

BOTE VON KARCANON 58

TEWET IM JAHR DER STERNE 423 N.P.



MYRA - EINE GANZE WELT DER PHANTASIE

VORWORT

Saluton!

Zwischen dem letzten Boten von Karcanon 57 und heute ist einige Zeit vergangen, aber vor allem viel passiert. Auf dem Myra-Treffen 99 im September in Tübingen wurde über neue Regeln und ein neues Myra diskutiert, eine Wabenweltrunde zog sich dahin wie Schlamm am Ufer des Jong-Sai, ein Liverollenspiel verpflegte Hungrige im Kleinen Saal des Schlatterhauses und nachdem der alte Schatzmeister Gerhard Jahnke *16* verschollen war, ergänzte Thomas Golser *148* als neuer Schatzmeister den aus Christine Auf dem Berge *49* und MaPhi Messner *3* bestehenden Geschäftsführenden Vorstand.

Am Ende des Jahrtausends war dann plötzlich auch MaPhi weg, legte alles nieder, auch sein Vorstandsamt, und es war unklar, ob überhaupt Erendyra weitergehen würde. Spielleiter wurden der Untätigkeit beschimpft und drei Spielleiter nacheinander stellten ihr Segment (Yhllgord, Shanatan, Kiombael) zur Verfügung, viele Mitglieder –und manche Ex-Mitglieder- erhielten Zweite Mahnungen ohne je eine erste Mahnung bekommen zu haben, und auch der ganz neue Schatzmeister bot nach entsprechender Kritik an, sein Amt zur Verfügung zu stellen. Das wollte aber irgendwie keiner. Dann tauchte die Frage von Konkurs oder doch Zahlungsunfähigkeit des VFM auf und vor dem Frühjahrstreffen in Berlin stellte sich die Frage, ob es mit Myra und/oder dem VFM überhaupt weitergeht, und wenn ja, wie.

Dann kam das Frühjahrstreffen 2000 in Berlin - und dort gab es eine konstruktive SL-Versammlung. Es gab eifrige und lange Diskussionen über Krisenstrategien und ein spannendes, fröhliches Priestertreffen in Ranimara auf Corigani, bei dem einfach mit Spass und Freude die Situation und die Diskussion der Religionen real ausgespielt wurde - und bei der alle feststellen konnten, daß Myra weiterhin eine faszinierende Welt ist und bleiben wird, die der Mühe wert ist. Bei der abschliessenden Mitgliedsversammlung des Vereins der Freunde Myras wurde Einigkeit gefunden, die notwendigen unpopulären Massnahmen gemeinsam zu beschliessen, praktisch in allen Fällen einmütig ohne Gegenstimme.

Dazu gehört, daß es im Jahr 2000 nur noch eine einzige Vereinsdrucksache gab, den Weltboten 50. Alles andere entfiel aus Geld und Kostengründen, wobei versucht werden soll, die Informationen in online erhältlichen und versandten Weltboten dennoch unter die Mitglieder zu bringen.

Dazu gehört, daß alle, die trotz Mahnung nicht gezahlt haben, ohne weitere Vorwarnung aus dem Verein der Freunde Myras VFM e.V. ausgeschlossen wurden - und, das ist wohl die tiefgreifendste Änderung, daß es bis Ende 2001 einen Aufnahmestopp in den Verein der Freunde Myras gab - weil wir uns (auch um der Satzung endlich die notwendigen Änderungen verpassen zu können) gesundschrumpfen wollten. Zwischen 50 und 70 Myraner kommen jedes Jahr zum Myra-Treffen in Tübingen, wenn sich durch diese Massnahme die Mitgliedszahl dieser Zahl annähert sieht das vielleicht schlecht aus, aber es gab uns die notwendige Mehrheit, um im September 2001 die Satzung so zu ändern, wie wir das wollten, und alle notwendigen Veränderungen an der Struktur und Organisation durchzuführen, für die wir mit 150 passiven Mitgliedern (ich will nicht von Karteileichen sprechen, vielleicht warten sie auch wirklich nur irgendwo von ihrem Spielleiter vergessen auf die nächste Auswertung) niemals die notwendigen Mehrheiten bekommen hätten.

Natürlich bedeutete das auch Veränderungen für das Mitspielen bei Welt der Waben und auf Karcanon, wo ich es, wie auf der Webseite <http://karcanon.home.pages.de> angekündigt, so halten werde:

- Wer bisher, dh im Jahr 418/419 von mir als Spieler auf Karcanon geführt wurde, ist eingeladen, weiterzuspielen, solange im Jahr 1999, 2000, 2001 oder 2002 nachweisbar

mindestens 10,- EUR (20,-DM) Spielerkonto auf das Konto des Vereins 338282-706 bei der Postbank Stuttgart, Blz. 60010070, mit dem Vermerk Karcanon überwiesen hat. Und solange von Mitgliedern der Mitgliedsbeitrag für den Verein der Freunde Myras, (kostenlose Mitgliedschaft ohne Drucksachen möglich ab 2002) und von Nichtmitgliedern der WdW-Grundbetrag von 12,50 EUR (25,-DM)/Jahr bezahlt wurde. Nur diese Personen erhalten die mit diesem Boten kommende Auswertung (und die folgenden, solange das Spielerkonto im Positiven bleibt). Kostenloses Spielen per Email für Mitglieder des VFM e.V. nach Absprache möglich.

- Wer in der Vergangenheit eine Spielfigur auf Karcanon hatte, die derzeit weder von einer anderen Realperson bespielt ist noch verstorben, ist herzlich eingeladen, diese wieder zu übernehmen und wieder ins Spiel auf Karcanon einzusteigen. Für Spielerkonto und WdW-Grundbeitrag des Jahres 2003 gilt analog das oben gesagte. - Wer derzeit nicht Mitglied ist, muss derzeit nicht Mitglied werden, um auf Karcanon zu spielen. Das mag sich in Zukunft ändern, je nachdem welche Entwicklung im Herbst von den dann anwesenden Mitgliedern angestrebt wird. Also: Alle Ex-Karcanon-SpielerInnen sind also herzlich eingeladen, wieder einzusteigen.
- Wer bisher noch nie auf Karcanon gespielt hat, kann nach Absprache mit mir gerne eine der freien Stellen übernehmen. Aber ich behalte mir vor, Interessenten (auch Invasoren von anderen Segmenten) abzulehnen, um die Arbeit in einem vertretbaren Rahmen zu halten. Aus demselben Grund ist Email für Karcanon-Interessenten auch zwingend erforderlich, um den umständlichen Postweg zwischen Spielleiter und Spieler auszuschalten.

Agape n'Or, Euer Wolfgang G. Wettach / Rassulu d'Or

REGELN

- Die Antwort auf die Regelfrage: Auf Karcanon gilt zur Zeit die **WdW-Spielregel** in der Fassung von 1997 (mit Metropole als eigenem Bauwerk, und Hauptstadt als eigene Eigenschaft eines beliebigen Bauwerks). Diese Regel gibt es auch online auf <http://projektmyra.de>
- Es gelten die **Zusatzregeln** X1-X8, von X9 nur die Bauerschwerung mit mehr Geld ODER Zeit. Bei den Kampfaktiken ist darauf zu achten, daß auch diejenigen, die keine angeben, eine Standardtaktik wählen, die ein Gegner ausspionieren kann. Auch dafür sind Spione gut... ;-)
- **Sonderbefehle**: Jedes Reich (oder besser jeder Spieler mit eigener Auswertung) kann maximal 5 Einheiten pro Spielzug mit einem Sonderbefehl versehen (auch wenn es mehrmals derselbe ist).
- **Heereszahlbeschränkung**: Jedes Reich kann maximal 50 Einheiten haben, davon maximal 20 Reichsheere. Plus je 20 Einheiten pro weiteren REP im Reich, davon maximal 10 Reichsheere. So einfach ist das.
- Für **Magier, Priester und Druiden** gilt bisher die in der WdW-Regel befindliche Zauberregel (nicht die Magieregel). *Die Magieregel wird dann für Magier eingeführt, wenn sie sich ein paar Jahre nicht mehr ändert. Das ist nicht absehbar, als nächstes wird sie erstmal neu überarbeitet, wie berichtet wurde. Wenn ich aber auf Karcanon eine Regel einführe, dann nicht damit sie gleich wieder geändert wird.*
- **Händler**, also Spieler die Händler spielen und Freie Handelsstädte, können die Detailtiefe der Handelsregel nutzen, die Ihr in MBM18 (Kultur Taschenbuch Handel) findet. Arbeitsmäßig gilt das als Sonderbefehl, weil das Auswertprogramm das MBM18 ja nicht kennt. Wer aber keinen Händler spielt, braucht sich damit überhaupt nicht zu beschäftigen. Und wer gerne diese oder eine andere Handelsregel an den neuen Regelbaukasten anpassen möchte, soll das tun.
- **Invasoren**, die von anderen Segmenten nach Karcanon kommen, sollen, wenn sie eigene Auswertungen als Spieler auf Karcanon wollen, eine REP beim Heer haben. Ansonsten werden NSC-Einheiten ohne REPs von mir wie Einheiten von NSC-Reichen geführt, und die Spieler erhalten erst dann eine Auswertung, wenn bzw falls ihre Einheit zurück aufs eigene Segment kommt. Wer also sein Reich woanders alleine spielt, sollte die Invasion zur Chefsache machen.
- Invasoren, die zB als **Magierregel-Magier** von einem anderen Segment nach Karcanon kommen, werden bei Kurzaufenthalten nach den ersten Seiten der Magierregel ausgewertet, bei längerem Aufenthalt konvertiert.
- **Zusammengefasst** heisst das: Ihr braucht nur das Regelwerk von 1992-1997, eine Ausgabe Eurer Wahl, und wenn Ihr als Händler wollt noch das MBM18 (das noch in ausreichender Stückzahl zu bestellen ist, und zwar –bei wem auch sonst- bei mir).
- So einfach ist das... ;-)

Agape n'Or, *Euer Wolfgang G. Wettach*



IMPRESSUM

Der „Bote von Karcanon“ ist eine interne, nichtkommerzielle Publikation für die TeilnehmerInnen an der Simulation „Karcanon“ im Rahmen des Vereins der Freunde Myras VFM eV. Die Beitragenden haben erklärt, daß alle Beiträge von ihnen stammen und frei von Rechten Dritter sind, und den Herausgeber von allen Ansprüchen Dritter befreit. Herausgegeben im Namen des VFM eV von Wolfgang G. Wettach, Postfach 2747, D-72017 Tübingen. Erschienen im Dezember 2003.

ÜBERBLICK KARCANON BIS TEWET IM JAHR DER STERNE 423 N.P.

Was ist geschehen in all dieser Zeit auf Karcanon? Wenig und unglaublich viel zugleich. Was in den einzelnen Reichen geschehen ist sollen die ChronistInnen dieser Reiche beschreiben – es wird seinen Weg in die kommenden Ausgaben dieses Boten finden. Hier soll es einige Momentaufnahmen geben, die nur einen kleinen Einblick geben in all das Geschehene.

