

Segmentsbote Karnicon

Bote von Karnicon 52 (Aw/Elul?? 420 n.P.)

Inhalt

Vorwort	3
Mitteilungen	4
Chelodarn vor kurzem	9
Aus den Eispalästen Kal'firn	11
Das Lied des Windes (I)	11
Das Lied des Windes (II)	14
Kurs Ophis	16
Zwergenstett	16
Die Stadt Qassim	17
Wendepunkt der Zeiten	26
Wanderer kommst Du nach Varr.... (2)	28
Ein Geschichtsschreiber aus Ranoth berichtet	34
Die Völker von Ranoth	35
Eine voreilige Knebelung	36
Der Laigü und dem Hamur ihre Abenteuer (7)	37
Berühmte Lokale und regionale Feste Elzets (Teil 1-3)	39
Die Hauptstämme der Orks/Werz	40
Aus der jüngeren Geschichte des Reiches Bouraghard	42
Wie letzte Nacht	44
Kulturkontaktbörse	44

ZAT: Donnerstag, den 12. Oktober 2000

Impressum

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

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

Utz Kowalewski	Torsten Kohlstedt	Daniel Mania
Spicherner Str. 17	Jakobsstr. 1	Neustadt 37
44149 Dortmund	44147 Dortmund	63654 Büdingen
0231-179340	0231-832291	LordAaron@gmx.de

Saluton

Schneller, höher, weiter, Karnicon. Na ja, vor allem weiter. Es geht weiter und was will man schließlich mehr. Kleine Anekdote am Rande, ich habe vor kurzem eine Auswertung erhalten (natürlich nicht von WGW Λ) und mal nur so aus Spaß nachgerechnet, es war die erste seit ca. drei Jahren Spielzeit. Ich hatte ganz vergessen wie das ist und deshalb: we proudly present Bote 52!

Leider muß ich die Freude gleich ein wenig dämpfen, Utz hat mir gestern angekündigt, daß er sich in absehbarer Zeit um seine Dissertation kümmern muß, etwas, was verständlicherweise Vorrang vor der Spielleiterschaft hat. Zumindest im hohen Machairas und auf dem Asydia-Archipel wird es wohl zu keinen Komplikationen kommen, aber was mit Chelodarn geschieht während dieser Zeit, daß steht noch in den Sternen. Wo wir gerade beim Thema sind, wir brauchen immer noch einen Co-SL für Chelodarn!!!! Jetzt mehr denn je, irgendwie habe ich das Gefühl, daß dieser Aufruf gar nicht wirklich ernst genommen wird. Da fangen so mir nichts dir nichts einige neue SL's auf Myra an und kommen gar nicht auf die Idee, auf einem mittlerweile funktionierenden Segment einzusteigen und wieder andere werfen gefrustet das Handtuch (nicht das wir uns falsch verstehen, bei einigen bin ich gar nicht traurig drum!). Ich glaube der VdFM wird es niemals nicht lernen, aber sei's drum. Eigentlich hätte ich mal Bock meinen Senf dazugeben, vor allem was die moralische Qualifikation von SL's angeht, aber bringen tut's eh nichts und ich schaffe nur böses Blut.....

Wenden wir uns schöneren Themen zu, es geht ab auf Karnicon, aber mal so richtig. Die Finsternis scheint sich entschlossen zu haben, die grandiosen Spaßmacher von Karnicon zu werden. Sie schlagen zu, oder besser doch nicht irgendwie. Sie schlagen zu aber richtig, oder eigentlich doch nicht irgendwie. Sie schlagen zu aber auf den falschen, oder vielleicht doch nicht irgendwie. Der DUL würde sich im Grabe umdrehen....

Egal, überall herrscht Bewegung und wenn man sich die Zustände in Garelda ansieht, scheint der Konterpart auch nicht gerade effizienter zu sein, aber lest selber.

Die Zauberkomponenten stehen immer noch zur freien Verfügung, der Großteil ist noch zu haben. Haltet ihr die nicht für wichtig, oder glaubt ihr, daß die anderen alle so schnell reagiert haben, daß ihr eh nichts mehr abbekommt? Keine Panik, alles Schnarchnasen wie wir alle, oder wißt ihr einen besseren Grund, warum wir alle immer noch dabei sind?!

ODER LEBT IHR EINFACH NICHT DAS VORWORT????

So, habe ich nun Eure Aufmerksamkeit? Folgende Zauberkomponenten warten noch immer auf Interessierte Spieler, die glauben solch eine zusätzliche Einnahmequelle könne sich lohnen. Einfach als erster eine schöne Geschichte einreichen (die wir akzeptieren), in der das regionale Vorkommen einer aus- geschriebenen Komponente beschrieben wird, und schon existiert ein entsprechendes Vorkommen in seinem Reich. Das dies über den Handel mit Komponenten durchaus lukrativ sein kann, brauche ich wohl nicht erst noch zu erwähnen. Folgende Ressourcen sind noch zu vergeben: Feuerblumen, Holunder, Dachse, Ebereschen, Opale, Alppilze, Afranit und Riesenkerbtiere (z.B. Käfer, Spinne). Haut rein - es lohnt sich !

Die Zauberkomponenten Kraken und Flußzedern gehen an Elcet. Alle anderen haben damit eben Pech gehabt, aber es gibt ja noch mehr zu holen.

Weil sich ein paar Dinge angesammelt haben, die es zu entscheiden gilt, habe ich dem Boten einen Stimmzettel beigefügt, in dem wir hinterrücks auch ein paar Reichsinfo's abfragen. Ich denke es ist nicht zuviel verlangt, diesen Zettel auszufüllen, wahrscheinlich ist es nicht mehr als zehn Minuten Arbeit. Daher werden wir den Bükaz belasten für jeden Spielzug, in dem uns der Fragebogen nicht zurückgesandt wird. Begründete Entschuldigungen werden selbstverständlich akzeptiert. Ihr müßt aber auch mal in der Lage sein, den inneren Schweinehund zu bekämpfen, ich weiß ja, daß man immer gerade etwas besseres zu tun hat. Wir versprechen, daß wir Euch mit Fragebögen dieser Art nicht sehr häufig belästigen werden. Und, alles wieder gut? Sind wir wieder Freunde?

Λ nein, daß waren wir auch nie!

∅ ja natürlich, ich habe gleich auch ein paar Rechtschreibfehler im Fragebogen korrigiert!

Wir haben noch MBM's Karnicon, diese sind zum Preis von DM 15,- (ohne Porto) bei uns zu bestellen.

Torsten „OhneHa,, Kohlstedt

Mitteilungen

Der Tag wird kommen und kommt schon bald. Dann wird der Wolf wieder auferstehen, mächtig und stärker als je zuvor, zu jagen die, die ihm einst nachstellten, raubten was ihm gehörte und spotteten was sie nicht kannten, nicht begreifen konnten. Klein ist ihr Geist und nichtig ihr Verstand. Dann werden sie heulen und sich verstecken in Schilf und Rohr, in Hügeln und Auen, sich verkriechen in Berg und Tal, anflehen ihre Götzen um in billigem Zauber bammelnd ihren Schutz zu suchen.

Denn aufstehen wird er, welcher lange schlief.
Aufstehen unten, aus Gewölben tief.
In der Dämmerung steht er groß und unbekannt
Und den Mond zerdrückt er in der schwarzen Hand.

Druldyr mar Caer

Jannawar von Choom an die Herrschenden von Artakakima

Die Fernhandelsflotte von Choom, als neutrale Handelsgesellschaft, erbittet freie Passage von Artakakima. Wir führen nur kostbare Geschenke und Handelsgüter für RUNOR mit. Einen Angriff auf unsere Schiffe würden wir als Kriegserklärung an ganz Choom und deren Handelspartner erachten.

Erklärung der Küstenwache zu Qassim

Gemäß der Befehle des Konsilio di Qassim führt die Küstenwache derzeit verschärfte Kontrollen des Schiffsverkehrs in den Gewässern Qassims durch. Wir bitten daher alle Schiffsführer zu beachten:

Zu Kontrollen sind nur Schiffe unter Befehl des Kontrazidento de Konsilio di Qassim berechtigt. Die Schiffe der Küstenwache sind in rot und gold bemalt; ihre Flagge zeigt drei blaue Wellenlinien in einem roten Kreis auf weißem Feld. Die Schiffe der Piratenjägerflotten tragen Segel und Flagge in der Farbe der jeweiligen Flotte (blau, rot oder grün); vor diesem Hintergrund zeigt ihre Flagge einen weißen, schlanken Leuchtturm oder aber eine weiße Doppelaxt.

Zeigt eines der so als unter dem Befehl des Kontrazidento stehend gekennzeichneten Schiffe einen dreieckigen Wimpel mit drei senkrecht verlaufenden goldenen Barren auf schwarzem Feld, so ist dies das Zeichen, beizudrehen und ein Inspektionsteam an Bord zu lassen. Bei Nichtbeachtung dieses Befehls sind Küstenwache und Piratenjäger berechtigt, das jeweilige Schiff aufzubringen oder notfalls auch zu versenken.

An alle Händler zu Karnicon

Qassim heißt alle Handelsschiffe und Handelskarawanen in seinem Hafen willkommen. Als zentraler Handelsplatz von Karnicon bieten wir hervorragende Möglichkeiten, neue Kontakte zu knüpfen.

Die wichtigsten Termine des laufenden Jahres sind:

15. Aw 420: Beginn des sechstägigen Sommerfestes und der Handwerksmesse.

17. Aw 420: Fischerfest auf dem Neuen Fischmarkt; erstmals findet die Qassimer Jagd- und Fischereimesse zeitgleich auf dem Alten Fischmarkt statt.

1. Kislew 420: Beginn des sechstägigen Großen Jahrmarkts auf dem Haupt- und dem Tuchmarkt; bei Interesse bitte rechtzeitig Standplätze reservieren!

Ssakat 420/421: Große Stadtmesse auf dem Hauptmarkt; ein Drittel der Stände ist für auswärtige Aussteller reserviert, die Standkosten betragen 5 Qaski je Quadratpasoj; bei frühzeitiger Anmeldung werden 12% Rabatt gewährt.

Auf all diesen Messen werden hervorragende Produkte und interessante Neuentwicklungen präsentiert, darunter auch die Vielfalt des qualitativ hochstehenden Qassimer Tuchs und die edelsten und festesten Qassimer Papiere.

Sie bieten darüber hinaus einmalige Gelegenheiten zum günstigen Erwerb großer Posten seltener Exotika und wertvoller Seekarten, aber auch zum profitablen Verkauf der eigenen Handelsware.

Die lebensfrohe, gastfreundliche Kultur der für ihre kulinarischen und sonstigen Genüsse bekannten Großstadt schafft für Geschäfte aller Art das ideale Umfeld.

Wir freuen uns auf Ihren Besuch!

Harmon Baldur Barkas
Oberster Regent der Großen Handelsgesellschaft
Kontrazidento des Konsilio di Qassim

An alle Reiche von Karnicon

Der Saira von Ranoth ist tot und ich Yaron vom Stamm der Sel, Herrscher über die Völker Ranoths habe die Regierungsgeschäfte übernommen.

Ranoth wünscht von allen In Ruhe gelassen zu werden um seine Neuordnung durchzuführen.

Soviel sei gesagt, Ranoth wird die finstere Geschichte des Saira nicht fortsetzen.

gez.: Yaron vom Stamm der Sel, Herrscher über die Völker Ranoths

An alle Völker von Karnicon

Ich Yaron vom Stamm der Sel, Herrscher der Völker Ranoths biete allen die es wünschen den Frieden an. Nie wieder soll vom Boden Ranoths Krieg ausgehen. an alle die wir beleidigten und denen wir den Krieg androhten ergeht hiermit unsere Bitte um Verzeihung.

gez.: Yaron vom Stamm der Sel, Herrscher über die Völker Ranoths

An Marvek var Barak

Euer Angebot Handel zu treiben ist für mich von großem Interesse. Bitte übersendet mir eine Liste eurer Waren. Auch eurem Angebot euer Architekturwissen zu teilen bin ich nicht abgeneigt.

