

Gwynddor

ZITADELLE



Bote Nr. 3

Nach viel zu viel Zeit darf ich Euch nun endlich den dritten Boten präsentieren!

Meine Bitten und Meckereien der letzten Boten scheinen nur mäßige Wirkung gezeigt zu haben, daher sage ich mir jetzt: Weniger Reden, mehr machen – ich zieh durch, was ich gesagt habt, und dann wird das schon irgendwann funktionieren.

Ganz vorweg muss ich Euch eine traurige Nachricht überbringen: Daniel hat sein Amt als SL von Gwynddor niedergelegt und steht ergo nicht mehr zur Verfügung. Daher wendet Euch, wenn es um Gwynddor geht, zukünftig ausschließlich an mich.

Freudig darf ich hingegen zwei neue Spieler auf dem Segment willkommen heißen – sie werden wohl bald von sich Reden machen.

**Jetzt aber genug der Vorrede; viel Spaß mit dem Boten und der Auswertung
Wünscht Euch Euer**

**Jonathan Meisse
aka Nerevan von Gwynddor**

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 Jonathan Meisse Rodenstockplatz 11, 81247 Muenchen im Dezember 2004. Alle Rechte der (nichtkommerziellen) Veröffentlichung liegen beim Verein der Freunde Myras eV.

Inhalt :

Titelbild: In der Nähe der Hüterzitadelle

Anmerkungen von Eurem SL

Ereignisse bis zum Adlermond 424 nach Pondaron

Botschaft des Reiches Melianor

Die Ruinen

Der Alchimist

Die kleinen Probleme eines Herrschers

Die Bajarlen

Volksfestspiele

Ereignisse bis zum Adlermond 424 n.P., zusammengefasst von Nerevan von Gwynddor, dunkler Hüter über Gwynddor.

Tiefe Trauer und Bestürzung hat mich in den letzten Monden nur allzu heftig heimgesucht: Sotiva, der gerade am genesen schien, erlitt einen herben Rückfall, verlor an Stärke, Konstitution, und schließlich an Essenz. Vor etwa zwei Wochen, wie ich allen Bewohnern Gwynddors traurig verkünden muss, entwich seinem Körper die Macht des Hüters, und damit verschwand seine Gestalt aus unserer Zitadelle.

Unter anderem deswegen, und weil ich noch dabei war und bin, die magischen Kraftlinien des Kontinentes wieder für alle Weisen Gwynddors nutzbar zu machen, kam es zum zwischenzeitlichen Aufkeimen vereinzelter Nebelfelder, die nur zu stark an die vergangenen Jahre erinnerten. Doch sobald wie möglich habe ich sie vertrieben, und kann Euch, Bewohner von Gwynddor, daher nun auch entwarnen: Fürchtet Euch nicht, ich bleibe Euch trotz Sotivas Ende erhalten, und werde auch weiterhin die Nebel von diesem Kontinent fernhalten!

Nun aber zum zweiten Teil – die Ereignisse:

In Alizas heiligem Tempel scheint man etwas lange gesuchtes endlich gefunden zu haben – aber viel Zeit dafür bleibt nicht, krachen doch die eigenen Grenzen mit denen Kitoras deftig, wenn auch wie durch ein Wunder ohne kämpferische Übergriffe, zusammen.

In Kitora war man gerade dabei, vor dem Dachsmund noch mal viele Gemarkungen zu erobern, doch auch auf dieser Seite kam der Zusammenstoß der Grenzen ein wenig ungenehm.

Arunthog und Melianor lieferten sich diesen Mond weitere Blutige Gefechte – es steht weiterhin weder Verlierer noch Gewinner fest: Melianor ist ein Etappensieg in der Stadt gelungen, aus der sie die gegnerischen Truppen in die Flucht schlagen konnten – dafür ist die Stadt mittlerweile von Feindlichen Truppen eingekesselt. Und dieser Zustand scheint sich ganz erheblich auf die Reisesicherheit der Steuereintreiber ausgewirkt zu haben, die in weitaus geringerer Zahl in der Hauptstadt ankamen, als erhofft.

