

# Gwynddor



**Bote**

**Nr. 11**

Hallo Ihr lieben Spieler! Hier haltet Ihr nun endlich den ersten Boten von Gwynddor nach der Beseitigung der Nebel in den Händen. Und ganz vorweg habe ich einige Anmerkungen zu machen, die so gut wie alle betreffen. Im Wesentlichen sind das technische Sachen, daher eine ganz technische Liste:

- Ich werde in Zukunft säumige Spieler nicht bis drei Tage vor dem rausschicken der Auswertung noch Züge abgeben lassen. Es gilt: Der Zat ist einzuhalten. Sollte das mal nicht möglich sein, muss bis zum Zat eine Nachricht an mich ergangen sein, in der die Verspätung begründet wird. Ferner soll der Spieler hier einen Termin nennen, zudem er gedenkt, seinen Zug abzugeben. Ich melde mich dann und sage, ob es in Ordnung geht, wir vereinbaren dann halt einen Termin. Sind diese Kriterien nicht erfüllt, fällt der Zug schlichtweg aus.
- Spieler die drei Züge hintereinander keinen Zug abgeben, verlieren Ihre Funktion auf Gwynddor.
- Noch mal: Wir spielen nach der „neuen“ Regel. Wir verwenden neben dem Basismodul das Strategiemodul und das Magiemodul. Ferner verwenden wir die Charakterregel von Thomas. Eine Handelsregel wird folgen, ist aber im Moment noch nicht in Kraft. Jeder der diese Regeln noch nicht hat soll sie von mir schicken lassen, jeder der sie nicht versteht, möge mich per E-Mail oder irgendwen per Forum fragen!
- Im Zusammenhang damit ist es mir besonders wichtig, dass die Befehle für Truppen nach dem Schema des Strategiemoduls gegeben werden sprich: ein eroberndes Heer mit angriffsbefehl hat nicht einfach nur den Befehl „a“, sondern bitte „KAE“. Ich musste diesen Zug bei fast allen die Befehlserweiterungen, manchmal sogar die Befehle selbst improvisieren, in Zukunft gilt auch hier: Was ich nicht verstehe, versteht der HF auch nicht!
- Jeder Zug soll bitte ein Anschreiben enthalten, damit ich stets die aktuellen Daten habe, wie und wo ich den Spieler erreichen kann!
- Botschaften bitte in eigenen Dateien abgeben, und Zwar eine Datei pro Botschaft.
- Dateinamen: Damit ich meinem Nachfolger irgendwann mal kein Chaos hinterlassen muss, bitte ich um folgende Kennzeichnung der Dateien:
  - Botschaften: -Absender-Jahr-Monat-Empfänger = XX-05-424-XX.doc/.rtf
  - Spielzüge: -Jahr-Monat-Reich-SPZ.doc/.rtf = 424-05-XX-SPZ.doc/.rtf
  - Kulturtexte: -Jahr-Monat-Reich-Thema.doc/.rtf = 424-05-XX-Kleidung.doc/.rtf
- Wegen des Programms, mit dem ich Auswerte, erscheinen in der AW Einheiten, die in Transportvehikel eingeladen sind dennoch ganz normal. Ihr müsst also genauso wie ich Buch darüber führen, welche Eurer Einheiten im Moment wo eingeladen ist.
- Wenn etwas mit der Auswertung nicht stimmt, dann bitte ganz rasch melden, damit ich es korrigieren kann.
- Alles was mit der Charakterregel und Magiern zu tun hat, taucht diese Auswertung nicht auf – das liegt daran das ich in diesen Bereichen noch nicht so fit bin und es diesen Zug noch niemand gebraucht hat. Auch habe ich noch diesbezüglich nicht mit Daniel gesprochen, ich habe noch keine Zauberliste, etc. Bitte lasst mir damit Luft bis nächstes Mal, wenn's nicht ganz dringend ist.
- Ich werde dauerhaft einen Rhythmus von zwei Wochen anstreben: Sprich Ich werte aus, Ihr habt zwei Wochen bis zur Zugabgabe, dann habe ich zwei Wochen für die AW. Dieses Tempo werde ich jedoch dauerhaft nur vorlegen können, wenn ich nicht immer ganz Gwynddor auswerten muss, sondern Daniel dann seinen Teil wieder übernimmt. Daher kann und will ich keine Garantien geben.
- Manche Rüststufen stimmen wegen des Proggys nicht ganz mit den Rüstungen überein: z.B. Hat ein Krieger mit Heimatverteidigung im Progy NK2 (zu Hause) = RS 2, auch wenn HV 1 eigentlich nur eine RS1 ist. **(Was aber keine Auswirkungen auf den Preis der folgenden Rüststufen hat)**
- Ich würde mich freuen, wenn nicht immer ich das Titelbild machen muss...
- Nun fällt mir nichts mehr ein... viel Spaß beim Boten...Restgemecker kommt dann im nächsten ;-)

## **Inhalt :**

**Titelbild: Nerevan von Gwynddor, dunkler Hüter über Gwynddor**

**Anmerkungen von Eurem zweiten SL**

**Ereignisse bis zum Rabenmond 424 nach Pondaron**

**Botschaft**

**Am Anfang des Weges**

**Soretion – Priester-Großtharn von Melanior**

**Die Umwandlung**

**Erster Sonnenaufgang über Sirinonoctai**

**Die Frauen im Großen Zug**

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

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

Mein Weg nach Gwynddor war von Eile bestimmt. Nachdem ich erkannte das Sotiva mit den Nebeln über dem Segment allein nicht fertig werden konnte, habe ich mich von meinem kleinen Atoll mitten in der Strudelsee auf die Suche nach ihm begeben – aber die Nebel haben mir das am Anfang nicht leicht gemacht, und so hat es etwas gedauert, bis ich über Informationen des Hüters von Ysatinga schließlich einen Weg gefunden habe.