Wolfsmond Adar im Jahr der Geister 419 n.P.:

Aengwyll von Llarn hob den Blick von der Kerze, in die er lange geblickt hatte, weil die Kerzenmacherin vom Platz der Weisen auch mit dieser Kerze irgendeinen besonderen Zauber gewoben zu haben schien, um sich wieder dem Schreiber aus der Botengilde des Meisters Ascapi zuzuwenden, dem er diktierte. „Dass wir den Jahren nicht nur Zahlen zuweisen sondern auch Namen geben, ist keine Marotte der Chronisten. Die verschiedenen Völker und Nationen haben allzumal ihre Jahre unterschiedlich gerechnet, lange war es vielerorts üblich als Zahl zu einem Jahr einfach die Zahl der Jahre zu nehmen, die der derzeitige Herrscher oder seine Familie schon an der Macht war. Diese Zahlen sind dann brauchbar, wenn wir über diesen Herrscher und seine Familie und Regierung genauestens Bescheid wissen. Andernfalls aber sagt diese Zahl nur etwas im Vergleich zu anderen Dokumenten des selben Reiches, nichts aber darüber wann dies in der allgemeinen Zeitrechnung einzuordnen ist. Natürlich, da hast du Recht, wenn du sagst,“ (Der Schreiber schwieg beharrlich, wissend dass seine Worte nicht gefragt waren, sondern die des ehrwürdigen Weisen, des bekanntesten Chronisten den Dunster in den zwanzig Jahrzehnten seit den Haengstyr-Kriegen hervorgebracht hatte) „oder denkst, dass auch Namen für die Jahre nur Schall und Rauch sind, weil unterschiedliche Namen in Verwendung kommen. Natürlich wird ein Volk wie die barbarischen Aeri, diese Dämonenanbeter der Grossen Ebene, kein Jahr des Buches begehen, auch weil ihnen Bücher fremd sind.“ Wieder fing die Kerze seinen Blick, diesmal dauerte es länger bis Aengwyll sich wieder seinem Schreiber zuwandte. Gewiss waren die Trommeln, die er zu hören glaubte, nur in seinem Geiste zu vernehmen, eine alte Erinnerung wohl. All die Jahre und Jahrzehnte und Jahrhunderte für die er verantwortlich war...

„Zweierlei aber gebe ich dabei zu Protokoll: Zum einen sollte kein Volk die Bücher und ihr Wissen verachten. Gerade jene Barbaren der Aeri sollten das wissen: Ihr Gegner Mardon y'Karthar hat seine Bücher gelesen aus als Kampfbard die Erfahrung der Jahrhunderte zur Anwendung gebracht. Was er aber alles gegen sie in die Waagschale und in die Grosse Ebene geworfen hat, Krieger, Reiter, Elitekämpfer und Provinzsoldaten die entschlossen ihre Heimat verteidigen wollten, Heerscharen an Versorgungszügen mit Nahrung und Sold und vielem mehr – all das füllt selbst inzwischen Bände. Und war er damit nicht erfolgreich? Grosse Verluste hat er einkalkuliert und erlitten und verkraftet, im Wissen dass er dafür den Dämonenanbetern im recht wörtlichen Sinne in weiten Teilen den Boden für ihr Treiben unter den Füßen entzogen hat.“ Eifrig nickte der alte Mann, wie um seine eigenen Worte zu bekräftigen.

„Und das andere?“

Aengwyll war irritiert dass der Schreiber doch eine Stimme hatte, sprach, Fragen stellte. „Was? Welches andere?“

„Ihr sagtet,“ sorgsam las er vor: „Zweierlei aber gebe ich dabei zu Protokoll: Zum einen...“ Fragend sah er zu Aengwyll herüber, fast ein wenig erschrocken über seinen eigenen Mut, den Meister zu unterbrechen. „Was ist das zweite, das andere dabei?“

„Ah ja. Das andere ist, dass egal ob die Barbaren wissen wie ein Buch aussieht oder nicht, ihr Schicksal im Jahr des Buches ganz wesentlich von einem Buch geprägt wurde: Dem BDA.“

„Du weisst es vielleicht nicht, auch wenn es erst wenige Jahre her ist: Das Jahr des Buches verdankt seinen Namen nicht den Chronisten, die hinterher ein Jahr danach benennen wodurch es vor allem geprägt war, sondern wie manches andere Jahr auch den Sternenweisen, die schon seit den Zeiten des grossen Thonensen ein Jahr danach benennen, welche Gestirne und Sternbilder einen mystischen oder magischen Einfluss ausüben können und werden, im Voraus sagend welche Symbole über einem Jahr stehen. Im Jahr des Buches aber erschien in den Gebieten Antharlans die an Lapathien grenzen eine Gestalt der Finsternis, ein Wesen namens...“ Er räusperte sich. „Nun wie auch immer, ein Dämon oder Shadda, ein Deddeth oder Schatten, der einen Teil vom BUCH DER ALPTRÄUME besass und beherrschte. Mit der Macht dieses Buches machte er ganze Siedlungen dem Erdboden gleich und lieferte dem Erzmagier des Kaisers und seinem Ring aus zwölf Magiern mehrere schwere Zauberduelle. Wäre das nicht gewesen, so hätten Katuum und sein Zirkel sich früher wie geplant der Grossen Ebene zuwenden und die Dämonenplage schon damals bekämpfen können, der Krieg gegen die Aeri wäre ohne das Jahr des Buches rascher und von kaiserlicher Seite beendet worden. So hat es nun fast fünf weitere Jahre und die ganze Kraft des Telidayin gekostet.“

Eifrig notierte der Schreiber jedes Wort. Was er nicht rasch notierte würde er stattdessen rasch vergessen, denn damals bei dem Überfall auf die Botengilde, den die Sicherheitskräfte des Tamarrah Y'Oulon nach Zeugenaussagen dem Baron Rand von Rampendorn zur Last legten, hatte sein Kopf erhebliche Schläge abbekommen. Seit damals auch funktionierte sein Gedächtnis nicht mehr richtig. Meist wusste er noch, dass er nochwas vergessen hatte, dass ihm nochwas fehlte aber seine Erinnerungen an früher waren wie hinter Brandmauern vor ihm verschlossen – und sein Gedächtnis an das heutige zerfloss ihm wie Sand zwischen den Fingern.

„Also notieren wir die Namen und die Zahlen der Jahre, die wir nach Pondaron rechnen, der letzten grossen Schlacht des Lichts gegen die Finsternis mit der das Dunkle Zeitalter sein Ende fand, stets gemeinsam, denn wenn es auch manche gibt, die anders zählen, und andere für die etwa das Jahr des Ankers ein Jahr der Wagen oder ein Jahr der Ratten sein mag, so gibt doch die Angabe von Name und Zahl zusammen genug Sicherheit um ein Ereignis auf ein Jahr unserer Zeit festzulegen. Und dies sind für einige der vergangenen und kommenden Jahre die Namen und Zahlen:“

„Nach dem Jahr der Befreiung 401 kam das Jahr des Aufbaus 402, das Jahr der Suchen 403 und das Jahr der Bindungen 404. Dies waren die Jahre des Neubeginns in diesem Jahrhundert. Es folgten: Jahr der Schatten 405 – als Dunkelmond und Lichtmond zur selben Zeit verschwunden waren und die Düsternis den Schattenmächten aufhalf, und der Hohepriester der Schatten mit der Gunst des Vaters der Schlinger erstmals die verbotene Kunst der Nekromantie praktizierte, die ersten Skelette als Krieger zum Silberfluss sendend.

Jahr der Generale 406 – als zwanzig Reiche zugleich sich aufmachten, auf merkwürdige Weise gemeinsam handelnd das grösste Reich der Welt anzugreifen und zu verkleinern, das zuviele von ihnen gereizt hatte. General Badulla und General Banser, die Generale Omris und Lucius Thymian waren vier der prägenden Gestalten dieses Jahres.

Jahr des Feuers 407 – als am Blutigen Band die Vulkane aufbrachen und mancher Berg sich zum Vulkan wandelte, war der Feuerhund Seths, Arus Ur Eklas, auf der Höhe seiner Macht und sandte die Wergols in alle Welt, gründete ihre zwölf Reiche. Auch Rillannon fiel zu grossen Teilen an ihn und der Einfluss der Priester des Göttervaters Chnum schwand im Grünen Meer.

Jahr des Hirsches 408 – als mancher ehemalige Herrscher die Freiheit in den Wäldern suchte und sich auch zwei Könige aufmachten, mit einem Schiff über die Welt hinaus zu segeln, waren andere zur gleichen Zeit dabei, Jagd auf edles Wild zu machen.

Jahr der Wölfe 409 – als die Barbaren nicht nur Liguriens ihren Kern im Kult des Wolfsgottes wiederentdeckten, die Karini auf einem Höhepunkt ihrer Macht und von einem Wolf geführt waren, machte sich beim Volk der Kinder des Wolfsgottes eine Person auf den Weg der dorthin führte wo diese Person auch heute ist.

Jahr des Zweifels 410 – als vielerorts Zweifel bestanden wie die Welt fortbestehen sollte angesichts der Bedrohungen derer sie ausgesetzt war.

Jahr der Hoffnung 411 – als die Wahren Orakel der Welt die Zeichen ausgaben, dass es Zeit sei zu

handeln um schlimmeres zu vermeiden, schöpften viele Hoffnung aus der Tatsache, dass es möglich ist, durch das eigene Handeln die Welt zu retten. Viele setzten ihre Hoffnung auf einen Friedensbringer, der als die zerstrittenen Reiche des Kontinents gegen die Finsternis einen würde, ein Lichtkönig oder L'umeyn wie einst im Altertum. Die Lichtliga wurde ausgerufen.

Jahr des Drachen 412 – als es galt, den Schwarzen Drachen der Finsternis zu bekämpfen, der in Gestalt der obersten Exedrons des Feuerhunds die verschiedensten Völker der Finsternis hinter den Wergols vereinte und drohte, mit den Horden der Unterwelt aus dem Tor von Silur die Welt zu überrennen. Das Tor wurde geschlossen, doch um einen Preis: Die Wergols des Roten Drachen unter Kroddagh und viele andere finstere Wesen gelangten in einem befristeten Friedensvertrag auf den Kontinent. Unterdessen war Averlan von Kelani seinem Traum und der Wanderer Niblon Lilebin seinem Ziel nahe: dem Goldenen Drachen des Glücks.

Jahr der Spinne 413 – als riesige Spinnen nicht nur in der Wüste des Schnellen Todes, in Zun, ganze Heere verschlangen, sondern auch auf Schiffen von Hafen zu Hafen kommend viele Städte und ganze Gegenden einsponnen in ihre Fäden und ins Netz der Spinnengöttin, der Urbösen oder wie die Elfen sagen, des 'Nachtgespenst des Unheils', MarLilith.

Jahr des Weines 414 – als die Waffenruhe vielerorts begossen werden konnte mit einem der besten Weinjahrgänge seit Jahrzehnten, und der goldene Wein von Cempalen eine Güte erreichte die noch heute dafür sorgt, dass er in Gold aufgewogen werden kann.

Jahr des Buches 415 – als die Bibliothek der Universität von Mairuvili verschifft wurde um der Nationalbibliothek zu Carthanc hinzugefügt zu werden, als Splitter des BDA nahe der Orakelebene und beim Auge der See ebenso verwendet wurden wie im Reiche Nebenan für finstere Dinge.

Jahr des Waldes 416 – als das Waldheiligtum seine vorerst letzte grosse Reise machte, ein Baum des Lebens in einer Art Hermexe in Form eines Dragomae, jeden Mond in einem anderen Land und mit bemerkenswerten Mitreisenden, das Jahr in dem auch Diener der Dschungelgöttin Pottundy bemerkenswertes erreichten auf merkwürdigen Wegen.

Jahr des Ankers 417 – als vieles, wenn nicht alles Geschehen auf dieser Welt sich auf See abspielte, und die ANTI und ihre Feinde zu Hochformen aufliefen, bevor sie später gegeneinander ausliefen. Im Namen von Nortto als Gott des Handels ist so manches Geschäft abgeschlossen worden...