Hoch oben im Ophis konnte ich beobachten, wie ein alter Stamm, mittlerweile zu einem ganzen Volk herangewachsen, sich zu neuer Stärke zu erheben versucht...Früher nannte man sie die „Bluttrinker aus dem Ophis“, wie meine Bibliothek mir sagte, was sie allerdings mittlerweile für Bräuche pflegen, gilt es noch herauszufinden.

Ganz in der Nähe eines der bereits genannten Reiche setzten diesen Mond vermummte Wüstenkrieger Ihren Fuß aufs Land – und eroberten einige Gebiete. Sie behaupten von sich, in göttlicher Mission unterwegs zu sein.

Und dann gibt es da ja noch ganz in der Nähe diese Inseln, auf denen Achar großen Stellenwert genießen soll, und sich mindestens dreimal die Woche manifestiert, jaja...hübsche Märchen....Oder?

Geradezu benachbart zu mir erhebt sich ein weiteres altes Reich zu neuer Macht – es handelt sich um das ehemalige Aisenatha. Es will nach wenig Engagement in den letzten Monden nun endlich größere Schritte zur alten Stärke machen.

Die Alptraumritter, ebenso wie die Krieger Dyvenloons, widmeten sich in der letzten Zeit hingegen dem Waffenputz und dem exerzieren – dieweil der Herrscher nicht einmal seine höchsten Berater zu sich ließ.

Die Aktivitäten im Dschungel gingen munter weiter, und in lichterem Randgebieten desselbigen konnte ich erstmals erkennen, dass tatsächlich fast nackte, bedrohlich bemalte Eingeborene zwischen den Bäumen umherschwingen – was immer die da machen. Meine Bücher enthielten nur wenig Aufzeichnungen über das Dschungelvolk – Der Name: Cry-Las-Sin.

Weit davon entfernt bekommt der Herrscher Caladors Nachricht, dass einige Krieger ertrunken seien, und macht sich, neuesten Gerüchten zufolge, ernsthafte Gedanken über einen monumentalen Sakralbau.

Das Nomadenvolk, mit seiner imposanten Stadt, die kontinuierlich ihren Standort wechselt, verprasst lieber ein Paar Taler für ein großes Gelage – die Plünderungen der letzten Wochen müssen schließlich gefeiert werden!

Und tief im Machairas mehren sich die Gerüchte über auffallend Große Delphinschwärme, viele Schiffe und noch mehr Krieger, die diese an Land speien...Doch nur in Aisenatha hat man mit diesen bisher scheinbar enger zu tun. Wie viele dieser Seevölker gibt es wohl noch, die aufs Festland wollen...?

Botschaft des Reiches Melanior

Völker Gwynddors, hütet Euch vor denen, die aus dem verzehrenden Feuer der Vulkane schlüpfen, denn nicht nur sind es Diener der finsternen Schlange und des Feuerhundes der Finsternis, vielmehr noch sind es Verräter, die mit Botschaften Gutwetter machen und gleichzeitig über die Bevölkerung derer herfallen, die sie als „Brods“ ansehen. Ob es wohl gar Haarlose unter den Wergols sind, die da heraufziehen? Skinheads aus den Vulkanen Gwynddors? Schrecken des Feuers, die Terror und Vernichtung verbreiten! Völker Gwynddors, hütet Euch!