Mir ist es, mit der Unterstützung des im Moment noch geschwächten Sotiva in einem machtvollen Ritual dann endlich gelungen, die Nebel von ganz Gwynddor zu vertreiben, um nicht zu sagen zu vernichten.

Reichlich erschöpft habe ich mich dann in die Zitadelle Sotivas zurückgezogen, um mich zu erholen, und diese Zeilen zu verfassen. Doch nun zum interessanten Teil...den ich alphabetisch nach jenen Reichen begehe, die mir in der kruzten Zeit die ich hier Weile, besonders aufgefallen sind, der Einfachkeit halber...

In Alizas heiligem Tempel ist man damit beschäftigt, wie fast überall, alte Gebiete wieder anzuschließen und seine alten Karten zu erneuern – man fühlt sich hier wie auch andernorts aber recht allein auf dem Kontinent, weil es seitdem die Nebel so abrupt verschwanden so seltsam still und ruhig geworden ist...Hallo, ist da wer???

Arunthog speit allerlei Wesen aus dem Vulkan, und erobert Blitzartig einige Fruchtbare Gemarken, wobei die Truppen bereits von der Bevölkerung Melianors erspäht werden, welche diese plötzliche Erscheinung kaum drei Wochen nach dem Ende der Nebel sehr beängstigend zu finden scheinen.

Ashcaran kümmert sich im wesentlichen um den Wiederaufbau verfallener Strukturen seiner Hauptstadt, und sendet Ritter nach überallhin, um das alte Reichsgebiet wieder einzugliedern, wobei sich der Schatzmeister des Reiches bei seinen Ausgaben angeblich so arg verrechnet haben soll, dass nun wüste Geschichten und böser Spott über ihn in der Hauptstadt verbreitet wird.

Calador erobert ebenfalls fleißig Gebiet, und hat allen Grund, sich mindestens genauso allein zu fühlen, wie die Hüter von Alizas heiligem Tempel.

Im großen Dschungel hört man seit neuerem wieder allerhand ungewöhnliche Schreie, manchmal, so sagen sich die Bewohner des Umland, hört man auch unheimliche Gesänge, hier und dort steigt Rauch auf, und des Nachts klänge es, als blase ein Sturm tausende Äste durch die Bäume – aber nur hier und da...

Die Bevölkerung von Dyvenloon hat es (als einzige, wie es scheint) geschafft, den Glanz Ihrer Hauptstadt über die Jahre des Nebels zu retten – oder aber in wenigen Wochen wiederherzustellen, was ich aber für fast unmöglich halte.

Dieses Faktum hat mich allerdings mit der Frage konfrontiert, wieso der Nebel auf Gwynddor ein derart aggressiver gewesen zu sein scheint, das sogar Bauwerke und Rüstungen, Waffen, und allerlei Pergament, Papyr, ja nahezu alles so stark angegriffen wurde, wie es mir von kaum einem anderen Kontinent bekannt ist. Ich werde mich mit den Proben, die ich von dem Nebel habe, wohl doch noch genauer beschäftigen müssen...Oder war es nicht der Nebel, sonder die aggressive Magie, die Sotiva und Ich zu seiner Vertreibung einsetzen mussten?

Wie auch immer...Kitora ist ebenfalls bemüht um die Etablierung eines fruchtbaren, großen Reichsgebietes.

Aus den Nebelsümpfen drangen noch vor wenigen Monden großartige Prophezeiungen, Drohungen, und es sah nach viel Aktivismus aus, aber nun schiene sich die ehrgeizigen Pläne aufgelöst zu haben, in was auch immer.

Nebcazon ar'Pharon segelt um eine Insel und erneuert seine weltberühmten Seekarten von Gwynndor und wagt sich sogar in die Strudelsee vor, wobei auf dem Land ein paar fruchtbare Gemarkungen erobert werden und man außerdem in der Hauptstadt Bauarbeiter die letzten Teile zu Werften und sonstigen militärischen Einrichtungen tragen sieht...

Einige Tausend Nomaden ziehen in einer ganz anderen Ecke Myras plündernd durch die Lande, in einer Art, die kaum etwas nutzbares auf dem Land hinterlässt, und sicherlich das gesamte Steueraufkommen vernichtet – nur zu gut, dass auf diese Lande bisher niemand Anspruch erhebt – schlecht allerdings für die ungeschützten Bewohner, die dem Ansturm nichts entgegensetzen können.

Und dann gibt es da noch so eine kleine Insel, genau auf der anderen Seite des Kontinents, wo Achar, der Rachedämon persönlich, hin (zurück-)gekehrt sein soll... Aber das sind doch eh alles nur Märchen, oder?

Agape n'Or,

Nerevan von Gwynndor

### **Botschaft :**

Wir grüssen alle Völker und die kommenden Nachbarn. Wir sind ein friedliebendes Volk und betrachten den Schutz von Alizas Heiligen Tempel als unsere noble Aufgabe. Wisset, dass die Salzwüste Alizas Körper ist, und dass Alizas Körper Ihr Tempel ist. Wir werden mit allen Mitteln verhindern, dass Ihr Leib geschändet wird.

Solltet ihr Alizas Körper sichten, bitten wir Euch darum, Euch fern zu halten. Wisset, dass ihr darin nicht überleben könnt. Alizas Diener werden nicht dulden, dass Ihr Leib geschändet wird – und wir sind lediglich Ihre geringsten Diener.

