss meine Hände vor mein Gesicht und wartete auf den Aufprall seiner Klauen. Ein Schrei des Adlers ließ mich meine Augen aufreißen. Ich glaubte nicht, was ich sah, ich sah IHN! Ich sah den Boleron, der meinen Trainer getötet hatte, wie er den Adler aus der Luft angelte, um so zum wiederholten Male mein Leben zu verschonen. Er verschwand so schnell, wie er gekommen war. Ich war zu diesem Zeitpunkt mit den Eiern zufrieden, sie würden den größten Hunger stillen. Ich legte sie behutsam in meinen Rucksack und stieg die Schlucht wieder hinauf.

Oben angekommen, schaute ich nach, ob ich den Boleron irgendwo sah, doch das Einzige, was meine Augen erblickten, war der tote Adler, der mir zu Füßen lag. Wollte der Boleron mich langsam in der Wildnis verenden lassen, oder was war sein Plan? Hielt auch hier Xnum seine Hand über mich? War es unter Umständen Xnum in Tiergestalt? Ich wusste nicht, woran ich war. Das Einzige, was ich wusste, war, dass ich schleunigst ins Lager musste.

Nach dem Sturm machte ich mich auf die Suche nach dem Boleron. Ich beschloss, mehr über ihn herauszufinden. Doch trotz tagelanger Suche fand ich keine Anzeichen von ihm. Die restlichen zwei Monate vergingen ohne große Erlebnisse, doch ich lern-

te gut mit der shetolanischen Wildnis umzugehen.

(Fortsetzung folgt)

Das Blut der Erdgöttin

Auna Beson

Die Arbeiten in den oklischen Minen ruhten , und die Kakima Sangharlas feierten die Auna zum Ruhm und zur Ehre Besons.

Bauern, Pelzhändler, Jäger und schließlich die Sucher und Hauer der Minen zogen in freudiger Erwartung gen Sangharla, um Waren zu tauschen, Verwandte zu treffen, dem Met und dem Rauschgras zuzusprechen, um schlicht die harten, arbeitsreichen Tage für einige Zeit zu vergessen und zu loben und preisen die Güte Besons.

Sangharla quoll förmlich über von Besuchern der Feierlichkeiten, und das lautstarke Feilschen der Händler, durchmischt mit fröhlichem Lachen und Singen wehte durch die Stadt. Es war, wie jedes Jahr, ein Atemholen, ein letztes Freudenfest vor den kalten Tagen des Winters. Jedenfalls für die Allermeisten der Einwohner und Besucher Sangharlas – für einige dagegen, gab es durchaus Grund zu Sorge.

Hoda, der Hauer

Hoda hielt sich abseits des allgemeinen Trubels. Es gab niemanden der ihn erwartet hätte und die Verlockungen der Tavernen – „Kommt, köstlicher Met – frisch gebraut – kostet – Gaaanz billig – beste Qualität- Rauschgraaaas!!! – Kommt“, hielten sich in Grenzen.

Hoda stand der Sinn nicht nach Rausch und Zerstreung; er sorgte sich um seine Zukunft. Ihm und den anderen Hauern hatte man gesagt, für dieses Jahr wären die Arbeiten in den oklischen Minen beendet. Unvorstellbar bislang, war doch der Bedarf am „Blut der Erdgöttin“ ungebrochen hoch. Es schien also doch eine gewisse Wahrheit in den unter den Minenarbeitern kursierenden Gerüchten zu liegen – die Lagerstätten in den bisherigen Stollen drohten zu versiegen. Zwar gäbe es noch genug des heiligen Metalls , um die Arbeiten auch noch im nächsten Jahr fortzusetzen, doch wie lange noch, wusste niemand zu sagen, auch (oder erst Recht nicht, wie die Hauer sagten) nicht die Sucher.

Mit Einbruch der Dunkelheit vertrieb ein eisiger Wind, ein früher Vorgeschmack auf den Winter die Essensgerüche, die fröhlichen Stimmen und deren Besitzer von den Straßen Sangharlas. Die Lichtbringer gingen gemessenen Schrittes durch die Gassen, um die Öllampen zu entzünden, die dann die ganze Nacht hindurch Sangharla erleuchten würden.

Hoda straffte die Schultern, schlug den abgetragenen Wolfspelzmantel um sich und stieg jetzt zielstrebig die aus dem schwarzen Fels gehauenen Stufen hinauf zur Bluthalle, dem Schrein der Erdgöttin. Ein letzter Blick zurück zeigte ihm, die Lichter und Feuer der Stadt, dann verbarg Thedaras Hain das nächtliche Sangharla. Dunkelheit umfing ihn und der vertraute Geruch nach Brombeeren, Holunder und einer Vielzahl von Gewürzkräutern. Rasch fanden seine tastenden Finger, altes, trockenes Holz und bald brannte ein kleines Feuer inmitten des Schreins. Nun erst kam Hoda zur Ruhe. Mit Bedacht streute er die heilige Kräutermischung in die offenen Flammen. Knistern folgte, die Flammen änderten ihre Farbe hin zu einem tiefen violett, Rauch kräuselte in der Luft und süß breitete sich der Duft der Gaben Thedaras über ihren Schrein. Wie man es ihn gelehrt hatte, schloß Hoda die Augen und sog den betörenden Duft in sich ein.

Lange, lange Zeit saß er so – die Geräusche der Nacht schwanden, die Gerüche des heiligen Haines verblassten – und Hoda wartete, wartete auf ein Zeichen Thedaras, der heiligen Erdgöttin, deren Priester ihn einst großgezogen hatten.

Das Feuer war erloschen, der neue Morgen zeigte sich schon über den Bergen des Peristera, als Hoda sich erhob, die steifen Glieder streckte und plötzlich die Veränderung bemerkte. Ein schwaches, kaum merkliches Glimmen lag über der Bluthalle und ein seltsamer, unbekannter Geruch lag in der Luft. Ein metallischer Geruch Metall, ein Hauch von dem Blut der Erdgöttin! Thedara hatte seine Gebete erhört.

Ruhig und zufrieden stieg Hoda hinab in die erwachende Stadt.

Weiß wie Schnee, Rot wie Blut, Schwarz wie Eisenholz

Der leichte, pulvrige Schnee knirschte unter den Schritten seiner beschlagenen Stiefel. Mit den ersten Tagen des Drachenmondes hatte der Winter Einzug gehalten in Sangharla. Schon jetzt kniehoch, kündete die weiße Pracht von einem strengen und langen Winter.

Zunächst hatte der ehemalige Hauer nichts mit der ungewohnten Freizeit anzufangen gewusst. Nach über einem Mond des Müssiggangs aber hatte er gewisse Gewohnheiten entwickelt – langes Ausschlafen, ein maßvolles Frühstück und dann ein ausgedehnter Spaziergang durch die eingeschneite Stadt.

Am Platz der Schmiede angekommen bestaunte er die Kakimamenge, die sich vor der Pforte des Gildenschiffes versammelt hatte. Neugierig schob er sich, unter Püffen und Stößen durch die aufgeregte Plappernden. Vorne angekommen, wandte sich sein Blick wie von selbst auf die tiefschwarze Säule aus Eisenholz. Mühelos hielt er dem Gedränge um ihn herum Stand und erkannte rasch den Grund der allgemeinen Aufregung – ein großes, gewachstes Pergament prangte von kupfernen Nägeln gehalten an der „Schwarzen Säule Sangharlas“.

Öffentliche Bekanntmachung

Gegeben zu Sangharla am ersten Tage des Drachenmondes im Jahre der Nebel

„Den Kakima der Stadt Sangharla und den Bewohnern der Provinz Min sei kundgetan der Beschluss des Hohen Rates.

Dem Entdecker einer neuen, ergiebigen Kupfer-Lagerstätte sollen aus dem Stadtsäckel 3333 artakakimsche Zwölfblätter zum Geschenk gemacht werden. An Wakima kann die Summe auf Wunsch auch in Gold ausgezahlt werden. Dem Finder wird darüber hinaus das Angebot unterbreitet, die Arbeiten an den neuen Lagerstätten zu leiten, so dieser über die notwendigen Kenntnisse verfügt.“

Gezeichnet Kaabal t`Sangharla , Beha Ynom t`Artakakima, für den Hohen Rat

Entgegen aller Ratschläge brach Hoda, der Sucher schon am nächsten Morgen auf. Ein stetiger Wind blies vom Thysias heran, und einzelne Böen wirbelten die Schneekristalle weit hinauf, wo sie in allen Farben des Lichtes funkelten und leuchteten.