Jahr der Krone 418 – als nicht nur der Kaiser von Karcanon sich endlich die Krone des Kaiserreichs auf den Kopf setzen wollte und eine neue statt einer alten Kaiserkrone bekam. In diesem Jahr schlug der Wahnsinn den Hüter Coriganis in Bande, der sich selbst zum Kaiser Coriganis krönte und die Diener Pottundys zu seinen Vollstreckern ernannte.

Jahr der Geister 419 – als die Geister der Vergangenheit so manchen Totgeglaubten aus den Schatten wieder aufscheinen liessen, wenn auch nicht unbedingt alle leibhaftig aus den Schatten von Rhim. In diesem Jahr wurden nicht nur die Schreienden Toten beschworen, sondern auch der Geist so manches einstigen Herrschers, der seinen Nachfolgern fehlte.

Jahr des Tors 420 – ~~als manche sich uneins waren, wiewelange man so manchen Tor noch an der Regierung lassen solle, und mancherlei Toren an mancherlei Orten nach der Macht griffen, während andere wiederum nach gewissen Toren auf der Suche waren oder sie benutzten. Wandernde Narren waren gefährlicher als man dachte. Nein, werden gefährlicher, nächstes Jahr, oder nein, streich das besser, streich das alles, Sterndeuterei ist nicht meine Aufgabe. Hast du es gestrichen?~~⁶⁶

Wieder blickte der alte Mann eine ganze Weile in die zeitlose Kerze als würde er etwas in der Ferne hören, dann nannte er in rascher Folge die Namen und Zahlen der kommenden Jahre:

„Jahr der Ringe 421

Jahr des Nebels 422

Jahr der Sterne 423

Jahr des Adlers 424

Jahr der Götter 425. Das soll erstmal reichen.“

Aengwyll sah auf und sich um. Es war dunkel und still. Der Schreiber aber war bereits eingeschlafen.

Löwenmond Elul im Jahr der Krone 420 nP:

Die Tanzende Welle war wieder einmal zum Brechen voll. Wieder einmal namen ein paar der Gäste diese Formulierung zu wörtlich. Es war nicht ganz die übliche Mischung dort – natürlich einige Elite-Kadetten der Marineakademie des Reiches, die hier in der Nähe des Hafens war. Natürlich waren viele Maraniten da, Händler und Fischer, die ganze Stadt war voll davon, stand doch der Reichsrat kurz bevor. Der grosse Ecktisch in der kelchwärtigen Ecke des Raumes war von einem besonderen bunten Volk besetzt. Lukar der Weise unterhielt sich an diesem Tisch mit anderen von den Fastrandir darüber, welche Risiken die Sklavenfänger am Blutigen Band eingehen und wo wohl die Krone Wachholders sein mag...

Falkenmond Jijar im Jahr des Ringes 421 nP:

„Was für einen Ring bringt Ihr mir da?“ Jus Misnecesa war erstaunt, irritiert und neugierig zugleich. Amazonen waren im „Jester“ in den letzten fünf Jahren noch seltener zu Gast als in dem Jahrzehnt zuvor. Der Mann an ihrer Seite allerdings, der mehr von einem Büffel hatte als von einem Mensch mit seiner massigen Gestalt und dem Kampfgeist in diesen Augen in seinem zweifellos harten Schädel, war bereits das ein oder andere Mal durch die Rebengasse gestürmt. Aber auch nicht mehr seit Jahr und Tag.

„Der Henker“, antwortete die Amazone. „So nannte man seinen Träger früher. Er fiel in meiner Heimat, wo dieser Ring aufbewahrt wurde. Ich bringe ihn euch, damit ihr damit verfährt wie ihr meint.“ Sprach und verschwand wie sie gekommen war: Mit dem Karini.

Dachsmond Tischri im Jahr des Nebels 422 nP:

Sie betrachtete sich kurz in dem polierten Schild, der seit dem Jahr des Drachen dort an der Wand hing. Auch wenn sie nach den Maßstäben ihres Volkes nicht mehr jung war, so hatte sich doch ihre zeitlose Schönheit, von der der Barde Ferraz damals gesungen hatte, bewahrt. Elke Lilona zupfte kurz den Schal an ihrem Hals zurecht und wandte sich dann dem neuesten Gast zu. „Edler Koolanz, wie schön euch wieder einmal hier begrüßen zu können.“ Der stämmige Mann mit der farbenfrohen Kleidung und dem üppigen Bartwuchs verneigte sich tief. Fast schon ungeduldig fragte sie weiter: „Was habt ihr Kahmal und andernorts an Neuigkeiten erfahren, die ihr mir mitgebracht habt?“ Während Koolanz der Bärtige sich setzte wurde ihm bereits ein Pokal mit dem goldenen Wein aus Cempalen hingeschoben. Nach einem langen genussvollen Schluck hub der Gast an zu erzählen: „Aus dem Elfenreich gibt es manches zu hören. Floris Gar Selfor versucht als Bildungsminister manches zu bewegen, was in einer Jahrhunderte alten Gesellschaft die die Unbeweglichkeit gewohnt ist, kein einfaches Unterfangen sein wird.“ Elke nickte und hörte aufmerksam zu, was der weitgereiste Mann weiter zu erzählen hatte. „Die Elfenkönigin Quinty, die vor Jahren aus dem Amt gedrängt wurde, ist wieder als Regentin eingesetzt worden, etwas was wohl Schritt für Schritt über die letzten 15 Jahre angebahnt wurde, sie wieder in die Rolle an der Spitze des Reiches zu bringen soweit sie sich bei jedem Schritt bewährt, zumal wenn sie sich so einsetzt wie bei der Befreiung der Sunrise von Sakilia aus den Fängen der Riesenspinnen.“ Das war wirklich neu, passte aber auf seine Weise auch in die eigene Logik dieser Gesellschaft. Es würde die Politik im Reich der Talelfen weiter stabilisieren in den zum Teil langen Abwesenheiten des Elfenkönigs Katuum, der als Erzmagiers des Kaisers und aus privaten Gründen viel unterwegs war.

Widdermond Nisan im Jahr der Sterne 423 nP:

Es war Tag als die Wolfsreiterin den Wald von Mannar verliess, um die Welt für ihr Volk zu erkunden – und für jene, die ihrem Volk den Freiraum einer Heimat ihrer Wahl boten. Ein erster Tag im neuen Jahr, nicht nur für die Aentir.

MELDUNGEN

Tuval unabhängig?

Wilde Gerüchte schwirren rund ums Grüne Meer: Die ehemalige Strategie Tuval am Grünen Meer, die an Ataris, Shodo Wun und Thumgal angrenzt, hat sich angeblich unabhängig gemacht, was für den Freistaat Aerinn, zu dem sie bisher gehört, eine entscheidende Schwächung bedeuten könnte. Hat vielleicht die umtriebige Fürstin Karia von Ataris, die noch immer in Serlandor regiert, hier ihre Finger im Spiel?

Staatsbesuch in Serlandor

Serlandor, die Hauptstadt des kleinen Reichs der Tiger von Thumgal, die Terral Rhigos einst mit unbekanntem Ziel verliess, erwartet im Tewet 423 hohen Staatsbesuch aus der Nachbarschaft auf der Halbinsel Tharlan: Casan de Valece, der Generalkapitän des Grünen Meeres für das Königreich Antharlan des Königs Anian Turcas im Kaiserreich des Kaisers Bofri von Karcanon wird zu einem Staatsbesuch erwartet. Dass er sein zehnjähriges Amtsjubiläum in Serlandor begehen will wird als Geste der Annäherung verstanden, wofür auch die anderen erwarteten Gäste sprechen. Neben ihrer Majestät der Fürstin Karia von Ataris zu Thumgal wird etwa auch seine Erhabenheit Uzori, der Reichshohepriester des Chnum zu Ataris erwartet. Entsprechend sind die Sicherheitsvorkehrungen in dieser Stadt, die es nicht gewohnt ist, an jeder Strassenecke ein halbes Dutzend Wachen stehen zu haben...

Flottenbewegungen im Grünen Meer

Zum ersten Mal seit mehreren Jahren gibt es seit Sommer 423 im Grünen Meer wieder ein erhöhtes Mass an Flottenbewegungen.

Nicht nur zwischen Nova Helion und Rhemis fahren Flotten hin und her, auch zwischen Rillanon und Devur wurden mehrere Flotten gesichtet, die von manchen der freien und besonders brutalen Piratenbande der Beilmänner zugerechnet werden.

Ursus Goldmaske am Leben?

Das Gerücht, Ursus Goldmaske, der seit über zehn Jahren verschollen ist und von dem die Welt annimmt, er sei mit seinem Schiff untergegangen, könnte doch noch am Leben sein, erhält neue Nahrung. Mehrere Zeugen, so wird berichtet, wollen ihn vor Monaten an einem Orakelfelsen nahe dem [Toi-Jan See](#) gesehen haben. Schon vor ein paar Jahren hatte es entsprechende Gerüchte gegeben, die sich aber nicht bestätigten...

Staatsbesuch oder Putsch? Nächtliche Landung in Serlandor

In der Nacht direkt vor den erwarteten Feierlichkeiten in Serlandor erschien ein flammendes Licht über dem Hafen und erleuchtete ihn taghell - und die grossen Schiffe mit den Weissen Segeln mit der goldenen Sonne darauf, und die antalischen Schwarzpanzer, die Bogenschützen und die Amazonen der kaiserlichen Leibwache, die ihnen entstiegen. Der Überraschungscoup glückte, wurde aber von den atarischen Tausendschaften am Hafen aufgehalten, bis schliesslich die Fürstin Karia das Gegenüber durchbrach, und die sogenannte Kaiserin Kafrya von Erendyra mit ihrem Begleiter Phaedron Dhuras sowie einer kleinen Leibwache für den Rest der Nacht in ihren Palast geleitete.



NEU IM NETZ / ZUM DOWNLOAD:

Eine neue Rubrik im Boten - Hinweise auf Dateien, die Ihr downloaden könnt, auf einer der vielen Webseiten im Internet.

Bilder aus Ataris: Im Netz entdeckt: Bilder aus dem Herzen von Ataris: Adompha's Garten, eine Geschichte von Clark Ashton Smith, erschien in Weird Tales April 1938, illustriert vom Phantastik-Klassiker Virgil Finlay, der auch das Titelbild zum selben Thema beisteuerte:

http://www.eldritchdark.com/art/books/pulps/wt_apr_38.html

Wissenswertes zu Phaedron Dhuras - Kaiserlicher Berater für Antharlan

Phaedron ist ein Musterexemplar der Helionen von Antalien. Er ist umgänglich aber von stolzem Auftreten, vertraut im Umgang mit Waffen und kundig in der Geschichte des Landes. Geübt in der Verwaltung von Landbesitz und ein typisch antalischer Reiter. Fremden gegenüber weiß er seinen Stolz bei privaten und öffentlichen Geschäften aber höflich zu beherrschen.

Geboren wurde Phaedron am 27. Elul 385 nP als Sohn des Ceron Dhuras, des Skyren von Pelion, Alope und Serria und seiner Gemahlin, der edlen Eubonea von Elaia. Seine Zwillingsschwester Gela wurde kurz nach ihm geboren.

An den Kämpfen gegen den aufständischen Wecha lar Dhum nahm Phaedron trotz seiner Jugend teil. Im Gefolge seines Vaters befehligte er dessen serrische Reiter, in deren Stadt Serria er geboren worden war und in der er sehr beliebt ist.