In Glaube an Aliza,  
Baxar, Hohepriester Alizas, Führer der Arbolthaer

### **Am Anfang des Weges**

Der junge Mann schritt langsam aus dem kleinen Wäldchen heraus. Er folgte dem schmalen Pfad der in Richtung der Stadt führte. Gekleidet in schwarz und mit eisgrauen Haar. Trotz der grauen Haare mochte 20 Sommer alt sein. Graue Augen blickten auf die Stadt, eine Narbe verlief von seiner Stirn über das Auge bis auf die Wange herunter. Ein schmales Lächeln auf den Lippen, ging er weiter. Als er an einem Feld lang lief hörte er die Stimme: „Halt!“. Er blickte sich um, dort stand ein Mann, gekleidet in den Farben der Garde, ein Speer in der Hand. Einen Helm trug er nicht, dafür waren Strohhalme in seinen Haaren. Hinter ihm bemühte sich eine junge Frau aus dem Feld. Er wurde wohl bei seiner

Schäferstündchen gestört. Er war noch jung an Jahren. „Hier darf keiner durch, nur auf Geheiß des Truchsess von Caskhan.“

Er blickte dem Fremden in die Augen und zitterte leicht unter dessen Blick, doch trotzig reckte er den Speer in die Richtung des Mannes. Dieser musterte ihn, verzog die Lippen über die Aufmachung der Wache. Was er sah gefiel ihm nicht. War das der neue Aufzug der Garde? Wo die Rüstung mit dem Wappen Caladors? Mittlerweile stand auch die junge Frau neben der Wache. Ungläubig blickte sie in das Gesicht des Fremden. Dann fiel sie auf die Knie. „Herr“, stammelte sie. Verwundert blickte die Wache auf die Frau. Der Fremde würdigte beide keines Blickes mehr und drehte sich um und ging weiter langsam auf die Stadt zu. Er hatte die junge Frau erkannt, Leetha, sie war in seinem Alter und er kannte sie von früher. „Leetha?“ fragte die Wache verwundert, doch bekam er nur ein „Still.“ zur Antwort. Langsam folgte die Frau dem Fremden und nach kurzem Zögern ging auch die Wache beiden nach.

Am Stadttor angekommen, dort lehnten zwei Wachen, ebenfalls mit verschmutzten Uniformen der Garde bekleidet, ebenfalls die alten Speere in der Hand. Dies war nie die Waffe der Garde gewesen. Das Katharr, das war die Waffe der Garde. Wieder wunderte sich der Fremde. Beide Wachen musterten ihn, ungläubig sahen sie ihm ins Gesicht. Beide fielen mit Schamesröte im Gesicht zu Boden. Verdeckten mit den Händen ihr Gesicht. Langsam schritt der Fremde weiter. Die Stadtbewohner musterten ihn, auch dort sah man Ungläubigkeit. Immer mehr Menschen versammelten sich um den Fremden.

Dann schrie eine alte Frau: „Das ist er, ich erkenne die Narbe. Der Herr ist zurück.“ Zitternd fiel sie auf die Knie und viele andere taten es ihr nach. Der Fremde beachtete sie kaum. Sein Blick lag auf den Mauern der inneren Festung. Die Tore waren geschlossen. Man sah vereinzelt Wachen auf den Mauern. Und diese blickten interessiert auf das Geschehen.

„Was ist hier los?“, die kühle Stimme des Fremden übertönte die Rufe der Menschen.

„Herr“ Er blickte Leetha an.

„Herr, nachdem Euer Vater tot und ihr in die Ferne ginget, begann der Truchsess damit die Garde gegen Söldner auszutauschen. Nur wenige blieben als Wachen zurück, ohne Rechte. Die meisten legten ihre Waffen nieder, viele verließen die Stadt. Der Truchsess erhob neue Steuern und es ging bergab mit uns.“ Leethas Stimme steigerte sich immer mehr, am Ende schrie sie fast.

Der Fremde schien kurz zu überlegen, dann blickte er wieder auf die innere Festung. Auf dessen Mauern begannen die Wachen sich für das Geschehen zu interessieren. Mehrere blickten nun auf den Tumult. Bewegung kam in die Söldner. Niemand bemerkte die Gestalt die sich eilig auf die innere Festung zu bewegte. Das Tor öffnete sich und die Gestalt verschwand darin.

Im Thronsaal:

„Was ist draußen los?“ Der Truchsess schrie die Gestalt an. Nathan, der Name des Truchsess war ein Mann im mittleren Alter. Er wurde nach dem Tod des alten Herrschers Caluga von Calador als Truchsess von Caskhan eingesetzt.

„Herr, ein Fremder ist in der Stadt, man behauptet es wäre der Sohn Calugas.“

„Das ist unmöglich, Calthyr ist schon lange verschwunden, schon vor der Zeit des Nebels“, die Stimme des Truchsess wurde schriller und schmerzte in den Ohren.

„Gorm“ schrie er durch die große Halle.

Eiligen Schrittes näherte sich ein Mann, er trug eine grüne Rüstung. Er war der Führer der Söldner, die sich der Stadt bemächtigt hatten.

„Verhafte den Mann, bring ihn zu mir.“ Gorm nickte nur und drehte sich eiligst um den Befehl auszuführen.

In der Stadt:

Gorm trat eiligst aus dem inneren Tor heraus, ihm folgten gut 20 seiner Söldner.

Brutal bahnten sie sich einen Weg durch den Tumult, einige Bewohner stürzten und sofort begannen die Söldner einen Kreis um den Fremden zu bahnen.