Bitte übersendet mir Euer Angebot.

gez.: Yaron vom Stamm der Sel, Herrscher über die Völker Ranoths

An die FKT

Auch euer Angebot klingt gut. Bitte übersendet mir genauere Details.

gez.: Yaron vom Stamm der Sel, Herrscher über die Völker Ranoths

An alle Reiche Karnicons

Unsere Schiffe suchen offene Häfen um freien Handel zu treiben, wir bieten kostbare Varrer Seide und Perlen Anurs zum Schutz vor dem feigen Hauch der Nekromantie.

Auch erlesenere Waren wie kostbare Löwenfelle, wertvolle Schnitzereien, einem guten Pott Snördingskåkkanur, varrischen Wein und vielerlei mehr, können wir in geringen Stückwaren und auf Anfrage feilbieten.

Wir tuen weiterhin kund, daß der Hafen Varrs frei ist und wir niemandem die Einfahrt verweigern, der Handel zu treiben wünscht.

Wir möchten die Herrschenden von Shetola darauf aufmerksam machen, daß wir Verstöße gegen den Kreislauf des Lebens innerhalb unserer Mauern nicht dulden werden. Wir werden als Vorsichtsmaßnahme eine kleinere Anlegestelle im äußeren Teil des Hafens erbauen. Diese Anlegestelle wir in Zukunft von eurer Handelsflotte zu nutzen sein. Euren Schergen wird jedoch der direkte Zutritt zur Stadt verweigert. Der Markt darf unter Aufsicht besucht werden. Die Eröffnung eines Kontors lehnen wir ab.

geschrieben im Aw 420 n.P. zu Varr

*Björgaill Sverrak, Schreiber im Auge von Anurs Löwen
für Fjölhardt Trondtanur, Auge Anurs, Hüter des heiligen Kreislaufes*

Mitteilung an Kamenolan

Der Friedensvertrag zwischen Garelda und Kriegoria wurde leider in letzter Zeit mehrfach gebrochen. Auf gareldischer Seite ignorierten König Wolfram und der Usurpator Ulfgar die Bestimmungen des Vertrages und griffen Kamenolan an, während sie mehrfach Garunia und Elcet bedrohten. Durch den Einsatz gareldischer Heere konnten aber beide weitestgehend entmachteter werden. Als offizieller Beauftragter der Gareldischen Regierung in Dandairia fungiert nun König Torin, der bereits Maßnahmen zur Wiedereinführung von Ruhe und Ordnung in Dandairia ergriffen hat. Die Vertragsbrüchigen auf gareldischer Seite wurden also bereits ihrer Posten enthoben und stehen vor Gericht oder werden demnächst verhaftet.

Leider hat es aber auch auf Kamenolanischer Seite wiederholte Vertragsbrüche gegeben. Die Bestimmungen des Friedensvertrages sahen vor, daß sich Kamenolan aus den von Bouraghard eroberten Gebieten zurückzieht! Wären dort vertragswidrig keine kamenolanischen Truppen stationiert gewesen, dann hätten Wolfram und Ulfgar nicht ihre dortige Anwesenheit zu Propagandazwecken verwenden können, um ihr Volk in die Irre zu führen.

Garelda bittet euch darum, eure Truppen aus Bouraghard und den von Elcet und Dandairia eroberten Gebieten zurückzuziehen und dafür Sorge zu tragen, daß der Frieden bewahrt bleibt. Wir werden weiterhin alles tun, um den Frieden zu sichern und haben bereits stärkere Truppenverbände in den Ophis geschickt, um den Usurpator Ulfgar und seine Männer habhaft zu werden.

X´Alvos O´Ran-din, X´Al von Garunia, Kaiser von Garelda

An Jannawar von Choom

Die Seehäfen Tarknis, Beyra, Aldwa, Thalassim und Ksalvod stehen Euren Schiffen offen.

Kålimar ad Flexn

An Thorin und die anderen Könige von Dandairia

Wenn die dandairischen Rebellen, die sich derzeit in unserem Land befinden bereit sind sich der Gerichtsbarkeit von Bouraghard zu unterstellen, so mögen sie sich im großen Tempel nahe Sykarem einfinden, wo sie Läuterung erfahren sollen.

Samir Barimar, Außenminister der Republik Bouraghard

Chelodarn vor kurzem

Die Inselreiche des Anthos liegen überraschend friedlich im Licht der beiden Sonnen Myras. Artakakima macht sogar die unkämpfte Meeresenge frei, sehr zur Freude der Alleshändler aus Choom. Doch auch der erwartete Gegenschlag aus Tronja bleibt nach der versuchten edorischen Invasion aus, so daß man auf beiden Seiten erst einmal die Wunden der Schlachten des letzten Mondes verarbeitet. Um eine kleine Insel vor Illyria kreisen derweil einige kleinere Flotten, doch ist die Steilküste wohl kaum zu erklimmen.

In Runôr machen sich zum ersten Mal seit der Zeit der Feueranbeter wieder einige Mönche des Streitbaren Gelübdes auf um die Ruinen der Vulkanfestung Vel´ Adin zu besuchen und eine vernünftige Interpretation der dortigen Inschriften zu verfassen. Wenn das mal gut geht!

Etwas weiter im Machairas kreuzt derweil seit einigen Monden eine Flotte vom Nachbarsegment Kiombael. Was die wohl hier suchen ? Vielleicht die reichen Flotten der Handelsstädte Ortjola oder Pirim Salu ? Oder gar die Handelsschiffe von Dandairia ? Man wird sehen !

In einigen Regionen Zentralchelodarns fallen derzeit einige selbsternannte Heiler in giftgrünen Roben auf, die nach eigener Aussage vor allem Schnupfen, Lungenentzündung, Grippe und ähnliches heilen können sollen. Wenn Eys´krist das früher gewußt hätte ...

An der Grenze zwischen Kriegoria und Dandairia kam es in diesem Mond zu den größten Schlachten auf Karnicon seit dem Ende der großen Kälte. Es begann als einige dandairische Nachtwachen Bewegungen im Fluß wahrnahmen. Es wurde sofort Alarm gegeben. War das der schon länger befürchtete Großangriff ? Eilends wurden die Krieger geweckt und zum Wall gerufen und hastig eine Verteidigungslinie aufgestellt. Sogar die Reiter unterstützten ihre Kriegerkollegen, natürlich abgesehen, um den wichtigen Wall zu halten. Doch es war bereits zu spät ! Unter dem Beschuß von Steinschleudern, Pfeilen und Bolzen stürmten Orks und Menschen Seite an Seite die dandairische Befestigung. Über 12.000 Bewaffnete fielen dieser ersten Angriffswelle zum Opfer. Dann war der Wall in der Hand der finsternen Horden aus den Bergen. Eine wilde Flucht der überlebenden Krieger und Reiter aus Dandairia ins Inland der Provinz begann, doch die Kriegoren rückten eilends nach und stürmten weiter nach vorne, um den Dandairies den Garaus zu machen.

Doch in diesem Augenblick kam dandairische Reiterei ihren Kameraden zu Hilfe, die bis dahin die Evakuierung der Bevölkerung schützte und endlich konnte die Reiterei ihre Qualitäten gegen die Infanterie des Gegners ausspielen.

Eine offene Feldschlacht entbrannte, doch letztlich gab wohl die Stärke der Orks und die bessere Ausbildung der Kriegoren den Ausschlag und mit Hilfe von Schleudern und Piken, die gegen die Pferde eingesetzt wurden, erlitten die Dandairies erneut eine vernichtende Niederlage. Über 13.000 Bewaffnete blieben abermals im Feld, wobei die Orks insgesamt die geringsten Verluste hatten.

Am nächsten Morgen bot sich ein schauerliches Bild. Die fruchtbaren Felder waren in Blut getränkt und den Fluß trieben etliche Leichen hinunter in die offene See. Die Heerführer Dandairias sammelten die wenigen Überlebenden der Nacht und ordneten die Reihen neu. Und es sollte tatsächlich gelingen noch einmal ein ordentliches Heer zur Verteidigung der Provinz aufzustellen. Diesmal würde dem Gegner nicht der Schutz der Nacht zur Verfügung stehen. Doch als man den weiter offensiven Kriegoren gegenüberstand wurde mit einem Mal jedem der Anwesenden klar, wie dramatisch die Überlegenheit der Barbaren aus den Bergen war. Eine mehr als zehnfache Übermacht stand den wenigen noch verbliebenen Dandairies gegenüber, doch heldenhaft stellten sie sich zum Kampf, flehend zu Chnum auf das er ihre Waffen führen möge, doch alles Flehen war vergebens. Wie ein Schmiedehammer auf einen alten Käse rauschten die kriegerischen Waffen in die Reihen der Dandairies. Kaum ein Mann konnte sich seiner Haut erwehren und nur die Besten überlebten. Schon bald war alles vorbei - die Grenzheere von König Ulfgar vernichtet. Die wenigen Überlebenden gingen in Gefangenschaft und damit in eine mehr als ungewisse Zukunft.

Die große Magieranwerbung in der DreiKaiserstadt beginnt indessen erste Erfolge zu zeigen. So wurden bisher drei verschiedene Weise angeworben, von denen aber bereits einer als verschollen gilt, genauso wie das ihm ausgezahlte Gehalt. Unruhe ergriff die Stadt zudem als der seit einigen Monden in der DreiKaiserstadt aufgebahrte König Wolfram unvermittelt während einer der vielen Abschiedsprozessionen die Augen aufschlug und somit bekundete, daß er mitnichten tot sei, wodurch auch leicht erklärt wird, warum der angebliche Leichnam auch nach Monaten immer noch warm ist. Wissen die Götter wie er das gemacht hat. Die erste Reaktion einer begeisterten dandairischen Frau lautete: „ Wolfram, ich will ein Kind von Dir !„ Die zweite Reaktion eines garunischen Offiziers lautete: „ Wolfram, Ihr seid verhaftet ! Die Anklage lautet auf Hochverrat, Kriegstreiberei und Bruch des Kaiserreichsvertrages.,, Und so fand sich König Wolfram schneller als er selbst fassen konnte, daß es ihn noch gibt, in einem kaiserlichen Gefängnis wieder. So zerrinnen Frauenträume

Eys'krist, Hüter aus den Eispalästen Kal'firn

Eys'krist begleitete die Wergolreiter auf ihrem Eroberungszug. Nach der Burg Grünland sollte auch der Rest der Insel genommen werden. Argal Fin hieß der neue Mächtige der Insel und tief unten in den Verließen der Burg hauchte der Dunkelelf Graf Herald von der Burg Grünland sein letztes Lüftchen aus. Die Winde umtöbten das Eiland aufgeregt. Begierigt Veränderung zu spüren und sie in die Ferne zu tragen. Die warmen Winde Ophis, Diktyon, Oklis und Phialae gaben sich ein Stelldichein. Mächtig erschollen die Kri'its der Wergols über die neuen Landen Salkerusuras und auch die letzten Krieger Ranoths müssen auf Grünland ihre Waffen strecken und dem neuen Herren die Treue schwören. Hier erblicken sie zum ersten Mal den mächtigen Begleiter des Worbandtes Currlahgh Exedron, Arus Ur Eklas genannt und den Anspruch erhebend zumindest in diesem Teil Karnicons die Führung über die Finsternis zu übernehmen. Aus weiter Ferne bringt Machairas die Nachrichten von großen Umbrüchen. Der Saira sei nicht mehr, daß Volk habe sich erhoben. Die letzten Getreuen des DUL seien vertilgt, doch sind die Jünger Seths wirklich geschwächt? Yaron ist genannt, als neuer Heer der Eiszwerge, der Menschen und der Dunkelelfen. Wird er den Sturm der gerade über ihn hereinbricht überleben oder wird er schon bald wieder vergehen? Genaueres konnte Eys'krist nicht hören, die Stimmen der machairischen Winde waren undeutlich und widersprüchlich. Vielleicht sollte er sich beizeiten gen Ranoth begeben, aber zu interessant war das Geschehen hier. Ein Teil von Oklis, der sich über das Meer, das Gebirgsmassiv von Grünland steil hinauf, bis über die Wolken und immer höher, über die schroffen äußeren Gebirgskämme hinaus und dann tief in die Talmulde stürzend und durch die tiefen Täler, pfeifend seinen Weg gesucht hat, kündete von Seltsamen. Eine fliegende Flotte aus weiter Ferne, weit über die Blockade des Zardos hinaus, verharrte dort über den Ländern Alorrs. Die Schiffsrümpfe tragen schwer unter der Last der Ladung, deren Empfänger anderswo bereits sehnsüchtig wartet. Warum bewegten sie sich nicht mehr? Hatte Unsicherheit ihr Herz ergriffen, oder war der Weg nicht klar? Und ganz leise konnte Eys'krist einen Namen vernehmen, Shinaya!