Chaireddin de Valmore ernannte Phaedron 406 nP wegen seiner Umsicht, Tapferkeit und Treue, zum Comes der Bruderschaftsburg Telamon. Und der junge Dhuras rechtfertigte das in ihn gesetzte Vertrauen.

In seiner Eigenschaft als Comes lernte er 407 nP Anian Turcas, den Dux von Caldun, kennen. Auf Grund vieler gemeinsamer Ansichten und Wesenszügen entwickelten die beiden bald eine gegenseitige Freundschaft.

Als im Jahr 413 nP ein Berater für den König Bofri benötigt wurde, fiel Anians Wahl auf Phaedron. In ihm wußte er einen Freund an Bofris Seite, der die Position Antharlans dem "Fremden" gegenüber wohl zu vertreten wußte.

Auch besitzt Phaedron durch die Erziehung, die ihm sein Vater angedeihen ließ, viele Kenntnisse über Völker, Sitten, Gebräuche und Geschichte rund ums Grüne Meer, so das er Bofri auch mit seinem Wissen zur Seite stehen konnte.

Phaedron hat zwei illegitime Kinder, Bala und Abasius, von der Gefährtin Diameia. Seine bevorzugten Götter sind Norytton, Dondra, Chnum und Seeker (in der Reihenfolge der Bedeutung für ihn).

Phaedron ist von schlanker, hochgewachsener Statur, seine Haare sind blond, die Farbe seiner Augen ist braun.

Der Kaiser Bofri von Karcanon vertraut ihm so sehr, dass er ihn nicht nur seinerseits mit dem Kontakt zum kaiserlichen Königreich Antharlan des Königs Anian Turcas betraut, sondern ihm auch das Wohl der Kaiserin Kafrya anvertraut, wenn diese Chalkis einmal verlässt.

RELIGIONEN MYRAS -XX-

ACHAR, DER RÄCHER

Ein historischer Text: „Über die Dämonen ist noch nicht viel bekannt, obwohl sie das Denken der Bewohner von Gorgan beherrschen. Sie sind nicht nur in Legenden und Mythen lebendig, sondern stellen eine reale Bedrohung für die Welt dar und Versuchen die Geschicke der Menschen aus der Schattenzone zu lenken. Am deutlichsten wird das am Beispiel des Dämons Cherzoon, der aus dem Schwarzstein von *stong-nil-lumen* Drudin zu seinem Oberpfeister machte und über ihn das Volk der Caer beherrschte. Man muß es so sehen, daß es Cherzoon war, der in *stong-nil-lumen* eine Bastion der Dunkelmächte errichtete und einen Kult um sich erschuf, der ihm zur Machtentfaltung dienen sollte.

Andere Dämonen, wie etwa *Derzinuum*, der den ugalienischen Magier Vassander zu beherrschen versuchte und ihn zu einem *Xandor* machte, *Aubriuum*, der in Form der Schwarzen Hand die Ewige Stadt Logghard bedrohte, oder *Guuron*, der Odam, den Prinzen der Düsternis bedrängt und ihn zu seinem Sklaven machen möchte, bedienen sich verschiedener Methoden, um aus der Schattenzone die Menschen zu beherrschen und die Lichtwelt zurückzuerobern. Es wird in all diesen Fällen ersichtlich, daß die Dämonen außerhalb ihres unmittelbaren Herrschaftsbereiches nie körperlich auftreten, sondern sich der Körper der Sterblichen bedienen müssen. Und es stellt sich sogar die Frage- die hier nicht näher erörtert wird -, ob sie überhaupt körperlich sind. Unklar bleibt auch die Herkunft der Dämonen. Eine Zwischenstufe sind die Xandoren, die aus dämonisierten Menschen hervorgegangen sind, doch muß man sich auch hier fragen, ob aus Xandoren Dämonen werden. Oder ist ein Deddeth die Vorstufe zu einem Dämon? Während der Schlacht im Hochmoor von Dhuannin wurde ein Etwas geboren (oder fiel es in einem Meteor vom Himmel?), das die Geister der Sterbenden in sich aufnahm und dadurch immer mächtiger wurde. Diesem *Dhuannin-Deddeth* fehlte nur ein Körper zur Vollkommenheit, und er glaubte, diese in Mythors Körper finden zu können. Aber wäre er damit zu dem geworden, was man landläufig als .."Dämon" bezeichnet?

Spekulationen dieser Art haben zweifellos ihren Reiz, doch sind sie müßig, solange man die Dunkelmächte nicht in ihrem Herrschaftsbereich, der Schattenzone, aufspürt und ihre wahre Natur erkennt. Wie auch immer, in allen bekannten Fällen hat es sich gezeigt, daß Dämonen auf die Unterstützung der Sterblichen und ihre Körper angewiesen sind, um ihre verderbliche Schwarze Magie in der Lichtwelt praktizieren zu können.

Der Rachedämon Achar bildet da keine Ausnahme, er geht nur andere Wege. Achar nimmt sich jener Enttäuschten, Gedemütigten und Entrechteten an, die ihn in Sachen Wiedergutmachung anrufen. Wer Rachegeleüste hat und sie aus eigener Kraft nicht stillen kann oder will, dem bietet Achar seine Hilfe an. In Luxons Fall ist die Sache einigermaßen kompliziert. Jemand, dem Luxon irgendwann in der Vergangenheit übel mitgespielt hat, wandte sich an den Rachedämon - und war ihm damit augenblicklich verfallen. Man kann sich ausrechnen, daß er ihm einen hohen Tribut zahlen müssen. Es begann damit, daß sich Achar im Körper seines Opfers einnistete und ihn zu seinem Wirt machte. Und wo es enden wird, kann man noch nicht absehen, aber daß Achar letztlich seine eigenen Ziele verfolgt, muß man als gegeben annehmen.

Das zeigt sich schon an dem Ränkespiel, das Achar damit begann, als er Shallad Hadamur in dessen Mausoleum in seinem Wirtskörper gegenübertrat und ihm Luxons Kopf anbot. Wie nebenbei forderte er dafür, daß ihm das Monument als Tempel geweiht wird. Hadamur stimmte zu, ohne sich darüber klar zu sein, daß er damit dem Rachedämon zu einer Bastion verhilft, zu einer Operationsbasis inmitten der Lichtwelt. Und als Gegenleistung bekam Hadamur bloß einen Doppelgänger Luxons, denn Achar fühlt sich zweifellos jenem mehr verpflichtet, der ihn anrief. Und dieser verlangt, daß Luxon einen langen Leidensweg durchmachen soll - so kommt es, daß Luxons Odyssee durch die Düstersonne beginnt, während in Hadamur die Hinrichtung an einem Doppelgänger vorgenommen wird. Luxons Gang durch alle Höllen des Lebens scheint vorgezeichnet, aber selbst ein Rachedämon ist nicht in der Lage, Zufälligkeiten und unvorhersehbare Ereignisse in seinen Plan einzubeziehen. Und so hat Luxon eine geringe Chance, der Rache seines Todfeindes zu entkommen.“ ((*MythorsWelt*59, 122 vP))

Schlange und Rabe (Agrimonia, Ende 419 nP)

Ein Klopfen.

„Herein, wenn's kein Priester ist!“

Die Tür öffnet sich, eine Gestalt tritt ein, gehüllt in weite Gewänder von der Farbe der Sonne, die hinter den Götterbergen untergeht. Ein Schal wird zurückgestreift, ein reifes Gesicht sichtbar.

„Du wusstest hoffentlich, daß du mich erwarten konntest. Heutzutage ist dieser alte Willkommensgruß nur noch ein böser Scherz - den du dir eigentlich nicht erlauben kannst.“

„Wir haben die Priester gerufen, und jetzt sind sie da. Damit müssen wir alle leben. Es war, sozusagen, zu erwarten. Und sie waren ja auch äußerst nützlich.“

„Ich habe sie gewiss nicht gerufen.“ Die Stimme klingt bitter.

„Ich auch nicht, aber wir haben es zugelassen“, kommt trocken die Antwort.

„Unser Volk ist jahrhundertlang ohne Priester ausgekommen.“

„Ja, aber es geht schon lange nicht mehr nur um unser Volk. Das Reich, die Herrschaft, umfasst inzwischen viele Völker.“

„Dennoch. Die Götter haben uns verlassen, im Dunklen Zeitalter, und wir haben es akzeptiert.“ Nach einem Seitenblick, ein Nachsatz: „Oder wir haben sie verlassen, was auch immer. Wir sind ohne die Götter ausgekommen, und hätten die Priester nicht rufen sollen.“

„Manche waren schon da als wir kamen. Manche sind zu uns gekommen, als wir Verbündete suchten gegen jene, die auch heute unsere grimmigsten Nachbarn sind.“

„Aber die Priester, die bei unseren Untertanen umgehen, von den neuen Religionen, werden noch immer verfolgt. Nur die Alten Herren sind die Neuen Herren und bestimmen, was bei uns geschieht.“

„Tun sie das? Ich dachte, das würde immernoch ich.“

„Seit wann? Oder besser - seit wann denn wieder? Es gab eine Zeit, vor zwanzig Jahren, da hätte ich dir diesen Satz abgenommen. Aber hast du dich nicht seither immer wieder zur Marionette machen lassen? Von denen, die du kontrollieren solltest?“

Die Antwort kommt ruhig. Zu ruhig. „Jeder Faden hat zwei Enden. Ich kann an meinem Ende ziehen, und viele fallen, die glauben, den Faden in der Hand zu halten. Und, Onkel, sei vorsichtig was du sagst. Vor zwanzig Jahren war ich ein Kind - da konntest du noch glauben, mich zu steuern. Heute solltest du diesem Glauben nicht anhängen. Du kommst wenn ich rufe, du sprichst wenn ich frage.“

„Ich hänge gar keinem Glauben an, wie du weisst. Ausser dem an die Selbstbestimmung des aufrechten Menschen. Aber du hast mich gerufen. Ich bin gekommen. Also frage!“

Sie sieht ihn nachdenklich an. Lange.

„Nein. Bevor du mich fragst“, sagt er schliesslich, habe ich selbst noch eine Frage.“ Er stockt kurz.
„Warum hier?“

„Kannst du, der du alle Fragen beantwortest, dir diese Frage nicht selbst beantworten?“ Ein fast schon spöttischer Blick.

