
Ysatinga

Segmentsbote

38

(widder/Falke 415)

Bote von Ysatinga 38 - Inhalt

Inhaltsverzeichnis	2
Kommentar zum Spielzug	3
Spieltechnisches: Handel	4
Überblick	5
Nachrichten	9
Inquisition: Aus Feuer wird Licht	
11	
Kartan: Spinnen am Morgen	17
Insel des Feuers: Aus dem Tagebuch des Magiers	21
Bantaz Trade Union: Schneller, Leute	
25	
Gra-Tha N'My-Bote Nummer 8	28

Impressum: Der Segmentsbote von Ysatinga ist ein Mitteilungsblatt der Fantasywelt Myra speziell bezogen auf das Segment Ysatinga. Der Segmentsbote von Ysatinga erscheint unregelmäßig alle zwei Monate mit Nachrichten aus Ysatinga und Neuigkeiten der Welt Myra. Dieser Bote ist Bestandteil der Auswertung und kann nur von Spielern des Briefspiels „Welt der Waben“ bezogen werden. Redaktion:

<u>Spielleitung Ysatinga:</u>	<u>Telefon</u>
Werner Arend	07121-677083 ab 17h
Im Eichengrund 8	07071-295903 bis 16h Mo-Fr
72138 Kirchentellinsfurt	

Für die Inhalte der einzelnen Texte sind die jeweiligen Autoren verantwortlich. Adressen sind der Redaktion bekannt.

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP IELZUG**S

Seid alle begrüßt!

...und wieder eine Auswertung fertig. Vielen Dank für Eure Spielzüge. Wie diesem Boten zu entnehmen ist, waren wieder einige sehr schöne Beiträge dabei. Die Rubrik „Spieltechnisches“ fällt diesmal kleiner aus, dafür an dieser Stelle noch ein paar Bitten von mir:

Bitte, wenn Ihr einen Computer besitzt, schickt mir Botenbeiträge auf einer Diskette! Es ist viel weniger Arbeit, wenn ich den Text einfach importieren kann, als ihn immer einscannen zu müssen.

Und erstellt Eure Zugbefehle als Tabelle, auch, wenn Ihr nur ein oder zwei Heere habt. Es ist entsetzlich lästig, die Kleinfeldlisten immer aus den Texten extrahieren zu müssen. Das ist wichtig, wenn ich mit einem möglichst kurzen Blick übersehen muß, was Euer Nachbar denn so sieht....

Zur Handelsregel kamen einige Vorschläge, die ich noch einarbeiten muß - das habe ich bis zu diesem Zeitpunkt nicht geschafft, deshalb kommt die revidierte Version im nächsten Boten als Vorschlag.

Das Kulturthema des Monats: Benennung von Gebieten

Viele Reiche und Personen haben sich Mühe gegeben, die Gebiete in ihren Reichen zu benennen, und die Meere, die ihre Flotten befahren. Wer immer das schon getan hat, der schicke mir bitte nur eine kurze Liste, die ich in den „Vorspann“ meiner Reichsunterlagen legen kann, um die Namen immer präsent zu haben. Wer noch keine Gebiete benannt hat, bzw. sie unvollständig benannt hat, der ist hiermit aufgefordert, den Gebieten im Reich und den Meere darum herum Namen zu geben. Die Namen können durchaus unterschiedlich sein von denen, die ein Nachbar für das gleiche Gebiet benutzt - irgendeiner wird sich im Laufe der Zeit schon durchsetzen. In diesem Fall lege ich Wert darauf, daß die Listen vollständig sind - es soll eine gezeichnete Übersichtskarte von Ysatinga erstellt werden, und damit kann nicht begonnen werden, wenn Namen fehlen. Wo etwas fehlt, nehme ich mir dann das Recht, selbst einen Namen zu wählen.... Also macht mal!

Orq Morgoth bzw. Agape n'Or

Yf

Der nächste Eintreffschluß für den Spielzug Nummer 39:

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP
IELZUG**S

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP
IELZUG**S

Freitag, der 12. Mai 1995

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP
IELZUG**S

Spieltechnisches: Änderungen an der Handelsregel

Hier die aktuellen Änderung am Vorschlag zur Handelsregel. Ich weise darauf hin, daß sie noch nicht allgemein gilt. Nur Handelsstädte können bereits versuchsweise mit ihr arbeiten. Alle andere müssen noch auf die endgültige Version warten.

Es gibt keinen festen Satz von Punkten mehr, den man verteilen muß. Jeder Gütergruppe kann ein beliebiger Wert zwischen 1 und 10 zugeordnet werden. Das Reich kann frei festlegen, ob eine bestimmte Gütergruppe überhaupt innerhalb des Reiches verkauft bzw. eingekauft werden kann, oder ob die Gütergruppe ausschließlich durch das Reich selbst gehandelt wird. Die Angaben müssen ökonomisch sinnvoll sein und zur Reichskultur passen.

Die Trennung zwischen Einkaufs- und Verkaufsindex entfällt. Die Angaben gelten für den Einkauf, der Wert für den Verkauf ist immer um 1 reduziert. Das heißt, es ist nicht möglich, Gewinn zu machen, indem am gleichen Ort wieder verkauft wird.

Die Anpassung des RHX beim Verkauf größerer Mengen erfolgt nicht mehr automatisch, sondern nur auf Entscheidung des SL.

Es gibt ein paar neue Gütergruppen, die von Spielern eingebracht wurden, die speziell am Handel mit diesen Gruppen interessiert sind. Hier die neue, revidierte Tabelle.

Tabelle 1: Gütergruppen für den Reichshandelsindex (RHX)

Nr.	Bezeichnung	Referenzpreis
(1)	Alchemieprodukte, metallisch	500 GS/10t
(2)	Alchemieprodukte, organisch	500 GS/10t
(3)	Bücher und Karten	1000 GS/10t
(4)	Früchte, Gemüse und Getreide	5 GS/10t
(5)	Geistige Getränke	10 GS/10t
(6)	Gewürze	5000 GS/10t
(7)	Holz (roh)	5 GS/10t
(8)	Holz (Waffen und Kriegsgerät)	100 GS/10t
(9)	Holzprodukte (außer Waffen)	50 GS/10t
(10)	Kleidung und Stoffe	10 GS/10t
(11)	Laborausrüstung, alchemistisch	5.000 GS/10t
(12)	Laborausrüstung, magisch	5.000 GS/10t
(13)	Leder und Lederprodukte	50 GS/10t
(14)	Metall (Edelmetall)	10.000 GS/10t
(15)	Metall (roh)	10 GS/10t
(16)	Metall (Waffen und Rüstung)	200 GS/10t
(17)	Metallprodukte (außer Waffen)	100 GS/10t
(18)	Öle, Duftstoffe und Essenzen	1000 GS/10t
(19)	Schmuck und Juwelen	50.000 GS/10t
(20)	Sklaven	200 GS/10t
(21)	Luxuswaren	5.000 GS/10t
(22)	Vieh	50 GS/10t
(23)	Mineralien	500 GS/10t
(24)	Kräuter und Gifte	1000 GS/10t

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP
IELZUG**S

Die Spalte „spez. Volumen“ entfällt, da sie sowieso nur für zwei Gütergruppen interessant war, und zu kompliziert auszuwerten ist.

SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SPIELZUG**SP
IELZUG**S

Gerüchte über Goldfunde

Karo (freie Handelsstadt): Zu einer bisher noch kleinen Reisewelle hat das Gerücht geführt, daß auf einer kleinen Insel wiet im Ophis des Segments Unmengen von Gold gefunden worden sind. Einzelheiten sind bisher unbekannt geblieben, und bisher machte auch kein Reich ein Recht auf dieses Gold geltend - es ist nicht einmal bekannt, ob es ein Reich gibt, das diese Insel kennt. Dennoch hat das Gerücht dazu geführt, daß mehr oder weniger gut ausgerüstete Abenteurer in Scharen Schiffe mieten oder kaufen, um den Ophis Ysatingas zu befahren. Mehrere Anfragen an das Reich Art-Creole sind von Einzelpersonen bereits ergangen, denn er wird vermutet, daß sich die Insel in der Nähe dieses Reichs befindet. Eine Antwort hat aber bisher keiner erhalten.