Das Lied des Windes (I)

Vorsichtig umschiffte die kleine Flotte das Kap und hielt dabei sorgsam Abstand zu den steilen, abweisend wirkenden Klippen. Im Sonnenlicht hätte das bunte Muster der verschiedenen Gesteinsschichten vielleicht sogar heiter gewirkt, doch im grauen Licht des wolkenverhangenen Nachmittags riefen die rot durchwirkten hellen Kreidefelsen bei Casir Parede, Händler und Flottenkapitän der drei Schiffe, wie auch seiner Mannschaft eher den Eindruck blutiger Knochen hervor. Die gegen den grauen Sockel peitschenden Brecher ließen - bei einigen aus eigener Erinnerung - Bilder von gegen die Felsen

geschleuderten, zerberstenden Schiffen in ihnen aufsteigen. Und nun tauchten oben auf den Klippen, die hier mindestens zehnmal so hoch aufragten wie die Mastspitze des Flaggschiffs, auch noch in unregelmäßigen Abständen finstere Türme und festungsähnliche Bauwerke auf. Zwar von unterschiedlicher Bauart, wirkten sie im trüben Licht alle gleich düster und massiv. Ob sie hier wohl willkommen waren?

Doch auf den alten Kartenfragmenten und den zugehörigen Pergamenten war im Ophis dieser Halbinsel ein sicherer Hafen und guter Handelsplatz markiert - jedenfalls wenn Casir sie richtig interpretiert hatte. Der Name allerdings war nicht mehr zu entziffern gewesen, zumal es schien, als würden mehrere Namen zugleich verwendet; auf der von Gebrauchsspuren strotzenden Karte war nur noch ein halb abgeriebenes "ssi" oder "ssl" zu erkennen gewesen; in dem alten, kaum noch lesbaren Bericht dagegen war in Zusammenhang mit den Esima von einem Ort namens "Oas" die Rede.

Als sie in weitem Bogen um einige vor der Landspitze liegende Inseln steuerten - die Form der Wellen ließ die erfahrenen Seeleute sofort auf Riffe oder Sandbänke schließen - wurde in einem der größten Türme auf der Landspitze plötzlich ein Licht entzündet. Es strahlte weit auf die See hinaus. Nach der ersten Schreckminute wurde den Männern klar: ein Leuchtturm! Vielleicht war die Bevölkerung also doch nicht so feindlich und abweisend gesinnt wie das Bild der Küste nahelegte.

Casir brauchte dringend neue Handelskontakte; schon vor dem Langen Winter hatte sein Vater das Geschäft doch ziemlich schleifen lassen, und jetzt, im Eifer des neuen Aufbruchs, schossen plötzlich überall Konkurrenten wie Pilze aus dem Boden. So hatte er die alten, von Motten und Feuchtigkeit zerfressenen Aufzeichnungen seines Großvaters hervorgekramt und auch in anderen Archiven gestöbert. Aus dem Hafen vor ihnen, so hatte er herausgelesen, stammte nicht nur der Hochzeitsschmuck seiner Großmutter - ein Collier aus Silber und Smaragden mit passenden Ringen, Armreifen und Ohrringen, das inzwischen seine Mutter geerbt hatte und für seine, Casirs, zukünftige Frau aufbewahrte -, aus dieser Handelsroute stammte auch ein Gutteil des früheren Reichtums des Handelshauses Parede, Parede & Söhne.

Sie hatten die direkte, aber auch gefährliche Route über die offene See gewählt; tagsüber hatten sie sich an der Sonne, nachts an den Sternen zu orientieren versucht, doch oft hatten ihnen Wolken die Sicht versperrt. Vor einigen Tagen waren sie dann auf eine dicht bewaldete Küste gestoßen und hatten sich vorsichtig zu orientieren versucht. Erstaunlicherweise erwiesen sich die alten Karten doch noch als ziemlich genau, der Küstenverlauf schien sich kaum geändert zu haben. Nachdem sie rund einen Tag dem Küstenverlauf gefolgt waren und die wichtigsten Landmarken getreulich auf der Karte wiederfanden, waren sie sich recht sicher, wo sie waren und wo sie hinwollten. So hatten sie nur etwas Frischwasser aufgenommen und dann wieder auf die offene See

hinausgesteuert, um sowohl eventuellen Sandbänken als auch Küstenpiraten auszuweichen. Später hatten sie dann aus der Ferne einige Fischerdörfer wahrgenommen, doch keinen Grund gesehen, vom direkten Kurs abzuweichen. Schließlich waren die kaum verwechselbaren Klippen bereits am Horizont erschienen und bestätigten ihnen, nicht mehr weit von ihrem Ziel entfernt zu sein.

Während er noch zur Landspitze hinüberstarrte, sah er plötzlich einen sich schnell bewegenden Strich vor der Küste, dann noch einen. Er drehte sich zu seinem zweiten Deckoffizier Kollar um, um diesen darauf aufmerksam zu machen. Doch Kollar hatte die fremden Fahrzeuge selbst schon gesehen. "Sie ändern den Kurs, auf uns zu!", rief er. "Und sie sind verdammt schnell!"

"Alle Mann an Deck, auf Gefechtsposition!", brüllte nun Casir. "Zwei Schlag Backbord! Katapult fertigmachen!" Die Bogenschützen bezogen ihre Position am Bug und an der Steuerbord-Reling. Während der Bug langsam herumschwenkte, zogen zwei Seeleute die Persing von dem kleinen, schwenkbaren Katapult - ein einfacher Speerschleuderer - auf dem Heckkastell. Kollar übernahm dort das Kommando und ließ die Feuerfässer entzünden, um Brandpfeile auf die angreifenden Schiffe schicken zu können. Ein Maat gab währenddessen Casirs Befehle an die beiden anderen Schiffe weiter, die das Manöver verzögert nachvollzogen.

Inzwischen waren die fremden Schiffe schon so nahe, daß er den Mast ausmachen konnte. Sie waren wirklich verdammt schnell! Offensichtlich Kriegsgaleeren, aber wenn er die Entfernung richtig schätzte, verdammt klein. Höchstens 25, 30 Ruderer. Wie konnten so wenig Ruderer eine so hohe Geschwindigkeit erreichen?

"Käpt' n!" Der Signalmaat klang dringend. Er drehte sich zu ihm um. Statt etwas zu sagen, wies Omad in Richtung des Bugs ihres Begleitschiffs an Steuerbord, der "Gold von Corina". Als Casir dem ausgestreckten Arm folgte, sah er es: Eine dritte Galeere des gleichen Typs. Beim momentanen Kurs und den geschätzten Geschwindigkeiten würde sie in weniger als einer Drittelstunde den Kurs der "Gold" schneiden, kurz bevor die beiden anderen die kleine Handelsflotte erreichten.

"Verdammt!" war alles an Flüchen, was ihm einfiel. "Omad, signalisiere der Gold und der Reina, backbord in den Wind zu drehen, sobald du die rote Flagge hebst! Alle Mann an die Segel! Wir drehen in den Wind - jetzt!" Omad riß die rote Flagge hoch, Karim, der Steuermann der "Seepferd", das Ruder nach backbord. Das Schiff schwang schräg zu ihrem bisherigen Kurs in den Wind. Die Segel schwangen herum und füllten sich, die "Seepferd" nahm zusätzliche Fahrt auf, die "Reina Florin" und die "Gold von Corina" folgten dichtauf. Doch der Abstand zu ihren Verfolgern schien sich nicht zu vergrößern, im Gegenteil.

(Fortsetzung folgt)

Das Lied des Windes (II)

"Wir können ihnen nicht weglafen, selbst wenn wir jeden Fetzen Tuch setzen. Sie sind zu schnell für uns, solange der Wind nicht kräftig auffrischt", meinte Karim nach einem langen Blick über die Schulter.

Casir nickte düster. "Ich hoffe nur, es sind keine Piraten oder schlimmeres. Das wäre sonst das Ende des Hauses Parede."

"Nicht nur des Hauses Parede", grinste Karim mit Galgenhumor. "Aber wenn es keine Piraten sind, sollten wir vielleicht beidrehen, um die hiesigen Behördern oder was auch immer nicht zu verärgern, was meint ihr, Käpt' n? Und wenn es Piraten sind, sind wir auf ruhig liegenden Schiffen wahrscheinlich treffsicherer."

Casir dachte kurz über die Worte seines alten Schiffsmeisters nach, dann nickte er. "Signal an die Gold und die Reina: Sie sollen uns überholen und dann so beidrehen, daß sie die Galeeren im Schußfeld ihrer Katapulte haben. Karim, wir drehen bei. Versuch, den Bug möglichst weit nach Steuerbord zu drehen, und laß auch die kleine Schleuder fertig machen." Er hob die Stimme. "Alle Mann an die Segel!"

*

Nachdem die drei Schiffe beidreht hatten, wurden auch ihre Verfolger langsamer. Gleichzeitig zogen sie ihre Formation weiter auseinander, was es schwieriger machte, mit den Katapulten etwas auszurichten. Zwei der Galeeren versuchten die kleine Handelsflotte offenbar von beiden Seiten zu umfahren. Dabei hielten sie sich immer knapp außer Schußreichweite. Allerdings hätte Casir sowieso keinen Feuerbefehl gegeben, solange er nicht sicher war, mit wem er es zu tun hatte.

Die dritte Galeere fuhr nun in langsamem Tempo auf sie zu. Als sie näher kam, konnte er einen Grund für die Schnelligkeit des kleinen Kriegsschiffs erkennen: Es war offenbar ein Zweiruderer, obwohl der Schiffskörper dafür gar keinen Platz zu bieten schien. So wurde es von insgesamt fast 50 Rudern, pro Seite zwei Gruppen zu je einem Dutzend, angetrieben. Dabei schwebte es geradezu auf dem Wasser; beiderseits des schmalen Schiffskörpers, über dessen ganze Länge sich ein noch schmaleres, von Bogenschützen bemanntes Oberdeck - eher ein Laufsteg - hinzog, breiteten sich wie Schwingen die in prachtvollem Rot gehaltenen Ruderbrücken aus. Sie tauchten kaum ins Wasser, glitten sozusagen darüber hinweg. Das ganze Schiff war eindeutig auf maximale Geschwindigkeit gebaut, um den massiven, nur selten aus dem Wasser tauchenden Rammsporn mit größter Wucht in ein gegnerisches Schiff zu versenken - eine furchtbare Waffe! Casir schauderte.