Zögernd kommt die Antwort: „Weil du Angst vor *ihm* hast? Vielleicht. Keiner weiss, was er heute kann, nur daß er früher Dein Feind war. Ja vielleicht wolltest du weit genug von ihm entfernt sein., fünfhundert Meilen...“

Unwillig ihre Antwort: „Das war nicht was ich hören wollte.“

„Also ist es wahr? Aber natürlich ist der eigentliche Feind noch da, nicht vernichtet, nicht vertrieben, bestenfalls ruhend, aber auch das ist nicht sicher. Und er greift befestigte Orte besonders gerne an, weshalb du einen befestigten Ort im äußersten Ophis dieses Landes gewählt hast, auf der anderen Seite des Flusses. Im Ophis, im Zeichen der Schlange - weit weg von dem Feind, dem Krieg und jener Erinnerung. Natürlich, das muss es sein.“

„Du sagst mehr als ich gefragt habe, wie so oft. Der Grund ist, daß ich Antworten von dir will, nicht von den sechs Wänden, hinter denen du dich sonst so gerne versteckst. Also, wenn du alles weisst, sprich, hilf mir, meine Entscheidung zu treffen.“

„Ich will dich, die du dich ins Zeichen der Schlange zurückgezogen hast, nicht belehren, sondern stattdessen eine den Traum erzählen, den ich hatte, den Traum von der Schlange und dem Raben.“

„Zu Zeiten wohnte in einem fernen Land, in Ibserien oder noch dahinter, ein Rabe mit seiner Rabenfrau in den Zweigen eines Baumes, und sie hatten sich ein prächtiges Nest gebaut, wie es im weiten Umfeld kein zweites gab.“

„Als aber die Zeit war, da sie ihre Eier ausbrüten sollten, da kam eine große Schlange, die das Nest gesehen hatte, aus ihrem Loch hervor. Sie schlängelte sich den Baum empor und legte sich in das Nest der Raben. Dort brachte sie den ganzen Sommer zu. Nachdem sie am Ende der heissen Jahreszeit das Lager verlassen hatte sagte der Rabe zu seiner Frau: >Lass uns dem Gott der Raben danken, dass diese Gefahr von uns gegangen ist. Nun können wir wieder in unser Nest zurückkehren.<

„Und das taten sie dann auch und lebten dort. Als aber wieder die Zeit kam, da sie ihre Jungen ausbrüten wollten, da kroch die Schlange erneut aus ihrem dunklen Loche hervor und drohte, erneut das Nest in den Zweigen des Baumes einzunehmen. Da aber stürzte aus den Tiefen des Himmels ein Adler, der Donnervogel, herab und ergriff die Schlange unbarmherzig in seinen Krallen, und schleppte sie davon.“

„Die Raben waren gerettet und konnten ihre Eier ausbrüten, und es wurden prächtige Vögel daraus.“

„Und was soll mich dieser Traum lehren?“

„Was du für eine Lehre daraus ziehst, bleibt ganz dir überlassen. Der Traum bietet viele Möglichkeiten. Etwa dass der zu dem man betet, nicht unbedingt der ist, der in der Not die Hilfe schickt. Oder dass eine Gefahr nicht verschwindet wenn man ihr ausweicht, sondern wiederkehrt. Oder dass andere manches Problem besser lösen können als man selbst, wenn man darauf wartet.“

„Weisst du, was mir dabei Gedanken macht, Onkel?“

„Was?“

„Der Adler.“

„Wie meinst du das?“

„Die Schlange ist nicht tot. Die Geschichte sagt nichts darüber, ob der Adler die Schlange tatsächlich getötet hat.“

„Ich sehe, du hast die Geschichte verstanden.“

ALLGEMEINKULTUR

Die Reyyah

Die Reyyah sind uralte Naturgeister, die von den Priesterkönigen des Alten Lomar beschworen wurden, um gewisse Dienste zu verrichten. Heute begegnet man ihnen – sehr selten!- in den Ruinen längst vergangener Königsstädte an den verschiedensten Stellen Myras, wo sie noch immer Heiligtümer bewachen, die schon vor Zeiten verfallen sind, oder ein den Weiten der Steppen.

Ein Reyyah sieht aus wie ein nackter Mann mit dem Kopf eines Pferdes und einer Haarmähne, die das Haupt umrahmt und über den Rücken bis auf die Leisten herabfällt. Sein einziges Kleidungsstück ist meist ein breiter Gürtel, in dem zwei schlanke Krummsäbel von perfekter Verarbeitung stecken.

Im Kampf führt er diese schneller und härter als die meisten Gegner es vermögen oder auch nur von ihm erwarten. Er ist so schnell, dass er auch gegen zwei Gegner zugleich kämpfen kann ohne dass diese ihn dabei ermüden würden.

Obwohl ein Reyyah auch in der Luft große Geschwindigkeiten erreichen kann, kämpft er bevorzugt am Boden.

Ein Reyyah ist stets in der Lage auf die Mannah Erhed, die Magische Energie seiner Umgebung, zurückzugreifen. Zu den Dingen, die er damit bewirken kann, gehören neben vielem anderen wohl die folgenden Dinge: Andere in Furcht und Schrecken zu versetzen oder an Ort und Stelle zu lähmen. Die Magie anderer vermögen die Reyyah jederzeit zu erkennen und zu brechen. Legenden berichten davon, daß sie im Altertum auch schon denen, die sie erfolgreich beschworen oder –was unwahrscheinlicher ist- einem der ihren das Leben gerettet haben, einen Wunsch erfüllt haben sollen.

Die „Legende von Senena Verthem“ berichtet von einer unerschrockenen Freien Frau, die einen Reyyah im Kampf bezwungen hat. Daraufhin bat er um sein Leben und bot ihr an, ihr dafür einen beliebigen Wunsch zu erfüllen, aus der Kraft seiner Magie. Verthem als der Falkengöttin nahestehende Kämpferin hielt nichts von Magie oder jenen, die ihre Kraft nur darauf stützen, und lehnte ab. Da bot er ihr an, für neun mal neun Tage ihr Diener zu sein, wenn sie ihn schonen wolle, solange sie nicht von ihm verlangen würde, gegen seinen eigentlichen Auftrag zu verstossen. Dies erschien ihr ehrenvoll, und sie willigte ein. Anders aber, als der Reyyah gedacht hatte, nahm sie ihn beim Wort, und ihr Leben lang blieb er in ihrer Schuld, da sie ihn und seine Dienste nur für jeweils neun Tage in Anspruch nahm: Für die Erstürmung von Bav-Ljuga, für die Befreiung des Helden Leif aus den Kerkern des Imperiums, für den Kampf gegen die Himri-Plage am Rande der Wüste, für ihre Suche nach den Kaschakraha... Ereignisse, zwischen denen stets mehrere Jahre wenn nicht Jahrzehnte lagen. Manche

der ihr zugeschriebenen Taten liegen Jahrhunderte auseinander.

Stirbt ein Reyyah trotz allem einmal, so bleibt kein Skelett zurück. Die Reyyah verbinden sich mit dem Steppenwind, der in Alt-Ödland mit dem Pferdegott in Verbindung gebracht wird, vielleicht aber hier auch den Seelenwind Horcans meint, da sie sich im Vorhof des Totenreiches Khayr regenerieren und, wie es heisst, nach 729 Jahren wiederkehren - möglicherweise um den damaligen Gegner zu treffen und zu schlagen, oder dessen Kindeskinde...

Von den Wildländern des gorganischen Kontinents ist in einem Mythos überliefert, wie ein Reyyah beschworen werden kann: „Indem unter dem freien Dach der Steppe ein Silbergong, der beidseitig mit Gebeten an Genral beschrieben wurde, mit einem Klöppel aus dem silbergefassten Unterarm eines dreijährigen Kindes neunmal geschlagen wird...“ Ob diese Beschwörung jedoch realistisch ist, oder eine Verzerrung durch Überlieferung der Finstermächte, ist schwer zu sagen. Dies müßten Experimente in der Ebene der Theng zeigen können.

((Thohol Lasomo Ydobon, im Jahr der Geister 419 nP))

KULTUR

Pflanzen aus Muscae

Dies ist eine kleine Übersicht über die vielfältigen Lebensformen im Thysias Karcanons, vor allem im Reiche des Lichts und der Frömmigkeit, Muscae:

Absiss-Strauch: Eine essbare Pflanze von bescheidener Höhe, die vielleicht gerade mal vier Fuß, etwas mehr als einen Schritt, erreicht. Allein durch seine Farbe jedoch fällt der Absiss-Strauch meist schon von weitem auf, da Blätter und vor allem Blüten von einem leuchtenden Violett sind.

Der vor allem im Dreieck zwischen Vondu, Yesanur und Broklyd-Dyll heimische Absiss-Strauch wird nicht nur von der Chnumpriesterschaft Muscae wegen seiner vielfältigen Heilkräfte geschätzt. Essbar sind dabei nur die Blüte, die Blätter und die Wurzel, während der Stamm des Strauches ein eigenes Gift hat, von dessen Verzehr dringend abzuraten ist. Die Absiss-Wurzel wird zerkocht als Heilmittel für Durchfall, Brechreiz und viele innere Krankheiten mehr verwendet, zerstampft und getrocknet findet sie auch als Würze für Speisen Verwendung und wird auch da wegen ihrer vielfältigen positiven Wirkungen auf das gesamte Befinden geschätzt. Aus den Blüten wird in einer speziellen Wirkstätte in Yesanur eine Art Öl gewonnen, das erwärmt durch seinen Dampf die besten Wirkungen auf einen trüben Geist hat und manche Verwirrung heilt - im Übermass aber vielleicht selber zu Verwirrung führen kann.

Lorea-Eiche: Die Lorea-Eiche gehört zu den größten auf Karcanon bekannten Bäumen überhaupt, und ist fast ausschliesslich im Wald von Camen zwischen den Camen-Hügeln und der Festung Chnumar zu finden. Der von manchen für heilig gehaltene Baum unterscheidet sich von anderen Eichen nicht nur durch seine Höhe von bis zu sechzig Schritt, sondern auch durch seine borkenfreie, glatte Aussenrinde. Sein Umfang kann von vier ausgewachsenen Männern nur mit Mühe gefasst werden und erreicht nahe den Wurzeln bis zu acht Schritt. Die Lorea-Eiche hat relativ kleine, grüne Blätter in der typischen Eichenform, in einer meist eher kleinen Krone.

Verwendung findet das Holz der Lorea-Eiche vor allem im Brückenbau, im Schiffbau und im Bau von Tempeln und Palästen, selten auch Privathäusern wohlhabender oder bedeutender Funktionsträger. Letztere schmücken sich gerne auch mit lebenden Lorea-Eichen bei, an oder vor ihrem Haus, wobei diese dann als Jungpflanzen aus dem Wald von Camen geholt werden müssen, da sie nur dort heimisch sind.

Muscalierischer Farn: Hierbei handelt es sich, wie der Name schon andeutet, um einen ausschliesslich in Muscae vorkommenden Farn, der bis zu sechs Schritt hoch werden und dabei eigene kleine Farnwälder bilden kann, in denen sich der Unvorsichtige allzuleicht verläuft.

Geschätzt wird er wegen einer im Sommer zutage tretenden Besonderheit: In der Blütezeit sondert der Muscalierische Farn unablässig eine beige-weiße Substanz ab, die Wolle ähnelt und zu Stoffen verarbeitet wird. Aus diesem Grund wird dieser Farn auch im Ophis des Landes bewusst in

grossen Mengen verbreitet, ja, fast angebaut. Von der Hauptstadt Haradad bis nach Urkania am Kolon-Fluss, von Lakarmard bis zur Küste von Syndina findet man immer wieder Farnwälder. Die überreichliche Farnwolle, die während der drei-vier monatigen Blütezeit abgesondert wird, kleidet das ganze Land und bildet auch die Basis für den Export von Stoffen und Stoffprodukten aller Art aus Muscae. Wohl aufgrund der Tatsache, dass in allen Gemarken mit Farnwäldern auch kleine und größere Tempel des Göttervaters und Reichsgottes Chnum stehen wird von Frommen der Umkehrschluss gebildet, dass mit diesem Farn der Göttervater, der auch Vater Muscaes ist, das Land und seine Kinder kleidet.

Sifur-Schilf:

Ein etwa mannshoher Wasserschilf, der vor allem im Klados der Brücke von Lakar wild wuchert, aber auch an allen anderen Wasserläufen der Dancaer-Ebene und am Rande des Meers der Hoffnung zu finden ist.

Als schnell nachwachsender Rohstoff ist der Sifur-Schilf im Hausbau für die Dächer sehr geschätzt, rasch getrocknet aber auch von einfacheren Familien als leicht erhältliches Brennmaterial. Es heisst, daß im Dunklen Zeitalter, als die Menschen sich von den Alten Göttern abwandten, in der Dancaer-Ebene die ebenso wie das Sifur verbreiteten Scheiterhaufen mit Sifur-Schilf errichtet und befeuert wurden.