Gorm trat näher an den Fremden heran und sprach mit lauter Stimme, so dass jeder Bewohner ihn verstehen konnte:

„Auf Geheiß Nathans, Truchsess von Calador verhafte ich Euch wegen Aufruhr und Verrat.“

Zwei seiner Söldner näherten sich dem Fremden der stumm und ohne eine Bewegung zu vollführen dastand. Beide waren sich ihrer Sache sicher und packten den Fremden an den Armen. Dieser bewegte sich immer noch nicht und fixierte Gorm. Dann kam Bewegung in ihm, nur eine kurze Bewegung mit seinem Armen und beide Söldner verloren ihren Griff und flogen durch die Luft, direkt in den Rücken ihrer Kameraden, diese stürzten weiter in die Menschenmenge.

Gorm stutzte kurz und zog sein Schwert, doch er war bei weitem nicht schnell genug. Blitzartig stand der Fremde bereits hinter ihm und packte seinen Schwertarm, der andere Arm umschlang seinen Hals. Nur ein kurzer Ruck und Gorm sank mit gebrochenem Genick zu Boden. Calthyr bemächtigte sich des Schwertes und der nächste Söldner starb noch bevor er sein Schwert ziehen konnte. Nun kam auch Bewegung in die Reihen der Bewohner und der drei Gardisten. Alle griffen nun die Söldner an. Taran, der junge Gardist den er als erstes traf, ging durch einen Schwertschlag zu Boden. Den ältern Gardisten gelang es ihre Speere in die Bäuche der Söldner zu rammen. Und diese hatten noch Glück, die Söldner die in die Hände der Bewohner fielen wurden entweder zu Tode geprügelt oder förmlich zerrissen. Letztendlich war es nur ein kurzer Kampf. In wenigen Minuten waren gut 20 Söldner tot. Calthyr trat den jungen Taran heran, eine blutige Wunde zog sich von der Schulter bis ins Gesicht, wo ihn die Schwertspitze noch getroffen hatte. Calthyr grinste bei dem Anblick, dachte der doch daran, dass ihn eine ähnliche Narbe zierte. Freundlich streckte er die Hand aus und half Taran auf die Beine.

„Nun mein Junge, dies ist wohl deine erste Narbe, trage sie mit stolz.“ Calthyr kam sich ein wenig lächerlich vor, war Taran doch fast in seinem Alter. Aber er hatte auf seiner Wanderung so viel gesehen und erlebt, das es ihm vorkam als wäre er schon an die 40 Sommer alt. Der junge Gardist kam zitternd auf die Beine, Leetha trat an ihn heran und begann seine Wunde zu versorgen. Schmerzhaft verzog er sein Gesicht als sie ihm einen Teil ihres Unterrockes um die Schulter band.

„Leetha, wie viele Söldner sind in der Stadt und wie viele der Garde leben noch hier?“

Sie drehte sich zu Calthyr um und meinte dass es wohl an die 400 Söldner waren und nur noch etwa 100 der alten Garde hier wären.

„Rufe sie, sie sollen sich versammeln“, sprach er nur.

Auf den inneren Mauern war bereits Hektik ausgebrochen, nur zu genau hatte man die Geschehnisse mitverfolgt. Einige Dutzend Gestalten waren nun auf den Mauern. Doch Calthyr beachtete sie nicht. Es dauerte einige Minuten, dann erschienen nach und nach Männer in der Uniform der Gardisten, sie trugen nun auch ihre alten Waffen, das Katharr, eine Mischung aus Schwert und Speer. Viele hatten ihre alten Uniformen und Waffen versteckt, in der Hoffnung sie irgendwann noch mal mit Stolz zu tragen. Über Calthyrs Lippen huschte ein kaltes Grinsen als er sie sah. Er war zurück und noch gab es einige der Veteranen die er erkannte.

Laut schrie er über das Stimmengewirr: „ Folgt mir zur Festung, doch keiner erhebt die Hand. Ich allein werde sie betreten, ihr werdet warten und nur diejenigen die versuchen zu fliehen dürfen durch eure Hände sterben.“ Die Menge schwieg und blickte ihn verwundert an. Ein Mann wollte die Festung alleine erobern? Gegen 400 voll gerüstete Männer?

Doch kein Zweifel stand im Gesicht Calthyrs. Und so schritt er voran, dann folgten die Gardisten und hinter ihnen eine johlende Menschenmenge.

Als sich die Menge dem Tor näherte begannen die Söldner Pfeile in die Masse zu feuern, einige der Garde und viele der Menschen sackten zu Boden. Doch die Masse schob sich weiter. Die Pfeile die auf Calthyr abgeschossen wurden trafen nie ihr Ziel. Als ob eine unsichtbare Mauer um ihn lag wurden die Pfeile abgelenkt. Am Tor angekommen erhob Calthyr seine Hände und legte sie auf das hölzerne Tor. Die Masse hielt den Atem an, als er nur kurz dagegen drückte. Mit einem lauten Bersten zerbrach das Tor und wurde einige Meter nach innen geschleudert. Ungläubige Blicke trafen Calthyr, doch er würdigte den Menschen hinter ihm keines Blickes mehr. Einige Söldner standen im inneren Hof und auch sie blickten ungläubig. Es war kein Rammbock zu sehen, doch einige mutige hoben bereits ihre Schwerter und Schilde. Doch Calthyr stand nur da und hob langsam seine Hände, Nebel stieg aus seinem Umhang heraus. Die Söldner wichen langsam zurück und auch dem Mob war dies nicht geheuer. Auch sie wichen vor ihrem Dhan zurück. Der Nebel breitete sich am Boden aus und über dem Kopf Calthyrs sammelte er sich. Langsam begann sich

eine Form zu ergeben. Eine hässliche, spinnenartige Fratze. Das Gesicht Archars, darum Arme, jeder Arm bewaffnet. Die Bewohner wichen nun endgültig zurück. Archar, sie waren immer Seth gläubig gewesen, doch dieser hatte sie vor der Zeit des Nebels verlassen. Durch die Wergols wurden sie unterjocht. War nun eine neue Zeit gekommen?