Bisher war es ihm immer gelungen, sich von Seeschlachten fernzuhalten. Jedenfalls seit er mit ansehen mußte, wie das Schiff seines Bruders vor der heimatlichen Küste nach kurzer Gegenwehr durch eine Piratengaleere unter

Wasser gepflügt wurde. Jeglicher Rettungsversuch war angesichts der Übermacht der Gegner und der Schnelligkeit des Geschehens aussichtslos gewesen. Mit knapper Not war er selbst entkommen, dank des Opfers seines Bruders. Das Piratenschiff seinerseits war noch in derselben Stunde von einer herbeigeeilten Wachgaleere in Brand geschossen und dann versenkt worden - das zweite Schiff, das er auf diese Art hatte sterben sehen.

Auf dem anderen Schiff wurde nun das an einem Tau hinterhergezogene kleine Beiboot eingeholt; vom Heck ließen sich drei Männer hinab. Nachdem sie ihre Plätze eingenommen hatten, lösten sie das Tau und ruderten auf Casirs "Seepferd" zu. Die Ruderer der Galeere tauchten ihre Ruder tief ein und bremsten so die Vorwärtsbewegung des Schiffs weiter ab; dann hoben sie die Ruder wieder, bereit, beim kleinsten feindseligen Akt sofort wieder Tempo zu machen und den Rammsporn in die "Seepferd" zu versenken.

Schnell näherte sich das kleine Boot der "Seepferd". Casir ließ eine Strickleiter an der Reling befestigen. Wenige Minuten später hatte das Boot an der Strickleiter festgemacht, die Insassen kletterten hinauf.

Sie trugen rot glänzende, armfreie Harnische aus einem Casir unbekanntem Material. Obwohl die Rüstungen ziemlich wulstig wirkten, trugen die Soldaten sie, als hätten sie kein Gewicht. Arme und Oberschenkel schützten Schienen aus demselben Material, allerdings dünner und an den Gelenken durch Lederstulpen verbunden. Auf der Brust prangte eine runde, silberweiße Platte, die wie ein verkleinerter Rundschild aussah und drei blaue Wellenlinien in einem roten Kreis zeigte.

Der Anführer der Entermannschaft trat vor und sprach die Gruppe um Casir an: "Salude! Mi parolas por la nobla konsilio da khassim." Das letzte Wort begann mit einem weit hinten in der Kehle erzeugten K-Laut. Casir fragte sich, ob er diesen Laut je nachahmen können würde. "Kiu estas ustoj? Kio faras ustoj en lamar da khassim? De kie venas ustoj?"

Casir zögerte. Zwar verstand er kaum etwas, aber er war sich ziemlich sicher, daß der andere einen Dialekt des Esiman sprach. Er hatte sich immer viel auf seine Sprachkenntnisse zugute gehalten. In seiner Kindheit hatten ihn seine Onkel und Lehrer mit fremden Sprachen gequält, doch später sah er ein, daß ein Händler mehr als nur eine Sprache verstehen mußte. Das Problem war nur, Esiman war eine ziemlich esoterische Sprache, kein Esima würde je einen Außenstehenden seine Sprache lehren. Obwohl es im Grunde auch gar nicht nötig war, Esiman zu lernen, denn selbst untereinander sprachen sie kaum noch ihre "alte Sprache", hatte Casir aber doch einige Redewendungen aufgeschnappt oder von seinen Seeleuten gelernt.

Mühsam klaubte er sich jetzt die Worte für eine Erwiderung zusammen.

"Mia nomo estas Casir Parede. Mi esta capitan de tiu schipo. Mi desira comercio, ich suche Handelsmöglichkeiten ..."

Da unterbrach ihn grinsend ein anderer der Soldaten. "Höret auf, höret auf! Das klinget ja fürchterbar! An Euren Sprechkenntnissen und Eurer Aussprache solltet Ihr schon noch etwas arbeiten."

Casir hütete sich, dieses Kompliment zurückzugeben.

(Fortsetzung folgt)

Kurs Ophis

Jannawar hatte einen Fuß auf die Reling gestellt und nahm einen tiefen Schluck aus seinem Becher. Kurz schweifte sein Blick durch den klaren Nachthimmel, die Schiffe waren auf exaktem Kurs. Über ihm wehte die Flagge Chooms mit ruhigem Schlagen im Sternenwind. Trotzdem wurde er von Ungeduld getrieben, der Bug pflügte ihm nicht schnell genug durch die Wogen und die Zeit drängte. Gerade wollte er erneut den Becher an die Lippen heben, als ihn eine Stimme aus den Gedanken riß: „Wir werden rechtzeitig kommen, Jannawar. Haltet uns nur auf Kurs., Eine Gestalt im Umhang, und mit einer Kapuze tief im Gesicht, war unbemerkt hinter ihn getreten. „Ihr seid es, mein Freund. Nun, es ist schwer ruhig zu sein, wenn die Last eines solchen Auftrags auf einem liegt. Ich fürchte, unsere Reise wird länger dauern, als ich angenommen hatte., Jannawar blickte wieder nach vorn in die Nacht. „Ich wünschte, ich könnte am Rad der Zeit drehen.,, sagte er und setzte den Becher wieder an die Lippen. „Ihr werdet daran drehen. Ihr werdet., Der Mann im Umhang war verschwunden.

Zwergenstett

Es ist nicht ganz sicher, ob es stimmt, was meine alten Ohren da vernommen haben. In Dandairia sollen die letzten Zwerge leben. Ich weiß nun aber nicht, ob nun die letzten Zwerge, die es überhaupt auf Myra gibt, was sehr bedauernswert wäre, oder aber die letzten Zwerge, welche es auf diesem Segment gibt, was auch schon eine sehr traurige Sache ist, wenn man bedenkt, was für ein stolzes Volk die Zwerge doch waren und wie unsere Großväter uns von glorreichen Geschichten der Zwergenkönige berichtet haben.

Ich schweife schon wieder ab. Die letzten Zwerge dieses Segmentes haben sich zusammen gefunden, um an diesem Ort gemeinsam füreinander da zu sein. Nach den Jahren der Wirren, der Verfolgung und des sinnlosen Mordens bekamen sie von König Wolfram diese Stadt gestellt. Wenn man bedenkt, daß ihre Zahl die Tausend kaum überschreitet, ist eine Stadt doch wohl sehr verwegen.

Die Zwerge nahmen dieses Geschenk dankbar an und gewährten den Menschen, dort zu wohnen und zu arbeiten. Es geht sogar schon soweit, daß

einige Menschen in der speziellen Schmiedekunst der Zwerge ausgebildet werden.

Wie dem auch sei, tagtäglich werden eselbespannte Karren durch die Tore von Zwergenstett gezogen, welche über und über voll sein sollen mit edlen Metallen aus Dandairia, aber auch aus anderen Reichen.

In den Schmieden der Zwerge, welche tief im inneren der dortigen Hügel sind, sollen ständig neue Geschmeide hergestellt werden. Man berichtet sich, daß diese Geschmeide ein Eigenleben haben sollen. Wer sich nicht als würdig erweist, dem entsagen sie und für ihn sollen sie sich nicht im Glanze ihrer Schönheit mehr zeigen, sondern viel mehr wie ein plumpes Werk aus einfachem Eisen erscheinen. Also paßt auf, oh edle Leute, die Ihr diese Zeilen von mir vernehmt.

Vielleicht ist jener schlichte Eisenbecher, den Ihr neben Euch stehen habt, in Wahrheit ein edles Meisterwerk aus Zwergenstett und will es nur vor Euch verbergen. Sollte dem so sein, oder aber, wenn Ihr Euch nicht sicher seid, so müßt Ihr den Gegenstand drei Schritt tief mitsamt einem Klumpen Gold und zwei Klumpen Silber vergraben. Innerhalb von zwei Tagen werdet Ihr – sofern es sich wahrhaft um Arbeit aus Zwergenstett handelt – an dieser Stelle ein Leuchten sehen, welches wahrhaft nur von magischer oder eher gesagt Zwergennatur sein kann.

Ich habe auch schon vernommen, daß solches Geschmeide immer glänzt, wenn es seinen Träger akzeptieren tut. Es ist wie der Schein einer Fackel, nur viel heller und von so erdener Kraft, daß selbst kräftige Männer die Augen verdecken müssen.

*gez. Willfried,
Schreiber und Chronist am königlichen Hofe
zu Waldhausen im Königreich Dandairia*

Die Stadt Qassim

Qassim, zu Beginn des Tammus im Jahre 420 nach Pondaron

Verehrter Freund!

Zwar habe ich noch nicht wieder von Euch gehört, dennoch will ich heute meinen Bericht fortsetzen. Wie ich erfahren habe, soll in wenigen Tagen die "Schaumgöttin" wieder in den Hafen einlaufen, das Schiff, das mich nun vor mehr als einem Jahre hierherbrachte. Da ich annehme, daß sie ihr weiterer Weg entlang ihrer gewöhnlichen Route auch wieder zu Euch zurückführen wird, werde ich Ihnen dieses Schreiben für Euch mitgeben.

Ich habe Euch ja schon einiges über das Umland von Qassim geschrieben; dies will ich nun vertiefen. Ich hatte im letzten Monat nämlich Gelegenheit, mit einer

kleinen Gruppe Händler das Hinterland zu bereisen und konnte dabei einige interessante Eindrücke sammeln; auch erwiesen sich sowohl meine Begleiter als auch die Landbevölkerung als sehr hilfsbereit und versorgten mich weidlich mit Berichten über ihre früheren Reisen und bei dieser Tour nicht besuchte Orte.

Bemerkenswert fand ich den Reichtum der hiesigen Wälder, weshalb ich auch der Beschreibung der dort gedeihenden Fauna und Flora sowie deren Nutzung durch die Einheimischen besonderen Raum einräumen will. Außerdem lege ich Euch eine Karte bei, die ich bei einem der renommiertesten Kartenmacher der Stadt entdeckte. Sie stellt auch aus dem Grunde eine Besonderheit dar, da die meisten hier erhältlichen Karten nur wenig Wert auf die Merkmale des Landes legen und dagegen um so ausführlicher die für die Schifffahrt wichtigen Informationen aufführen, wie Seetiefen und Strömungen.

Ich grüße Euch in fortdauernder Dankbarkeit für Eure großzügige Unterstützung als Neubürger von Qassim

Euer ergebener Coldar von Tarena

P.S. Bitte bestätigt meinem Boten den Empfang dieses Schreibens. Wollt Ihr mir darüber hinaus eine Nachricht zukommen lassen, so findet Ihr mich im Haus zum Gelben Einhorn am Hauptmarkt der Befestigten Stadt Qassim.

Die Wälder von Qassim

Das Waldland um Qassim zeichnet sich durch eine außerordentliche Artenvielfalt aus, sowohl bei den Pflanzen als auch bei den Tieren. Manche Arten scheinen nur in wenigen Exemplaren oder nur an einem speziellen Ort vorzukommen; andere sieht man von einem Ende des Waldes bis zum anderen in großer Zahl.

Vor allem direkt an der Küste macht sich der klimatische Einfluß des Meeres stark bemerkbar. Hier wächst so manche Art, der es weiter im Landesinnern zu kalt ist; das nahe Meer beschert den Küstenwäldern zudem regen- und schneereiche Winter sowie im Frühjahr häufige Morgennebel, so daß sich an vielen Stellen geradezu ein regelrechter "Regenwald" entwickeln konnte. Unter diesen Bedingungen wachsen viele Baumarten sehr schnell, die Qualität des Holzes jedoch ist dementsprechend schlechter.