Der Falke ist tot

Mem-t'quilph (GN): Mit einem ausgezeichnet vorbereiteten Hinterhalt hat die Kanzlei zur Verteidigung der königlichen Lande Gra-Tha N'Mys sich der geheimnisvollen Persönlichkeit, die die sogenannte „Freiheitsarmee“ führt und sich „Der Falke“ nannte, endlich bemächtigt. Das Ziel der Aktion, bei der Einheiten des Heeres, der Stadtwache von Mem-t'quilph und des Geheimdienstes zusammengearbeitet haben sollen, war, den Falken möglichst lebendig in die Hände zu bekommen. Man erwischte den „Falken“ mit einigen seiner Freunde auf frischer Tat, als er versuchte, in der Gegend um Mem-t'quilph Steuereintreiber zu überfallen. Als man ihn umzingelt hatte, stieß der sich mit den rätselhaften Worten „Ich komme wieder - es lebe die Freiheit!“ einen Dolch in die Brust.

Der dramatische Abgang und die letzten Worte des Befreiungskämpfers geben besonders Gra-Tha N'My zu denken - denn schon einmal ist ein sogenannter „Verräter und Aufrührer“, den man für tot hielt, auf unheimliche Weise wiedergekommen und beherrscht jetzt die Eisländer. Dem versucht man in Gra-Tha N'My dadurch zu entgehen, daß man den Körper einäschert, aber der Falke schien sich seiner Sache sicher zu sein. Oder ist es alles nur ein großer Bluff? Oder hat Kayra Matra seine Hände im Spiel, dessen Feindschaft zu Gra-Tha N'My bereits legendär ist? Man weiß es alles nicht, und das das dürfte so manche Grathaner schlecht schlafen lassen....

ÜBERBLICK**ÜBERBLICK**ÜBERBLICK**ÜBERBLICK
**ÜBERBLI

Art-Creoles neuer Herrscher bestätigt
zurückhaltende Öffnung nach außen

Artalan (AC) : Amosk Drakhan, der Großmeister des Rubinordens von Art, ist neuer Herrscher des Inselreichs Art-Creole. Um die geringere Bedeutung, die die nominale Position des Herrschers in Art-Creole künftig gegenüber der Position des Großmeisters haben wird, zu unterstreichen, wurde die „Krönung“, wenn man es denn so nennen kann, in einer kleinen, unauffälligen Zeremonie im Artantempel vorgenommen. Der neue Herrscher nahm zu den künftigen Zielen der Politik nur soweit Stellung, als daß er sagte, es gäbe ein ganz vordringliches Ziel, aber ein wesentlicher strategischer Aspekt zu seiner Erreichung sei es, daß es nicht im voraus bekannt werden dürfe. Mit anderen Reichen werde es auch künftig wenig offizielle Kontakte geben, da sich bisher wenig natürliche Verbündete gezeigt hätten. Allerdings seien Abgesandte im Gegensatz zu früher willkommen. Fremde Heere, und seien es auch Erkunder, würden wie bisher im Seegebiet um Art-Creole abgefangen und aufgebracht.

Ansonsten ist mit Sicherheit damit zu rechnen, daß die Religion des Gottes Artan in Art-Creole zukünftig mehr Bedeutung erlangen wird. Nach dem Versuch des letzten Herrschers, die Artan-Religion zurückzudrängen, die seit jeher auf der Insel herrscht, sieht man darin nur die Wiederherstellung des alten Zustands. Eine Minderheit ist, wie immer, skeptisch gegenüber den Motivationen des Ordens.

Karo wird zur Kulturstadt

Karo (freie Handelsstadt) : Für großen Wirbel hat in Karo die Einrichtung sowohl eines öffentlichen Badehauses als auch eines Theaters gesorgt. Beide Gebäude sollen bereits in zwei Monden fertiggestellt sein und der Öffentlichkeit zugänglich werden. Führend beim Theaterbau - von ihm stammen sämtliche Pläne - ist ein gewisser Maestro Jakomo, ein früherer Navigator der Inquisition. Nachdem bereits im letzten Mond der Händler Dago Ducato, der ebenfalls über gute Verbindungen zur Inquisition verfügt, sein Handelshaus eröffnete und nun auch in Zusammenarbeit mit dem Forum der Freihändler der Stadt Karo den Bau des Badehauses finanziert, scheint es nun, daß die freundliche Begrüßung der Inquisition in der Stadt vor einem halben Jahr Früchte ungewöhnlicher Art tragen wird. Ganz entgegen ihres Rufes scheint die Inquisition auch am kulturellen Fortschritt interessiert zu sein. Aus berufenem Mund war bereits das Wort von Karo als der „zivilisatorischen Speerspitze Ysatingas“ zu hören. Damit wäre zum Teil die von vielen Reichen gestellte Frage beantwortet, welche Dinge der Inquisitor denn überhaupt positiv beurteilt - denn er findet, so

ÜBERBLICK**ÜBERBLICK**ÜBERBLICK**ÜBERBLICK
**ÜBERBLI

ÜBERBLICK**ÜBERBLICK**ÜBERBLICK**ÜBERBLICK
**ÜBERBLI

scheint es, Finsternis an allen Orten. Karo jedenfalls hat bisher unter diesem Kontakt nicht zu leiden gehabt, sondern er hat der Stadt im Gegenteil viel gebracht.

Feindseligkeiten eingestellt

Kiranamis (KA) : Nachdem im letzten Mond die Boten, die zwischen Kartan und den Reichen Scyrenias verkehren, geradezu hektische Aktivität an den Tag legten, sind die Kämpfe zwischen Ygora und Kartan zunächst eingestellt worden. In Ygoras Neuen Ländern wird von einigen Heeren Ygoras berichtet, die friedlich in der Nachbarschaft eines Mörderbienenschwarms ein Lager aufgeschlagen haben, ohne mehr als die üblichen Vorsichtsmaßnahmen zu treffen. In Kartan wird gesagt, daß der Krieg auf einem Mißverständnis beruhe, und die Information, daß es Lichttempel in Ygora gäbe, eine Falschinformation sei, die Kartan zugespült worden sei. Die Quelle dieser Falschinformation sei unbekannt geblieben, viele vermuten jedoch, daß auch hier die Inquisition aktiv geworden sei, die bekanntermaßen auf Kartan als Finsterreich nicht gut zu sprechen ist. Auch die Überfälle auf die kartanischen Küsten vom vorletzten Mond werden, obwohl man die Schiffe nicht zu Gesicht bekam, der Inquisition angelastet. Dagegen spricht, daß letztere bisher immer ihre Aktionen im voraus angekündigt hat - aber das muß natürlich nicht so bleiben. Dem Fortschritt des Friedensprozesses zwischen beiden Reichen werden diese Überfälle sicher förderlich sein, da Kartan sich einen weiteren Gegner zur Zeit nicht leisten will.

Eisriesen von der Vernichtung bedroht

Tryskania (LL) : Unmittelbar von der Vernichtung des Reiches und des Volkes bedroht sind die Eisriesen von Löjkarlund durch Angriffe des Untoten Lyr a Krae. Bisher konnte man zwar im letzten Moment durch Verhandlungen Kämpfe in größerem Maßstab vermeiden - aber zuletzt ist Lyr a Krae mit seiner Hauptmacht von zehntausenden von Zombies und Skeletten vor der Eisriesenfestung Tryskania aufgetaucht, um seine Forderungen nach Unterordnung unter seine Herrschaft durchzusetzen. Die von ihm gestellten Forderungen würden Löjkarlund unter anderem die Möglichkeit rauben, sich aus ihrem Gebiet wegzubewegen, da das Reich völlig von Kayra Matra eingeschlossen ist. Deshalb versucht man jetzt in Verhandlungen zu einer akzeptablen Lösung zu kommen und der von Lyr a Krae als eher beiläufig empfundenen Vernichtung des Reichs zu entgehen. Von einem seiner - noch - lebenden Berater war dazu zu vernehmen, daß Löjkarlunds Vernichtung eigentlich nicht das Hauptinteresse Lyr a Kraes sei, sondern das nur geschähe, damit er den Rücken frei habe für andere Operationen, bei denen er nicht von den Eisriesen gestört werden wolle.

Chi Tai Peh taucht nach altem Gold

Agarthia (CP): Mit dem ausdrücklichen Ziel, den Rest des von Titanik im Gigantik versenkten Goldschatzes zu heben, wurde in Chi Tai Peh einigen Technikern der Auftrag erteilt, Geräte zu entwickeln, die den Tauchern beim Überleben in größerer Tiefe helfen sollen. Aber größere Hindernisse als gedacht stehen diesem Unternehmen entgegen: nicht nur weiß man nicht, ob Menschen in so großer Tiefe überhaupt überleben können - die Luftversorgung ist das größte Problem. Experimente mit Rohren konnten nicht erfolgreich abgeschlossen werden, weil der Wasserdruck in größeren Tiefen durch die verwendeten Blasebälge nicht kompensiert werden konnte. Wenn die Lösung dieses Problems überhaupt möglich ist, wird sie sich noch einige Monde mindestens hinziehen. Die Techniker in Chi Tai Peh sind skeptisch, ob es alles in den Griff zu bekommen ist.