Tschirr-Baum:

Der Tschirr ist ein bis zu zwanzig Schritt hoher Baum, der innen hohl ist. Er erreicht einen Durchmesser von bis zu drei Schritt, gemessen mit dem Messseil. Auffällig sind seine zum Teil viele Schritt langen rot-grün gefärbten Blätter, die in Einzelfällen in der Länge fast die Höhe des Baumes erreichen, und zur Seite abstehen. Der Tschirr hat zweimal im Jahr, zu Beginn und Ende des Sommers, bis zu kopfgrosse rote, essbare Früchte mit harter Schale, und weichem, roten Fruchtfleisch.

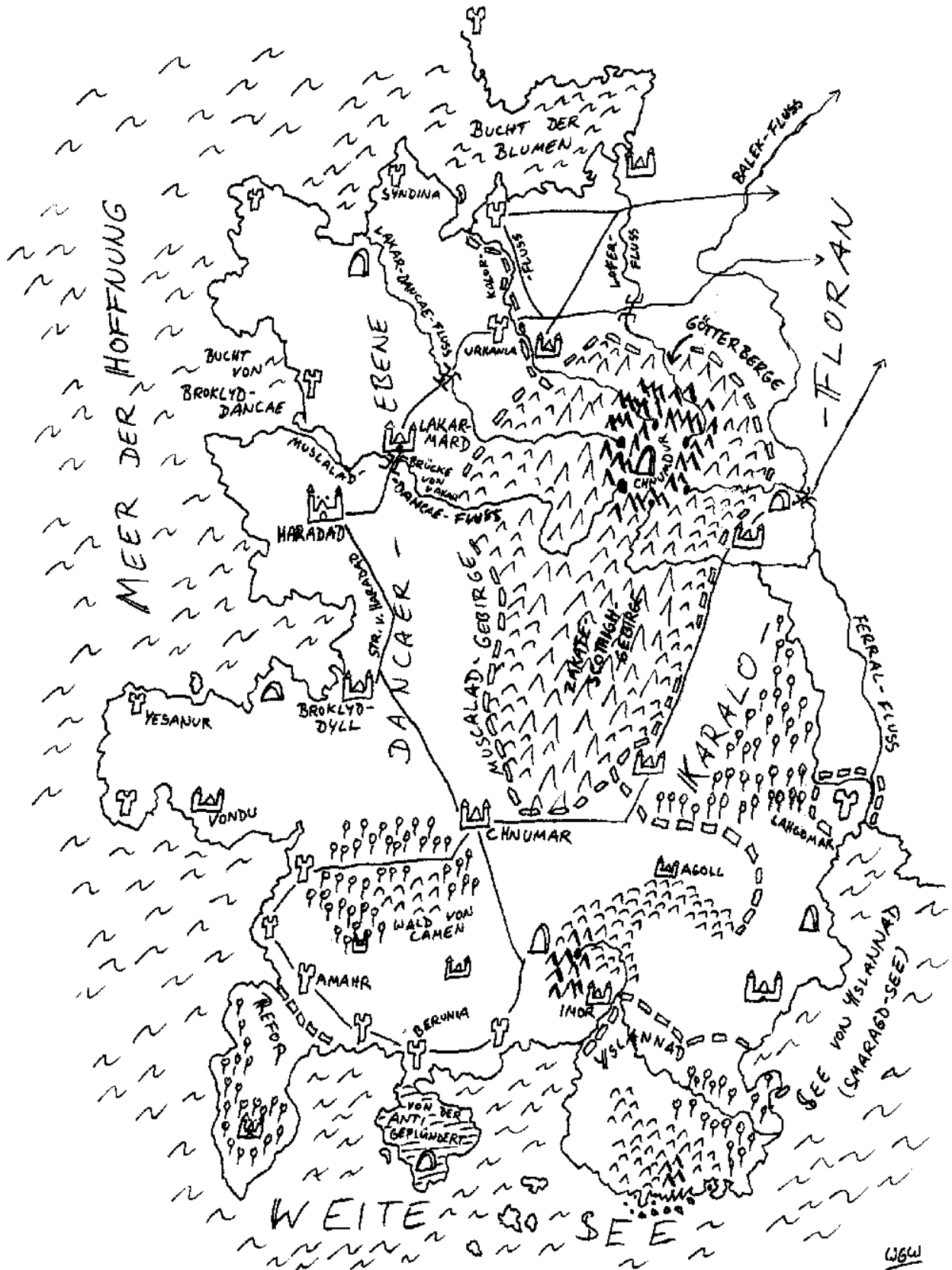
Verwendung findet der Tschirr-Baum vor allem beim Bau von Wasserleitungen in Städten und zu Burgen. Im Handel spielte er in der Vergangenheit fast keine Rolle, doch wurden größere Mengen Tschirr-Holz in den letzten Jahren von atarischen Händlern abgenommen. Der Handel mit Jungpflanzen unterliegt strengen Kontrollen, Schmuggel ist jedoch nicht völlig ausgeschlossen (wenn auch hart bestraft).

Vormula:

Eine sehr wirksame Heilpflanze, die ebenso selten wie geschätzt ist, weil sie sich außer im Umfeld der Festung Imor vor allem in den Höhenlagen des Muscalad-Gebirges findet, dort wo es schon ins Zakate-Scotrih-Gebirge übergeht, welches als Teil des Gipfels der Götterberge für die Mucaliener tabu ist. Ihre Höhe erreicht nur etwa zwei Handspannen, mit charakteristisch roter Blüte und grünen, mit Stacheln versehenen Blättern.

Vor allem wegen der blutstillenden Wirkung wird die Vormula geschätzt, gekocht als Breiumschlag heilt sie alle Blutungen und Verletzungen, sofern sie innerhalb von zwei Stunden nach Entstehung der Wunde aufgebracht wird. Die Heilung selbst dauert etwa zwei bis drei Tage, ist jedoch in aller Regel so vollständig wie dies mit keinem anderen bekannten Mittel erreicht werden kann. Ein Export der lebenden Pflanze ist verboten, in getrockneter, gestossener Form sind Blätter und Blüten jedoch schon verkauft worden, etwa nach Yslannad.

MUSCAE



WGW

Das letzte Treffen

(Irgendwann auf Myra)

Sukor sah von seinen Unterlagen auf. Ein wissendes Lächeln umspielte seine Mundwinkel. Er lehnte sich zurück in den großen Sessel und nahm einen tiefen Schluck aus dem Weinglas. Ja, das was er dort spürte war gut, denn es half ihm.

Katum warf einen Blick über das Schlachtfeld. Plötzlich hielt er inne und ließ den schwertzerhackten Körper des Menschen aus seiner blutüberströmten Hand gleiten. Triumphierend lachte er auf. Nur ein Gedanke beherrschte ihn "Ein Problem weniger!"

Philantus wendete sich überrascht um, als wäre er angesprochen worden. Seine Schüler waren überrascht über die heftige Bewegung - noch mehr überraschte sie aber sein voller Entsetzten ausgesprochener Satz: "Nein! Nicht hier und nicht jetzt!", bevor er eilig den Korridor zu seinen Gemächern entlanglief.

Dschengi zügelte sein Pferd, auf dem er sich einen der seltenen und von ihm so geliebten Ausritte über die Ebenen gönnte. Er sah zum Himmel hoch und beobachtete den Flug der Raben. Ein einziger Gedanke beherrschte ihn, als er rasch sein Pferd wendete und den Rückweg antrat "Oh Artan, das Gleichgewicht ist in Gefahr"

Pottundy ließ den Kopf fallen, den sie abgerissen hatte. Ein irres Lachen verzerrte ihr Gesicht "Jaaaa! Blut!"

Regnerischer Sturm umpeitschte das Meer, aus dem sich vor Tagen die gewaltige Statuen erhoben hatten, und Blitze durchschlugen die Nacht. Eine dunkle Gestalt, gehüllt in einen beputzten Mantel, schien, scheinbar unbeeindruckt von den Urgewalten der Natur, über dem Wasser zu schweben. Es schien, als würde sie warten.

Tage vergingen.

Fünfmal ging der Mond auf, Fünfmal ging er unter - als er ein sechstes mal sein

fahles Licht über den Horizont strahlte erschien eine zweite Gestalt an der Statue wie aus dem Nichts, der ersten nicht unähnlich.

Tonlos sprach die erste Gestalt.

"Du hast mich warten lassen!", eine tiefe Stimme, nur dem Eingeweihten verständlich.

"Ich kann es mir erlauben, denn ich bin im Vorteil."

"Das dachtest Du schon viel zu häufig - und wie oft hast Du in Deinen Entscheidungen gefehlt?"

"Ich war immer sein bester Schüler - und ihm der liebste Diener."

"Das warst Du - durch all die Jahrhunderte - aber warst Du auch sein erfolgreichster?"

Die zweite Gestalt schien zu vibrieren.

"Mir dürstet es nicht nach weltlicher Macht - ich ..."

"Nein ...", unterbrach die erste Gestalt, "Du wolltest immer selbst ein Gott werden - verblendet wie Du warst hast Du so viele Chancen vertan, so viele Möglichkeiten nur zu Deinem eigenen Vorteil genutzt statt zum Vorteil der Finsternis."

"Und?! Ich war schon durch die Jahrhunderte ein Mächtiger dieser Welt, als Du noch als kleiner Acolyth nach dem Sinn deines Daseins suchtest."

"Da magst Du recht haben, aber sieh, wo wir heute stehen. Wohin Dich Dein Haß auf mich den "Emporkömmling" geführt hat. Einst warst Du der Liebling Seths, in einer Zeit, über die heute nicht einmal die Sagen berichten, dann waren wir gleichwertige Konkurrenten um seine Gunst, auch das sind nur noch Legenden in den Geschichten der Völker - und heute?" - die dunkle Gestalt ließ die Beantwortung der Frage unausgesprochen im Raum stehen.

"Ich bin auch heute noch mächtiger als Du, als Ihr alle. Ich kann es sogar mit den Göttern aufnehmen." - die tonlose Stimme wurde schneidender.

"Ah ja" - je schneidender die eine Stimme wurde, desto Schmeichelnder die andere - "Ich habe davon gehört, diese kleinen Stammesgötter - kaum der Rede wert."

"Immerhin habe ich gewonnen! Chnum hat Dich besiegt, nicht mich!"

"Glaubst Du das wirklich? Glaubst Du, wenn Chnum mich besiegt hätte, dann würde ich heute hier stehen?"

Die zweite Gestalt schien nachdenklich zu werden.

"Nun denn, unser beider Zeit ist kostbar, also laß es uns zu Ende bringen. Wir beide haben Jahrhunderte auf diesen Moment gewartet - heute wird es zur Entscheidung kommen.", er sah sich um und fügte spöttisch hinzu "Obwohl ich mir ein bequemeres Plätzchen gewünscht hätte - aber Stil hattest Du noch nie ..."

Die zweite Gestalt schien durchzuatmen. "Nun gut, beenden wir die Beleidigungen, laß uns beginnen!", seine Aura veränderte sich unmerklich - spöttisch kam die unerwartete Antwort.