Im Namen des Erleuchtenden Feuers der Sonne und für das Volk von Melanior

Soretion

Priester-Großtharn von Melanior

Die Ruinen

Der Wind weht warm durch die Ruinen und die überwucherten Mauerreste einer ehemaligen befestigten Ansiedlung. Im Schatten einer geborstenen Säule sitzt Wintermond und versucht sich den Lageplan der Stadt vor Augen zu führen. Nach einiger Zeit ruft er nach Zweigesicht, einem Krieger aus seiner Truppe. „Was wünschst Du von mir Herr?“ fragt Zweigesicht. „Ich möchte Deine Einschätzung zu diesen Steinhaufen haben, was denkst Du wie hoch die Mauern waren welche die Stadt bis zum Fluss umgeben haben?“ „Schwer zu sagen Herr, ich schätze aber wenigstens 5 Mann hoch“ „5 Mann hohe Steinpalisaden“ flucht Wintermond, „wenn wir auf eine solche Stadt treffen können wir mit unseren Reitern und Bögen nichts ausrichten und wir können keine fremden Siedlungen in unserer neuen Heimat gebrauchen“ „Sicher Herr, aber was sollen wir dagegen tun?“ Nach einigen Minuten der Stille blickt Wintermond seinem Krieger ins Gesicht. „Zweigesicht, kennst Du einen Val der sich darauf versteht steinerne Hütten zu bauen? Wenn jemand das Wissen besitzt wie man Steine aufeinanderschichtet, dann weiß er auch wie man sie zerstört.“ „Herr, mein Bruder besitzt einen Val, welcher angibt, dass er schon viele steinerne Brücken über Flüsse errichtet hat. Er ist ein lauter, respektloser und ungehobelter Bursche und wenn er nicht vor 3 Jahren den jüngsten Sohn meines Bruders vor den Hufen eines wilden Pferdes gerettet hätte, dann wäre

er schon lange zu seinen Ahnen geschickt worden“ Nach einer kurzen Pause steht Wintermond auf und spricht mit entschlossener Stimme: „Krieger. Bringt das Banner in diese Ruinen, versammelt alle Goijn und sagt Sehender Stern, dass ich ihn sprechen möchte.“ Als die Krieger zu ihren Pferden eilten um die Befehle des Herrn des Großen Zuges zu befolgen fasst Wintermond Zweigesichts Schulter. „Und Du gehst zu Deinem Bruder, er soll mir den Val bringen, wir haben miteinander zu reden“