Seine letzte Kupferblüte hatte er einer Gruppe spielender Kinder geschenkt und sich an deren freudigen Davonstürmen erfreut, welches sie sicherlich in die Gasse der Zuckerbäcker führen würde. Nachdenklich betrachtete er seinen nun leeren Beutel und roch vorsichtig daran .Ja. – noch immer lag ein Hauch des einzigartigen Duftes des Blutes der Erdgöttin darin. Seine Nasenflügel blähten sich – und tief nahm er den Geruch in sich auf. Entschlossen warf er den Beutel weg. Er war bereit. Der Segen The-daras ruhte auf ihm, und er würde zurückkehren – als neuer Meister der Minen.

(wird fortgesetzt)

Schlacht am Nathanmund 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 Schlach-

ten 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 Meerestahl 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 Nebcatlan hatten die Oberhand behalten, über hundert der Schiffe von Anrash'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 niedergerungen. 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 verraucht 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 einstmals 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 Soge wußte? Was wenn es ihn nicht mehr gab? Oder wenn alle der Nebcatlain 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 Nebcatlinatlar 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.

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!“



Die Geschenke Argentors

Aus den Geheimen Schriften des Kin Parin Surs, wiedergefunden in der
Verborgenen Bibliothek des Moranao-Stadttempels zu Qassim.

Hinweis des Herausgebers: *Seltsamerweise wird in den Schriften immer wieder auf den Langen Winter Bezug genommen, doch dürfen wir als gesichert annehmen, dass die fragliche Kopie der Schriften Kin Parin Surs lange vor Beginn des Langen Winters für den Tempel des Moranao angefertigt wurde; das Original ist offensichtlich während des Langen Winters leider verloren gegangen, wie so vieles andere auch. Vielleicht aber ging in jener Zeit auch die Erinnerung an einen anderen Langen Winter verloren, der weit vor den uns bekannten Geschehnissen bereits schon einmal Karnikon heimsuchte?*

Geben ist besser denn Nehmen – die Geschenke Argentors

Geben ist seliger denn Nehmen – diesen Spruch hört man oft. Doch woher kommt er? Und was soll das heißen?

Gut, mag sein, dass Schenken auch dem Geber häufig Freude macht. Und freiwillig zu geben ist oft günstiger, als wenn einem genommen wird. Doch reichen diese Sonderfälle aus, um ein solches geflügeltes Wort hervorzubringen und rechtfertigen?

Doch es gab einst einen, der es sich zur Aufgabe gemacht zu haben schien, die Wahrheit dieses Worts zu beweisen, und wer weiß – Euer demütiger Chronist mag es nicht ausschließen – vielleicht war er es sogar, der es dereinst geprägt hat.

Die Rede ist, wie könnte es anders sein, von Argentor, der aber schließlich doch zu weit ging und nehmen wollte, was ihm nicht gegeben wurde. Seit jener Zeit ist er nun verbannt in die Wüste, weitab seiner alten Reiche.

Doch vor diesen dramatischen Ereignissen war er der beliebtesten Götter einer, gerade auch bei vielen seiner Standesgenossen, was nur wenige Götter von sich sagen können. Es war aber nicht nur seine freundliche Art, sein Charme und sein Intellekt, der ihm so viele Freunde verschaffte, es war vor allem seine Freigebigkeit und es waren seine raffinierten und treffsicheren Geschenke – aber natürlich auch, wie er sie schenkte.

Davon nun will ich an dieser Stelle berichten.

Die Flöte des Orphal

Orphal von Nebenan war immer ein großer Liebhaber der leichten Musik, wenn er selbst auch lange Zeit wenig Fähigkeiten in dieser Richtung zeigte. Doch lange Zeit mußte er seinen Neid auf das Flötenspiels des Hirtengotts nähren.

Schließlich erbarmte sich Argentor seiner und schenkte ihm eine Flöte von Elfenbein und Silber. Als Orphal zunächst aber wenig Begeisterung zeigte, erklärte ihm Argentor deren Besonderheit: Wer immer der rechtmäßige Besitzer dieser Flöte ist, der kann auf ihr spielen wie der höchste Meister, doch kein Fremder wird ihr auch nur zwei zusammenpassende Töne entlocken. Orphal zeigte sein berühmtes trunkenes Grinsen, als sich ihm die daraus erwachsenden Möglichkeiten für Partyscherze und –wetten erschlossen. Doch mehr noch: Wenn er damit zum Tanz aufspiele, könne keiner mehr die Füße stillhalten, sei er nun Gott, Elf, Mensch oder Tausendfüßler.

Bald war Orphal nicht mehr ohne seine Flöte zu sehen, und er entwickelte sich zu einer rechten Plage. Nicht jeder liebt es, bei jeder Gelegenheit zu tanzen und dabei zusehen, wie die Musiker den ganzen Met oder das ganze Bier oder was auch immer ganz allein leeren. Vor allem, wenn es im wesentlichen nur ein Musiker ist und man sich auf jeden Schluck freuen muss, den dieser zu sich nimmt, denn nur dann kommt man etwas zum Luft holen...

Im Schatten dieses Aufruhrs blieben Argentors eigene Umtriebe lange unbeachtet. So merkte auch lange niemand, dass er neben Orphal der Einzige war, der zu dessen Flötenmusik nur freiwillig tanzte.

Später, nachdem Argentor schon lange verbannt war, soll die Flöte dem Orphal bei einem neuntägigen Besäufnis in einem ungenannten Ort im Ophis Karnicons abhanden gekommen sein. Angeblich sind seine Diener dort immer noch auf der Suche nach dem wertvollen Stück.

Der Maßstab des Thagoth

Dem Thagoth schenkte der Argentor einst einen Maßstab nach Thagoths eigener Elle. Dieser Maßstab aber war wunderbarst gearbeitet aus Elfenbein, Mahagoni und Alabaster. Er zeigte dem Thagoth die Größe eines Senfkorns ebenso an wie den Umfang Myras selbst, und alles dazwischen. Viele schöne Türme baute Thagoth mit seiner Hilfe. Doch nie erfuhr er, dass die Tür jedes Hauses, das mit Hilfe dieses Maßstabs geplant und errichtet wurde, sich dem Argentor zu jeder Zeit öffnete, sei sie geschlossen und versiegelt. Denn eingelassen in den Stab war das heilige Blausilber, das Argentor höchstselbst geschürft und geläutert hatte.

Als der Argentor aus der Runde der Götter verbannt war, trauerte Thagoth sehr, denn er hatte dessen Spässe immer sehr unterhaltsam gefunden, war er doch selbst nie Opfer von Argentors Scherzen geworden. Es heißt, bald danach habe er den Stab einem seiner Hohepriester zu Karnikon in Verwahrung gegeben, als seine Tempel noch zahlreicher waren als heute, doch niemand weiß heute mehr, wer und wo dies gewesen sein mag.

Das Gefäß der Hen

Der Dame vom See war Argentor ganz besonders verbunden. Es heißt, seine Liebe für sie und ihre Liebe für ihn sei der eigentliche Grund für sein erstes Zerwürfnis mit Chnum gewesen. Ein Pfand dieser Liebe war das Gefäß, das Argentor einst der Hen schenkte, damit sie den Silbernen See immer bei sich führen könne – nicht nur das Wasser des Sees, nein, den See selbst. Denn dieses Gefäß, nicht größer als ein Weinkrug und gänzlich getrieben aus Argentors eigenem Metall, schuf eine Verbindung zum See selbst und erlaubte Hen, wo immer sie auch sei, ja so gar in der Verbannung, in Verbindung mit seinen Geschöpfen zu bleiben.

Doch auch Argentor blieb über dieses Gefäß, das ihr so ans Herz gewachsen war, mit ihr in Verbindung – und über sie mit der Macht ihres Sees.

Als er in die Wüste verbannt wurde, sandte ihm die Dame ihren See in Form des Gefäßes nach. Doch der Vertraute, den sie damit im Geheimen betraute, – so heißt es – betrog sie. So ging das Gefäß der Hen verloren. Es heißt, es sei einst im Asylian-Archipel von Karnikon verborgen worden, um nie wieder dem Argentor dienen zu können – doch wo genau, bleibt der Legende unbekannt.

Auch wird berichtet, die Hen habe dem Argentor ein Kind geboren, doch heimlich. Denn dies geschah erst, nachdem dieser verbannt, das Kind die Frucht ihres letzten Zusammenseins. Der Name dieses Kindes soll Moran gewesen sein, doch schweigt die Legende darob, ob Sohn oder Tochter. Eine Zeit soll es zu As (Ys?) geherrscht haben, doch weiteres weiß die Chronik nicht.