Derweil begibt sich das Heer Chi Tai Pehs verstärkt daran, die Grenzen zu sichern, und insbesondere den Küsten wird verstärkt Aufmerksamkeit gewidmet, vermutet man doch die Inquisition noch in der Nähe. Die Garnison der Hafenstadt Dakpoort wurde um zweitausend Krieger verstärkt, damit man auch vor schlechten Überraschungen in Form größerer feindlicher Heere sicher sein kann.

Dämon überbringt Botschaft

Morkok (TI): Inmitten einer Ratssitzung des Rates der Chazar erschien mit einem Knall und in einer Rauchwolke ein dämonenartiges Wesen, mit geschuppter Haut und Flügeln, etwa halb so groß wie ein Mensch. Mit zischender Stimme fragte er nach dem Chazar Ragatt, dem Sprecher des Rates. Der Schock saß den Ratsmitgliedern noch in den Knochen, aber Chazar Ragatt trat mutig vor, wenn er auch ein leichtes Zittern nicht verbergen konnte. Mit einem dämonischen Grinsen, bei dem fingerlange Reißzähne zu sehen waren, übergab das Wesen dem Ratssprecher einen rohrartigen Behälter, aus dem dieser dann eine Schriftrolle entnahm. Das Wesen empfahl sich dann mit einem nochmaligen Knall und einer weiteren übelriechenden Rauchwolke, die einige andere Ratsmitglieder schleunigst verschwinden ließ, richtete aber weiter keinen Schaden an.

Darüber, wer dem Rat auf diese Weise eine Botschaft übermittelt hatte, schwieg man sich aus. Da solche Methoden bisher bei der Übermittlung von Botschaften nicht üblich waren, fehlt jeder Hinweis auf den Urheber, solange der Rat nichts sagt. Ebenso ist über den Inhalt der Botschaft bisher nichts bekannt geworden, und die Geheimhaltung in den Kreisen des Rates funktioniert wie üblich sehr gut.

ÜBERBLICK**ÜBERBLICK**ÜBERBLICK**ÜBERBLICK
**ÜBERBLI

ÜBERBLICK**ÜBERBLICK**ÜBERBLICK**ÜBERBLICK
**ÜBERBLI

Bekanntmachung der Inquisition

An alle Händler, Handelsorganisationen und Reiche Ysatingas

1. Da Kartan fanatisch und unbelehrbar den Weg der Finsternis verfolgt und viele Reiche infiziert hat, wird verfügt, sämtliche Handelsbeziehungen abubrechen.
2. Der Sklavenhandel ist eine der verdammenswertesten und verabscheuungswürdigsten Taten, die ein zivilisiertes Wesen überhaupt begehen kann. Deswegen ist der Sklavenhandel ab jetzt untersagt.
3. Es steht zu befürchten, daß die Herrscher der Dunkelreiche den Handel für finstere Zwecke mißbrauchen. Der Handel mit und im stärkeren Maße von Dunkelreichen unterliegt daher folgenden Einschränkungen:
 - Keine Lieferung von Waffen, Rüstungen, Kriegsgerät o.ä.
 - Keine Lieferung von Laboren und Laborausrüstungen jedweder Art
 - Keine Lieferung von kriegswichtigen Gütern (z.B. Alchemieprodukte, Magie, Technologie etc.)
 - Dunkelreiche können nur über autorisierte Händler bzw. Handelsorganisationen am Handel teilnehmen (kein direkter Reichshandel). Die Lizenzen sind innerhalb der nächsten 2 Monde zu beantragen.
 - Händler und Handelsorganisationen aus Dunkelreichen haben eine Begleitung durch Kriegsschiffe vorab zu melden und die Route anzugeben. Desweiteren haben sie Frachtdokumente bei sich zu führen.
4. Jeder Händler hat bei Kontrollen der Inquisition eine weiße Fahne zu hissen und die Durchsuchung zu gestatten.
5. Handelsorganisationen sind verantwortlich für ihre Händler. Reiche tragen die Verantwortung für ihre Handelsorganisationen.

Jeder Händler, jede Organisation und jedes Reich hat bei einem Verstoß gegen nur einen dieser Punkte die Konsequenzen zu tragen.

Händler, Handelsorganisationen und Reiche, die sich an die oben genannten Punkte halten, haben von Seiten der Inquisition nichts zu befürchten.

Möge das beginnende Jahr im Zeichen
eines blühenden Handels stehen!

NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NA
CHRICHTE



NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NACHRICHTEN**NA
CHRICHTE

Statistik

Hier nun die berühmte jährliche Statistik über Rüstgüter, Orte und anderes. Die Götter fehlen hier noch, weil mir einige Daten dazu fehlen. Außerdem ist das Reich Hemhort nicht in die Statistik eingegangen, aus nicht näher zu nennenden Gründen.

Auf Anregung eines Spielers habe ich nicht nur den Mittelwert der Kategorien, sondern auch den Median angegeben - es handelt sich um den Wert, der in der Mitte einer Liste stehen würde, wenn man die Werte für die einzelnen Reiche sortiert nebeneinander schreibt. Wie sich das auswirkt, dazu ein Beispiel: Der Mittelwert der Zeile „Einnahmen pro KF“ steht auf 4.759 GS, ein Wert, den kein normales Reich erreichen kann - und der Wert steht da, weil der Maximalwert in der Berechnung ein so hohes Gewicht erhält, daß er allein die gesamte Berechnung verzerrt. Da ist der Median mit 2.138 GS pro KF schon aussagekräftiger. Das Verhältnis zwischen Mittelwert und Median gibt einen guten Anhaltspunkt über die Streuung der Werte.

<i>Kategorie</i>	<i>Summe</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mittelwert</i>	<i>Median</i>
Kleinfelder	1.187	1	197	79	81
Einnahmen	1.925.450	8.000	362.900	128.363	98.900
Einnahmen pro KF		275	45.000	4.759	2.138
Hauptstadt		0	1	1	1
Städte/Festungen	41	0	12	3	2
Burgen	36	0	9	2	2
Tempel, groß	15	0	4	1	1
Tempel, klein	20	0	8	1	1
Straßen/Brücken	104	0	50	7	0
Wälle	163	0	104	11	0
Bevölkerung	29.695.500	50.000	5.935.000	1.979.700	1.656.000
KS in Kriegern	507.727	500	92.262	33.848	12.500
KS in Reitern	115.825	0	32.508	7.722	3.000
KS in Schiffen	4.132	0	1.511	275	125
Heerführer/Admiräle	597	1	149	40	27
Arbeiter	19.892	0	7.000	1.326	0
Spione		0	43	8	2
Weise, Anzahl		0	5	1	1
Weise, Grade gesamt		0	75	15	14
Weise, mittl. Grad		0	23	9	13

Highlights: Im Reich mit den meisten Städten stehen diese so dicht, daß kein Platz für weitere ist. Das Reich mit dem größten Geheimdienst verwendet etwa 12% seiner Einnahmen auf dessen Unterhalt. Das Reich mit den meisten Schiffen verwendet 68% seiner Einnahmen auf deren Unterhalt. Das kleinste Reich hat die höchsten pro-Kopf-Einnahmen. Weiteres eventuell im nächsten Boten. Götter und Technik sowie Präferenzen wurden noch nicht berücksichtigt.

Aus Feuer wird Licht

(Quelle: Inquisition)

Es war die Zeit der Dunkelheit, die über dem Lande lag. Insbesondere die Dörfer der Grenzländer waren immer noch von Dämonen heimgesucht. Weit im Ophis ging die Sonne für diese Dörfer niemals auf und niemals unter. Über dem Land lag eine nicht endende Finsternis, die wie eine riesige, schwarze Klaue sich immer weiter in die Herzen der Leute krallte und die Saat auf den Feldern nicht mehr aufgehen ließ. Die Tage wurden hier schon lange nicht mehr gezählt. Und lange war es her, seit die Ältesten zum letzten Mal ihren Enkeln erzählt hatten, wie rot eine aufgehende Sonne war, wie grün eine Wiese im Frühling wird und daß Menschen keine graue Hautfarbe haben, sondern im Licht der Sonne bräunen konnte.