Calthyr bewegte sich nun langsam vorwärts auf die Söldner zu, einige wandten sich zur Flucht um, andere waren mutiger und stürmten nun auf den jungen Dhan zu. Doch aus dem Nebel schossen bewaffnete Arme auf die Söldner zu. Die Schilde waren kein Hindernis, auch die Rüstungen nicht. Doch das Fleisch zerschnitten die Waffen wie ein Stück Pergament. Einer nach dem anderen sackte zu Boden, diejenigen die das sahen wandten sich nun in Panik zur Flucht. Und Calthyr schritt weiter vor. Der Nebel breitete sich nun auch im Innenhof aus. Er schlich sich durch die Gänge und tötete die Söldner, wo immer sie sich versteckten. Einige zogen es vor von den Mauern zu springen und brachen sich das Genick. Andere schafften es den Nebel zu umgehen und durch das Tor zu stürmen, doch hier erwarteten sie bereits die Garde und der Mob. Es gab kein Entkommen, sie steckten in der Falle.

Calthyr war zwischenzeitlich am Thronsaal angekommen, das Tor war geschlossen, doch nur ein kurzer Stoss von ihm reichte aus, es aus den Angeln zu reißen. Langsam ging er durch das zerborstenen Tor, der Nebel folgte ihm. Ihm Thronsaal war es menschenleer, mit einer Ausnahme. Nathan, der Truchsess stand vor dem steinernen Thron, bewaffnet mit einem Katharr. In Calthyr stieg nun endgültig der Hass auf, Nathan, er und sein Vater wähten ihn als Freund, doch sie nährten eine Schlange. Nathan blickte ihm böse entgegen, doch keine Angst stand in seinen Blick. Keine Angst vor dem Nebel, keine Angst vor Calthyr. Ein wenig stieg die Achtung für diesen Mann in Calthyr wieder, doch nur ein wenig. Er griff in seinen Umhang und zog sein eigenes Katharr, dieser Kampf war sein Kampf, nicht der Kampf Archars, der Nebel und die Fratze verschwanden, sie wanderten zurück in den Umhang. Kein Wort fiel zwischen den beiden Männern, nur ihre Augen sprachen die Sprache des Hasses. Wie auf Befehl stürmten beide aufeinander zu. Die breiten Klingen der Katharrs klirrten als sie zusammen trafen. Calthyr sprang zurück und Nathan folgte ihm. Immer heftiger wurde der Kampf, ausgeglichen waren die Kräfte der beiden. Was an jugendlicher Kraft in Calthyr war, machte Nathan mit Erfahrung wett. Doch dann machte Nathan einen entscheidenden Fehler, von hoch über den Kopf ließ er die Klinge herunter fahren, doch Calthyr wich dem Schlag aus und bohrte die Spitze seines Katharrs tief in die Achsel des anderen. Kein Ton entfuhr es Nathan, sein Blick traf den Calthyrs und man sah wie langsam das Leben aus ihm wich. Dann brach er zusammen. Caskhan war wieder unter der Kontrolle des wahren Dahns.

Nachdem sich der Nebel verzogen hatte und keine Söldner mehr aus dem Tor gerannt kam, trauten sich die Bewohner und die Männer der Garde langsam näher. Vor dem Tor lagen die Leichen von fast 80 Söldnern. Die Menge trampelte einfach darüber. Leetha und Taran waren die ersten die den Thronsaal betraten. Calthyr saß auf dem Thron, im Gedanken versunken. Als er die Menge bemerkte blickte er auf.

„Taran, du hast dich gut geschlagen, für den Moment übergebe ich dir die Kontrolle über die Garde, führe sie gut. Knie nieder und leiste mir den Treueschwur, mir und Archar.“

Taran blickte ihn entsetzt an, er war nie der Gläubigste gewesen, doch Archar. Einen Moment überlegte er noch, nun es schien nicht das schlechteste zu sein, zumal Archar ihnen den wahren Dhan zurück brachte. Dann kniete er nieder und hinter ihm machte es ihm die Garde nach.

„Ich, Taran, schwöre dem Dhan von Caladors und Archar die Treue. Bis der letzte Atem meine Lippen verlässt.“ Die Garde sprach es ihm nach. Ein kurzes aufwallen des Nebels unter Calthyrs Mantel machte den Schwur perfekt.

Einige Stunden später wurde bereits mit den aufräumen begonnen, die Bewohner verließen die innere Festung. Die restlichen Gardisten unter der Leitung von Taran begannen damit, die Toten einzusammeln. Auf Befehl Calthyrs schlug man ihnen die Köpfe ab und spießte sie vor der Stadt auf Stangen auf. Nur den Kopf Nathan befestigte man auf der höchsten Zinne, so dass seine toten Augen den Aufstieg Caladors mitverfolgen konnten.