Später im inneren eines kleinen Zeltes sitzt Wintermond auf einen Schemel, als durch die Zeltklappe ein Mann mittleren Alters in Ketten hereingeführt wird. „Nehmt dem Mann die Ketten ab“ Herrscht Wintermond seine Wachen an „Ein Mann der sein Leben riskiert um eines unserer Kinder zu retten hat jedes Recht sich frei zu bewegen „Aber Herr, er ist unberechenbar und sein Meister Schwarzauge sagte...“ „Schweig still und tut was man Euch sagt, dann verlasst mein Zelt“ Nachdem die Wachen das Zelt verlassen haben bietet Wolfsgesicht dem Mann von seinem Wein an. „Wie lautet Dein Name Val?“ „Herr, früher nannte man mich Joacim Berg, die Herrin meines Zeltes gab mir den Namen Schweinemann, weil ich mich um ihre Schweine kümmere.“ „Nun Joacim Berg, ist es wahr, das Du dich darauf verstehst Steine höher als 2 Männer zu schichten?“ „Ja Herr, ich erlernte den Beruf eines Baumeisters, Herr“ „Joacim Berg, weißt Du auch wie man wie man solche Mauern wieder einreißt?“ „Ja Herr, auch das gehört zu meinem Beruf“ „Gut, nun Joacim Berg sag mir, warum Du noch immer die Schweine hütetest, obwohl Du Schwarzauges Sohn gerettet hast“ „Herr, man sagt ich hätte schon immer einen Kopf so starr wie der Stein den ich behaue, trotz meiner nunmehr 5 Jahre dauernden Sklaverei und den unzähligen Narben auf meinem Rücken habt ihr mich nicht gebrochen. Ich trage mein Haupt noch immer stolz erhoben und werde mich auch weiterhin nicht der bloßen Gewalt beugen. Ich weiß auch das ich schon lange getötet worden wäre, wenn ich nicht Schwarzauges Kind gerettet hätte“ „Ja ich habe davon gehört und auch schon mit Schwarzauge gesprochen, er hält viel von Dir und er hätte Dich schon lange in seinen Stamm aufgenommen, wenn Ihr nicht immer wieder gegen die Befehle der Zeltherrin verstoßen würdet, zuletzt sollt Ihr sogar die hand gegen sie erhoben haben. Eure Missachtung der Befehle ist nicht länger akzeptabel, andere Vals könnten sich daran ein Beispiel nehmen, Ihr versteht das ich dies nicht dulden kann. Kein Sklave darf sich ungestraft gegen seine Herrn und Herrinnen wenden. Ich habe lange überlegt was ich mit Euch mache Joacim Berg und ich gebe Euch die Wahl. Da Ihr das Leben eines unserer Kinder gerettet habt werde ich Euch nicht, wie es der Brauch in einem solchen Fall verlangt, von den Pferden zu Tode schleifen lassen. Ihr versteht aber auch das ein Schweinemann, der seine Herrin bedroht nicht länger im Lager leben darf. Also wird noch in den nächsten Tagen der Mann, der früher unter dem Namen Joacim Berg bekannt war, sterben. Da ich aber Schwarzauge 3 Schafe für Euch gezahlt habe, bin nun ich Euer Meister und kann nun frei entscheiden was mit Euch passiert. Joacim Berg, wenn ihr wünscht könnt Ihr nun dieses Zelt verlassen. Draußen ist ein Pferd, ein Schwert und Verpflegung für 5 Tage. Ich gebe Euch bis zum Morgengrauen Vorsprung, dann werde ich auf die Jagd nach Euch machen. Habt Ihr das verstanden Joacim Berg?“ „Ja Herr“ „Oder Ihr bleibt hier in diesem Zelt und lehrt mich alles was ich über diese Steinpalisaden wissen muss. Ihr werdet einen neuen Namen annehmen und Eure Freiheit erlangen. Ihr werdet in meinem Namen durchs Lager laufen und Männer suchen die ebenfalls dazu geeignet sind solche Steinpalisaden zu zerstören. Ihr werdet sie zusammenfassen und anführen. Ihr werdet der Anführer der ersten freien Valkrieger des großen Zuges. Nun Joacim Berg, wie wollt Ihr Euch entscheiden?“ Nach einigen Minuten der Stille kniet sich Joacim vor Wintermond und spricht: „Herr, ich lebe nun schon 5 Jahre in diesem Lager, die Zeiten waren schwer und ich habe vieles hassen gelernt, doch ich sehe auch die Ehre und den Anstand, den es in meiner alten Heimat nicht gab. Gebt mir und den Männern die mir folgen die Freiheit und die Möglichkeit die gleiche Beute zu machen wie die Goijn und ich verspreche Euch, sie werden Euch bis in die Hölle folgen“

„Das ist alles was ich verlange, ich schwöre bei den Geistern meiner Ahnen, das ich Euch und Euren Männern die Freiheit schenken, Euch ehren und als vollwertige Krieger behandeln werde. Als Valkrieger werdet ihr vorerst keine Pferde erhalten, diese müsst Ihr Euch selbst

verdienen. Wenn Ihr bereit seid Joacim Berg, dann werden wir am folgenden Neumond Euer Aufnahmeritual in den Stamm vollziehen. Ihr werdet Euer Blut und Eure Seele mit meinem Stamm mischen. Wir werden Euch den Namen Steinmann geben. Und nun komm, ich muss zu meinen Kriegern sprechen“ „Ja Herr“ entgegnet der ehemalige Sklave. „Nicht Herr Steinmann,Bruder! Und nun folge mir“

Als Wintermond und Steinmann das Zelt verließen blickten sie in die erwartungsvollen Augen von mehreren tausend Kriegern. Wintermond steigt in den Sattel seines Pferdes und mit lauter Stimme spricht er zu seinem Volk: „Brijan, lange war Euer Weg und voller Entbehrungen. Sehender Stern sagt, das unsere neue Heimat nicht mehr weit entfernt liegt. Deshalb haben wir beschlossen, dass dieser Fluss unserer westliche Grenze sein wird. In diesen Ruinen wird unser Banner wehen und allen Fremden zeigen, dass hier UNSER Land beginnt. Wenn die Fremden uns Händler schicken, so seien sie uns willkommen, schicken uns Spione oder Soldaten, dann werden sie unseren Zorn spüren, wir werden sie jagen und sie in die Enge treiben und wenn sie sich hinter Ihren steinernen Palisaden verstecken, dann werden wir diese niederreißen und sie mit Ihren eigenen Steinen füttern! Und nun kommt meine Goijn lasst uns unsere Neue Heimat so begrüßen, wie es sich für einen wahren Krieger gehört!“