All das war schon lange vorbei. Aus den Enkeln waren inzwischen wieder Großväter geworden und die Finsternis wollte kein Ende nehmen. Das Böse, das hier greifbar war, verdarb das Land immer mehr. Schon lange gab es keine Ernten mehr. Man lebte nur noch von Wurzeln, die unter der Erde wuchsen und kein Licht zum Wachsen benötigten. Licht? Das war ein verbotenes Wort geworden. Allein wer es dachte hatte mit Entstellungen, durch die sofort zupackende Hand der Finsternis, zu rechnen. Die Welt war es nicht mehr wert, in ihr zu leben.

In dem kleinen Dorf Galgahad sollte in den Tagen der Wende der Zeiten, das alljährlich Opfer eines Kindes stattfinden. Die Dämonen wollten, daß ihnen ein Kind, das nur zu diesen Zweck geboren wurde, zum Verschlingen dargebracht wurde. Celiph war ein solches Kind. Er hatte das 3. Lebensjahr noch nicht vollendet. Trotz, daß er seine Welt noch nicht verstand, hatte er seine Mutter sein ganzes Leben lang immer nur Schluchzen und Weinen gesehen und gehört. Er begriff noch nicht, was dann sein Vater zu ihr immer sagte. Aber seine Worte waren laut und böse. Und dann war da das Wort „Tod“, das er jeden Tag, jede Stunde, jede Minute hörte. Auch dies verstand er natürlich noch nicht, aber er spürte, daß es etwas mit ihm zu tun hatte.

An jenem Tag war etwas Besonderes. Seine Mutter hatte ihn in die feinsten Kleider gehüllt und seinen Körper mit einem merkwürdig riechenden Öl eingerieben. Als er versuchte zu fragen : „Warum?“, kam wieder dieses Wort: „Tod!“

Und in den Opfervorbereitungen bemerkte niemand die Staubwolke, die sich den Dorf näherte....

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

Celiphs Mutter nahm ihn an der Hand und führte ihn zu dem großen Platz in der Mitte des Dorfes, wo ein großer, schwarzer Stein stand, zu dem er während seines ganzen Lebens nie hatte gehen dürfen. Dort standen alle Leute des Dorfes und hielten die Köpfe gesenkt, während sie etwas vor sich hin summten. Einzig der unheimliche große Mann, den seine Mutter immer „seinen Vater und ihren Mann“ nannte stand dort. Er war noch unheimlicher als sonst und hatte ein großes, gewelltes Messer in der Hand.

Die Staubwolke war näher gekommen. Niemand sah, daß es sich um 2 Reiter auf schneeweißen Pferden handelte.....

Er wurde zu dem großen, schwarzen Stein gebracht. Seine Mutter küßte ihn auf die Stirn und hob ihn hinauf und legte ihn sanft auf den Stein. Wieder begann sie zu weinen. Dann senkte sie den Kopf und trat ein paar Schritte zurück. Zum ersten Mal in seinem Leben war seine Mutter nicht bei ihm. Er war allein und wollte von dem Stein herunterspringen, um zu ihr zu rennen. Doch der Mann mit dem Messer legte ihm seine Hand auf die Brust und drückte ihn auf den Stein zurück.

Die beiden Reiter waren am Dorfrand angelangt. Sie trugen weiße Gewänder, über denen sie silberne Panzer trugen, die über und über mit Ornamenten und Symbolen verziert waren. Im vollen Galopp preschten ihre Pferde in das Dorf hinein.....

Celiph hörte wie sein Vater einen Namen rief und dann das Messer hob. Entsetzt erkannte Celiph, mit einem Mal was „Tod“ bedeutete. Aber sein Körper war vor Angst wie gelähmt. Irgendwo im hintersten Winkel seines Bewußtsein hörte er wieder das Schluchzen seinen Mutter. Mit vor Schreck weit geöffneten Augen sah er, wie als wenn die Zeit langsamer verstreichen würde, wie sich ihm das Messer näherte....

In diesem Moment zuckte ein gleißend heller, feuriger Blitz über seinen Kopf, der das Messer traf und es zu Rauch zerblies. Es erreichte nie seinen Hals. Celiphs vor Angst geweitete Augen verloren in diesem Augenblick für immer die Gabe des Sehens. Der gleißende Blitz hatte sein Leben gerettet, aber ihn für immer mit Blindheit geschlagen. Aus den jungen Augen, die niemals das Licht der Sonne erblickt hatten, stieg nur noch übelriechender Rauch auf. Celiph schrie einen nicht enden wollenden Schrei vor Schmerz, Pein und Angst.

Dann wurde er in die Höhe gehoben und von dem Stein fortgerissen. „CELIPH, NEEIIIIIIIN!!!“ war das letzte was er hörte, bevor ihn eine sanfte Hand an der Stirn berührte und er in ruhigen Schlaf fiel.

20 Jahre später....

Der einsame Wanderer kämpfte sich durch den Sturm, der, wie schon so oft, die Ebenen heimsuchte. Die Kapuze seines Umhangs hatte er weit in das Gesicht gezogen, um es vor dem Staub und Sand zu schützen. Mit der einen Hand hielt er

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

Der Fremde hustete erneut und gab einen erleichterten Laut von sich.

„Strengt Euch nicht zu sehr an. Hier, trinkt das es wird Euch stärken.“ Anelia war mit einer Schale Eintopf zu ihm getreten. Der Fremde nahm die Offerte dankbar an. Dann fragte sie: „Wer seid ihr, wo kommt Ihr her und was ist Euch zugestossen, daß ihr in diesem Sturm herumirrt.“

Der Fremde hob zwischen zwei Schlucken den Kopf und sagte: „Ich habe diesen Ort gesucht. Ich war hier vor langer Zeit schon einmal. Leider überraschte mich unterwegs das Wetter.“

Micalo mischte sich ein: „Aber,...aber Ihr habt kein Augenlicht. Wie konntet Ihr...“

„...das überleben? Das wollt Ihr sicher wissen? Nun, ich konnte diesen Ort fühlen. Ich folgte einfach nur dem Weg, den mir mein Herz wies.“

„Dann hat Euch Euer Herz keinen guten Ort gezeigt. Dieses Dorf ist kein schöner Platz für Fremde. Die meisten Leute hassen alle, die sie nicht kennen.“

Eine Weile sagte niemand etwas, wie als wenn etwas ausgesprochen worden war, über das besser geschwiegen worden wäre.

„Ich verstehe was ihr sagen wollt.“ sprach der Fremde, der sich sichtlich erholte, „Und genau deshalb bin ich hier.“

Micalo und Anelia waren von der fast übergangslos gefestigten Stimme des Fremden etwas zurückgewichen. Er stand auf und tastete suchend nach seinem Stock. Anelia erkannte, was er suchte, und gab ihm den Stock, der bislang neben der Tür gelehnt hatte. Jetzt stand der Fremde hochaufgerichtet da. Und man sah nun auch, daß er den Stock keineswegs als Gehhilfe benutzte. Er sah jetzt aus wie.....

„Ein Magier! Micalo, er ist ein Magier. Ihr Götter steht uns bei.“ Ängstlich wich das Ehepaar bis zur anderen Wand zurück. „Wer seid Ihr und was wollt Ihr von uns?“

„Ihr braucht keine Angst zu haben. Ich bitte Euch, habt keine Furcht. Ja, Ihr habt Recht, ich bin ein Magier. Genauer ein Gedankenseher. Ich kam in diesem Dorf zuerst in dieses Haus, um Euch zu warnen.“

Anelia öffnete hilflos die Hände. „Wovor warnen? Schrecklicher als es hier ist, kann es nicht mehr werden. Wenn wir könnten, hätten wir Galgahad schon längst verlassen.“

Micalo fügte hinzu: „Das Leben hier ist eine Qual, seit vor 20 Jahren den Dämonen ein Opfer entgangen ist, werden die Bewohner hier immer grausamer und bösartiger. Wenn man uns alte Leute nicht für harmlos und kraftlos halten würde, wären wir schon längst tot.“

Der Fremde nickte langsam und sprach leise weiter: „Deshalb bin ich hier. Ich mußte leider erkennen, daß Ihr die beiden einzigen unverderbten Leute an diesem Ort seid. Mit dem Morgengrauen wird Galgahad dem Erdboden gleich sein. Deswegen werdet Ihr noch in dieser Stunde aufbrechen und weit gen Machairas ziehen. Dort

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

ziehen. Dort werdet Ihr auf gute Menschen in Dörfern treffen, die Euch gerne aufnehmen. Den Beutel, den Ihr in den Händen haltet guter Micalo und gute Anelia sollen Euch einen Lebensabend beschern, der Eurer würdig ist.“

Mit zitternden Händen öffnete Anelia den Lederbeutel. „Gold! Micalo, es sind Goldstücke.“ An den Fremden gewandt fragte sie: „Wie können wir Euch nur danken?“

Beinahe schwermütig antwortete der Magier: „Es ist das Mindeste, was ich für Euch tun kann, wenn ich Euch Eure Heimat rauben werde. In Galgahad wird kein Stein auf dem anderen bleiben. Das schwöre ich, so wahr ich Nex Negris, oder ehemals Celiph von Galgahad, bin.“

Die Namen waren kaum gesprochen, als draußen Blitze hernieder fuhren. Die Furcht war in die Augen des alten Paares zurückgekehrt. Mehr flüsternd sagte sie: „Das verlorene Opfer ist zurückgekehrt. Die Götter mögen uns beistehen.“

„Geht nun! Der Sturm verfolgt nur mich. Sobald Ihr das Dorf verlassen habt, werdet Ihr gutes Reisewetter haben. Muortor wird Euch beistehen.“

Micalo und Anelia packten ihre ärmlichen Habseligkeiten zusammen und machten sich auf den Weg. Sie würden noch vor dem nächsten Sonnenuntergang eine bessere Gegend erreichen.