Die Holzwirtschaft konzentriert sich daher - mit wenigen, jedoch signifikanten Ausnahmen - stärker auf das Hinterland. Obwohl nämlich die größtenteils parallel zur Küste verlaufenden Hügelketten nur allzu niedrig und kaum bemerkenswert scheinen, sorgen sie doch zusammen mit den eigenartigen Wetterverhältnissen dafür, daß man zu meinem Erstaunen nur wenige Leqoj landeinwärts bereits völlig andere klimatische Bedingungen vorfindet, die verschiedene Edelhölzer hervorragend gedeihen lassen. Während nämlich im

Winter vor allem Seewinde vorherrschen, die viele Niederschläge mit sich bringen, laufen im Frühjahr und Herbst die Hauptwindrichtungen meist nahezu parallel zur Küste, so daß außer am äußersten Tegonkap nur selten größere Wolkenbänke ins Landesinnere vordringen. Im Sommer wird das Wettergeschehen fast ausschließlich regional bestimmt, so daß tagsüber eine ständige Brise vom Land, nachts aber von der Seeseite her weht.

Weiter landeinwärts erreicht der nicht ganz parallel zur Ophis-Küste verlaufende Arbarücken vereinzelt Höhen bis 500 ps und schirmt Teile des machairischen Hinterlandes den größten Teil des Jahres wirksam von den feuchten Seewinden ab. So findet man dort auch solche Pflanzen in großer Zahl, die nicht allzu viel Regen lieben.

Der Arbarücken

Die Stadt Qassim selbst liegt an einer Tiefwasserbucht nicht weit vom phialäischen Ende des Arbarückens, der dort eine in den höheren Lagen überwiegend bewaldete, breite, äußerst fruchtbare Landzunge bildet und an einigen Stellen Höhen von nahezu 500 ps über dem Meer erreicht. Während die ophische Küste des Arbarückens in sanften Wellen zum Meer hin abfällt, finden sich im Machairas lange Steilküstenabschnitte mit bis zu 100 ps hohen Klippen; nahezu jede der Handvoll Buchten, die einen einfachen Zugang zum Meer erlauben, ist von Fischern besiedelt. Auffällig ist die weithin sichtbare Farbgebung der überwiegend vom Oklis zum Klados verlaufenden Klippen: auf der hell- bis dunkelgrauen Granitbasis sitzen weiße bis rötliche Kreidefelsen, an einigen Stellen durch höhlenreiche, schmale Bänder roten Sandsteins getrennt, das ganze vielerorts befleckt durch die Ausscheidungen der in den Felswänden nistenden Lummen und Möwen.

Die Wälder des Arbarückens sind reich an Pinien, Korkeichen, Sekonoj und Jusedaraj, die manche auch in der Allgemeinen Sprache Wacholderzeder nennen; doch immer mehr der ursprünglichen Wälder müssen Kulturland weichen. Dabei wird der hier fast überall übliche Rhythmus angewandt: Nach der Rodung 2 Jahre Ackerland, 1 Jahr Grünland, meist mit Klee oder anderen Futterpflanzen, 1 oder 2 Jahre Ackerland, danach Weide. Diese wird dann nach höchstens sechs Jahren wieder aufgeforstet, auf dem ophischen Abhang des Arbarückens allerdings meist mit Obstbäumen. In geschützten Lagen sind das häufig Mandel- und Pfirsichbäume, seltener auch einige robuste Aprikosenarten. Überwiegend jedoch werden unterschiedliche Apfel-, Birnen- und Kirscharten angepflanzt, meist in ausreichend weitem Abstand voneinander, um das Gras unter den Bäumen noch als Weideland nutzen zu können. Diese Bäume haben zugleich den Vorteil, daß sie, wenn die Erträge im hohen Alter zurückgehen, auch noch Holz liefern können; gerade Birnen- und Kirschbäume gelten als sehr edle und wertvolle Hölzer. Auf den Steilhängen an der Spitze des Arbarückens, dem Tegonkap, wird auch ein recht guter Wein

angebaut, allerdings sind die Erträge zu klein, als daß sich der Export lohnen würde.

Die Ophis-Küste

Die Küste des Ophis ist weitgehend menschenleer; so gibt es dort nur wenig Handelsmöglichkeiten. Meine Begleiter zogen deshalb nicht die Küste entlang, sondern hielten sich an die vielbefahrenen Wege auf den ophischen Hängen des Arbarückens. Dennoch konnte ich aus ihren Erzählungen und den Berichten der Dorfbewohner einiges über die Küstenstriche erfahren.

Die Strände sollen dort sehr flach und die Böden größtenteils sandig oder moorig sein. Weite Schilfgürtel, an den vielen Bachmündungen überwiegend aus Schlickgras, nur unterbrochen von Flecken aus blaulila blühenden Strandnelken und Strandsuaden mit roten Blütentrauben - ich konnte einige Trockensträube bewundern, die die leuchtenden Farben der frischen Blüten noch erahnen ließen - bedecken das Land und lassen mancherorts den Übergang zur See nur mehr erahnen. An trockeneren, sandigeren Stellen wuchert der bis zu Mannsgröße erreichende Riesenstrandhafer und die niedrigere Strandsegge. Die Handelsschiffe halten sich wegen der vielen Untiefen und Sandbänke meist weit von der Küste entfernt; nur an wenigen Stellen sind sichere Passagen zum Ufer bekannt.

Zwischen den flachen Sandstränden gibt es jedoch auch Abschnitte, wo das Ufer etwas höher liegt und die Wälder teilweise bis ans Ufer heranreichen. Dort ist nicht nur das Pflanzenleben reichhaltiger, auch Tier und Mensch finden dort mehr Nahrung. Die Seeotter, die an der ophischen Küste weit verbreitet sind, finden an den in diesen Abschnitten weniger versandeten, steinigern Meeresböden eine Vielzahl von Muscheln, Krebsen und anderem Getier; nachts ziehen sie sich aber in die dichten Tangwälder zurück, die die Küste vor den Sandstränden prägen und ein weiteres Hindernis für die Schifffahrt darstellen.

Die Uferwälder sind geprägt von robusten Sträuchern und Baumarten, die das feuchte Klima lieben, von unzähligen Bachläufen, die frisch von den nahen Hügeln heruntersprudeln, in den weiten Ufermarschen aber immer träger werden, sich in weiten Deltas verlaufen, die zu sumpfigen Marschwiesen verlanden, oder flache Teiche bilden. Letztere gehen häufig auf die Tätigkeit der Schwarzen Marschbiber zurück, die fleißig immer neue Deiche und Dämme bauen. Ihre Teiche bilden Lebensräume für viele andere Tiere, Fische, Vögel, Frösche, Bisamratten, um nur einige zu nennen. Gelegentlich findet man an größeren Teichen in den höhergelegenen Küstenstreifen auch kleine Noteroj-Dörfer; der Großteil dieses Volkes lebt aber weiter landeinwärts.

Zu den wenigen nutzbaren wildwachsenden Baumarten dieser Region zählt der Arboviva, weiter im Hinterland auch die Riesenform des Roten Arboviva. Während junge Pflanzen mit ihrem vom Boden bis zum Wipfel reichenden dichten Nadelkleid fast buschartig wirken, bilden ältere Bäume im

Konkurrenzkampf um das Licht kieferähnliche Kronen mit mehrfach verzweigten, fast horizontal wachsenden Hauptästen aus. Wie mir erzählt wurde, wächst der Arboviva sehr langsam und erreicht Höhen bis über 10 Mannslängen; er liefert ein angenehm riechendes, beliebtes Bau- und Möbelholz, das auch als Weißes Zedernholz in den Handel kommt. Während wir nicht durch Gegenden kamen, wo dieser Weiße Arboviva wächst, konnte ich doch einige Exemplare des Roten Arboviva mit eigenen Augen bestaunen, eins davon über 40 Mannslängen hoch; angeblich war er schon mehr als halb so groß, als die ersten Siedler in die Gegend kamen. Bis auf die Größe ähneln sich die beiden Formen sehr, wie der Name schon sagt, ist das Holz des Roten Arboviva aber rötlicher und wird deshalb auch als Rotes Zedernholz bezeichnet. Aus den Zweigspitzen beider Arten kann Zedernblattöl gewonnen werden, ein dünnflüssiges, gelblich-klares, bitteres und wohlriechendes Öl, das als Badeöl, aber auch durch die örtlichen Heiler Verwendung findet.

Ansonsten sind die Uferregionen wohl überwiegend durch verschiedene Pappel- und Birkenarten sowie gelegentliche Salzweiden geprägt. Dazwischen wachsen Kreuzdorn, Weißdorn, Schwarzdorn, verschiedene Beeren und andere Straucharten, von denen viele durch die Noteraj und die vereinzelt menschlichen Siedler als Nahrung oder Heilmittel genutzt werden. Gelegentlich schicken die Dörfer auf den Hängen des Arbarücks ihre jungen Leute zum Sammeln des Silberbarts in die Küstengebiete. Das führt öfters zu Konflikten, da die Einheimischen diesen seltenen Reichtum nicht gerne teilen. Der Silberbart ist eine nur auf einigen Birken- und Weidenarten in Küstennähe wurzelnde Schmarotzerpflanze, deren fadenartige, weiche Luftwurzeln in dichten, verfilzten Vorhängen von den Ästen hängen. Die Weber von Qassim kennen das Geheimnis, aus diesen Vorhängen ein seidig glänzendes, dünnes und doch sehr widerstandsfähiges Gewebe herzustellen, das sich auf der Haut angenehm glatt und weich anfühlt. Bei den Wohlhabenden der Stadt sind bunte, weite Capes aus der Wohlstand verkündenden Bartseide sehr modisch und beliebt, zumal sie durchaus in der Lage sind, einen unverhofften Schwertstreich oder Pfeil abzulenken.

Weiter im Thysias, auf Qassim zu, fällt der Meeresboden steiler ab; zwar sind die Ufer immer noch von Sand geprägt, doch hier meist in Form rötlichen Sandsteins, dem über weite Strecken Inseln und Riffe aus weißem Kalkstein vorgelagert sind. Der fruchtbare Boden reicht oft nahe ans Ufer heran und trägt an Zypressen, Lumpenbirken und Ulmen reiche Wälder; an sandigeren Stellen wachsen windgeprägte Kiefer- und Pinienwäldchen. Die Bachufer bieten einzelnen Roten Arboviva, Weiden, Eiben und Weißbuchen Raum. An geschützten Buchten finden sich mehr und mehr kleine Fischerdörfer, die ihren Speiseplan durch Ackerbau in windgeschützten, sonnigen Lichtungen, aber auch gelegentliche Jagden auf Damwild und Strandhasen aufbessern.

Das Landesinnere

Ophisch des Arbarückens liegen weite, weitgehend menschenleere Wälder. Nur an den zahlreichen kleinen Flüssen finden sich vereinzelt Siedlungen von Waldbauern, die überwiegend von der Holzwirtschaft und der Jagd leben, aber zum Eigenbedarf auch Ackerbau betreiben. In einigen Gegenden wird auch Vieh- und Schafzucht betrieben, die Fleisch, Käse und Wolle für den Handel mit "der Stadt" abwirft. Am Rande vieler dieser schwer erreichbaren Siedlungen haben sich auch Noteroj-Sippen niedergelassen, die sich aus der Zusammenarbeit mit den Menschen mehr Wohlstand versprechen. Die meisten Noteroj aber, so ist zu hören, leben immer noch in ihren meist gut getarnten Siedlungen am Rande versteckter Waldseen; selbst erfahrene Waldläufer erkennen die Nähe einer Noteroj-Siedlung oft nur daran, daß der Wald um den See herum überwiegend aus Obst- und Nußbäumen besteht.

In der Nähe der illyrischen Grenze schließlich, deren genauer Verlauf nicht ganz festzustehen scheint, finden sich dann bis auf vereinzelt Einödhöfe und Jägerhütten gar keine Spuren menschlicher Besiedlung mehr; die "wilden" Stämme der Noteroj betrachten dieses Land als das ihre und dulden nur wenige, ausgewählte Menschen. Einige dieser Stämme haben wohl Verträge mit dem Rat von Qassim, den unter großen Schwierigkeiten wiederhergestellten und ergänzten antiken Grenzwall - den ich leider zu besuchen noch keine Gelegenheit hatte - zu bewachen und zu warten. Dafür haben ihre Anführer einen großzügig ausgelegten Kreditrahmen bei den Handelsposten der Delphin- und der Eselgesellschaft sowie auf den Märkten in Qassim selbst, beglaubigt durch einen Siegelring.