Der Alchemist

Calthyr hielt mal wieder Hof und erwartete die verschiedenen Interessensgruppen in Calador. Gerade hatte er erst ein längeres Gespräch mit diversen Vertretern der Bauern geführt. Er konnte einige ihrer Bedenken zerstreuen, war aber auch froh das er sie an den Organisator für Landwirtschaft und Zucht abschieben konnte. Dieser war für die Planung und Verteilung der Produkte und der Nahrungsmitteln zuständig, also genau der richtige Mann für diese Sache. Aber schon öffnete sich das Tor und der nächste trat ein. Leicht überrascht war Calthyr als er den nächsten Besucher betrachtete. Der Mann war alt, 70 Sommer schätzte er, er hatte langes, graues Haar was völlig zerzaust war. Abgerissene Kleidung. Ausgemergelt und leicht gebückt trat er zum Thron vor. Aus der Nähe betrachtet sah die Gestalt noch abgerissener aus, doch die blauen Augen des Mannes zeugten von Intelligenz und Sturheit. Und durch diese Sturheit hatte er überhaupt erst Einlass bekommen, da die Wachen ihn eigentlich für einen Bettler hielten. Doch in 20 Cascaden hatte der Mann sie mit Worten derart überschüttet, die dermaßen intelligent klangen und die sie kaum verstanden, das sie in vorließen.

Als er nun vor dem Thron stand, keine Spur von Furcht oder Unterwürfigkeit, begann er gleich zu sprechen. In einer Art von der man meinen möchte das er Calthyr bereits seit Jahren kennen würde.

„Also mein Name ist Argatyr und ich bin Alchemist aus dem Dschungel in der Nähe der Stadt, versteht ihr? Also als Eure Leute kürzlich den Dschungel betraten, dachte ich mir schon das ein neuer Dhan in Caskhan herrscht. Also bin ich hier um meine Dienste anzutreten, versteht Ihr?“ Die Worte sprudelten gerade so aus Argatyr heraus. Cathyr grinste, die Art des Mannes gefiel ihm. Auch wenn er immer wieder überlegte ob er ihn wohl für blöde hielt, ständig diese nachfragen ob er verstand. Er kam zu dem Schluss das der Mann wohl lange allein war und deshalb diese recht merkwürdige Art zu sprechen hatte. Doch irgendwie mochte er die Art des Mannes, so oft schon versuchte er seinen Untergebenen diese Unterwürfigkeit abzugewöhnen. Mit mäßigem Erfolg.

Ohne ein Wort des Dhans abzuwarten sprach der Alte einfach weiter, in einer Geschwindigkeit die es schwierig machte ihm zu folgen. Und er sprach von merkwürdigen Dingen, von Gasen welche er im Dschungel entdeckte die angeblich Dinge ohne Magie fliegen ließ, von Naturgesetzen, von Pulvern und Tränken. Von Ölen welche er aus den Bäumen gewann, diese gemischt mit anderen Ölen und dieses Öl brannte hervorragend. Calthyr verstand nur die Hälfte, doch der was er verstand war interessant.

Als der Alte fertig war, schnaufte sein Atem heftig, der Umfang seiner Rede war wohl zuviel in seinem Alter. Erwartungsvoll blickte er nun Calthyr an. Dieser erhob sich und trat näher, dann blickte er ihm in die Augen.

„Ich lasse Euch ein Turmzimmer vorbereiten, ihr könnt den Wachen sagen was ihr benötigt und dann verfasst bitte eure Ideen auf Pergament und so verständlich das auch ich es verstehe. Beginnt mit dem Gas und eurem Flugschiff.“

Der alte grinste breit, dann drehte er sich schlagartig um und blickte wild die Wachen an.