Der Gedankenseher war etwas später aus dem Haus getreten und hatte sich auf einen seichten Hügel hochaufgerichtet gestellt und begann etwas zu rufen:

„Ihr Götter, seht herab auf dieses verdorbene Land. Gebt mir die Kraft, der Gerechtigkeit zum Sieg zu verhelfen, auf daß niemals mehr ein Kind hier sein Ende auf einem Opferaltar finden muß, auf daß wieder die Sonne über diesem Land scheinen soll, auf, daß das Böse seine Macht an diesem Ort verlieren möge!“

Über ihm brach die schwarze Wolkendecke auf und ein Lichtstrahl tauchte ihn in goldenes Licht.

„So wird meine Rache, die gerechte Strafe für diese Pestbeule der Finsternis sein!“

Beinahe langsam und bedächtig hob er seinen Stock und schlug ihn vor sich auf die Erde.

Zuerst war es wie ein entferntes Donnern, dann wurde es lauter. Ein starker Wind kam auf. Dann begann die Erde zu beben. Schließlich brach das Ende an. Von dem Stock des Gedankensehers breiteten sich unter lautem Donnern und Knirschen Risse in der Erde aus, aus denen glutheiße Lava aufzusteigen begann.

Die ersten Risse erreichten Galgahad. Die vordersten Häuser wurden in der Mitte zerrissen, fingen Feuer und stürzten ein. Die Bewohner, die bis jetzt geschlafen hatten wurden jäh unter ihren Häusern begraben, oder rannten ins Freie, wo sie einen Fluß aus glühender Lava auf sich zufließen sahen. Einige wenige zeigten in Richtung des Hügels wo eine unbewegte Gestalt in Licht getaucht stand und ausdruckslos auf das sterbende Dorf herabblickte. Die Schreie der flüchtenden Menschen verhallten ungehört. Manche wurden von den Gluten überrollt, andere stürz-

stürzten in eine sich plötzlich auftuende Erdspalte, und wieder andere fanden ihr Ende in einer Lavafontäne, die Feuer in die Umgebung speiten.

Das letzte was übrigblieb war der große, schwarze Stein, der in der Mitte des ehemaligen Dorf gestanden hatte. Auf diesem Altar des Bösen stand ein Mann, dessen Stimme der Gedankenseher noch allzu gut kannte. Er brüllte: „Du willst mit mir kämpfen, nicht wahr? Du haßt mich, für das was Du bist. Nun ist mein kleiner Sohn zurückgekehrt und schreit nach Rache. Dann laß uns kämpfen. Dieser Altar ist den Dämonen geweiht. Deine Magie ist nicht stark genug, um mich hier zu erreichen.“

„Es wird keinen Kampf geben, Vater. Was Du mir angetan hast, gibt Dir kein Recht auf einen fairen Kampf. Du bist auf Deinem schwarzen Stein gefangen. Und das reinigende Feuer wird auch Dich erreichen.“ entgegnete er fast leise. Er nahm seinen Stock in der Mitte und zog ihn auseinander. Die hohlen Holzschalen ließ er fallen. Jetzt hielt er einen rot-metallinen Stab mit einer messerscharfen Spitze in der Hand. Der Stab funkelte im goldenen Licht. Der Mann auf dem Opferaltar stand vor Schreck der Mund offen. Rotes Metall !!!

„Nein! Tu das nicht! Ich bin doch Dein Vater!“

„Du irrst Dich. Du warst der Vater von Celiph von Galgahad. Ich bin aber Nex Negris, Gedankenseher seiner Eminenz. Ich habe nie einen Vater gehabt und bald auch keine Vergangenheit mehr.“

Mehr in Angst schrie sein Vater: „Wenn es eine Gerechtigkeit gibt, dann ist in der Hölle ein Platz für Dich reserviert. Du bist ein Eltermörder. Ein verfluchter Eltermörder.“

Unbeirrt entgegnete der Gedankenseher: „Ja, ich weiß! Und der Fluch ist meine Geburt!“

Mit diesen Worten richtete er langsam den rot-metallinen Speer auf den Altar - holte weit aus - und warf mit aller Kraft. Das Geschloß verwandelte sich im Wetterleuchten in einen roten Blitz, der umbarmherzig sein Ziel fand. Der schwarze Altar zerbarst in abertausende glühender Bruchstücke. Der Mann wurde in die Höhe geschleudert. Eine Lavafontäne stieg empor und verbrannte ihn zu Dämpfen noch bevor er schreien konnte.

In diesem Moment riß die Wolkendecke über Galgahad auf und das Licht der aufgehenden Sonne fand seinen Weg über ein gereinigtes Land. Der Alptraum war endlich zuende.

Dem reinigenden Feuer folgte das Licht und die Wärme eines neuanbrechenden Tages, wie als Ankündigung eines neuen Zeitalters.....

Spinnen am Morgen

(Quelle: Kartan)

12.Schewat 414 n.P.

Zwei Tage zuvor war Hochmeister Onkanus an Hisames mit der Hauptstreitmacht des Ordensheeres zusammengetroffen. Er war direkt aus Kiranamis zum Heer geritten. Der Großkönig war nicht gerade begeistert gewesen, als er den Entschluß seines Hochmeisters gehört hatte. Aber Onkanus an Hisames hatte darauf bestanden, den Angriff selbst zu führen.

Vor zwei Wochen, am 27.Tewet, hatte eine Mörderbienenpatrouille die Riesenspinnen gesichtet. Als dies dem Heer gemeldet wurde, führten die Komturen den Orden in Eilritten aus den Kol-Wäldern heraus in Richtung der See-Ebene. Alle wollten verhindern, daß die Spinnen nochmals die Gemarken oder gar die Stadt Orkoneid angriffen oder plünderten. Die Patrouille meldete ebenfalls, daß die Zahl der Spinnen inzwischen auf zweitausend Tiere angewachsen sei. Anscheinend hatten sie sich in der Zwischenzeit vermehrt. Die „Anführer“ dieser Wesen hatte zwar die Botschaft des Großkönigs in Empfang genommen, aber statt der Einladung zu folgen, zwei Gemarken geplündert.

Im Lager des Ordens machte sich Unruhe breit, als ein Schwarmkomtur und dessen Leibgarde aus zwanzig Mörderbienen eintraf.

„Dieses Mal sind wir der Schwertarm Kartans!“, sagten die Ritter. „Die Bienen haben auf der Suche nach den Spinnen versagt, also haben wir das Recht auf den Kampf.“ Solche und ähnliche Rufe und Meinungen waren an den Lagerfeuern zu hören.

Im Zelt des Hochmeisters waren die drei Komturen und die erfahrensten Heerführer versammelt. Die Wache vor dem Zelt ließ den Schwarmkomtur ohne weiteres ein. Mit dumpfer Stimme begrüßte er Onkanus: „Seid begrüßt, Hochmeister! Ich komme auf den Befehl des Großkönigs zu Euch. Als Befehlshaber des 6.Schwarms habe ich den Auftrag erhalten, die Kampfkraft meiner Mörderbienen gegen die Riesenspinnen zu erproben. Sollte sich diese als zu gering erweisen, so sollt Ihr mit Eurem Heer die Gemarken Kartans von diesen unseligen Wesen befreien.“

Während er diese Worte sprach, verbeugte er sich tief vor dem Hochmeister. Unmutsäußerungen machten sich im Zelt breit, als seine Worte verklungen waren.