Es heißt, die Noteroj sollen im Grenzgebiet - vielleicht auch schon jenseits der Grenze - regelrechte Städte, jedenfalls befestigte Siedlungen mit mehr als 36*144 Einwohnern haben, doch gefunden hat sie noch keiner, und diejenigen Noteroj, die bei den Menschen leben, verlachen diese Erzählungen als dumme Legenden. Untereinander jedoch, so berichtete mir eine Waldläuferin aus ihrem Volk eines Abends am Lagerfeuer, erzählen sie sich Geschichten über seltsame Wesen, denen man angeblich in der Grenzregion begegnen kann. Sie wurde nicht viel deutlicher, und ich fragte mich die ganze Nacht, was eine Noterino wohl als "seltsame Wesen" betrachte...

Je höher man aber den Arbarücken hinaufsteigt, auf desto mehr menschliche Siedlungsinseln wird man stoßen. Landeinwärts verflacht und verbreitert sich das Massiv zusehends und läuft dann als im Schnitt gut 300 ps über dem Meer liegendes "Hochland" in einem leichten Bogen auf das Dreiländereck zwischen Bouraghard, Illyria und Qassim zu, wo es sich nochmals zu Höhen von fast 450 ps aufschwingt, um dann recht steil wieder abzufallen. Weitgehend waldbedeckt, finden sich doch immer wieder große Lichtungen mit großen Acker-, Weide- und Obstbauflächen, die den fruchtbaren, tiefgründigen Boden entlang der zahlreichen kleinen Flußtäler nutzen. Das flache Gefälle der

ophischen Hänge läßt die Bäche über weite Flächen mäandern. Alle paar Jahre ändern sie, wie mir die Waldbauern berichteten und auch anhand der Spuren glaubhaft machten, während der im Spätherbst und im Vorfrühling häufigen Regenschürme ihr Bett und schaffen sich so immer weitere Täler mit sanftgewellten Hängen.

Die machairischen Hänge sind zunächst ungleich steiler, erst oberhalb des Ervanosees wird auch hier die Landschaft weicher und sanfter. Rings um den langgestreckten Ervanosee, in dem der Obere Ervano und der Schussajo zusammenfließen, finden sich weite Felder, ausgenommen die waldbedeckten, steilen diktyonischen Ufer. Zusammen mit dem Gebiet des Oberen Ervanotals bildet diese Region sozusagen die Kornkammer Qassims mit weiten Weizen- und Kornfeldern, Kohl- und Rübenäckern, üppigen Weiden und gelegentlichen Obstgärten. Eine Spezialität des Landes ist gepökeltes Spitzkraut. Dabei handelt es sich um eine besonders große Sorte Weißkohl mit wohl 4 sp hohen, spitz zulaufenden Köpfen. Die Bauern hier hacken es in kleine Stücke, die sie dann in einer Salzlacke einstampfen. Nachdem es einige Zeit so gelagert wurde, kommt es dann als "saures Kraut" bis nach Qassim in den Handel. Es verdirbt den ganzen Winter nicht und gilt als sehr gesund; viele Seeleute, die eine weite Reise planen, laden davon genauso viel Fässer wie vom Frischwasser.

Der Obere Ervano fließt vom See aus schnurstracks Richtung Klados, und bald sind am Horizont die Drei Schwestern zu erkennen. Diese, im einheimischen Dialekt La Tri Fratinjoj genannt, bilden wohl die höchste und zugleich merkwürdigste Erhebung machairisch des Arbarückens. Drei am Gipfel nahezu kahle Kuppen grauen Gesteins steigen, in einem Halbkreis angeordnet, aus einem dicht bewaldeten Hügelmassiv zu einer Höhe von grob geschätzt 500 ps auf; in ihrer Mitte sollte sich ein fast kreisrundes, verrufenes Tal befinden, das nur gegen Stauros einen einfachen Zugang aufweise.

Nur im Oklis reichen die Felder der Menschen bis auf einen Leqo an das Massiv heran, sonst ist es von über viele Leqoj weitgehend unberührten Wäldern umgeben, die vielen sonst schon selten gewordenen Wildtieren Lebensraum bieten, darunter auch dem Gelben Waldelefanten. In den Randgebieten des Fratinjowaldes veranstalten die dortigen Waldbauern nahezu jeden Spätherbst Treibjagden auf die eine Höhe von bis zu anderthalb Mannslängen erreichenden Waldelefanten, um Jungtiere, vorzugsweise aber Muttertiere mit Kälbern zu fangen, die sie dann zum Holzrücken und für ähnliche Arbeiten abrichten. Für gut abgerichtete Tiere zahlt man in Qassim und auf dem diktyonischen Arbarücken bis zu 60 Or. Ich habe mir fest vorgenommen, diesen Herbst noch einmal aufzubrechen, um eine solche Jagd selbst verfolgen zu können.

Über die Gebiete weiter im Peristera ist mir kaum etwas bekannt; es heißt, dort lebten neben einigen anderen Völkern nur wenige Menschen, und alles sei Wald.

Die zwischen den Schwestern und der Küste gelegene Region machairisch des Ervanotals ist durch überwiegend parallel zur Küste verlaufende Hügelketten gekennzeichnet, getrennt durch mehrere Leqoj breite Täler und Tiefebene, deren Niveau langsam ansteigt, je weiter man sich von der Küste entfernt. Die sanften Hügel sind überwiegend von dichten Wäldern bedeckt, während die Täler größtenteils für Ackerbau und Viehzucht, häufig in Verbindung mit Obstbau, genutzt werden. An einigen steileren, sonnigen Hängen wird auch Wein angebaut. Durch die traditionelle Wiederaufforstung der ältesten Felder liegen die meisten Dörfer in wachsenden, unregelmäßigen Waldringen; nach etwas mehr als einer Generation sind die ersten Bäume des innersten Rings "reif". So finden sich auch in den Tälern kleine Wälder, meist ausschließlich gute Nutz- und Edelhölzer wie Kirsche, Walnuß und Korkulme, an feuchteren Stellen Roter Jusedaro, Erle und Arboviva. Auch der Zuckerahorn ist für Aufforstungen sehr beliebt, weniger allerdings wegen seines Holzes als wegen des Saftes. Dieser weist eine ähnliche Süße wie Honig auf, bleibt jedoch weit länger flüssig; auch im Aroma unterscheidet er sich deutlich. Ein nach einem speziellen Rezept ausgekochtes Gemisch von Honig und Zuckerahornsafte ersetzt den hiesigen Bauern das Salz beim Konservieren von Obst- und Beerenmus. Dieses gesüßte Mus wird gern auch als Brotaufstrich gegessen. Das genaue Rezept der Mischung von Honig, Ahornsafte und anderen Ingredienzien ist in der Regel ein Familiengeheimnis.

Neben Holz liefern die zahlreichen kleineren Siedlungen des Machairas und Klados vor allem rohen Hanf und Flachs sowie die feine Wolle der Vicunoj an die Märkte von Qassim. Die Vicunoj sind recht seltsame Tiere, in manchem ähneln sie Hirschen, in anderem Ziegen. Sie besitzen jedoch keine Hörner oder andere Auswüchse am Kopf, der im übrigen mehr dem eines Maultiers mit geschwollener Unterlippe und Hirschohren ähnelt. Dafür aber besitzen sie das feinste, seidigste Fell ; ihre langen, glatten Haare schützen sie des Winters vorzüglich, ohne im Sommer wie das Vlies des Schafes zu sehr zu wärmen. Allerdings werden sie ohnehin jedes Frühjahr geschoren ...

Zu den wertvollsten Hölzern der Binnenwälder zählen Silberzeder, Blattulme, Korkulme, Stein- und Feuereiche, Rieseneibe, Esche und schließlich der riesige, angeblich bis zu 60 Mannslängen hohe Sekono oder Rotholzbaum, der aber hier wesentlich seltener vorkommt als auf dem Arbarücken.

Die machairische Küstenregion

Auch nachdem sich der Küstenverlauf ab der Mündung des Ervano wieder nach Machairas wendet, bleibt die Küste überwiegend felsig; Sandstrände sucht man hier vergeblich. Wenige Leqoj vor der Grenze zu Bouraghard jedoch wird der Meeresboden wieder flacher, und weit vor der Küste liegende kleine Inseln, Riffe und Sandbänke, häufig mit ausgedehnten Tangwäldern auf der Landseite, bieten Lebensraum für Seeottern und Robben.

Das dicht bevölkerte Ervano-Tal, von dem ich Euch schon mehrfach berichtet habe, bietet die besten Böden für die Landwirtschaft in der ganzen Region. Es folgt dem Fuß des Arbarückens auf dessen machairischer Seite, und bot uns einen bequemen Weg für die Rückreise. Im Landesinneren ist das Klima am Fuß des sich immer weiter verbreiternden Arbarückens eher trocken, was den Korn- und Weizenanbau begünstigt, während im regenreicheren Delta mit seinen fruchtbaren Böden der Gemüseanbau vorherrscht. Wie ich Euch ja schon berichtet habe, wird dieses meist per Schiff nach Qassim gebracht, da so die Frische besser bewahrt werden kann. Ophisch und anthisch des Deltas ziehen sich Terrassenfelder, immer wieder von Waldresten unterbrochen, die Hänge hinauf, manchmal durchbrochen von Schluchten mit kleinen Wildbächen; in einigen finden sich recht gute Weingärten. In den höheren Lagen herrscht die Weidewirtschaft und der Obstbau vor.

Das dem Arbarücken gegenüberliegende Ufer des Ervano-Tals steigt wesentlich sanfter an; in Küstennähe trifft man hier auf große Obstbauanlagen, die allmählich in Weideland übergehen. Entlang der weiteren Küste beherrschen weite Wälder, gelegentlich unterbrochen von riesigen Weideflächen, das Bild. Die Küstenwälder werden hier vor allem durch verschiedene Laubbäume wie Ulmen, Buchen, Nußbäume, Linden, Wildkirschen, Maronj und Kastanoj geprägt, dazwischen auch einige Marozedern, Eschen, Eichen und Eiben. Eher selten findet man auch eine vom Silberbart befallene Weißbirke oder Purpurweide.

Die meisten Dörfer liegen am Ufer eines der zahlreichen kleinen Flüsse, umgeben von oft nur schmalen Ackerflächen für den Eigenbedarf, aber auch den Anbau des vielgerühmten Qassimleins. Eine mehrfach unterbrochene, niedrige Hügelkette mit dicht bewaldeten Höhen, die nirgends mehr als 180 ps erreichen, zieht sich in etwa 3 bis 6 Lq Entfernung längs der Küste hin. In den dahinterliegenden, geschützten Tälern wird vor allem Hafer, Korn und Roggen angebaut, in den für Getreide weniger geeigneten Lagen ist Hanf das Hauptprodukt. Daneben finden sich große Obstbaugebiete um die größeren Siedlungen. Das größte dieser Täler ist das Cartino-Tal, durch das sich die Handelsstraße nach Bouraghard zieht - wobei ich allerdings anmerken ist, daß von einer Straße zu sprechen wohl übertrieben ist. Zu Beginn des Weges im Ervanotal ist der Weg noch ordentlich befestigt, streckenweise sogar gepflastert, nach wenigen Leqoj den Cartino hinauf wird er aber zu einem einfachen Karrenweg. Dort, wo ein Bach nicht in einer Furt überquert werden konnte, sondern eine halbwegs ordentliche Brücke notwendig machte - die meisten sind aus Holz - entstand meist eine kleine Siedlung mit einer Herberge und einem Mittstall; zu ihrer Lizenz gehört auch die Pflicht, den Weg auf einen Leqo in jeder Richtung zu warten und zu pflegen.