Das Schiff der Olfar

Durch ihre Reittiere waren die Olfar dem Delphingott verbunden, wenn das Verhältnis auch nicht immer harmonisch war. Zu Anfang, so heißt es, seien viele Olfar auch grob mit den Tieren und Herolden Argentors umgegangen, hätten nach dem Vorbild mancher Reitervölker zu Lande Sporen und Zügel benutzt, um ihnen ihren Willen aufzuzwängen. Dies aber wollte Argentor nicht dulden. So sprach er einst zum König der Olfar: „Ich will Euch in meinem Reich dulden, doch nur so lange, als ihr meinen Geschöpfen nicht die Freiheit nehmt, die ihnen gebührt. Lasst ihnen ihre chaotischen Sprünge, denn sie sind ihre Freude. Lenkt sie nicht, sondern nennt ihnen nur das Ziel, und sie werden Euch dorthin bringen, wenn auch selten auf geradem Wege – denn das Leben ist mehr Chaos als Ordnung, und sie sollen seine Herolde sein.“

Der König aber fürchtete den Zorn Argentors, und so stimmte er zu. Zur Besiegelung des Bundes schuf Argentor ein Schiff aus Schwarz, Grün und Blau und übergab dieses den Olfar, dass es ihrem König Palast sei, zugleich aber dem Argentor ein Tempelschrein. Wo immer dieses Schiff fuhr, beruhigten sich die wütenden Wellen und versammelten sich die im Meer lebenden Geschöpfe, die Argentor gehorchten, um denen zu dienen, die mit dem Schiff reisten. Doch wer immer das Blut auch nur eines

Delphins vergoß, den verschlang das Schiff mit Haut und Haar. Denn dies war eines seiner Geheimnisse, dass es Leben nicht nur auf sich und in sich trug, sondern selbst besaß.

Als nun der Kampf zwischen den Göttern war, fielen die meisten Olfar ab von Argentor, nicht aber die Mannschaft des Königsschiffes. Sie nahmen es und flohen damit, um es an einem heiligen geheimen Ort zu verbergen. Es heißt, dieser sei nahe Tronjas gewesen, doch ist das Wissen darum lang entschwunden.

Das Licht von Unku

Einst lebte ein Weiser namens Turrunk an der Küste von Chelodarn. Er erforschte viele Dinge und verfasste viele Schriften, sammelte aber auch die Handschriften seiner berühmtesten Vorgänger, ließ sie durch seine Helfer kopieren und versah sie mit eigenen Kommentaren.

Dem Argentor wurde von seiner Gelehrsamkeit berichtet, und so besuchte er Turrunk eines Tages, verkleidet als alter Pilger. Turrunk beschäftigte sich zu dieser Zeit mit Elementmagie und Schiffsbau, und Argentor erkannte bald sein Genie. Fasziniert von den Entdeckungen Turrunks, beschloß er, diesen zu unterstützen. Doch zugleich fürchtete er, die Erfindungsgabe Turrunks könne diesen eines Tages auf Abwege führen, die den Zielen Argentors widersprüchen.

So konstruierte Argentor eine Lampe, die niemals ausgehen sollte und alles be- und ausleuchten konnte. Doch sollte sie nicht den Schatten bannen, denn ohne Schatten wird die Wirkung des Lichts nicht mehr gesehen. Diese Lampe aber, so wollte es Argentor, sollte Turrunk immer auch daran erinnern, sich nicht in seinem Elfenbeinturm mit seinen Büchern und Werkstätten einzuschliessen, sondern das Leben als das höchste Gut zu verehren, das die kalte Ordnung der ewigen Dunkelheit besiegt und dem Chaos Struktur verleiht. So sollte es ein lebendes Licht werden, mit den Schatten spielen und Bilder des Lebens außerhalb des Turms zeigen.

Argentor nahm dazu den Atem der Sonne – um diesen zu erlangen, mußte er dem Manuijan einen neuen Wagen erbauen – und hauchte ihn 12 Dutzend Glühwürmchen ein, die er von der Ildru erbeten hatte. Er destillierte aus dem Feuer dessen reine, elementare Essenz; er fügte nie endende, lebensspendende Luft aus den Reichen Godhs und Jaffnas hinzu; umgab das Ganze mit dem Wasser des Spiegelsees und erschuf aus der reinen Erde selbst ein kunstvolles Gehäuse, in dem die Glühwürmchen auf ewig unsterblich um die bebende Flamme tanzten, jedes wie eine winzige Sonne und zugleich zu jedem Zeitpunkt ein Auge auf diejenige Region Myras, die je unter der Mittagssonne liegen mochte.

Diese Lampe überbrachten seine Boten dem Turrunk, auf dass er sie in seinem Studierzimmer aufstelle. Die Lampe aber erhellte auch das älteste Palimpsest so, dass jede längst abgeriebene Schrift von den anderen getrennt wieder lesbar wurde und vor Urzeiten vergessene Geheimnisse wieder entdeckt werden konnten; sie brachte alle

Elemente eines Probestücks zum Leuchten, jede Facette der Lampe ein anderes; sie zeigte alle Fehler und Unvollkommenheiten einer Arbeit, sei es nun die unvollkommene Schweißnaht eines silbernen Krugs, die winzige Luftblase in einem gläsernen Rohr, die dieses zerbersten liesse, sobald es Hitze ausgesetzt würde, den kleinen, aber entscheidenden Fehler in einer komplizierten Formel oder auch die winzigste Spur Gift in einem wohlschmeckenden Kuchen. Umgekehrt bewies sie aber auch die Vollkommenheit der Dinge, die ein göttlicher Geist geschaffen, des Lebens und der natürlichen Kreisläufe.

Während sie den Raum, in dem sie stand, bis in den kleinsten Winkel ausleuchtete, vergaß sie doch nie, dem Schatten Raum zu lassen, wenn sie ihn auch mit zitternder Flamme ständig von einer Ecke in die andere jagte, um ihm nirgendwo Zeit zu lassen sich einzunisten. Und wer sie in bestimmter Weise ansah, dem zeigte sie Bilder von den unterschiedlichsten Orten auf Myra im Licht der Mittagssonne; wurde sie aber zu lange nicht in dieser Weise angesehen, sandte sie diese Bilder auf alle Wände des Raums, um Turrunk zu erinnern, wie bunt und abwechslungsreich das Leben außerhalb dessen Wände ist und ihn dazu zu bringen, eine Pause einzulegen.

Turrunk und nach ihm seine Jünger und Nachkommen entwarfen viele kühne Konstruktionen im Licht dieser Lampe, entwickelten viele neue Zauber und alte Künste, bauten mächtige Schiffe. Doch jede Erfindung, jede Entdeckung kam zugleich auch dem Argentor zu Gesicht, und so manches legte er unter den Bann des Vergessens – bis er schließlich selbst dem Bann der anderen Götter zum Opfer fiel.

Lange nach Argentors Entmachtung gründete schließlich einer der Nachkommen des Turrunk die Stadt Unku. Und über viele Jahre stand die Lampe in einem hohen Turm am Hafen des alten Unku, bewundert als eines der Wunder Myras. Ihre wahre Bedeutung war im Laufe der Zeit von den Meisten vergessen worden, doch noch immer wies ihr Licht den Schiffen den Weg. Es ist heute nicht mehr gewiß, ob sie schon vor dem Langen Winter verloren ging oder erst während dieser dunklen Zeit. Sei dem so oder so, im Ergebnis findet man im Unku von heute weder den alten Turm noch die Lampe wieder, die einst dessen oberstes Geschoß erhellte.

Der Würfel von Nask

Wo sich heute Nask erhebt, stand einst das antike Ziber. Die Ziberianer waren ein aufbrausendes Volk, leicht zu beleidigt und nur zu schnell bereit, ihre Ehre mit der Waffe in der Hand zu verteidigen. So führte Ziber viele Kriege; standen Pura und Grimh anfangs manches Mal noch auf ihrer Seite, machten sie sich durch ihre Art bald so viele Feinde, dass Ziber mit jedem Krieg schwächer wurde. Und wenn sie gelegentlich noch eine Schlacht gewannen, bedeutete das nur, dass die Allianz ihrer Feinde weiter wuchs.

In ihrer Not wandten sie sich an Argentor, der damals noch frei und ungebunden war. Argentor hatte sich manches Mal am chaotischen Verhalten der Ziberianer erfreut,

die an einem Tag völlig Fremden ewige Freundschaft schworen, nur um sich am nächsten Tag durch deren Essverhalten in solchem Ausmaß beleidigt zu fühlen, dass die Ehre Zibers nur durch Blut wieder herzustellen war.

Doch auch ihm waren ihre Eskapaden zuletzt zu weit gegangen, und so überreichte er ihren Bittstellern nur einen faustgroßen Würfel, auf dessen sechs Seiten seltsame Symbole eingeritzt waren, und riet ihnen: „Wenn Ihr beleidigt werdet, so befragt erst diesen Würfel, wie ihr Eure Ehre wieder herstellen könnt, und haltet Euch an seine Weisungen! So Ihr das tut, werde ich Euch beistehen.“

Die Ziberianer waren verwirrt und waren nicht sicher, ob Argentor sich über sie lustig machte – Grund genug, Sühne für diese Beleidigung zu verlangen. Gerade rechtzeitig aber besannen sie sich noch und beschlossen, den Würfel zum ersten Mal auszuprobieren. So würfelten sie damit auf den Planken des Flaggschiffs ihrer Flotte, die sie Argentor entgegen geschickt hatten.