„Ruhe! Verdammt noch mal, haltet endlich Euren Mund!“ Als Onkanus brüllte, verstummten die Proteste der anderen. Er wandte sich dem unbeweglich dastehenden Schwarmkomtur zu und blickte diesem in die riesigen Bienenaugen: „Seid auch

KULTUR ** KULTUR ** KULTUR ** KULTUR ** KULTUR ** K ULTUR ** KUL

Doch darauf schienen die Riesenspinnen gewartet zu haben. Einige Hundert richteten sich auf die zwei hinteren Beinpaare auf und bogen den Hinterleib nach vorn. Plötzlich schossen fast zweihundert Fuß lange Spinnenfäden, dick wie Seile, auf die angreifenden Mörderbienen zu. Der Körperpanzer der Mörderbienen, der selbst Pfeilen trotzte, wurde durchschlagen. Da ein Teil der Bienen hintereinander flot, starben teilweise bei diesem Angriff drei bis vier Bienen durch einen Faden. Andere, die nur von den Fäden berührt worden waren, blieben daran kleben und stürzten ab. Auf diese stürzten sich sofort andere Spinnen. Die abgestürzten Bienen waren noch zu benommen, um sich effektiv zu wehren. Sie wurden getötet, und zum Schrecken von Riska an Sima an Ort und Stelle gefressen. In den ersten zehn Minuten verlor der Schwarmkomtur mehr als achthundert Mörderbienen, ohne eine einzige Spinne vernichten zu können.

Doch dann konnte die restliche Tausendschaft die Riesenspinnen erreichen. Doch scheinbar waren die Spinnen zäher, als der Komtur gedacht hatte. Er hob das Horn zum zweiten Mal, und die restlichen drei Tausendschaften machten sich auf den Weg in die Tiefe. Beim Hornklang erhoben sich wieder einige hundert Spinnen und schossen Fäden ab. Wieder starben hunderte von Mörderbienen. Schwarze Spinnenleiber stürzten sich auf gelb-schwarz gestreifte kartansiche Mörderbienen. Fünf Meilen entfernt betrachtete das Ordensheer Onkanus an Hisames' die stattfindende Schlacht. Der Boden vor ihnen schien zu kochen. Die Männer betrachteten einen Kampf Tier gegen Tier. Erzirvalen trafen aufeinander - Spinne gegen wehrhafte Mörderbienen. Es gab keine Gnade, keiner hatte vom anderen irgendetwas zu erwarten. Das Krachen der aufgebrochenen Chitinpanzer war bis zum Heer zu vernehmen.

Als Riska an Sima, vom Kampf erschöpft, das Zeichen zum Rückzug gab, hatte er mehr als viertausend Mörderbienen verloren. Im Gegenzug konnten die Mörderbienen etwa eintausend Riesenspinnen dank ihrer Stachel, Mundwerkzeuge und des Mörderbienengifts vernichten. Die verbliebenen Mörderbienen erhoben sich in die Luft und flogen im Tiefflug Richtung Ordensheer davon. Die Riesenspinnen vermuteten einen leichten Sieg und verfolgten die flüchtenden Bienen. Zwei Meilen vor dem Ordensheer zog der Schwarmkomtur seinen Bienenschwarm steil nach oben. Bei der Flucht hatte er nochmals fünfzig Mörderbienen verloren.

Als etwa zwanzig Riesenspinnen etwa zwei Meilen vor dem Ordensheer in tiefe Gruben stürzten, stoppten die restlichen Spinnen. Ein Kundschaftertrupp von etwa fünf Spinnen bewegte sich vorsichtig an den Rand der Gruben, und konnte die Leiber der aufgespießten Artgenossen sehen. Als sie zurück zu den restlichen Tieren gingen, trat ein besonders großes Exemplar vor die anderen. Einer der Kundschafter hob die Vorderbeine, ebenso der scheinbare Anführer. Die kleineren Fühler, die sich

KULTUR ** KULTUR ** KULTUR ** KULTUR ** KULTUR ** K ULTUR ** KUL

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

28. Jijar 415 n.P.

Heute wurde an der Stelle der Schlacht ein Tempel zu Ehren Orkons und des Ordens errichtet. Er trägt den Namen „Ordensleid“. Er besteht aus einer großen Säulenhalle, die auf dem Grabhügel steht. Um den Hügel herum ist ein Kreis aus einhundert Orkonstatuen gezogen. In der Halle steht der Altar. Er stellt eine Figurengruppe dar: eine auf dem Rücken liegende Spinne, die gegen einen Salamander kämpft, der sich auf sie wirft.

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

Aus dem Tagebuch des Magiers - erster Teil

(Quelle: Insel des Feuers)

An einem warmen Wintermorgen saß ich am Bootssteg und beobachtete gebannt, wie sich die rote Kugel des Feuers langsam über das Wasser erhob. Die See war ruhig und das Land hatte sich seit Tagen nicht mehr bewegt. Meine Gedanken kreisten um den nächsten Fang. Wir würden bald wieder etwas zu essen benötigen. Die Schatten wurden kürzer und ich dachte an die Geschichte, die der alte Mann am Vorabend beim Kaminfeuer erzählte:

"Sag Junge, kannst Du Dich an Deinen Vater erinnern?"

Ich verneinte, Ich war kaum älter als 5 Jahre als er starb.

"Vor über 700 Jahren, als Dein Vater geboren wurde, war die Welt noch einer anderen Ordnung unterworfen. Die Zeit war im Einklang und Stabilität stand allen Versuchen des Bösen, das Chaos zu beschwören, entgegen. Es herrschte Frieden auf der Welt. Die Ordnung war einfach: Die Orks fraßen die Menschen, Elfen und Zwerge, und die schlachteten die Orks dafür ab, wann immer es vonnöten oder angenehm war. Die Zwerge hassten die Elfen, die Elfen hassten die Zwerge und beide mißtrauten den Menschen. In den Ebenen machten sich die Menschen breit, in den Bergen lebten die Zwerge und in den Wäldern die Elfen. Irgendwo dazwischen, je nachdem, was es zu essen gab, waren die Orks. Weite Steppen, gigantische Gebirge und riesige Wälder durchzogen das Land. Jeder fand einen Platz und es gab selten Streit zwischen den Gruppen und Völkern. Das Reich bestand aus einzelnen Kontinenten, die größer waren, als Du Dir vorstellen kannst. Den größten Teil der Bevölkerung stellten die Orks, doch die Menschen waren schon damals auf dem Vormarsch und erschlossen immer mehr Gebiete. Am geringsten waren die Zwerge vertreten, danach die Elfen, vielleicht auch beide. Das weiß niemand so genau, nicht einmal ich.

Zu dieser Zeit lebte Dein Volk noch in den Bergen hinter uns, zusammen mit den Drachen. Es war großartig! Das Land war erfüllt von der Magie der Drachen, die Berge durchzogen von Gängen und Höhlen, die Dein Volk für sich und die Drachen geschaffen hatten. Kein Zwist teilte das Volk, denn die Höhlen waren voll mit Schätzen und die Schatzkammern der Menschenreiche verblaßten gegen den Wert, der in den Höhlen nur der Schönheit wegen ruhte. Jeder Drache respektierte unser Volk, die niederen Arten verehrten uns und kein Drache lebte auf Myra, der nicht von uns gehört hätte.

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

Gottheit die Möglichkeit gab, sich direkt zu involvieren, und ich. Ja, Du hast richtig gehört. Ich kam damals eigentlich ums Leben. Es wurde mir jedoch die Gnade gewährt, auf die Welt zurückzukehren, als gebrechlicher Mann, der niemals mehr Magie wirken kann. Die Drachen hatten diesen Gefallen bei unserem Gott erfleht. Und nun stehe ich hier, einstmals mächtigster Magier dieses Reiches, Bezwinger des Orkon, und wenn mir eine Schwalbe auf den Kopf schießt, muß ich es hinnehmen!

Nun denn, Du fragst Dich sicherlich, warum ich dich mit Geschichte langweile? Ganz einfach, Du bist der Letzte der Hüter dieses Geheimnisses. Alles andere sind nur Legenden, aber Du kennst die Wahrheit. Sage niemandem wo Orkon versteckt ist! Ich werde bald ein weiteres Mal diese Welt verlassen. So ziehe denn hinaus in die Welt und lerne die Magie und die Frauen kennen. Nimm mein Buch und finde jemanden, der Dir den Inhalt erklärbar machen kann, aber zeige es niemandem! Lerne es zu lesen. Und denke daran, es ist den Göttern egal, was Du tust, solange Du Dich von Orkon fernhältst. Am besten, Du gehst nach Rhyandi. Dort kannst Du Deine Studien betreiben, wie Du Lust hast, Geld hast Du ja genug. Werde so mächtig, wie ich einst war, oder Dein Vater, und sei ein Freund der Drachen."