„Welcher soll ich folgen, wer zeigt mir den Weg? Wo lang geht's?“ Die Wachen selbst waren überrascht, doch Calthyr winkte einer und diesem sah man das er sichtlich unzufrieden war. Scheinbar graute es ihm jetzt schon von dem Alten zugebrabbelt zu werden, doch er fügte sich und führte den Alten aus der Halle.

Calthyr winkte einer anderen Wache: „Sagt Leetha bescheid, sie soll ein Turmzimmer bereit machen.“ Die Wache nickte und verließ die Halle.

Die kleinen Probleme eines Herrschers

Calthyr setzte sich wieder auf den Thron und erwartete den nächsten Besucher, glücklicherweise war der Alte der Letzte. Archar sei Dank. Er verließ den Saal und ließ nach seinen Beratern rufen. Architekten, Drakkhar sein militärischer Berater und diverse Handwerker, es wurde Zeit sich Gedanken zu machen, wo später Burgen und Wälle gebaut werden. Als Calthyr im Besprechungszimmer eintraf, waren bereits alle versammelt. Was nun folgte waren endlose Cascaden. Alle hatten ihre Einwände, ihre Vorschläge, dem Goldverwalter waren die Kosten zu hoch, die Handwerker wollten nicht von diesen abweichen. Doch letztendlich fand man doch zu einer Einigung, zwei Burgen sollten gebaut werden, die Standorte standen fest. Die Architekten sollten sich um entsprechende Pläne kümmern. Der Bau der Wälle wurde vorerst zurückgestellt, erst würde man das Gebiet weiter erkunden und ins Reich eingliedern. Kurz dachte Calthyr darüber nach ob er mit den Architekten über den Bau des Archartempels reden sollte, doch dafür musste er erst mal des Gold zusammen bekommen, also entschloss er sich erst mal zu schweigen. Für den Moment.

Als die Versammlung aufgelöst war und alle den Raum verlassen hatte, atmete Calthyr auf, vielleicht konnte er sich jetzt einmal seinem Kampftraining widmen. Doch kaum daran gedacht, wurde die Tür aufgestoßen und eine wütende Leetha kam hereingestürzt. Leetha war mittlerweile zur Haus- und Hofmeisterin aufgestiegen und erledigte diese Aufgabe auch sehr gut. Sie wartete nicht ab, sondern begann gleich zu wettern. Sie kannte Calthyr schon seit Kindertagen und so war sie eine der wenigen die keine Furcht vor ihm hatten oder darauf achtete was sie sagte.

„Dieser Argatyr, hat ständig was zu meckern. Das ist zu klein, die Fenster zu groß, es herrscht Zugluft und, und, und. Mit nichts ist der Kerl zufrieden. Eine meiner Mädchen hat ihm was zu essen gebracht, aber das war wohl nicht gut genug für ihn. Er hat es nach dem

Mädchen geschmissen. Entweder du redest mit dem Kerl oder ich schmeiße ihn aus dem Fenster.“ Ihr Gesicht war vor Zorn errötet und man spürte das sie dies alles auch Ernst meinte, doch Calthyr grinste breit. Immerhin war er nicht der einzige der Probleme hatte. Geteiltes Leid ist halbes Leid. „Ja OK, ich rede heute Abend noch mit ihm.“ versprach er. Dann trat er ganz schnell den Rückzug an, sein Grinsen und sein lapidarer Satz brachten Leetha noch mehr in Wut, mit einem kurzen „Ich muss los“ verschwand er durch die Tür und brachte sich in Sicherheit. Doch selbst durch die geschlossene Tür konnte er das Geschrei von Leetha hören.

Die Bajarlen

Calthyr saß mal wieder tief über die Pergamente mit Berichten vertieft. Ein besonders interessanter Bericht war von der ersten Dhark – Reiterei die in den nahe gelegenen Dschungel eingedrungen war und dieses Gebiet für Calador anschloss.