Daß sie dies ordentlich tun, darauf wird wieder stärker geachtet, seit die Gesellschaft zum Esel den Handel über Land neu belebt hat. Sie fordert auch

lautstark den ordentlichen Ausbau des Wegs über die ganze Strecke, der Rat sträubt sich aber noch etwas, die nötigen Gelder zur Verfügung zu stellen - schließlich mache es wenig Sinn, selbst eine prächtige Straße zu pflastern, die dann am Grenzpfosten, weit entfernt vom nächsten Handelsort, in einem Schlammlloch ende. Erst müsse man daher zu einer diesbezüglichen Einigung mit den Nachbarstaaten kommen.

Ich denke, diese Aussage wird Euch durchaus bekannt vorkommen; so will ich damit für diesmal enden.

Wendepunkt der Zeiten

Elyandra, die *Stimme der See* in den Jahren kurz vor der Großen Schlacht, saß gedankenverloren auf den *Stufen des Mannannan*, jenen Stufen aus weißem Marmor in Allennos, die direkt ins Meer führten. Die letzten Strahlen der untergehenden Sonne tauchten ihre silbrige Haut und ihr helles Haar in ein fast unwirklich wirkendes rötliches Licht. Verspielt tanzten ihre Haare mit dem Abendwind. Doch die Sorgenfalte auf ihrer Stirn störte das friedliche Bild und erinnerte daran, wie bitter und gefährlich diese Zeiten waren, in denen der Sturm des Chaos und die Brandung der Finsternis drohten, die starken Mauern der Ordnung und des Lichts zu zerstören, die Denalgê im Lauf der Jahrtausende errichtet hatte. Wahrlich mächtig waren diese Mauern, doch allmählich begannen sie unter der Beharrlichkeit des Feindes zu bröckeln.

"*Wie lange noch?*" fragte Haryan zaghaft. Die Novizin war so jung, daß sie kaum der Kindheit entwachsen war. Aus ihr unbegreiflichen Gründen hatte Elyandra angeordnet, daß sie stets in ihrer Nähe zu sein habe. Anfänglich war sie sehr scheu gewesen, doch nach und nach lernte sie, daß *die Stimme der See* Fragen nicht übelnahm. Und so wagte das Mädchen nun, all ihre Ängste an die Frau zu richten, die alles zu wissen schien. "*Wie lange werden wir dem Sturm noch trotzen können, ehrwürdige Ylyana?*" fragte Haryan. Als Elyandra antwortete, huschte ein Lächeln über ihr Gesicht, das so geheimnisvoll war wie die verborgenen Schätze der Inseln, die schon vor Jahrtausenden in den Tiefen des Meeres versunken sind. Gleichzeitig barg ihre Stimme die tiefe Traurigkeit derer, die genau wissen, was einst von den Strudeln des Vergessens verschlungen wurde und was die Stürme der Zeit noch mit sich reißen werden: "*Nicht mehr lange, mein Kind, nicht mehr lange. Dann wird Denalgês Kraft aufgebraucht sein.*" Als sie Haryans entsetztes Gesicht sah, antwortete *die Stimme der See* mit einem Lachen, das dem entfernten Rauschen des Meeres glich: "*Keine Angst, mein Kind. Denalgês Kraft wird sich dem Ende neigen, und die Große Schlacht wird unausweichlich kommen. Doch in dieser Zeit der Dunkelheit werden wir aus Reserven schöpfen, die wir längst vergessen hatten. Du weißt, mein Kind, mir ist die Gabe der Vorsehung gegeben*", und während

sie sprach, verlor sich Elyandras Stimme für einen Moment in den Weiten des Ozeans. Dann kehrte sie zurück, und ihre Worte waren so machtvoll wie sie ruhig gesprochen wurden: *"Tek-Reth wird wiederkehren."* - *"Der Bote des Wandels?"* fragte Haryan atemlos. Zahlreiche Legenden rankten um den geheimnisvollen Tek-Reth, den *Boten des Wandels*, den man auch den *Bruder des Sturms* nannte. Das letzte Mal war Tek-Reth in Analgar aufgetaucht, vor fast zwei Tausend Jahren, doch es war prophezeit worden, daß auch er immer wiederkehren würde, so wie Ylyana immer wiederkehrte, bis beide ihr Schicksal erfüllt hatten. Die Legenden sagten, daß Tek-Reth aus Ylyana geboren wird, wie er auch nach seinem Tod wieder in ihr aufgehen wird. Stets aufs Neue. So wie die Sonne jeden Tag morgens am Horizont aufgeht und abends in ihm untergeht.

"Ja", hauchte der Wind, der Elyandras Stimme war, *"Tek-Reth wird wiederkehren."* - *"Und?"* fragte Haryan, *"was wird er tun?"* - *"Ich weiß es nicht"*, antwortete die *Stimme der See*, *"die Große Schlacht ist ein Wendepunkt der Zeiten. Nicht einmal die Götter wissen, wie sie enden wird. Alle Wege sind offen. Es ist unser Handeln, das die Zukunft bestimmen wird. Und in Tek-Reths Händen liegt das Schicksal Vieler. Sein Schicksal ist, daß er sich entscheiden muß. Frei und ungebunden. Denn sein Wille ist wahrhaft frei. So frei, wie es nur der Sturm sein kann. Und seine Entscheidung wird einen Umbruch der Zeiten mit sich bringen. Diese Freiheit ist es, die ihn immer wieder in den Wahnsinn zu treiben droht."* Die Furcht schnürte Haryan die Kehle zu, doch sie wagte eine letzte Frage: *"Warum erzählt Ihr mir das, ehrwürdige Ylyana?"* - *"Weil"*, sprach die *Stimme der See*, und der Wind umstreichelte sanft Haryans Wangen, als wolle er sie darüber trösten, was sie gleich erfahren würde, *"weil ich zwar nicht sehen kann, wie sich Tek-Reth entscheiden wird - eine freie Entscheidung kann nicht vorhergesehen werden. Aber es gibt nur eine begrenzte Zahl von möglichen Wegen, die Tek-Reth einschlagen kann. Ich kann sehen, was jeweils geschehen wird, wenn er einen dieser Wege einschlägt. Tek-Reth hat die Wahl: Er kann Meer befreien und ihm wieder zu der Einheit mit und Stellung unter den anderen Prinzipien Ænes verhelfen, in der es einst war. Oder er kann versuchen, Denalgê zu retten. Doch tut er dies, wird Allennos im Meer versinken, Tek-Reth wird untergehen, und der ewige Kreis beginnt von vorn."* - *"Aber warum? Warum erzählt Ihr mir das, ehrwürdige Ylyana?"* - *"Weil"*, sprach die *Stimme der See*, und das Gewitter der Wahrheit entlud sich über Haryan, *"weil ich an seiner Seite stehen werde. Und wenn er untergeht, werde auch ich untergehen. Doch ich werde wiederkehren, wie ich immer wiedergekehrt bin. Aber wenn sich Tek-Reth für Denalgê entscheidet, werden wieder die Fanatiker kommen, die das Mannannan leugnen. Erneut wird man uns verfolgen. Abermals wird die Erinnerung unterdrückt werden, wie sie schon so oft unterdrückt wurde. Aber ich **muß** mich erinnern, damit ich meine Bestimmung erfüllen kann. Und deshalb müssen unser Glaube und unsere Erinnerung gerettet werden. Und du, Haryan, wirst die Erinnerung*

weitertragen, denn die Tochter deiner Tochter wird dem Kind leben schenken, das meine Seele tragen wird, sollte Allennos im Meer versinken." Die Schwärze der Nacht, die mittlerweile eingefallen war, verschwamm mit der Schwärze der Ohnmacht, die Haryan ergriff, denn sie wußte, daß Elyandra Wahrheit sprach.

(Allennos (Denalgê), ca. 15 v. P.)

Wanderer kommst Du nach Varr.... (2)

Ich war eingekehrt in einer Gaststätte mit dem passenden Namen „zum lachenden Etroren,, Der Besitzer wurde von allen nur Karti genannt und schien bereits früh morgens mit einem Lächeln aufzustehen. Mir war solche Art von Fröhlichkeit am Frühstückstisch unheimlich, abends genoß ich die Atmosphäre in der Gaststätte umso mehr. So setzte ich auch heute Morgen meine Erkundung dieser prächtigen Stadt fort.

Anders als meine Ankunft vermuten ließ, war das Klima in dieser Gegend gar nicht so übel, zumindest der Ophis Varrs wurde im Sommer mit reichlich Sonnenschein beschenkt. Im Gegensatz dazu sollte an der Küste im Machairas ein kalter, unwirtlicher Wind herrschen. Dort wo nur kleinen Garnisonen der Schneelöwengarde eine einsame Wacht hielten. Eine Wacht gen Machairas, dort wo das kalte Grauen aus den Eislanden drohte. Die Verfluchten des Eisigen führten dort ihr grausames Regime und höhnten dem Leben wie dem Tode. Oder auch der Heiligkeit des Kreislaufes, wie man hier in Varr zu sagen pflegte. Aber das war kein Thema, dem man sich an diesem wunderschönen Morgen widmen sollte, dachte ich zumindest. Ich trat auf die Straße und bewegte mich Richtung Altstadt. Mein Ziel war der große Marktplatz.

Die Straßen waren sauber und die weißen Häuserwände wirkten gepflegt. Über den Türen konnte man überall Löwenfratzen sehen - mit aufgerissenen Mäulern und weit heraushängenden Zungen - welche die Häuser vor bösen Geistern und vor dem Hauch des Eisigen schützen sollten. Hier im etrorischem Stadtteil hörte man ein Stimmengewirr, bestehend aus Varrisch, Etrorisch und Langurisch. Während zuerst die etrorischen Zungen überwogen, nahm das Varrisch zu, je mehr man sich der Altstadt näherte. So erreichte ich auch schon die alte oder auch innere Stadtmauer. Das Peristerator ist wie es früher üblich war, noch vollständig aus Holz. Zur Linken und zur Rechten kann man zwei Schutzpfähle sehen, beide aus Holz, etwa 30 Ellen (über zehn Meter) hoch und mit reichhaltigen Schnitzereien versehen. Köpfe von Sagengestalten, wie Drachen, Kobolden, Leöningdask und Zwergen wechseln sich ab mit den immer wiederkehrenden Löwenköpfen (zugegebenermaßen schwer zu unterscheiden von den Leöningdask). Die Holztore sind mit Schnitzereien versehen, welche Geschichten aus einer längst vergangenen Zeit erzählen. Wie ich mittlerweile erfahren hatte, haben sich die Künstler von den Ruinen tief im Inneren der Insel inspirieren lassen und sie mit eigenen Interpretationen angereichert. Aber nun waren auch die Künstler schon längst vergangene Geschichte und es kostete

einige Anstrengung die Tore für kommende Generationen zu erhalten. Kopien befanden sich aber schon lange in der Universität im großen Tempel. Ich hatte schon einen Tag mit der Deutung der Bilder verbracht. Sie erzählten die Geschichte eines längst vergangenen Volkes, den Leöningdask, einer Art Löwenmenschen. Nach der Art der Bilder eine recht kriegerische Geschichte, gegen das Unleben und dessen Verfemten - Menschen und andere Wesen, welche längst in die Hallen Anurs hätten einkehren sollen, aber ihre unsterblichen Seelen der bloßen Existenz geopfert hatten. Schließlich ihr Ende, wie ihr großes Heer von dem Eisigen und seinen Dämonen Krill und Xyrt in eine Falle gelockt und zu ewiger Verdammnis verflucht wurde. Anur, so stand dort zuletzt in alten Varrisch, hatte aber die seinen nicht vergessen und würde ihnen eine letzte Aufgabe und dann wieder ewige Zuflucht gewähren.