Er legte mir die Hand auf den Kopf und sah mir in die Augen, er wirkte sehr Krank. Dann

schickte er mich schlafen.

Hmmm. Ich wollte eigentlich nicht weggehen. Es war schön hier. Gut, es gab nur wenige Einwohner auf der Insel, aber es war meine Heimat. Ich würde niemals darauf verzichten wollen, mit den Jungdrachen zu spielen, durch die Berge zu fliegen und von den Alten kleine Zauber zu lernen.

Die Sonne stand nun schon 2 Hände breit über dem Horizont. Ich machte mich schnell auf die Suche nach Feuerholz für das Frühstück. Nur wenig später kehrte ich zurück in unsere Hütte und schürte das Feuer. Als ich ging um den Meister zu wecken, - er schlief in letzter Zeit immer länger - wollte er nicht zu sich kommen, obgleich ich ihn rüttelte. Nach einigen Minuten erst begann ich zu begreifen. Er war wieder gegangen.

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

Schneller, Leute

(Quelle: Bantaz Trade Union)

Lange hatte er gespart. Und nun hatten er und sein Bruder das erste eigene Schiff gekauft.

Fredor Bantaz lag in seiner Hängematte, die im Heck zwischen dem Besanmast und der Reling der Xarab Kohan aufgespannt war und lauschte dem Knarren des Gebälks, auf das leise Plätschern der Wellen. Vor drei Tagen hatten sie Nao N Thalaxon verlassen, mit einer Ladung Gewürze, unterwegs nach Sicolar. Seine Familie hatte ihm kein Goldstück gegeben, nicht eine Münze, um ihm zu helfen. Alteingesessene Händler, die stolz ihr Kontor verwalteten, kauften, warteten und verkauften, aber bitte: kein Risiko! Eine eigene Flotte? Schiffbruch, Meuterei, Seeräuber?

Bitter dachte er an die langen Jahre, in denen er von Dorf zu Dorf gezogen war, anfangs mit einem Tragegestell auf dem Rücken, später mit einem Ochsenkarren. Amulette, Heilkräutern, Gewürze, sogar einen magischen Liebestrank bot er an - so nannte er jedenfalls das zwielichtige Gebräu. Woraus es bestand, wußte er selbst nicht zu sagen. Eine alte Orkin mischte es in einem Dorf in den endlosen Bergtälern hinter Nao N Thalaxon. Er sah sie heute noch vor sich: Eine runzelige behaarte Grimasse, sie kicherte verstohlen, während er vor der Tür wartete, um dem grauenvollen Gestank, der aus ihrer Hütte quoll, zu entgehen. Ratten quiekten, Spinnen huschten umher, in der Sonne ein Gestell mit gedörrten Häuten von Eidechsen, Schlangen und andere Häute, deren Herkunft besser im Dunkeln blieb. Dann zog er, beladen mit glasieretn Tonfläschchen zu den Dörfern der anderen Orks und der Menschen und schlug das Gebräu für den dreifachen Preis los.

Sogar als Postreiter hatte er sich verdingt.

Die Xarab Kohan schaukelte leicht im Winde und lullte ihn in unruhigen Schlaf. Nun, er war nun sein eigener Herr, der Handel begann, sich bezahlt zu machen. Bald würde er ein zweites Schiff kaufen und sein Bruder würde die Linie Sicolar - Karo befahren. Dann würde er versuchen, nach Bestetor zu kommen, um dort alchemistische Produkte zu kaufen und in Sicolar verkaufen. Und dann würde er reich sein, gemütlich in Sicolar im Kontor sitzen und Goldstücke zählen.

Über diesen Träumen war er wohl eingenickt, denn ein leises Schnarchen mischte sich in das Plätschern der Wellen. Der Wind frischte leicht auf, und der Steuer- mann schickte einige einige Matrosen in die Takelage, um im Großsegel ein Reff einzulegen. Die Xarab Kohan machte mehr Fahrt, krängte etwas mehr.

langsam und schaukelte sanft in den Wellen. Einer der beiden ging unter Deck um geheime Zwiesprache zu halten mit Wesen, wie nur er sie befehligen konnte. Und sie zeigten ihm, wo sich die Xarab Kohan im Augenblick befand, nur wenige Kleinfelder entfernt, nicht weit, nicht weit genug um zu entkommen. Der Mann grinste verächtlich über das alte Segelschiff und begab sich an Deck. Langsam drehten die Schiffe auf einen neuen Kurs und die Flotte begann zu segeln, schneller als man von Schiffen gewohnt ist. Die Flotte hatte Kurs auf die Xarab Kohan genommen. Ein böses Lächeln umspielte die harten Züge des alten Mannes. Seine Agenten hatten ihn über die Ladung der Xarab Kohan informiert, er wußte, wozu die Maschinen dienten und für wen sie bestimmt waren.

Fredor sah die Nachricht vor sich, eine altertümliche Schrift auf frischem Pergament. Ein kleiner, fahlgesichtiger Mann hatte sie ihm am Tage der Abreise zugesteckt und war in der Menge verschwunden. Er hatte sie erst geöffnet als sie sich längst auf See befanden. "An den stolzen Fredor Bantatz", begann die Botschaft und in scharfen Ton wurde ihm befohlen, die Ladung nicht nach Karo zu bringen. Denn die Ladung war für ein anderes Reich bestimmt, für Gra Tha N My. Und die Maschinen dienten der Ausrüstung der alchemistischen Labore. Und solche Fracht hatte der alte Mann verboten. Und er besaß die Mittel, die Ladung aufzubringen...

Die fremde Flotte näherte sich der Xarab Kohan. Die beiden Männer standen stumm an Deck. Es waren keine Befehle nötig, denn die Mannschaften wußten, was sie zu tun hatten. Schatten tauchten auf, wurden deutlicher, im Mondlicht waren weiße Flecken zu erkennen, die rasch größer wurden. Segel. Die Luken an den gewaltigen Bordwänden öffneten sich und obwohl niemand zu sehen war, befahl eine Stimme der Xarab Konah:

"Beidrehen oder ihr werdet versenkt."

Ein Schrei schreckte den Steuermann aus seinen Träumen und fuhr ihm durch Mark und Bein. Fredor Bantatz purzelte aus der Hängematte und schlug sich die Nase ein, denn das Schiff krängte in diesem Moment kräftig. Er blickte verwundert um sich bis ihm einfiel, daß er selbst geschrien hatte. Richtig, der Inquisitor lauerte ihm auf, sein riesiges Schiff war dabei, ihm den Weg abzuschneiden, die Ladung zu kapern, und der Exorzist bereitete sich darauf vor, ihn zu verhören. Er sah sich um, in der Dunkelheit konnte er nicht viel erkennen und brüllte seine Kommandos:

"Alle Mann an Deck, Reff ausschütten, Steuermann, nach Lee abhalten, Bootsmann, mach den Leuten Beine, zum Orkon nochmal, schneller Leute." Mit blutverschmiertem Gesicht läutete er die Schiffglocke wie verrückt. Die verdutzten Matrosen stürmten an Deck, enterten in die Takelage, bereit die Befehle zu befolgen. Der Steuermann überlies einem Schiffjungen das Ruder und rüttelte Fredor. "Wacht auf, Herr, was ist Euch? Warum schreit Ihr? Es ist niemand zu sehen, wir sind völlig alleine auf See!"

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

Fredor blickte verwirrt um sich. Die Xarab Kohan schaukelte im Wind und der sanfte Duft von Gewürzen erfüllte die Luft.
Er hatte geträumt.

KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**KULTUR**K
ULTUR**KUL

An die Völker des Königreiches Gra-Tha N'My

König Tek'ton kro K'Sy

Unsere geliebte Bevölkerung!

Wir haben ein weiteres Jahr des Königreiches Gra-Tha N'My hinter uns gelassen. Es war ein Jahr der Schlachten, der Erfolge und der Trauer über die Toten der Kämpfe. Unsere glorreichen Armeen besiegten zuerst unter großen Verlusten die untoten Invasoren des Lyr à Krae, um sich anschließend auch gegen die letzte Gefahr, den Spinnen, zu wenden, damit auch diese nie wieder den Frieden der Bevölkerung störte. Wir selbst führten, an unsere Bevölkerung denkend, unsere Verteidigungsstreitkräfte in den Sieg.