Einige Wochen später:

Calthyr saß auf dem steinernen Thron in der großen Halle. Nachdenklich strich er sich über die Narbe die sein Gesicht zierte. Ein Wergolkrieger hatte ihm diese geschenkt. Er erinnerte sich noch gut an die Schlachten gegen die Wergols, Seth hatte sie verlassen und schließlich brach auch der Widerstand zusammen. Doch dann kam die Zeit des Nebels und nun war sein Volk wieder frei. Er erhob sich und blickte auf den großen Wandteppich der hinter dem Thron hing. Das riesige Antlitz Archars war darauf zu sehen. Das neue Wappen Caladors. Er drehte sich wieder um und sah in das Gesicht von Drakhas, ein alter Krieger, sie hatten ihn nach der Befreiung aus dem Kerkern geholt. Er war bereits an die 70 Sommer alt. Doch war sein Körper auch bereits alt und schwach, in seinem Augen blitzte ein immenses Wissen und dann und wann auch der Schalk. Er hatte Calthyr in der Kunst des Kampfes unterrichtet und war auch Führer der Garde gewesen. Nun war er einer der engsten Berater Calthyrs.

Calthyr ging auf dem großen Balkon und sah auf den Innenhof. Dort standen sie, die ersten neuen Truppen Caladors. Die Garde, sie trug die beigen Lederrüstungen und waren mit ihren Kathaars bewaffnet, sie würden Caskhan verteidigen. Und zwei Tausendschaften der Dhark – Reiter. In ihren schwarzen Rüstungen, mit Speer, Schwert und Schild bewaffnet, auf den Dharks sitzend waren sie ein grandioser Anblick. Sie alle trugen das Antlitz Archars auf der Brust, die einen in schwarz die anderen in blutrot. Die ersten Truppen Caladors. Calthyr selbst hatte die Aushebung begutachtet und auch selber einige der Truppen unterrichtet. Drakhas dagegen hatte sich um den organisatorischen Aufbau gekümmert. Eine schmale Führungsebene, mit Verantwortungen die nach unten herab führte und nicht nur auf den Schultern eines einzelnen lag. Flankiert wurden sie von Novizinnen des Achars in ihren weißen Kleidern. Vor ihnen standen die Priester des Achars und sprachen monoton die Gebete. Sie waren bereit den Befehlen des Dhans zu folgen. Diese winkte kurz den Hornbläsern, die nur ein kurzes Mal in ihr Horn stießen. Während die Garde begann die Mauern zu besetzen, schwenkten die Dhark – Reiter in Richtung des Tors. Es wurde Zeit alte Gebiete wieder anzuschließen.....

### **Soretion – Priester-Großtharn von Melanior**

Es war letztlich einer der Schüler von Goranion, der den Großtharn Urebion an der Spitze der Macht ablösen sollte. Zwar folgte Soretion der reichsweiten Konversion zum Glauben an Zamnait's mächtigeren Vater Catpoc (gewissermaßen ist Soretion ein Opportunist, und da er mit arcaner Magie, deren Hauptgott Zamnait unbestritten ist, nicht so viel anfangen konnte, versprach der Dienst am Sonnengott auch mehr persönliche Macht für Soretion), jedoch verübelte er dem Großtharn, dass durch dessen Schuld der Stein des Feuers aus dem Reiche verschwand.

Nach jahrelanger öffentlicher Kritik an Urebions Unvermögen, die Regierungsgeschäfte zur Zufriedenheit seiner Untertanen zu führen, unter anderem wurde ihm eben die Vertreibung Goranions und damit der Verlust des Steines des Feuers zur Last gelegt, war es nur eine Frage der Zeit –und die von nur mäßigem Erfolg (um es mal sehr sanft auszudrücken) begleiteten Kriege gegen Kitora taten ihr übriges– bis Urebion so unbeliebt wurde, dass eine der mindestens zwei Dutzend militanten Splittergruppen des politischen Untergrundes ein erfolgreiches Attentat ausübte, um Urebion aus dem Wege zu räumen.

In den anschließenden Unruhen zeichnete sich Soretion als Rächer des Ermordeten und Friedensstifter im Reiche aus, und mit wohldurchdachten groß angelegten Säuberungsaktionen gelang es ihm, die militanten Untergrundgruppen auszuräuchern bzw. zur Verantwortung zu ziehen. Damit war der Grundstein für seine steile politische Karriere gelegt, die ihn schließlich auf den Gipfel der Macht in Melanior führte.

Bei seiner Machtübernahme wurde Soretion mit dem Titel „Priester-Großtharn“ geehrt, womit er sowohl weltliche als auch kirchliche Macht des Reiches repräsentiert. Soretion herrscht mit

gerechter Strenge, und selbst seine ärgsten Gegner werden ihm seine Regierungskompetenz nicht absprechen.

Soretions engster Berater ist Marschall Thoradion. Als Oberbefehlshaber führt er die Heere Melaniors mit strategischem Geschick, und sonnt sich zu Recht im Abglanz der Macht des Priester-Großtharns.

Dass nun endlich der Nebel von Melanior sich hinweggehoben hat, wird nicht ganz zu unrecht von vielen als Soretions persönlicher Verdienst angesehen. Sein inniges Verhältnis mit Catpoc hat dazu geführt, dass der Sonnenherr die Nebel zum Schmelzen brachte, wird von Soretions Anhängern bekräftigt, obwohl dieser in seiner typischen Bescheidenheit seinen Beitrag in dieser Sache zu untertreiben versucht. Die Lichtung der Nebel wurde wochenlang im Catpoc-Tempel von Golgoroth zelebriert, wobei Tausende Zeugen der ausschweifenden Zeremonien und Opferungen wurden.