Als der Würfel zur Ruhe kam, erhob sich über der Oberseite ein leuchtender, schnell rotierender Kreisel. Die Erscheinung löste sich vom Würfel und nahm zunächst die Gestalt des auf der Oberseite des Würfels abgebildeten Symbols an, um sich dann in eine Reihe von Worten in ziberianischer Schrift zu verwandeln. Begleitet von passenden Bildern teilte der Würfel den erstaunten Abgesandten mit, dass Argentor sich keineswegs über sie lustig gemacht, sondern ihnen nur zu helfen beabsichtigt habe – und soweit darin eine Beleidigung läge, so wäre der einzige Weg, wie sie ihre Ehre davon reinwaschen könnten, nicht im Vergießen von Blut zu suchen, sondern darin, Argentor ihrerseits durch Geschenke zu beschämen, etwa durch ein Fuder der wertvollsten Perlen. Erstaunlicherweise leuchtete das den Ziberianern auch sofort ein, weshalb viele heute annehmen, dass der Würfel nicht nur Rat gibt, sondern auch hypnotische Wirkungen hat, die die Aufnahmebereitschaft der Ziberianer förderten.

Bald benutzten die Ziberianer das Geschenk Argentors immer häufiger, und nicht mehr nur für Fragen von Krieg und Frieden. Ihre Entscheidungen wurden dadurch nicht weniger unvorhersehbar – denn die Antworten des Würfels blieben zufällig und fielen je nach erwürfeltem Symbol sehr unterschiedlich aus –, doch in der Regel wesentlich friedlicher und weiser. Und allein schon das Ritual des Würfels wirkte oft beruhigend auf die aufgebrachtten Gemüter, weshalb die Ziberianer viele kleinere Kopien des Würfels anfertigten und diese bei jeder Gelegenheit benutzten. Es heißt, so sei das Glücksspiel entstanden, denn manches Symbol bedeutete, dass der Würfelnde eine bestimmte Geldsumme zu verlangen habe, andere, dass er Geld zu geben habe, wieder andere verlangten völlige andersartige Aktionen.

So verhinderte Argentors Würfel wohl manch neues Duell und manchen Krieg. Doch Ziber rettete er nicht mehr. Zu zahlreich waren die Feinde, zu groß das Mißtrauen geworden. Kein anderes Reich und kein Händler war mehr bereit, mit Ziberianern Handel zu treiben, ja auch nur zu sprechen, und so versank das einst goldene Ziber allmählich in der Bedeutungslosigkeit, verwandelten sich seine Paläste erst in Ruinen, dann in Staub.

Es heißt aber, die Nasker hätten den Würfel wieder entdeckt und benutzten ihn auch heute noch bei wichtigen Entscheidungen. Doch leider verstehen sie nicht immer, was er ihnen zeigt – zumal er immer noch auf die alte ziberianische Schrift eingestellt ist –, und tun dann lieber gar nichts.

Der Sitzungshammer Chnums

Man sagt, zu der Zeit, als die Götter noch miteinander sprachen und Argentor noch in Ehren stand, habe Argentor dem Chnum einst einen Hammer geschenkt. Keinen Donnerhammer, wie ihn angeblich Dondra immer bei sich trägt, sondern einen kleinen Zierhammer aus einem silbrigblauen Metall mit Verzierungen aus Gold und einem großen dunkelblau schimmernden Opal, der im Stiel des Hammers als Knauf eingelassen war.

Einen Ordnungshammer nannte ihn Argentor; er solle Chnum helfen, wenn er den Vorsitz führe bei den Debatten der Götter, für Ruhe zu sorgen. Denn dieser Hammer hatte die Kraft, alle Streithähne zum Schweigen zu bringen, wenn er geschwungen wurde, ja, noch bevor er krachend auf die Tischplatte nieder ging. Er gab dem Wort des Vorsitzenden Kraft, solange dieser den Hammer erhob. Und wenn er dreimal auf die Platte fiel, so war eine Entscheidung besiegelt.

Doch was Argentor dem Chnum nicht verraten hatte, war eine weitere besondere Eigenschaft des Hammers: Er verlor alle Kraft, wenn sein Besitzer sich gegen denjenigen wandte, der ihm den Hammer anvertraut hatte, ja, er begann dann sogar dessen Macht an sich zu ziehen und in sich zu speichern.

Und dieses zeigte sich auch sofort, nachdem die Götterrunde Argentor verbannt hatte: Die Einheit der Götter zerbrach endgültig. Nicht nur stritten wie zuvor schon die Götter des Lichts erbittert mit den Herren der Finsternis, nein, auch untereinander konnten die Lichtgötter keine Einheit mehr finden. Und erbost warf Chnum schließlich den Hammer von sich.

Es heißt, Argentor habe ihn fallen gesehen und sich mit aller Kraft nach ihm gestreckt, doch er konnte ihn nicht erreichen, der Bann hielt ihn fest. Denn Argentor wußte, dass ihn die in diesem Hammer gespeicherte Göttermacht hätte befreien können, ihm seine göttliche Macht zurückgeben.

Doch Chnum hatte den Hammer in solcher Wut geschleudert, dass er weit durch die Himmel Myras kreiste, bevor er schließlich im Machairas niedergang. Das soll in den Gebieten des alten Karcanon gewesen sein, die heute Karnikon zugerechnet werden.

Das Ei von Ys

Weit im Machairas stand einst die alte Stadt Ys. Die Bewohner verehrten den Vater Argentors, doch waren sie dem Chaos wohl zugetan, und so auch Argentor ihnen.

Gerne begleiteten seine Boten die Schiffe von Ys, und die Wellen waren ihnen günstig.

Eines Tages schließlich erschien der Herr der Delphine in eigener Gestalt dem Höchsten der Priester von Ys und überreichte ihm ein gar wunderbares Weihegeschenk für den Tempel seines Vaters: Gewirkt aus Silbergeflecht, verziert mit Saphir, Türkis, Smaragd und Azuropal, eine kunst- und wertvolle Monstranz, die ein Ei des Königsaares hielt, des gewaltigsten und prächtigsten aller Aare und Greifen, belegt mit einem ewigen Gotteszauber, um es zu bewahren. Keine Menschenhand hatte dieses Kleinod zuvor berührt, denn ein Gott selbst hatte es geschaffen, und dies konnte jeder sehen.

Der Priester aber wagte nicht, dieses Gottesgeschenk zu berühren; reines Leinen ließ er kommen und hüllte es um die Monstranz, um sie so aufnehmen und in den Tempel tragen zu können. Bald wurde diese Göttergabe zum Zentrum des Tempels und zog sehr viele Pilger an; die Macht des Tempels aber wuchs mit jedem Tag.

Doch der Azuropal blieb der Stein des Argentor, und sein Auge. Alles sah er, was geschah, und erfreute sich daran.

Viele Äonen sind seitdem vergangen. Als Argentor fiel, fiel auch das alte Ys. Und wurde im Namen seines Vaters neu erbaut. Und fiel erneut, um auf seinen Ruinen wiederum eine neue Stadt mit dem Namen Ys erblühen und wieder vergehen zu sehen. Immer aber gab es dort einen Tempel Dondras, doch lange ist es her, dass die Pilger das Ei des göttlichen Aars sehen konnten.

Nur wenige wissen heute noch, wo das legendäre Ys einst stand, das so lange die Meere des Machairas beherrschte. So scheint das Kleinod auf immer verloren. Doch vielleicht ist es ja gut so und von Dondra gewünscht. Denn es heißt, dass nun, da Argentor gebannt, auch sein Zauber über das Ei gelöst werden könne. Denn dieser wohne dem silbernen Geflecht inne, das allein durch Argentors Willen geschützt gewesen sei. Nun aber könne es geöffnet werden, und sodann werde der letzte der Königsare aus dem so befreiten Ei schlüpfen. Doch von Argentor verzaubert, werde es eine Königin sein, und sie werde Eier legen, aus denen das Geschlecht der Aare wieder erwachse. Doch so, wie nun die Delphine einem neuen Gott folgen, so werde nun diese größte, prächtigste und mächtigste aller Sippen der Aare dem Argentor anhängen.

Das Glas des Talis

Der Talis war immer auf der Suche nach neuem Wissen, und vieles entdeckte und erfand er, was zuvor selbst den Göttern unbekannt. Doch eines war auch ihm verwehrt: Ein Glas zu finden, das so rein und makellos wie die Luft der Wüste.

Da Argentor nun aber Mitleid mit ihm hatte, dachte er nach, wie er dem Talis helfen könne. Das Geschenk, das er ihm fand, war makellos, ein Glas, weinrot und ohne Fehler. Es war nicht das Glas, das der Talis gesucht hatte, doch es war ein Glas, das

ihn immer mit dem besten Tropfen versorgen konnte, der die Farbe des Glases hatte. Jedes Getränk, das sich Talis wünschen konnte, würde es ihm liefern, solange es nur derselben Farbe wie das Glas selber war.