Während wir uns um die Sicherheit des Königreiches Gedanken machten, versuchten destruktive Elemente innerhalb unseres Landes, die Bevölkerung gegen uns zu hetzen, doch versprechen wir Euch, daß auch diese bald nicht mehr ihre Stimmen erheben werden. Unser Ziel ist es, daß die Bevölkerung des Königreiches Gra-Tha N'My auch weiterhin in Sicherheit vor feindlichen Subjekten ist. In den nächsten Jahren werden wir deshalb die Verteidigung weiter ausbauen. Für die Bevölkerung resultiert daraus Sicherheit. Wir bündeln unsere Kräfte zum weiteren Aufbau unseres. Wir

lehnen eine militärische Expansion entschieden ab. Trotzdem werden wir uns mit allen bekannten Mitteln zu verteidigen wissen!

Doch das Volk soll auch zufrieden mit seinem König sein, weswegen wir allen Wesen des Königreiches Gra-Tha N'My die Möglichkeit anbieten, sich in den Laboren ausbilden zu lassen, ohne ein Lehrgeld dafür bezahlen zu müssen. Es wird kein Unterschied zwischen den sozialen Schichten geben. Besonders begabte Schüler werden unterstützt, daß bezieht sich insbesondere auf finanzschwache Familien.

Der Handel wird weiter auf andere Länder ausgebaut, so daß der lange ersehnte Wohlstand bald weiter erblühen wird. Die Forschungseinrichtungen werden so stark unterstützt wie noch nie, und wir können wohl mit Recht behaupten, daß wir das Land mit dem größten Anteil von Wissenschaftlern sind und auch den größten Drang zur Erforschung neuer, dem Volk nützlichen, Technologien besitzen; und darauf können wir alle stolz sein, denn unser Reich, ist ein Reich des Fortschritts.

Ssakat-Feiern

Chal G'ol

Die Feiern zum Ssakat haben das Jahr 414 würdig ausklingen lassen. Schon die Vorbereitungen haben alle Feiern der letzten 20 Jahre in den Schatten gestellt. Die Händlervereinigung Gra-Tha N'Mys und die Tempel des Reiches übernahmen die Kosten für die Feiern. Durch fast kostenlose Abgabe von Glor und Nahrungsmittel konnten die Wirte das Essen fast verschenken. König Tek'ton kro K'Sy spendete 2000 l Glor und pro Rüstort 10 K'lepps für die Armenspeisung. Die invasionsgeplagten Einwohner von Rax'Khonta haben sich dieses Jahr einen besonderen Umzug der Armee einfallen lassen. Eine Gruppe junger Männer verkleidete sich als Skelette und Eisriesen. Sie umtanzten die Grathays, und versuchten sie immer wieder aus dem Zug heraus zu locken. Eine weitere Gruppe Männer erschien auf Eds reitend, und warf Netze nach den Untoten. Ein herrlicher Scheinkampf, der die Schlacht gegen die Untoten zeigte, entbrannte. Die bemerkenswerteste Demonstration der Alchimisten fand in Kartis statt. Sie hatten ein 2 Meter langes kleines blaues Holzschiff gebaut. In einem Gestell befestigt, stand es nun auf dem großen Marktplatz. Eine hölzerne Zuschauertribüne, die den Platz säumte, war mit Würdenträgern und Einwohnern überfüllt. Gegen Mittag erschien nun der Großmeister der Pyroalchimie begleitet von zwei Assistenten. Diese schleppten ein Faß voller Öl mit sich. Nachdem sie das Schiff mit dem Öl übergossen hatten, begann der Großmeister Wetten auf die Behauptung, daß das Schiff nicht verbrennen werde, anzunehmen. Das Publikum wurde Zeuge einer einmaligen Demonstration, das Öl wurde in Brand gesteckt.

Brand gesteckt. Meterhohe Flammen züngelten um das Schiff herum, doch es wollte nicht verbrennen. Schuld an der Feuerfestigkeit war die Farbe, die eine Weiterentwicklung der alten Feuerschutzfarbe ist, die jeder in Gra-Tha N'My kennt. Am Königstag wurden in allen Rüstorten die besten Gaukler und Schauspieler, die für vielerlei Kurzweil gesorgt hatten, mit Edelsteinen belohnt. Um die Besten zu ermitteln, traten die Künstler auf den Marktplätzen auf, wer am meisten Applaus bekommen hatte, der war Sieger. Für diesen und eine Vielzahl von weiteren Wettbewerben hat Seine Majestät König Tek'ton kro K'Sy Edelsteine im Wert von 1000 GS gespendet. Zum Ausklang des Tages wurden in jedem Rüstort die 100 ärmsten Menschen mit je einem K'leppfell bedacht. Es waren die fröhlichsten und interessantesten Ssakatfeiern, die ich je erlebt habe. Allerorten war eine neue Lebensfreude zu spüren!

Kammerjäger

Seine Majestät König Tek'ton kro K'Sy betätigte sich zum Ausklang des Jahres 414 als Kammerjäger. Ein Spinnenheer, das in der Nähe von Rax'Khonta aufgetaucht war, wurde geschlagen. Ob die Vernichtung vollständig gelungen ist, wird von der Kanzlei zur Verteidigung der Königlichen Lande Gra-Tha N'Mys zur Zeit noch untersucht.

Die Überreste von fast 5000 Spinnen werden im Nisan im Triumphzug durch die Straßen von Rax'Khonta getragen. Die Zuschauer, die einen Blick auf die gefangenen Spinnen werfen wollten, wurden enttäuscht. Die Kanzlei zur Verteidigung der königlichen Lande Gra-Tha N'Mys bestätigte zwar die Gefangennahme einiger Spinnen, ließ eine Besichtigung aber nicht zu.

Feuerschutz

Einem Labor in Kartis ist es gelungen, die Feuerschutzfarbe, die in Gra-Tha N'My viele Gebäude ziert, zu verbessern. Die neue Farbe, die es in allen modischen Farbkombinationen geben wird, immunisiert gegen herkömmliches Feuer vollständig. Selbst Feuer, das mit Alchimistenöl erzeugt wurde, kann die Farbe vollkommen abhalten.

Das Amt für Schätze und Handel teilte mit, daß die ersten ausländischen Anfragen nach der

Farbe eingegangen sind. Da jedoch die königliche Admiralität ihre Kriegsschiffe mit der Farbe ausrüsten will, um die Feuergefahr zu bannen, ist fraglich, ob überhaupt alle Interessenten beliefert werden können.

Rückblick

Kapun Sen'Aiguile Dyha'Po

Unser Reich hat in den letzten zwölf Monaten eine beachtliche Entwicklung durchgemacht. Erinnern wir uns, der König Tek'ton kro K'Sy wart gerade mal ein paar Monate König. Die Inquisition bedrohte Aar'Axonh, die Untoten standen in den Blutsümpfen, Spinnen durchstreifen die Gegend von Rax'Khonta und versetzte die Bevölkerung in Angst und Schrecken, doch was geschah nicht alles in der Zeit des Jahres des Weines? Ein Friedensvertrag mit Rhyandi beendete den unseligen Krieg, die Inquisition verschonte Aar'Axonh, nicht aber unsere Flotten. Die Untoten konnten nach langwierigen Kämpfen vernichtet werden, und jetzt haben wir auch die Spinnen verjagt.

Mit viel Leid konnten wir unsere Sicherheit wieder herstellen. Wir können nun mit vereinten Kräften den Aufbau des Königreiches Gra-Tha N'My fortsetzen.

Die Kanzlei
zur Verteidigung der
königlichen Lande Gra-Tha N'Mys

gibt bekannt:

Es ist keinem Heer gestattet, das Territorium
des Königreichs Gra-Tha N'My zu betreten!

Jedes Heer, das auf dem Territorium des Königreichs Gra-Tha N'My angetroffen wird, wird ohne Ansehen der Reichszugehörigkeit vernichtet. Es gibt nur zwei Möglichkeiten der Vernichtung zu entgehen:

1. Sich zu ergeben, und hoffen, daß Grathays Gnade kennen.
2. Eine schriftliche Genehmigung des Königs Tek'ton kro K'Sy zu besitzen.

Die Genehmigung muß **vor** dem Betreten von Gra-Tha N'My erteilt worden sein.

Alle auf dem Territorium des Königreichs Gra-Tha N'My vorkommenden Rohstoffe sind Eigentum von Gra-Tha N'My.

Das Königreich Gra-Tha N'My ist kein Selbstbedienungsladen. Jeder Versuch, unsere Rohstoffvorräte zu plündern, endet tödlich. Nur der König kann einem anderen Reich den Abbau genehmigen.

gez.: Die Kanzlei zur Verteidigung der königlichen Lande Gra-Tha N'Mys