*aufgezeichnet von Talerion, Hofschreiber  
im Falkenmond 424 n.P.*

## **Die Umwandlung**

Als ich aber die Perlen geschluckt hatte, barg ich vor mir den Delphin. Ich tat es vorsichtig und befolgte meine Unterweisung. Es war meine erste Zeremonie und ich war unbeobachtet, um mir die Konzentration zu erleichtern. Ich sprach: „Hier stehe ich, denn ich bin Nebcatlan. Hier stehe ich, denn ich bin der, der ewig Wiedergeborene. Hier stehe ich, bereit zu weichen, doch ich stehe. Hier stehe ich, denn ich erbaue aus der Stimme des Geistes mein Haus und ich bilde mir mit dem Hauch meines Geistes sein Fundament, mein Dach bildet der Hüter des Geistes denn er kennt meine Zukunft, er hat sie schon erlebt. Hier stehe ich denn ich lausche in mich. Möge mein Pfad mich leiten und möge ich mich meiner entsinnen. Hier schwimme ich, möge ich mich meiner entsinnen. So überantworte ich mich meinem Pfad, möge er mich durch die Fluten geleiten.“

Und ich legte meine Arme an meine Brust. Der Übergang war sehr fließend<sup>1</sup>. Ich glitt einfach hinüber. (Später konnte ich die Transformation bei Anderen beobachten. Es schien keinerlei Schmerzen zu bereiten. Ein Schimmer lag über der Umwandlung. Die Magie knisterte geradezu in der Luft. Ein sehr anmutiges Bild.) Erst wusste ich nicht, wie mir geschah. Ich spürte wie ich langsam ins Wasser glitt. Ich erinnere mich, wie ich erschrak. Ich schnappte nach Luft, aber Atem holen bereitete gar kein Problem, es war plötzlich Normalität. Und dann sah ich meinen ersten Ton. Ich verstand dass nun alles ganz anders würde, aber ich konnte meine Stimme des Geistes nicht mehr sammeln. Ich begriff, aber ich konnte nicht mehr

---

<sup>1</sup> Gemeint ist hier in Nebcatlain ein rechts rückwärtiger Warmstrom. ©

kontrollieren. Meine Impulse erfüllten mein Sein und der Hüter wachte über mich. Überall sah ich Töne gleißend schienen sie vor mir. Alles bekam Struktur und wahre Tiefe. Es ist nicht wirklich in Worte zu fassen. Damals erschien ich mir wie befreit. „Viele fanden niemals den Weg zurück. Die Vorbereitungen und die Zeremonie hatten die Schar der Verlorenen Reiter auf ein erhebliches zurückgehen lassen.“

## Erster Sonnenaufgang über Sirinonoctai

Die Sonne geht auf über Sirinonoctai. Die ersten Strahlen tasten sich über den Horizont. Noch glüht die Sonne im lichten rot und färbt den Himmel, an der Stelle wo sie sich aus dem Meer erhebt in Rosé und sanftes Lila. Hellblau bahnen sich die Strahlen ihren Weg über das Meer, bis zu den ersten Ausläufern der neuen Stadt und hüllt die aus dem Meer ragenden Kuppeln in ein perlweißes Licht, als würden sie aus sich selbst erstrahlen.

Die Moctan steht auf dem Finnturm einer dieser Kuppeln und stolz erfüllt sie! Dies würde eine prächtige Stadt werden, sie sollte den Vergleich mit dem mächtigen Nebcaphal nicht scheuen. Welch ein Farbenspiel, wenn jetzt am Morgen die perlweißen Kuppeln, mit ihren zinnoberroten Aufbauten, aus dem noch dunkelblauen Meer ragen. Hinter ihr ist das Land noch in trübes Halblicht gehüllt und nur schwer ist der mächtige Sirinaiphon zu erkennen, in dessen Delta die Stadt entsteht. Schon erwacht die Stadt zum Leben, die Windglocken werden aufgehängt und schicken ihre sanften Melodien durch die Lüfte. Kinderstimmen erklingen wie ein Zeichen für die Zukunft. Die ersten Nebcatlan haben ihre neue Heimat schon bezogen. Es sind die ersten Tage eines neuen Lebens, denn sie sind die, die ewig wiedergeboren werden. Und so sieht die Moctan nach Stauros, von wo ein nicht enden wollender Strom von Schiffen die neue Heimat ansteuert. So weit das Auge reichte entdeckte sie die schwarzen Segel der dunklen Zeit. Dort war ihr Volk, nun war sie wahrlich die Moctan! Sie hatte für das Volk eine neue Heimstatt gefunden und sie würde es schützen, vielleicht nicht mit derselben Aggressivität wie es der paranoide Clamoctan tat, aber dennoch bedingungslos! Und schließlich musste sie dem Clamoctan Respekt zollen, er war in den letzten Monden über seinen Schatten gesprungen, auch wenn sich der Bund der Handelsstädte nun als Feind des Volkes erwies, so hatte er trotzdem auch hier ihren friedlichen Umgang mit den hiesigen Äußeren gebilligt.

Schon beginnen die hiesigen Äußeren mit ihrem Tagewerk, bewacht von den tapferen Kriegerern des Reiches. Der Lärm der Arbeit übertönt das sanft Klingen der Windglocken. Als Belohnung für ihre Hilfe beim Bau der Stadt würden die Äußeren eine Siedlung auf Sirinaizon gewährt. Wenn sie wollten würden sie auch heimkehren können in ihre ferne Heimat, nach Lyrland. Sie erhielten ordentliche Mahlzeiten und die Kinder wurden nur während der Arbeit von ihren Eltern getrennt. Sie rechnete

damit, dass spätestens in einem Jahr die Arbeiten hier beendet sein würden, womit sie die Hilfe der hiesigen Äußeren nicht mehr bedürften.