"Wieso, alter Freund, wir sind schon seit Deinem Erscheinen im Ringen um die Macht.", langsam hob sich ein Arm und zeigte an der Gestalt vorbei - diese wendete sich nun hastig, die Falten der Robe kamen in Bewegung. Einen Moment schien gar nichts zu geschehen, dann konnte man am Horizont die Wolken des Segmentsrands grell aufleuchten sehen - viel greller als dies durch ein Gewitter möglich gewesen wäre, jedesmal begleitet von einer Wasserfontäne, die weit in

die Höhe schoß und sich dort in Dampf verwandelte. Als das Licht und die Fontänen mit erschreckender Geschwindigkeit näher kamen konnte man sehen, wodurch dieses Ereignis ausgelöst wurde. Mit jedem grellen Aufleuchten zerbarst eine der Statuen, welche in einer hunderte von Kilometern langen Kette im Meer standen, in tausende und abertausende Stücke, die einer Steinwolke aus schwarzem Basalt gleich, zurück ins Meer stürzten.

"Aber ... das ist ... unmöglich!", Verzweiflung schwang in der Stimme mit. Die Gestalt warf sich wieder herum, arkane, finstere Energien umschlangen die Hände, welche in einer komplizierten Bewegung aufwärts schossen. Wasserfontänen schlugen über der dunklen Gestalt zusammen, welche nach wie vor unbeweglich über dem Wasser schwebte. Als die Wassermassen über ihr zusammenbrachen machte sie ein, zwei Schritte nach vorne und erschien außerhalb der Wassermassen vollkommen trocken - das Wasser bildete für einen Augenblick eine gigantische Wassersäule, brach dann zusammen und rollte als gigantische Flutwelle in alle 12 Himmelsrichtungen davon, um als Naturkatastrophe an irgendeiner Küste zu enden.

"Nichts ist unmöglich Großherzog!", nun wurde die Stimme höhnisch, die Gestalt hob die Hände, "Glaubst Du, man nennt mich umsonst Hochlord? Glaubst Du ich wäre umsonst der letzte meines Ranges?", die Hände sausten hernieder, und mit ihnen eine riesige Schar Mörderbienen, die sich auf den Dul stürzten und ihn unter sich begruben. Einen Moment geschah gar nichts, dann aber schienen die Bienen vom Körper des Dul abzurutschen, keinen Halt mehr zu finden. Es schien, als wäre er von einer dickflüssigen Schleimschicht überzogen. Er griff eine der Bienen und zerquetschte sie mit einer Hand.

"Du Mickerling, ist das alles, was Du zu bieten hast? Ich habe nicht all die Jahrhunderte überlebt, weil ich Taschenspielertricks beherrsche." Er blickte in die sternklare Nacht hinauf und schloß die Augen, seine Hände zeigten auf das Wasser, arkane Energien glitten daran herab und verschwanden in den tiefen der See. Aus dem schwarzen Nichts des Wassers und der Luft schien sich eine dunkle, Körperlose Gestalt zu bilden und bis weit in den Himmel zu ragen, einen Moment abwartend, offensichtlich auf Befehle lauschend stürzte sie sich schließlich herab auf den Hochlord. Dieser lachte nur. Seine Hand berührte die magische Barriere, welche er schon seit Jahrhunderten beherrschte, arkane Energien leuchteten Grell auf, und traten an der zweiten Hand des Zardos wieder aus, der die, ihn umtosenden Energien kaum zu bändigen schien, denn er schwankte bedenklich. Über viele hundert Meilen hinweg hätte ein Beobachter die grellen Bahnen der Uressenz Myras in den dunklen Wolken des Segmentsrandes sehen können, welche ein regelmäßiges Wabenmuster bildeten.

Beide Gestalten standen nun in einem wilden Sturm aus Wasser, Trümmern und arkanen Energien, die mit aller Gewalt des Übernatürlichen an ihnen zu zerrn schienen.

Erstmals sprach Zardos real und brüllte über den Sturm hinweg:

"Dies ist meine Domäne - DUL! Meine Macht! Mein Reich! Du bist ein Narr, mich hier herausgefordert zu haben - wir nutzen dieselben alten Linien der Macht, hier aber, mein Freund hier beherrsche ich sie! Hier gehören sie MIR!", Haß und Triumph schwangen mit, waren nicht zu überhören, als Zardos seine Hände zu Fäusten ballte. Die magische Energie teilte sich schlagartig in viele kleine Linien, die sich

wieder teilten und wieder teilten, bis sie entlang der Wolken des Segmentsrandes hoch in den Himmel ragten. Einen Moment wankte dieses Netz aus mächtiger Energie, dann schlug es mit ohrenbetäubenden Lärm gegen das Finstere Wesen und umfingen es wie ein Netz. Blendende Finsternis überflutete die Umgebung, gefolgt von einem hellen Blitz. Schmerzensschreie wurden ausgestoßen - ob vom Dul oder von dem finsternen Wesen war nicht festzustellen, denn in dem Moment, in dem das Wesen verging, brach der Dul mit rauchendem Körper zusammen.

Schwer atmend richtete er sich wieder auf seine Knie auf. Er bereitete sich auf einen weiteren Angriff vor - suchte seinen Gegner. Während seine Augen den Horizont absuchten befreite er seine Arme aus den schwelenden Resten seiner Robe. Aber Zardos war weg. Verschwunden. Sollte es wirklich so einfach gewesen sein? All die Jahre des Hasses und der Konkurrenz gegenüber diesem Emporkömmling und dann löscht er sich selbst aus? Überschätzte und vernichtete sich bei der Ausübung seiner Magie?

"Ganz so einfach ist es nicht, mein närrischer Freund aus alten Tagen!", die Stimme erklang klar und deutlich über den Sturm gebrüllt, und sie erklang hinter ihm. Er warf sich herum und starrte Zardos direkt in die Augen - und dort entdeckte er etwas undefinierbares, das ihm eine kalte Schauer über den Rücken laufen ließ - dann erblickte er das Schwert in dessen Hand.

Dem heimlichen Betrachter bot sich ein eigenartiges Bild: Zwei Männer, Äonen alt, standen sich Auge in Auge gegenüber - und beide schienen jugendlichen Alters zu sein. Für einen Moment - einem kurzen, nicht meßbaren, Augenblick - konnte man ihren Haß sehen, ihre Jahrhundertelange Konkurrenz, Siege und Niederlagen, über Generationen geflochtene Intrigen und die Stellvertreterkämpfe auf allen Kontinenten Myras, das Ringen um Mächt und Mächte - all dies hat zu diesem einen Moment, zu diesem Punkt der Entscheidung geführt - dann begann der Dul zu lachen - ein lautes hysterisches Lachen.

"Eine Klinge, Du willst mich mit einer Klinge töten? Wie dumm bist Du, weiß Du nicht, daß man mich nicht töten kann?", und er bereitete einen weiteren Zauber vor, arkane Energien umschlangen seinen Körper. Ruhig, schon fast flüsternd antwortete Zardos.

"Auf diesen Moment habe ich lange gewartet", dann schlug er zu.

Und in diesem Moment schien seine Gestalt zu verschwimmen, man erkannte eine Gestalt mit Hörnern, die höhnisch grinste, aber auch ein dämonenähnlicher aufgeblähter Körper, der mit den Flügeln schlug, flackerte im Licht der die beiden Körper umtosenden Energien.

Zardos,

die Gestalt,

der klobige Aufgeblähte

schlug mit einer weit ausholenden Geste zu, der Dul hob abwehrend die Hände.

Eine verfaulte, dem Verfall preisgegebene, Hand ließ die Klinge sinken.

Der Dul brach zusammen, eine tiefe klaffende Wunde hatte ihn von der Schulter an fast bis zur Gürtellinie gespalten, aber es lief kein Blut.

Ungläubig startete der Getroffene auf die Wunde - er spürte, wie das Leben ihn

verließ und er im rasanten Tempo alterte. "Aber das ist unmögl ..." ein Hustenanfall unterbrach ihn. Er preßte beide Hände auf die Wunde und sah Zardos ungläubig an.

"Verrate nie Deinen Herren Dul, und selbst der einsame Wolf hat Freunde - zwei Lektionen, die Du in all den Jahrhunderten nicht gelernt hast." Ein Lächeln umspielte die Lippen des Zardos.

"Oder glaubst Du wirklich, ich wäre so ganz ohne Vorbereitung gekommen? Nicht ich brachte Dich um, Du und Deine arrogante Überheblichkeit selbst waren es, die Deine Existenz beendeten! Du bist vom großen Plan der Finsternis zu weit gewichen! Du hast Seth, Xnum und die Finsternis verraten!"

Aus den noch stehenden Statuen, vom Meeresgrund und aus Dularothomae selbst entwichen tausende und abertausende gequälter Seelen, entfleuchten in den Nachthimmel und vergingen dort - all diejenigen, welche der Dul im Laufe seines langen Lebens ihres Geistes beraubt hatte. Zardos sprach wieder.

"Wir alle sind Wölfe und Einzelgänger, Dul, der Du Dich den einsamen Wolf nennst, ansonsten wären wir nicht, wer wir sind. Nur Lämmer benötigen das Licht des Hirten um ihren Weg zu finden. In all den Äonen die Du erlebt hast hättest Du das erkennen können - und das die Finsternis Abweichungen vom Plan duldet - aber nicht sein Scheitern!"

Der Dul brach auf die Knie zusammen und krümmte sich vor ungewohntem Schmerz, man konnte sogar über den tosenden Sturm sein Schluchzen hören.

Der Hochlord breitete beide Arme aus und hob sie gen Himmel, Blitze schlugen hervor und der Sturm zerrte an seiner Robe, aber er stand wie ein Fels, ein lauter Schrei, einem Wolfsheulen nicht unähnlich, kroch seine Kehle empor und brüllte über den Sturm hinweg, als die Blitze von der Magie des Segmentsrandes aufgefangen und auf ihn zurückgeworfen wurden, dann ließ er die rauchende Klinge fallen.

Zardos wendete sich um, und schritt durch die Luft davon, seine Robe wurde wild von Sturm geschlagen. Noch einmal drehte er sich dem Dul zu, so etwas wie Enttäuschung lag in seiner Stimme.

"Nach all diesen Jahrhunderten, nach all den Intrigen und Kämpfen enttäuscht mich unser Messen. Du hast nichts dazugelernt - und in früheren Jahrhunderten warst Du ein so begnadeter Philosoph, ein Kriegsheld und ein weiser, geschickter Diplomat. Wir haben alle von Dir gelernt, wir haben zu Dir aufgesehen wir haben dich geschätzt und verehrt, Dich, Dein Wissen und Deine Fähigkeiten - du wahrst unsere Inspiration. Und ich hatte soviel von unserem Treffen erwartet - für einen Großherzog der Schatten bist Du mitleidserregend. Stirb einfach, damit Myra von Deinem Elend befreit wird - ich sah Knappen des Lichts weniger wimmernd sterben!"

"Aye ... ich denke ... , Du ... könntest recht ... haben ...aber ich bin ... vor Dir bei unseren Göttern..."

Bei diesen Worten machte Zardos eine lässige Handbewegung und der Dul schien sich in einer Flammenhölle aufzulösen und mit einem gewaltigen Donner explodierten alle Statuen gleichzeitig.

"Aye, wie Du es sagen würdest, mein Freund, aber ich denke nicht, daß der Wolf dort noch Beute machen wird." Er sah hinauf zum tobenden Himmel, und konnte das Gesicht eines jungen Mannes sehen, einem schwarzen Schatten gleich, der

sich auflöste - Schmerz zeichnete dieses Gesicht und Schrecken weitete seine Augen.

"Nein, ganz bestimmt nicht ...", seine Stimme war einem Flüstern gleich.

Enttäuscht wendete Zardos sich ab, senkte seinen Kopf - und verschwand. Er hatte ein weiteres mal die Finsternis schwächen müssen - zu ihrem eigenen Wohl.

Nichts was eines Triumphes würdig wäre.