Sobald Talis das Glas aber bis zum letzten Tropfen geleert hatte, konnte er durch dessen Boden weiter blicken als jedes andere Wesen, sei es Gott, Dämon oder Sterblicher. Er sah vom Boden der Wüste aus den Boden der Zwillingplaneten, jedoch in Rot gefärbt; er sah von den höchsten Bergen ins tiefste Meer, doch alles in schimmerndem Rot; er sah durch die Herzen seiner Feinde und trank ihr Rot.

Doch immer, da er es benutzte – und das tat er immer öfter – offenbarte er zugleich eines seiner Geheimnisse dem Argentor, bis dieser ebenso klar durch den Talis sehen konnte wie dieser durch die Welten und den Raum zwischen ihnen.

Als aber der Argentor gefallen und gebannt war, da wurde dem Talis der rote Trank schal – denn ohne Argentors Kraft der Wasser vermochte er den Gaumen nicht mehr zu begeistern –, und er begann dessen Wohltaten zu verachten. Als er nun des Glases überdrüssig geworden war, gab er dieses einem Schrein der Eule der Wüste hin. Dort verehrten die Jünger des Suchers das Kleinod noch lange Jahre, doch schließlich geriet der einsame Tempel in Vergessenheit und mit ihm das Rote Glas. Nichts sagt uns die Legende darüber, wo dieser Tempel einst stand, doch soll es ein Ort zu Karnikonen gewesen sein. Wo aber hieren eine Wüsten zu finden sei, in der ein vergessener Tempel des Suchers stehet, das konnte noch kein Gelehrter bisherigen entdecken.

Von Laphoc, dem Trommelschläger

Laphoc war ein großer seines Hauses, er schlug die Trommel schneller als jeder andere jemals zuvor und jemals danach. Sei rechter Arm war gezeichnet worden, auch war er Mitglied der Thumubacha (ein Kriegerorden, der den Geistern der Tiere dient), weshalb ihm auch sein linkes Bein tätowiert wurde mit dem Chatma der Tiere. Sein Chatma war also groß, so groß, daß nur wenige ihn direkt anblicken konnten.

Als er auf der Mannatitschibatschi landete trat ihm der Riese Xarratatl entgegen und spottete ihn: „Ein Großer willst Du sein! Ein Winzling bist Du, nicht größer als mein Zeh! Ich bin ein Kind der Götter! Senke Deinen Blick vor meinen Chatma!“ Doch Laphoc senkte seinen Blick nicht und sah dem Riesen direkt ins Angesicht. Laphocs Chatma glühte, und Xarratatl schmerzten die Augen, als würden in ihnen Flammen schlagen! Geblendet und voller Wut wurde der Riese rasend und schrie: „Stelle Dich mir, dem Kind der Götter! Laß uns die Stämme werfen!“ So nahm Xarratatl einen mächtigen Stamm und schleuderte ihn auf Laphoc. Laphoc ging zu Boden, aber er war ein großer seines Hauses, also stand er wieder auf, griff den Stamm und schleuderte ihn gen Xarratatl. Der Stamm traf den Riesen am Knie, brach es und ließ den Riesen zu Boden gehen.

Rasend wurde Xarratatl und schrie: „Ich werde Dich zermalmen, Deinen Kopf werde ich zerplatzen!“ Er griff nach seiner Trommel und schlug sie mit aller Macht! Die Luft erzitterte und bebte. Bäume wiegten und Steine zersprangen, sogar der ferne Golgorinnimopoco zersprang unter der Wut seiner Schläge! Immer schneller schlug er! Doch Laphocs Kopf wollte nicht zerplatzen. Laphoc war ein großer seines Hauses, niemand schlug die Trommel schneller als er, niemals zuvor und niemals danach. So nahm er seine mächtige Trommel Hunnicatlitl. Er hatte sie aus dem Holz des mächtigen Baumes Dondritiwan geschlagen und mit der Haut der großen Seeschlange Uiritanebatnaun gespannt. So schlug er den Takt des Riesen. Hunnectapacai schlug hoch und spülte über die Feuerzwillinge wie über viele andere Götter und Dämonen. Denan wiegte sich im Takt der geschlagenen Trommeln und immer schneller schlugen Laphoc und Xarratatl. Felsen rissen, Länder fielen und die Dämonen hielten sich die Ohren. Xarratatl schrie vor Schmerz und trommelte voller Wahn noch schneller. Laphoc aber hielt den Takt und überflügelte den Riesen. Mit einem Schnall platze das Haupt des Riesen und tot sank dieser zu Boden.

Laphoc aber war voller Furcht, denn er hatte mit seinen Trommeln den Dämonen wie den Göttern geschmerzt, Furcht für sein Haus erfüllte ihn. Also bat er Hozanimactai um Fürsprache bei den Göttern. Damit sie ihn schütze und sah, wie ihn seine Tat schmerzte, gab er Hunnicatlitl ihren Wellen und den Wellen ihrer Tochter Hunnectapacai.

Als Hunnicatlitl nun die Wellen berührte, verwandelte sie sich in den mächtigsten aller Nebcatlin, in Uiritnebcatlinaun. Fortan durchschwamm dieser die Meere auf der Suche nach jenem, der die Trommel ähnlich schlug wie Laphoc, doch gleich würde es ihm niemals jemand tun...

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 „zweite Bannung“ Geknüpft zur dritten Bannung von Noacuatococolaca

Während Dena bei Mannanaun war...

Es war zu einer Zeit, da die Götter selbst auf Myra wandelten und die Welt in ihren endlosen Kriegen verheerten. Als geschah, was an dieser Stelle berichtet werden soll, war Dena, die Gefährtin des Göttervater Chnums, mit ihrem erwählten Liebhaber Mannanaun im Dschungel von Ascertain im Exil. Der Widder streifte einsam über die Welt und widmete sich seinen göttlichen Verpflichtungen. Da gab es im wesentlichen zwei Aufgabenbereiche: Zum einen der immerwährende Kampf gegen die Götter der Finsternis und ihre Schergen und zum anderen den schönsten Frauen Myras den Hof

zu machen. Wo ließe sich beiderlei wohl besser kombinieren als auf Chelodarn, wo mit dem Velatorgebirge eine der ältesten und mächtigsten Festung der Finsternis unmittelbar an die schönsten Landschaften der Lichtwelt grenzt, dort, wo heute das Kaiserreich Garelda liegt.

Dort sammelte der Göttervater Krieger aller Völker – sterbliche und unsterbliche – zusammen und formte aus ihnen eines der mächtigsten Heere aller Zeiten. Lange dauerte ihre Ausbildung und die Schaffung ihrer Ausrüstung, doch arbeitete der Göttervater voller Freude an dieser Aufgabe, waren ihm doch die Geburtstempel stets ein Dorn im Auge gewesen.

Als aber die Jahre dahinzogen, kam dem Widdergott mehr und mehr der Gedanke, dass er seine andere Verpflichtung vernachlässigt habe. Er beschloß daher, seine Armee an einen fähigen Kommandeur zu übergeben und sich auf einen Eroberungszug ganz anderer Art zu begeben. Ein letztes Mal trat er vor seine Krieger, um sich zu verabschieden.

„Herr!“ riefen die Krieger. „Geht nicht fort, wir brauchen Dich im Krieg!“

„Nicht doch, Kinder, ich werde längst wieder bei euch sein, wenn der Krieg beginnt. Doch selbst falls nicht, war eure Ausbildung gut und ihr habt fähige Offiziere. Ihr werdet die Finsteren vernichten und Ruhm und Ehre erringen!“

„Aber wenn Du nicht rechtzeitig zurückkehrst, wer wird uns führen, uns den rechten Weg weisen in dem Kampf, der uns bevorsteht?“

Chnum überlegte kurz, dann kam ihm eine Idee. Er griff an seinen Fuß, streifte eine Sandale ab und hielt sie in die Höhe. „Folgt der Sandale!“ rief er. „Durch sie werde ich immer bei euch sein. Sie wird euch führen, euch den Weg zur Schlacht weisen oder euch eine Möglichkeit zeigen, den Feind zu umgehen. Folgt der Sandale, sie wird euch leiten!“

Mit diesen Worten übergab der Göttervater seine Sandale an die versammelten Krieger, dann verwandelte er sich in einen Widder und trabte davon.

Voll Ehrfurcht bewunderten die Krieger die göttliche Sandale und reichten sie durch ihre Reihen. Sie brachten die Sandale in einen Schrein, wo sie bis zu Beginn des Krieges verbleiben sollte.

Als der Tag aber kam, lag Chnum in den Armen einer Kometenfee und dachte nicht im Traum daran, an die Spitze seines Heeres zurückzukehren. Und so holten seine Krieger die Sandale aus dem Schrein, stellten sie auf den Boden und baten um Führung zu einem guten Schlachtfeld gegen die Horden des Bösen. Die Sandale lief los und führte das Heer immer höher in das Velatorgebirge.