„Wir ritten durch den dichten Dschungel, überall spielten Schatten ihre Spiele mit uns, die Sonne trat kaum durch das dichte Blätterwerk. Überall hörten wir Geräusche, von Tieren und vom Dschungel selbst. Doch auch Geräusche die nicht von Tieren zu stammen schienen, Gekrächze oder Rufe in einer Sprache die wir nicht verstanden. Angespannt beorderte ich die Reiter in Schlachtreihe, was angesichts des dichten Dschungels nicht einfach war. Wir warteten. Nach einiger Zeit trat ein Wesen auf uns zu. Deutlich kleiner als ein Calor und noch schmaler gebaut. Die größte Auffälligkeit war aber seine leicht grünliche Haut und seine grünen Haare. Es war nicht zu erkennen, ob die Haut grünlich war oder die Gestalt sich mit irgend etwas eingerieben hat. Sie schritt langsam auf uns zu und musterte uns eindringlich. Dann rief es etwas in seiner Sprache und rings um uns traten mehrere dieser „Wesen“ aus dem Büschen hervor. Bewaffnet mit Blasrohren und kurzen Wurfspeeren. Wir machten uns schon auf das schlimmste gefasst als eine weitere Gestalt aus dem Dschungel trat. Dies war eindeutig ein Calor. Er trug ebenso wie die Wesen einen kurzen Lendenschurz. Er näherte sich schnell mit einem Lächeln auf dem Gesicht. Der Mann hieß Eldron und war ein Calor wie wir schon erkannt hatten. Er lebte hier bei diesen Wesen die sich Bajarlen nennen. Sie sind Menschen unterscheiden sich allerdings durch die bereits beschriebenen Auffälligkeiten. Sie sind Jäger und Fallensteller. Ihre Behausungen befinden sich hoch oben in den Bäumen. Ihre Anführer nennen sich Bajark und nehmen wohl den Rang eines Häuptlings ein. Wir besprachen viele Dinge und die Bajarks sind wohl damit einverstanden sich Calador anzuschließen. Sie erwarten allerdings Euren Besuch um die Bedingungen zu verhandeln. Wir haben trotzdem die Gebiete bereits eingegliedert, unter Aufsicht der Bajarlen.“

Calthyr legte den Bericht beiseite, er war gespannt auf dieses Volk und hoffte auf eine gute Zusammenarbeit. Er würde zum Bajarlenschungel reisen um dort mit den Bajarks zu verhandeln.

Volksfestspiele

In Calador haben sich zwei besondere Spiele entwickelt, allein aus dem Hass welches man den Sethpriestern und den Wergols entgegenbringt.

Ersäuft den Wergol

Ein gefesselter Wergol wird über einen ca. 3 Meter tiefen Bottich gehängt. Zwischen zwei Pfosten wird ein kräftiges Seil gespannt, in der Mitte führt ein Seil mit dem angehängten Wergol nach unten, etwas einen halben Meter über den Bottich. Ziel des Spieles ist es, das Seil mittels einer Wurfaxt zu kappen, so dass der Wergol in den Bottich fällt. Dadurch dass der Bottich gerade so breit ist, dass der Wergol hineinfällt, sich nicht aber darin bewegen kann und dementsprechend ersäuft. Die Wurflinie ist etwa 10 Schritte vom Seil entfernt. Aus Mangel an Wergols werden auch Schwerverbrecher in Wergolkostümen verwendet.

Brenn, Seth Priester, brenn

Auch hier handelt es sich um ein beliebtes Spiel, der Sethpriester wird in etwa 40 Schritt Entfernung an einem Pfahl gebunden, zu dessen Füßen befindet sich ein hoher Holzstapel. Ziel ist es mittels eines Brandpfeiles den Holzstapel zu entzünden und dem Priester einen flammenden Weg zu Seth zu bahnen. Aufgrund der früheren Sethgläubigkeit gibt es im Moment noch genug Priester oder auch Sethanhänger zum verbrennen.