Aber genug, sie hat noch ein langes Tagewerk vor sich, sie verlässt die Spitze des Finnturmes, um sich mit den Architekten zu beraten, es gibt noch vieles zu regeln...

## **Die Frauen im Großen Zug**

Die Frauen im großen Zug haben eine wichtige und dem Umständen entsprechend mächtige Stellung im Volk.

Die Frauen sind für die Kinder, die Zelte, das Vieh, die Vals und das gesamte Eigentum des Goijn zuständig mit Ausnahme dessen persönlicher Ausrüstung und der Pferde.

Herrin des Zeltes ist die erste Frau des Goijns, alle anderen Frauen werden dem Rang nach als „Töchter der Herrin“ gesehen. So kann es vorkommen, dass eine Herrin des Zeltes 3 bis 5 „fremde“ Töchter und dazu noch mehrere eigene hat. Die Kinder der Ehefrauen werden nach Ihrem Alter und Geburtsrang eingeteilt, wobei die Jungen, sobald sie Salims werden ihren Rang verlieren und zu ihren Kriegerstämmen wechseln, wo sie erneut in der Hierarchie aufsteigen müssen. Die Töchter des Kriegers unterstützen die Herrin des Zeltes bei allen Aufgaben, je nach Alter müssen sie auf die Jüngeren achten, sich ums Herdfeuer kümmern, die Herden bewachen, nähen, kochen,.....

Da die Frauen und Kinder sich selbst als Wurzel der Familie sehen und ihre Lebensweise von Generation zu Generation weitergegeben wird, gibt es nur selten sehr Streit um die Rechte und Pflichten der Familie.

Obwohl der Goijn nominell der Herr der Familie ist, so zählt er in seinem eigenen Zelt nur als Gast. Seine Frauen haben jederzeit das Recht ihn der Hauptzeltes zu verweisen und ihn in eines der kleineren Zelte zu schicken. Auch hat der Goijn darauf zu achten, keine seiner Frauen bevorzugt zu behandeln, sollte dies der Fall sein, so ist die Herrin des Zeltes für einen gerechten Ausgleich zuständig. Geschenke werden immer nur der Herrin des Zeltes übergeben und gehen somit in Familienbesitz über, was bedeutet, dass eine jede Frau ein gleiches Recht auf dieses Geschenk hat. Lediglich Geschenke an seine Kinder bleiben in deren Besitz und werden von den Töchtern als Privateigentum mit in die neue Familie genommen. Obwohl nach einer Hochzeit die Tochter in eine neue Familie wechselt, so bleiben doch die alten familiären Bindungen erhalten. Wenn der neue Ehemann stirbt und er keine Söhne hat, welche als Familienoberhaupt fungieren können, so kehren die Töchter ehrenvoll in Ihre „alte“ Familie zurück und erlangen ihren angestammten Rang zurück, bis sie erneut verheiratet sind. Alte Frauen der Familie und die Mutter des Kriegers haben in ihrer Familie einen Ehrenplatz. Ihre Worte haben fast den gleichen Wert wie die der Herrin des Zeltes, sie werden als Ratschläge und Weisheiten gerne angenommen.

Wenn ein Goijn eine Frau ehelichen will, so muss er zuerst bei der Herrin des Zeltes und ggf. bei der Mutter der Tochter um deren Hand anhalten. Die Frauen prüfen den Goijn, seinen Ruf, seine Ehre und seinen Rang im Stamm und fragen dann die Tochter, ob sie mit diesem Mann einverstanden ist. Als Brautgabe muss der Bräutigam vier Pferde oder 10 Kühe bzw. 35 Schafe hergeben, welche die Frauen selbst aussuchen dürfen. Dafür erhält er eine Frau und somit das Recht auf eine eigene Familie, den Segen der Familie der Tochter und alles was benötigt wird, um einen Haushalt zu führen. Hat der Goijn noch nicht genug Pferde um zu heiraten, so kann er sich verpflichten, die nächsten 7 Pferde bzw. eine vorher abzuklärende Anzahl an Herdentieren abzugeben, wenn er diese „verdient“ hat.

Den größten Machtfaktor, welche die Frauen haben ist der große Rat. Jede Familie wählt ein Mitglied aus, welche sie im Stammesrat vertritt. Im Stammesrat werden die Streitigkeiten der

Familien geregelt, die Zucht der Herden besprochen und gemeinsame Arbeiten organisiert. Jeder Stammesrat entsendet außerdem 3 Frauen zum großen Rat. Der große Rat wird von den 7 ältesten Frauen des Lagers geleitet und ist für alle kulturellen und rechtlichen Fragen des Volkes zuständig. Auch haben sie im Kriegsfall das letzte Wort ob und gegen wen Krieg geführt wird. Die Kriegshandlungen werden dann den Goijn übergeben. Kein Krieg oder Frieden kann ohne den großen Rat beschlossen werden. Zwar werden bei wichtigen Entscheidungen die Generäle, Seher, Weisen, Scouts, Spione usw. gehört, aber ein Mitspracherecht haben diese nicht.

Den Vorsitz im großen Rat und somit die „mächtigste“ Frau im Rat ist Sonnenschwinge, eine 87 Jahre alte Frau aus dem Stamm der Keiler.

Sie ist es auch die Wintermond zum Herrn der Zelte ernannt hat, damit er sein Volk in das Land ihrer Bestimmung führt und für Ruhm und Ehre seiner Goijn, und somit auch für deren Familien, sorgt.