Das Schicksal des Heeres ist unbekannt, doch wie jeder weiß stehen die Tempel der Finsteren Drei noch bis zum heutigen Tag. Über die heilige Sandale berichtet die Legende, dass viele Jahre nach dem Krieg ein alter Soldat sie zu einem Schuster brachte, um sie zu reparieren, doch sie nie wieder abholte. Der Schuhmacher errang später zahllose Siege in Streitwagen-Rennen. Nach seinem Tod verlor sich die Spur von

Chnums Schuhwerk im Dunkel der Geschichte.

Das offene Buch der Bücher, Blatt 423021

Das Buch der Schattenzone

Preis sei Than*Dar

In der großen Bibliothek von Askida gibt es einen eigenen Katalog der verschollenen Bücher. Dieser Katalog erinnert die Besucher an den Schatz an Wissen, der auf Myra durch Kriege und Katastrophen verloren ging und den wiederzufinden Aufgabe der Than*Dar- Priesterschaft ist.

Mit besonderen Schmerz lesen viele Besucher diesen Eintrag:

- Titel: Das Buch der Schattenzone*
- Autor: Verschiedene aus der Rasse der Pfader; besonders prominent die Texte des Pfaders Kohn*
- Inhalt: Eine Beschreibung von Personen, Völkern, Ländern und Phänomenen der Schattenzone. Außerdem ein Atlas und eine Liste, welche Länder der Schattenzone bei ihrer Zerstörung wohin verschlagen wurden. Von weiteren, geheimen Inhalten künden Gerüchte.*
- Geschichte: Als nach Pondaron die Schattenzone aufgelöst war waren auch die Pfader arbeitslos. Viele verdingten sich als Pfad-finder in Gorgan, einige schlossen sich, von anderen dafür verdammt, dem Than*Dar- Kult als Sucher und Bewahrer des Wissens an. Sie sammelten ihre Kenntnisse in dem oben genannten Buch. Es handelt sich um ein großformatiges Werk, gebunden in messingbeschlagene Holzdeckel. Es wird in der II. Zählung der denalgischen Reichsbibliothek unter Xalvar Phasnios erwähnt, ist also im Jahr 64 n.P. noch vorhanden. Nach dieser Zählung wird die Bibliothek versteckt. Bei ihrer Wiederentdeckung 320 n.P. fehlt das Buch.*

Das Buch der Schattenzone ist außergewöhnlich. Denn ihm werden Inhalte in nicht weniger als vier Ebenen zugeschrieben. Sicher gibt es den frei lesbaren Text, der von Priestern weitgehend anhand anderer Dokumente, besonders mit Hilfe der Mythor-Bände rekonstruiert werden konnte. Diese erste Ebene beschreibt in Romanform eine Reise durch die Schattenzone.

Der Romantext enthält angeblich einen Code, der durch systematische Umstellung der Worte des Romans entschlüsselt werden kann. Da der rekonstruierte Text keine

wörtliche Wiedergabe des Originals ist konnten bisher nur Bruchstücke dieser zweiten Ebene von der Than*Dar- Priesterschaft entziffert werden. Andere Quellen sagen, der Text der zweiten Ebene beschreibe Phänomene der Schattenzone detailliert, die der Text der ersten Ebene nur andeutet.

Die Dritte Ebene des Buches der Schattenzone soll sich aus der gemeinsamen Lektüre der unteren Ebenen mit der Karte und der Liste ergeben. Eine Bild der Karte ist in einem Fresko in Sur*Hendo überliefert. Zwei voneinander abweichende Kopien der Liste konnte der Tempel des Than*Dar erwerben. Doch das Bild der Karte ist nachgedunkelt und kaum zu erkennen, die Kopien der Liste sind in einer Geheimschrift aus alchemistischen Symbolen geschrieben und konnten bisher nicht entziffert werden. Diese dritte Ebene soll ein Wegweiser sein zu den Orten, Dingen, Wesen und Personen, die in den ersten beiden Ebenen beschrieben wurden, nicht nur in der historischen Schattenzone sondern auch im Myra der Entstehungszeit des Buches, als die Länder der Schattenzone über die ganze Welt verteilt wurden.

Der Zugang zur vierten Ebene setzt nicht nur genaue Kenntnis der anderen Ebenen voraus sondern auch Kenntnis bestimmter Meditationstechniken und die Einnahme bestimmter Drogen. Nur so erschließen sich dem Weisen das Wissen der innersten Ebene des Buches der Schattenzone, das in den äußeren Ebenen nur angedeutet wird.

Im Volksmund gilt das Buch deshalb als Schlüssel zu verschollenem Wissen. Kritische Than*Dar- Priester halten das für Legende und maßlose Übertreibung. Dennoch sind auch sie intensiv mit der Suche nach dem Buch beschäftigt. Denn die ersten beiden, eher realen Ebenen enthalten sicher wertvolle, historische Überlieferungen. Schatzsucher hoffen eher auf die dritte Ebene, verspricht sie doch Zugang zu verschollenen Schätzen der Schattenzone, die als unermesslich gelten. Höchste Kreise im Tempel des Than*Dar verzehren sich nach dem Wissen der geheimnisvollen, vierten Ebene.

Brücken aus Licht – Vermischte Schriften

Aus „Sagen und Legenden der Kakima“, aus den Fäden über „die Wunder Besons“

Die Treykitrey Baru Ponda: In den Legenden der Kakima heißt es, dass nur ein einziger Weg führt von den Ländereien der Sterblichen hin zu der Heimstatt des Beson in den Gefilden der Götter. Wer fest im Glauben und reinen Herzens sei, dem stünde es frei , zu begehen die Brücke des Neunfarbigen Lichts, und einzutreten in die Domäne des Dreiäugigen Gottes.

Aus dem „Verzeichnis der heiligen Zahlen“ des B.X. `Horwein

Die Drei ist ,nach dem Glauben der Kakima, die heilige Zahl Besons.

Drei für die Vergangenheit, das Jetzt und die kommenden Tage;

Drei für Wasser, Blut und Tränen und

Drei für Frau, Mann und Astaba.

So sind, zum Ruhme Besons, die ihm geweihten Tempel , in Arta Kakima zumeist auf drei Säulen erbaut. Als Besons Zeichen gilt ein dreiäugiger Kopf. Das heiligste Zeichen Besons aber ist der Regenbogen, dessen drei mal drei Farben die Macht Besons widerspiegeln.

Aus „Magie und Natur – die Mächte der Götter“ 8. Auflage, bewahrt im großen Tempel der Stadt im Auge Besons

Die Farben des **Regenbogens**:

Caneber	–	die Farbe der Seelen
Violett	–	die Farbe des Wirbelsturms
Blau	–	die Farbe des Regens
Grün	–	die Farbe Weltenbaums
Mölag	–	die Farbe der Magie
Gelb	–	die Farbe des Blitzes
Orange	–	die Farbe des Sandsturms
Rot	–	die Farbe des Blutes
Sonda	–	die Farbe des Glaubens

Auszug aus der Kima in Resr, bewahrt auf der Insel der Schreiber zu Artanrtan

Omasch t`Willm: Omasch aus dem Lande Willm war einer der bekanntesten Baumeister seiner Zeit. Es heißt, einzig Kraft seiner Magie und seines Glaubens habe er seine weithin berühmten Bauwerke geschaffen.

Aus den Aufzeichnungen des Homas t`Willmese, gefunden am 69 Tage des Yrlein im 4. Jahre des Ulbaschin, aufbewahrt auf der Insel der Schreiber zu Artatan

....über 60 Sonnenläufe liegen nunmehr die Tage meiner Jugend zurück, doch an den Tag, an dem ich zum ersten Mal einen Regenbogen schaute, kann ich mich erinnern, als wäre es erst gestern gewesen.

Jetzt, im Rückblick, kann ich wahrlich behaupten, dass dieser Anblick mein Leben seither bestimmte.

Ein warmer Sommerregen fiel sanft hernieder in jenem Stunden des vergehenden Tages und, zeichnete bizarre Muster in den feinkörnigen Strand von Mara Dilisaa. Fern im Peristera sank das Auge Besons hinab, um seine feurige Pracht mit den Wassern der Inneren See zu vermählen. Lanzen von Licht stießen in den Vorhang der Himmelstränen, brachen und wandelten sich. Wandelten sich zu einem Bogen vielfarbi-

gen Lichts, zu einer Brücke von Horizont zu Horizont, einzig geschaffen zu erfreuen die Seelen der Sterblichen, und zu künden vom Glanz und Glorie des dreiäugigen Gottes. Viele, viele Regenbogen habe ich seither gesehen, doch an keinen kann ich mich so gut erinnern, wie an diesen, in den Tagen meiner Kindheit. An jenem Tage war es wohl, da ich beschloss dereinst zu beschreiten die Brücken aus Licht, oder besser noch, diese herabzuholen aus den Gefilden der Götter, auf dass Kakima sie queren mögen, und sich erfreuen immerdar an ihrem Glanze.