Und irgendwo auf dieser Welt brach ein altes Gemäuer ein, gingen Bücher in Flammen auf und freute sich ein Gott über eine allzulange allzu aufsässige Seele. Und jenseits von dieser Welt, weit jenseits dieses Universums, entschliefen die Geister der großen alten Krieger Apax, Thora und vieler anderer, welche endlich ihre Aufgabe getan wußten.

Kultur aus Antharlan

Über die Sklaverei im Gebiet der Purpurnen Bruderschaft

Eine kurze Übersicht

Die Geschichtsschreibung und die Chroniken leben von Prominenten, Helden, oder solchen, die es werden wollen. So wundert es nicht, wenn sich aus vielen Quellen kein präzises Bild über das Ausmaß der Sklaverei im Gebiet der Bruderschaft gewinnen lässt. Dieser kurze Bericht soll dem, wenigstens teilweise, abhelfen.

Wohlhabende Familien haben bis zu neun Menschen in ihren Diensten. Weniger begütete vielleicht nur ein bis drei Sklaven. Große Handelsherren, Gutsbesitzer oder erfolgreiche Kapitäne, Strategoi eingeschlossen, oft über hundert Menschen.

Dieses Heer von Gefangenen – sieht das denn keiner? Tut niemand etwas dagegen? So fragt der freie Bürger Athanesias. Im Gebiet der Bruderschaft denkt niemand so. Für die Umwohner des Grünen Meeres ist Sklaverei etwas ganz selbstverständliches: Man ist eben unfrei – oder man ist frei. Der helionische Philosoph Asistol hat es so formuliert: Der Mensch, der seiner Natur nach nicht sich selbst sondern einem anderen gehört, ist von Natur ein Sklave, beseeltes Werkzeug und Eigentum seines Herrn.

Selbstverständlich ist die Bruderschaft nicht der Erfinder der Sklaverei – die gibt es soweit die spärlichen Aufzeichnungen zurückreichen. Schon hunderte von Jahren vor Pondaron kannte man auf der Welt Myra, an den verschiedensten Orten, die Sklaverei.

Die Sklaverei ist eine soziale Selbstverständlichkeit. Was philosophisch „Eigentum“ ist, wird juristisch als Sache eingestuft. Sklaven sind Objekte des Rechts – nicht Subjekte.

Folgerichtig kann ihr Herr, oder ihre Herrin, sie verkaufen, verschenken, vererben, vermieten, in Zahlung geben oder sie als Pfandobjekte zur Absicherung von Krediten einsetzen. Ebenso folgerichtig ist, dass Unfreie außerhalb der Gemeinschaft aller anderen Bürger stehen: Sie besitzen keine politische Stimme.

Das Schwert der Unfreiheit schwebt über allen Bürgern – beinahe unabhängig von ihrer sozialen Stellung. Über die Freiheit oder Unfreiheit ganzer Stadtbevölkerungen kann innerhalb kürzester Zeit entschieden werden. Sieg oder Niederlage im Krieg können Freiheit oder Unfreiheit bedeuten. Asistol sagt: Es herrscht ein ewiges Gesetz unter den Menschen, dass sowohl Körper als auch das Eigentum der Besiegten unter der Verfügungsgewalt der Eroberer stehen.

Aber auch in Friedenszeiten ist die Gefahr, versklavt zu werden, allgegenwärtig. So weiß ein jeder, dass der Entschluss eine Reise zu unternehmen, der letzte freie Entschluss sein kann. Besonders groß ist

natürlich das Risiko für Schiffsreisende versklavt zu werden. Außer sie reisen auf einem Schiff der Bruderschaft!

Aber auch auf dem Landweg wird so mancher „Abenteurer“ von den Jägern der Sklavenhändlergilde gefangen und auf einem Sklavenmarkt – in Chairedia, Caldun oder Nova Helion – verkauft. Die Ware Mensch wird angeboten wie Oliven oder Teppiche; sie wird begutachtet und abgetastet, Muskelkraft, Schönheit oder besondere Fähigkeiten bestimmen den Preis. Manchmal wechseln auf einem Markt an einem einzigen Tag tausende Sklaven den Besitzer.

Eine andere Gefahr ist das Schuldrecht. Es legt fest, wer seine Schulden nicht bezahlen kann, fällt unter die Verfügungsgewalt des Gläubigers.

Viele Sklaven arbeiten auf den Äckern ihrer Herrn. Als „Dank“ müssen sie mit mancherlei Willkür rechnen. Mit Schikanen, Prügeln, Folter, mit Essensentzug oder der Verweigerung von Kleidung. Dabei verhängen solche Strafen oft Sklaven, die als Aufseher für Ruhe (und ihren eigenen Profit) sorgen.

Bei aller Brutalität ist es falsch, zu sagen, der Alltag der Sklaven würde immer so aussehen. Oft ist er genau das Gegenteil. Viele Unfreie arbeiten in Berufen, in denen auch freie Bürger ihren Lebensunterhalt verdienen: als Händler und Handwerker, Schreiber und Vorleser, Hausverwalter und Gärtner, Portier, Bibliothekar oder Heiler. Einige haben auch Karriere gemacht und wurden mächtig. So mancher Sklave, der den Strategoi, den Duces oder den Archonten gehörte, erhielt eine Besoldung, wohnte im eigenen Haus und konnte über ein persönliches Vermögen verfügen.

Darüber hinaus gibt es berufliche Positionen, in denen der Sklave sogar eine gewisse Machtposition gegenüber dem freien Bürger hat. Zum Beispiel als Lehrer, der unbotmäßige Kinder freier Eltern körperlich züchtigen darf.

Sklavinnen, die im Haushalt arbeiten, werden zwar oft gezwungen, die sexuellen Bedürfnisse ihrer Herren zu befriedigen – aber aus diesem Missbrauch Abhängiger entwickeln sich auch echte Liebesbeziehungen. Die bekannteste der jüngeren Zeit, war die es Archon Chaireddin de Valmore, dessen Sohn aus einer Verbindung mit einer Sklavin stammt.

Sklavinnen die als Ammen dienen, sind für ihre Zöglinge eine Ersatz- oder gar Zweitmutter, zu der man eine gefühlsmäßige Beziehung auf Jahre hinaus aufbauen kann. Stirbt eine solche Amme, rühmt man nicht selten ihre Arbeit in der Grabinschrift.

Manche Haussklaven werden fast schon wie Familienangehörige behandelt, dürfen sich in der Öffentlichkeit frei bewegen und sind oft gar nicht als unfrei zu erkennen – ihre Kleidung unterscheidet sich nicht von der freier Bürger.

Wo Unfreiheit so viele Gesichter hat – vom geschundenen Ackerbausklaven über den privilegierten Aufseher bis zur geliebten Amme – gibt es keine Solidarität der Knechte. Jeder versucht, aus seinem Schicksal das Beste zu machen. Versuche hat es zwar immer wieder gegeben, Flucht oder Auflehnung, aber am System hat sich bis heute* nichts geändert.

*= Inwieweit sich die Herrschaft Bofris auf das System der Sklavenhaltung in den letzten acht Jahren ausgewirkt haben mag, ist mir nichts bekannt.

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	2
Regeln, Impressum	4
Überblick bis 10/423	5
Meldungen	9
Neu im Netz/zum Download	10
Religionen Myras: Achar der Rächer	11
Story: Schlange und Rabe	12
Allgemeinkultur: Die Reyyah	15
Kultur aus Muscae: Pflanzen und Karte	17
Story: Das letzte Treffen	20
Kultur aus Antharlan: Sklaverei	26
Zum Abschluss	29

ZUM ABSCHLUSS...

Dies war, zugegeben, ein für viele sicher ungewohnter Bote von Karcanon, in Form und Inhalt. Zumal es für viele ungewohnt sein mag, überhaupt wieder etwas von Karcanon zu hören oder zu lesen. Aber mir war es wichtig, Euch sowohl einige Aspekte von Karcanon und Myra nahezubringen, als auch Euch hinzuweisen auf den Myra-Disput, in das was und wie da über Myra und Myras Zukunft diskutiert wird, unter <http://Myraforum.de.vu>. Diesmal stand eben der ganze Bote unter dem Schwerpunktthema Religionen. Da das auf Karcanon ein wichtiges Thema ist, wird es Euch hier sicher noch öfter begegnen...

Der nächste Bote soll, wenn Ihr das wollt, wieder einige Kulturbeiträge beinhalten, darunter auch solche, die erst ein kleiner Teil von Euch je gesehen oder gelesen hat, weil sie bisher nur in einem kleinen Teilssegmentsboten erschienen sind, den die meisten von Euch nicht (erhalten) haben.

Gerne nehme ich auch mehr Mitteilungen, mehr Nachrichten und mehr Gerüchte in den nächsten Karcanon-Boten auf - wenn Ihr sie schreibt und mir schickt.

Schicken sollt Ihr mir, damit das nicht in Vergessenheit gerät, auch einen Hinweis darauf, dass und wann Ihr Euren Vereinsbeitrag 2004 auf das Myra-Konto des Vereins überwiesen habt: Kto. 338282-706 bei der Postbank Stuttgart, Blz. 60010070 - dorthin muss auch das Geld für das Spielerkonto gehen (sofern Ihr nicht als reine Email-Spieler kostenlos dabei sein wollt).

Ohne Eure Beteiligung an den Kosten kann Myra nicht funktionieren. Und wenn Ihr Euch über oder auf regelmäßige Auswertungen freut, dann denkt doch bitte auch daran, dem Verein eine kleine Spende für das Auswertprogramm zukommen zu lassen. Wenn jeder Spieler 15,-EUR spenden würde, wäre es schon bezahlt, und wir könnten über Updates und Erweiterungen (Magieregel-Umsetzung? Spieler-Version von Promy?) und ihre Finanzierung nachdenken. Noch sieht es nicht so aus - aber tragt doch bitte Euren Teil dazu bei, dies möglich zu machen, und spendet mit dem Vermerk: „Promy“ auf das bekannte Myra-Konto.

Genug vom Geld, zurück zur Kultur: Ich bereite derzeit eine Myra-CD in zwei Versionen vor: Eine „Archiv-CD“ mit ALLEM was überhaupt an myranischem Material digital vorliegt (diese natürlich nicht öffentlich) - und eine „Myra-CD“ mit allem, was öffentlich in digitaler Form über, von und zu Myra vorliegt. Auch zu diesem Unternehmen bitte ich um Eure Mithilfe: Schickt mir bitte möglichst alles, wirklich alles, was Ihr in digitaler Form zu Myra (oder Praemyra etc) auf Euren Computern oder alten Disketten früherer Computer... habt. Und da Ihr fast alle Eure Kultur und Botschaften auf dem Computer schreibt, sendet mir bitte ein digitales Archiv Eures Reiches, soweit Ihr das auf dem Computer habt, mit einem „offen“ und einem „geheim“-Verzeichnis zur Trennung.

Und ganz zum Schluß noch etwas auf Karcanon Neues, was ich von anderen Spielleitern übernommen habe, die ich mir durchaus manchmal zum Vorbild nehme:

Das Kulturthema des Monats:

Jeden Monat will ich künftig ein Thema stellen, zu dem Ihr etwas schreiben sollt, aber natürlich nicht müßt. Für die Wanderer unter Euch wird es selten zutreffen, die können mich jedoch stattdessen mit einer Story, einem Gedicht oder Bild jederzeit genauso gut glücklich machen.

Diesmal heißt das Thema: „Sklaverei“. Ich fordere Euch auf, einen kurzen oder langen Text zu schreiben, über ... laßt Euch was einfallen...

Agape n'Or, Euer Wolfgang G. Wettach, Postfach 2747, D-72017 Tübingen