Früh schon trug ich die roten Roben, und mein besonderes Talent wäre, so meinte der Schulmeister, welcher für die Kinderschar des Dörfchens Willmese verantwortlich war, die Kunst des Rechnens. Auf die Frage, was ich denn damit anfangen könne, antwortete er nach langen Nachdenken, mir stünden alle Wege offen. Ich könne mich nach der Ölnsel einschiffen und Händler werden, oder gar mein Glück versuchen im Grauen Turm, wo immer Bedarf sei, an Verwalter und Planern.

Was soll ich sagen, als braver, pflichtbewusster Kakima, der ich damals war (Glaub es ruhig, alter Freund), folgte ich dem Rat meines frühen Erziehers. Im Alter von 14 Sommern begab ich mich in die Berge von Min, hinauf in die Blutstadt. Die Ausbildung zum Schreiber und Verwalter im Dienst des Beha Ymon war – nun ja – eher langweilig. Dennoch, hier erwarb ich die Fertigkeiten Papier und Feder zu benutzen und mit Lineal und Zirkel umzugehen, ohne die, meine spätere Arbeit nur schwer möglich gewesen wären. Die mir übertragenen Aufgaben waren zumeist von einfacher Natur und beließen mir viel Zeit durch die Gassen der Stadt zu schweifen. Die Blutstadt war völlig verschieden von den anderen Städten der Kakima, Fremdartige Gebäude gab es da, gehauen aus und in den allgegenwärtigem grauen Stein der Berge von Min. Brücken von seltsamer Eleganz überspannten, durchstießen und umwoben die Vier Schluchten. Endlos bestaute ich die gepflasterten Straßen und die Unzahl mächtiger Treppen. Und all diese Pracht, so erfuhr ich nach und nach, ward geschaffen von Kakimahand nach Plänen von Kakimageist!

Je länger ich in der Blutstadt verweilte, desto brennender wurde mein Wunsch, es gleich zu tun dem Gulicher t`Artatan oder dem, Xeve t`Aabtonoder, den wohl berühmtesten Baumeistern in dieser Zeit.

Es kostete mich verdammt drei Jahre, in denen ich versuchte in die Dienst eines solchen Meistern zu treten (und es gab wenig, werter Freund, von Schmeicheln über harte Arbeit bis zu Bestechungen, welches ich ausliess, um die begehrte Aufmerksamkeit eines dieser Künstler zu erheischen). Es ist irgendwie bezeichnend für die damalige Lage, dass ich schließlich von einer Wakima als Lehrjunge eingestellt wurde.

Chiganla von der Duftenden Insel war von weit her gereist, um hier zu vollbringen, was die ach so begnadeten Baumeister hier zu Lande nicht vermochten, nämlich eine Brücke zu schlagen vom Rande der Berge von Min hinüber zu den höchsten Höhen von Mara Dilisaa. Und wahrlich, die Herausforderung war riesen- war göttergroß. Es galt den Tiefen Grat zu überbrücken – über fast eine ganze Meile frei durch die Luft.

Damals erschien es mir Chingalas Werk wie Zauberei – das Wachsen des gewaltigen Pfeilers und das Recken und Suchen der Brücke. Die Wahrheit ist, dass Chingala ohne Unterlass rechnete, plante, zeichnete, selbiges wieder verwarf, sich ihr wasserfarbenes Haar raufte, und wieder von vorne begann.. Neun Sonnenläufe lang, tagein tagaus, nur unterbrochen, vom unzähligen Besuchen der Baustelle, inspizieren der Arbeiten und schier endloser Organisation. Ich weiß noch, dass wir (also die große Baumeisterin und ich, der „Junge“, wie sie mich immer nannte) einmal volle vier Monde auf eine Lieferung spezieller Hölzer warten mussten. Nun, ich denke, in dieser Lehrzeit wurde ich wirklich selbst zu einem Baumeister. Nach Ende der Arbeiten verließ meine ehrenwerte Meisterin die Lande von Min, um weit, weit von hier eine Reihe von Bauwerken zu schaffen, die sie die „Temporären Brücken von Cyrhanior“ nannte. Ich kann nicht sagen, ob sie dort wirklich jene Bauten erschuf, noch wo jenes ferne Land liegen sollte. Zu meinem großen Bedauern habe ich sie niemals wieder gesehen.

In den darauf folgenden Sonnenläufen wurde ich, wie ich mit Fug und Recht behaupten kann, zu einem der talentiertesten Baumeister in allen Landen der Kakima, ja weit darüber hinaus. Ich plante Häuser und Straßen, errichtete Weihestätten und Brücken, ja ganze Städte, aber meine wahre Berufung, meine Liebe galt den Brücken. Während all meiner verschiedenen Arbeiten, plante, suchte und arbeitete insgeheim über viele Jahre hinweg an dem, was einmal mein Meisterwerk werden sollte.

Noch immer, nach all den Jahren erinnerte ich mich an diesen einen, vollkommenen Regenbogen an diesem Tage in meiner vergangenen Jugend – und nichts weniger wollte ich erschaffen als ein Ebenbild dessen – Brücken aus reinem Licht! War mein Streben vermessen – erbauen zu wollen, was alleine den Unsterblichen vorbehalten schien? Aber hatte ich nicht gleichwohl die ehrenwerte Chingala es den Göttern gleich tun sehen? „Denke das Undenkbare!“, hatte sie immer gepredigt. Und das tat ich (ja, immer noch derselbe, gehorsame Lehrling). Ich suchte das Licht zu fangen und zu untersuchen um es dann zu bündeln, brechen und es für meine Zwecke zu nutzen. Doch alle, ausnahmslos alle meine Versuch schlugen fehl und nichts wusste ich mehr zu unternehmen. Übergroß war meine Verzweiflung, und so beschloss ich dann, entgegen den Rat aller die Hilfe der Gargaranmaia zu erbeten.

Es war ein fürchterlicher Weg dorthin, mein Freund, sei dessen versichert. Vorbei an brodelndem, lohfarbene Schlamm, durch den Gestank von Pestilenz, begleitet von huschenden Schemen und blutroten Augen hinter verkrüppelten Bäumen und den Zerrbildern blühender Wiesen. Alle meine Ängste schienen in jenem verfluchten Sumpf zu erwachen, mich zu begleiten und trachteten mich zu verschlingen. Fast froh war ich, als mir endlich der glühende Blick des Nachtmahr traf und zur Heimstätte der Gargaranmaia wies. In der Hütte der Hexe umfingen mich die süßlichen Dämpfe aus dem bronzenen Kessel. Ein Zischen und Brodeln erfüllte das Innere der Hütte, das in umfassenden Dunkel lag. Schemen und Schatten wanden sich im Schein der Flammen, und nur schwer vermochte ich Einzelheiten zu erkennen. Erst recht nicht mehr, als durch den vielfarbigen Dunst über dem Feuer hinweg mir Gargaranmaia,

die Uralte, ins Herz blickte.

Hernach lachte sie spöttisch, und es klang wie das Kreischen miteinander ringender Klängen.

„Ay“, sprach die Hexe. „Homas, ich kann dir den Weg weisen, zu finden was du so sehr begehrt, aber bist du auch bereit, meinen Preis dafür zu zahlen?“ Nun, ich kannte den Preis – und ich war bereit ihn zu zahlen. Ich schloss also den Pakt mit der Hexe in dieser üblen, finsternen Hütte, und besiegelte ihn mit meinem Blute, das zischend im Kessel verging. „Weißt du nicht mehr, Homas, um die Kraft des Glaubens, die dir, ja die allen Kakima gegeben? Hast du vergessen die Sagen, die die Alten an den Herdfeuern erzählen? Daß es jedem Kakima gegeben sei, die Treykitrey Baru Ponda zu beschreiten, sei er nur reinen Herzens und fest im Glauben? Kennst Du nicht das Märchen von den ‚Trollen und den Leuchtsteinen‘? Es ist doch so leicht das Licht festzuhalten – so leicht zu tun was du begehrt. Also Homas, wenn du wirklich Brücken aus Licht bauen willst, Brücken die jener gleich, die zur Heimstätte des dreiäugigen Gottes führt, dann mußt du nur eines tun – gleich den Trollen aus jener Kindergeschichte mußt du die Tränen des Regenbogens aufheben, an beiden Enden zugleich. Jene leuchtenden Steine werden dir die Macht verleihen, zu tun was du begehrt. Geh nun! Sei das Glück mit dir!“ So entließ mich die Uralte und ich war froh, dass ich ihrem Blick entronnen.

Wie du selbst am besten weißt, mein Freund, beklagte ich bitter die Bosheit und den Hohn der Hexe, deren Rat mich doch hiess Unmögliches zu tun. Alle Versuche an auch nur ein Ende eines Regenbogens zu gelangen schlugen fehl, geschweige denn an beide zugleich. Was blieb mir also anderes übrig, als die Ratschläge meiner alten Lehrmeisterin zu befolgen; ich dachte das Unerdenkliche: so es mir eben nicht vergönnt, sei an das Ende eines Regenbogen zu gelangen, so mußte ich mir selbst einen schaffen. Einen, an dem ich den Ort, an dem beide Enden den Boden berührten, berechnen konnte und folglich auch leicht besuchen. Es dauerte lange, doch eines Tages überspannte endlich ein kleiner, ein zarter Regenbogen meinen Schreibtisch- und wenig später hielt ich 18 leuchtende Steine in meinen Händen. 18 Grundpfeiler für eine Brücke aus Licht.

Heute nun am 68. Tage des Yrlein im 4. Jahre des Ulbaschin wird hier mein Leben ein Ende finden. Ich habe meinen Lebenstraum erfüllt, die Neunfarbige Brücke ist fertiggestellt. Viele Gäste erfüllen die Gassen der Ersten Stadt, Weitgereiste aus allen Landen der Kakima, einzig hier, um am morgigen Tage an den Weihefeiern teilzunehmen. Wie ich mir selbst in meiner Jugend geschworen, habe ich die Brücke aus Licht beschritten, und nun harre ich hier, auf dem Scheitelpunkt der Vielfarbigen und erwarte Gargaranmaia, die Uralte, und schon vermeine ich das feurige Schnauben des Nachtmahr zu fühlen, auf dem sie mich forttragen wird. Gedenke meiner, im Scheine der kommenden Tage, alter Freund. Möge es dir wohl ergehen!

Geschrieben und gezeichnet Homas t`Willmese

Edorischer Blutstahl

In den Sagen Edors und in uralten Aufzeichnungen finden sich noch Informationen über uralte, tödliche Waffen, welche mit einem besonderen Material, dem edorischen Blutstahl hergestellt wurden. Der Alchimist Nomis der Vernichter, verantwortlich für zahlreiche der fremden und schrecklichen Waffen und Gegenstände Edors, soll auch den Blutstahl entwickelt haben.

Die Legende sagt, dass Blutstahl das Blut eines getroffenen Menschen zum Kochen bringt, so dass dieser sich vor Schmerzen krümmt und kaum noch kämpfen kann. Große Schlachten wurden mit blutstählernen Waffen geschlagen, doch das Wissen über die Herstellung dieses Materials nahm Nomis mit ins Grab. Einige wenige Waffen aus seiner Zeit sind in Edor noch im Umlauf, in den Händen alter Adelsfamilien, jedoch bei weitem nicht ausreichend, um auch nur eine kleine Armee damit auszurüsten.

Vor kurzem gelang es jedoch den Alchimisten und Forschern Edors, eine geheime Kammer in der großen Bibliothek Horrowods zu finden. Zwischen zahlreichen Schriftrollen, Büchern und Papyri fanden sich auch die alten Laborjournale Nomis. Große Teile sind schwer zu entziffern, und es wird schwerlich möglich sein, jemand alle seiner Erfindungen nachzuvollziehen, doch wie durch ein Wunder waren die Seiten, welche sich mit Blutstahl befassen, kaum beschädigt. Die Herstellung scheint jedoch aufwendig und teuer zu sein, aber möglicherweise lohnt sie sich. Anscheinend werden siebzehn Teile Eisen mit einem Teil Silber, einem Teil Schwefel und einem Teil gemahlenem Menschenknochen über dem Vulkanfeuer zusammengeschmolzen. Während des Schmelzens ist es notwendig, einige magische Beschwörungsformel zu rezitieren, die in den Unterlagen aber noch relativ gut zu entziffern sind. Der fertige Blutstahl wird in Formen aus schwarzen Vulkanstein gegeben, um die Waffenrohlinge zu erhalten. Diese werden anschließend mehrfach gefaltet und zum abkühlen in menschliches Blut gegeben.

Tübinger Myra-Treffen 2004

Hallo Freunde,

Wie jedes Jahr findet im September unser Myra-Treffen in Tübingen statt. Es beginnt offiziell am Freitag, den 10.9.04 um 18.00 Uhr und endet am Sonntag 12.9.04 nach der Mitgliederversammlung und dem gemeinsamen Aufräumen. Ort der Zusammenkunft ist aller Voraussicht nach das Schlatterhaus, Österbergstr. 2 in Tübingen (vom Bahnhof, Karlsstr., über den Neckar, durch die Mühlstr. und am McDonalds rechts den Berg hoch).

Wegen Übernachtungsmöglichkeiten kann ich euch leider nichts sagen, früher war es im Schlatterhaus auf mitgebrachten Luftmatratzen/Isomatten plus Schlafsack möglich, kann sich aber geändert haben. Wendet euch am Besten an Wolfgang (karcanon@myra.de), Josef (eiseles@web.de) oder Dirk (dirk.linke@epost.de), auch wegen anderer Rückfragen zum Treffen. Wobei ersterer gerade im Urlaub ist.

Das Programm ist im wesentlichen wie immer, denke ich:

abends irgendwo futtern (DaPino in der Mühlstr. vermutlich)

- Intrigen spinnen und Informationen austauschen
- Verträge aushandeln und Desinformationen austauschen
- Brettspiele
- die Spielleiter aushorchen
- alte und neue Geschichten austauschen
- rumblödeln und lästern
- Orakelrunde
- Dazu gibt es gerüchteweise ein oder zwei Rollenspielrunden auf Karcanon, im klassischen Stil, sprich wie jede heimische Runde mit Papier, Stift und Würfel.

Das freie Rollenspiel für alle, welches sich so langsam zur Tradition entwickelt, findet dieses Jahr auf Corigani statt, Arbeitstitel ist „Corigani-Im-Nebel“. Ziel ist es, Corigani auch in der unbespielten Zeit voranzubringen, insbesondere einen intersegmentellen Plot, für den sich wirklich alle interessieren dürften und sollten. Grundlage wird der Ramianische Orden sein, eine Vereinigung von Individuen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, Wissen über die Zeit der Nebel zu retten. Wem das zu langweilig klingt, dem darf ich verraten, dass euch jede Menge Politik, Spannung, Intrigen, Heldentaten und Verrat erwarten... je nachdem wie gut ihr mitmacht. Kenntnisse über Corigani sind hilfreich, aber sicherlich keine Voraussetzung für die Teilnahme. Im Anbetracht der nötigen Vorbereitungen bitte ich möglichst um Voranmeldung (daehsquinn@aol.com). Meldet euch zahlreich, würde mich freuen.

Ich hoffe euch alle in Tübingen zu sehen

Thomas Willemsen

Einladung zur Ordentlichen Mitgliedsversammlung des VFM e.V.

in Tübingen 12.09.2004

Alle Mitglieder des Vereins der Freunde Myras VFM e.V. sind hiermit eingeladen zur Ordentlichen Mitgliedsversammlung des VFM e.V., die dieses Jahr am Sonntag 12.09.2004 in Tübingen im Schlatterhaus, Österbergstrasse 2, im Rahmen des jährlichen Tübinger Myra-Treffens stattfinden wird. Der Beginn ist auf 10 Uhr angesetzt.

Vorläufige Tagesordnung:

0. Formalia
1. Jahresbericht des Schatzmeisters
2. Bericht der Kassenprüfer
3. Haushalt für das laufende Geschäftsjahr
4. Haushaltsentwurf für das folgende Geschäftsjahr
5. Bericht des Vorstandes
6. Entlastung des Vorstandes
7. Mitgliedsbeitrag
8. Wahl der Kassenprüfer für das folgende Jahr
9. Wahlen
10. Berichte der Segmente, der Regionalgruppen und Arbeitskreise
11. Schriftliche Einzelanträge (bis 14 Tage vor der OMV an den Vorstand zu richten)
12. Planung für Myra-Treffen im Jahr 2005
13. Varia

Schriftliche Anträge und Änderungswünsche zur Tagesordnung sind bis 14 Tage vorher per Post, Fax oder Email an den Vorstand (vorstand@myra.de) zu richten.

Stimmübertragungen nicht anwesender Mitglieder müssen schriftlich erfolgen und der Versammlungsleitung mit handschriftlicher Unterschrift zu Beginn der Versammlung vorgelegt werden.

Verschiebungen und Änderungen bezüglich Tagungsort und Tagesordnung werden baldmöglichst in den elektronischen Medien (<http://projektmyra.de> und <http://myraforum.de.vu>), in evtl. vorher noch erscheinenden Boten bekannt gegeben bzw. vor Ort ausgehängt.

Um zahlreiches Erscheinen wird gebeten.

Wolfgang G. Wettach – Vorsitzender des VFM e.V.