Was immer das auch heißen möge. Zumindest in alten Zeiten mußten die Varrask ein sehr abergläubisches Volk gewesen sein. Irgendwie schien mich dieses Thema heute morgen nicht loslassen zu wollen - Merkwürdig!

So hatte ich auch schon, völlig in Gedanken versunken, den Marktplatz erreicht. Schade, eigentlich hatte ich mir heute ja die verzierten Fassaden der Altstadt näher anschauen wollen. Dann halt nächstes Mal....

Der Marktplatz war voller Leben, Händler boten ihre Waren feil und Interessierte gingen von Stand zu Stand. Zur großen Brücke hin befanden sich, wie man unschwer riechen konnte, die Fischhändler. Zur rechten fanden sich allerlei Fleisch.- und Gemüsehändler, Mühler, welche Brot und allerlei andere Backwerke anboten. Aber mir stand nicht der Sinn nach Nahrung, ich wollte sehen welche Kleidungs- und Kulturgüter Varr zu bieten hatte. So wandte ich mich zur Linken.

Zuerst fielen mir die wunderschönen Felle auf, welche die Jäger aus dem Landesinneren den Käufern präsentierten. Da waren die weißen Felle der Schneelöwen, ebenso wie beigen Berglöwenfelle. Der Jahreszeit entsprechend fanden sich nur wenige Winterfelle darunter und jene waren meist von minderer Qualität. Aber selbst ein schlechtes Winterfell eines Schneelöwen würde in meiner Heimat so manchen in helle Begeisterung versetzen. Mit voller Mähne, als Kapuze waren sie wahrhaft prächtig anzuschauen. Da freute ich mich fast auf den Winter um die Schneelöwengarde in ihrer Winterkleidung bewundern zu dürfen. Leider war es in Varr anderen als der Stadtgarde verboten, ein Löwenfell mitsamt Mähne tragen zu dürfen, aber auch so, wäre dieses Privileg wohl nur den sehr reichen vorbehalten gewesen. Die Löwenjagd war außerordentlich streng reglementiert und der Großteil ging wie bereits erwähnt an die Stadtwache, ebensolches galt für die Berglöwen und die Tempelwache. Die Tempelwache tat vornehmlich auf den Wehrtürmen Dienst, welche die Zufahrt zur Stadt bewachten. Sie bedienten die mächtigen Katapulte und Ballista. Nur mit Mühe konnte ich mich von den Löwenfellen fortreißen, zumal mir ein wunderschönes Winterfell eines Schneelöwen in die Hände gefallen war, das hätte mir im Winter Wärme gespendet und sicher vorzüglich gekleidet.

Ach was soll's ohne Mähne und überhaupt, ich hätte es mir eh nicht leisten können.

Schon zog mich ein Stand mit Stoffen in seinen Bann. Nicht irgendwelche Stoffe, nein einen Stoff wie diesen hatte ich an noch keinen anderen Ort gesehen. Hier in der Stadt war er mir zum ersten Mal an den vereinzelt, schwarz verummten Varrask aufgefallen, dann hatte ich ihn auch bei einigen der reicheren Bürgern gesehen. Aber hier bot sich mir zum ersten mal die Gelegenheit, dieses Tuch zu berühren. Hätte ich es nicht selbst gefühlt, ich hätte es nicht geglaubt, das Tuch war überaus weich, dabei fühlte es sich kühl und irgendwie feucht an, ja es glänzte auch derart, trotzdem war es trocken und es schmiegte sich an die Haut. Das Gefühl hatte etwas von der zarten Berührung einer Frau und eine zugegebenermaßen erotische Wirkung ging von dem Tuch aus. Wie mochte es sein, vollständig in dieses Tuch gehüllt zu sein? Varrer Seide wurde es genannt, es soll, wenn ich das richtig verstanden habe, aus kleinen Raupen gewoben sein, etwas was mir sogleich etwas von meiner anfänglichen Begeisterung nahm.

Ich ging vorbei an einem Stand mit Pfeifen und anderen Utensilien, welche zur Einnahme einer Pflanze verwendet wurden, die allgemein als Snördingskäkkanur bekannt war. Ich hatte bereits im lachenden Etroren Kontakt mit diesem Genußmittel bekommen. Es war interessant, hatte sich für mich aber noch nicht wirklich als Alternative zu Met oder Wein erwiesen. Die Blätter dieser Pflanze waren geformt wie eine vielgliedrige Hand, ohne einen Handteller versteht sich. Ihr Harz war es, was zumindest bei Menschen einen berausende Wirkung hatte. Die Varrer hatten aus dem Genuß dieser Pflanze eine Kunst gemacht, aber dazu bedarf es eines eigenen Berichtes. Doch wer bin ich, daß der Eindruck entstehen mag, ich würde ein Rauschmittel anpreisen.

Also weiter, ich gelangte schließlich an einen Stand mit Gewürzen und Kräutern, zu meinen erstaunen wurden hier auch Perlen angeboten. Neugierig betrachtete ich eine. Auf meine Frage antwortete die Kauffrau, daß es sich hierbei um eine Perle Anurs handele, seine Einnahme würde meine unsterbliche Seele bewahren, würde ich innerhalb der folgenden Monde sterben. Nimmer mehr sei es dann dem Eisigen möglich, meine Seele zu Bannen und dem heiligen Kreislauf zu höhnen. Fjölhardt Trondtanur, der Hohepriester Anurs persönlich hätte sie geweiht und sie stamme aus Anurs Grotte, wo Horcan schiffe. Welch ein Wertvolles Kleinod und tatsächlich, es war leider nicht erschwinglich für mich. Beinahe 80 Perlries (ca. 1 GS) verlangte sie dafür.

Während ich noch das Kleinod begutachtete bemächtigte sich meiner ein ungutes Gefühl und wie zur Bestätigung verdunkelte sich der Himmel. Ich schaute mich um, offensichtlich war ich nicht der einzige, dessen Seelenaug Unheil wahrgenommen hatte. Beim Fischmarkt entstand Unruhe, die Leute drängten zur Brücke und zur Ufermauer, etwas oder Jemand kam von Meer her in die Stadt. Was immer es sein mochte, es lag nichts gutes in der Luft. So machte auch ich mich auf, zu ergründen, was sich dort näherte. Mütter, welche

eilig ihre Kinder fortbrachten kamen mir entgegen. Sorge zeichnete sich auf ihren Gesichtern ab. Als auch einige shetolander Flüchtlinge den Uferbereich angsterfüllt verließen, ahnte ich bereits, was ich erblicken würde - und tatsächlich, als ich mich bis zu der Brücke durchgerungen hatte sah ich einige Schiffe mit dem Banner Shetolas. Versenkt sie doch einfach wünschte ich mir, als sie den letzten der Wehrtürme passierten, aber sie hatten bereits die Meeresinspektion durchlaufen und waren eingelassen worden. Sollte das die Neutralität einer freien Handelsstadt sein, oder handelte es sich hierbei nicht um unglaubliche Dummheit!

Ich stand mittlerweile ganz oben auf der Brücke. Gerade überlegte ich mir, ob ich nicht lieber von hier verschwinden wollte, als meine Aufmerksamkeit zur linken gelenkt wurde. Die großen Tempelpforten schwangen auf. Normalerweise wurden nur kleine Türen innerhalb der übergroßen Pforten benutzt, aber hier sollte wohl etwas besonderes geschehen. Mit Sichelspeeren bewaffnete Schneelöwenkrieger strömten aus dem Tor. Es mußten deutlich über Hundert dieser Krieger. Dann folgten auch schon einige Krieger der Berglöwengarde, bewaffnet mit varrer Langbögen, welche hier in der Stadt eher ein seltener Anblick waren. Die Krieger räumten einen breiten Pfad Richtung Hafen von dem gaffendem Publikum. Die Bogenschützen suchten sich Position an erhöhten Stellen. Mir war das Ziel dieser Aktion recht schnell klar, sie wollten einen Teil des Hafens mit freien Liegeflächen für die einlaufende Flotte absperren. Dann verließ auch schon eine unheimliche Prozession den Tempel. Vorneweg gingen Krieger der Tempelgarde in ihren Berglöwenfellen, aber bewehrt waren sie mit etwa sieben Ellen (fast 2,50m) langen Stangen. Einer von Ihnen trug eine Standarte, ein goldener Löwenkopf von der Größe eines lebenden Berglöwen prangte an der Spitze, in der Stirn des Löwen war eine große schwarze Perle als Symbol für das Seelenauge eingelassen. Unter dem Löwenkopf befand sich ein schwarzes Tuch, welches mit goldenen varrischen Lettern beschrieben war. Ich konnte die Schrift von hier aus leider nicht lesen, konnte aber später in Erfahrung bringen, daß es sich hierbei um die persönliche Standarte des Hohepriesters Anurs handelte. „Auge Anurs“, so stand da und weiter „Hüter des heiligen Kreislaufes“, Links und rechts vom Standartenträger stand jeweils ein Krieger mit einem übergroßen Sichelspeer aus edlem schwarzen Holz und Gold. Diese beiden Sichelspeere waren viel zu groß, um wirklich als Waffe geführt werden zu können, so dachte ich zumindest, also sollten sie lediglich Symbolik darstellen. Hinter den Kriegern der Berglöwengarde kam eine Gruppe von mindestens fünfzig Varrask, oder auch Kinder Anurs. So viele Varrask gleichzeitig hatte ich bisher nicht zu Gesicht bekommen. Und wenn ich die Reaktion der Varrer in meiner näheren Umgebung richtig wahrnahm, schien es ihnen ebenso zu gehen. Die Varrask waren vollständig in schwarze Seide gekleidet und strömten einen zugegebenermaßen unangenehmen Geruch aus. Das lag am Saft der Dröhnanurs, wie ich später ebenfalls erfuhr, mit dem die Seide zusätzlich

behandelt wurde. Die Varrask sahen aus wie lauter kleine Pyramiden mit runder Basis, oder auch wie ungekrümmte Dornen. Sie trugen spitze Kapuzen, mit einer einzelnen eingenähten Perle wo sich die Stirnmitte befinden mußte. Das Gesicht selber wurde durch einen dichten Schleier verborgen. Die Ärmel waren weit und verbargen die Hände vollständig. Dort wo doch mal eine Hand hervorluchte, konnte man ebenfalls schwarze Handschuhe erkennen. Der Rock weitete sich von den Ärmeln bis zum Boden, wo er einen Durchmesser von etwa 6 Ellen (2,10 m) hatte. Er mußte wohl von irgendetwas gespannt sein, um derart seine Form zu halten und bei jeden Schritt zu wippen. Der feine Stoff berührte dabei fast ständig den Boden. Fjölkhartd Trondtanur persönlich war in der Prozession, er war unschwer zu erkennen an dem Sichelspeer den er trug. Die Sichelspeere waren von ähnlicher Art, wie die welche die beiden Bergglöwengardisten vor ihm trugen. Sie schien noch etwas größer und sowohl die Stange aus Holz, als auch die Schneide aus Gold schienen reichlich verziert zu sein. Fellstreifen schmückten diese prächtige Waffe. Die restlichen Varrask trugen lediglich geschwärzte Stangen aus Holz, diese waren ebenfalls mit Fellstreifen und Schnitzereien geziert.

Die Prozession erreichte den Hafen vor den einlaufenden Schiffen. Dort verharrte sie Regungslos. Bei einigen Kriegern der Stadt- und Tempelwache konnte man leichte Anzeichen der Nervosität wahrnehmen. Die Varrask selbst standen scheinbar ruhig da und beobachteten die Anlegemanöver der Schiffe. Ein beruhigendes Gefühl ging von dem Verhalten dieser Gruppe aus und griff auf alle Anwesenden einschließlich der Gaffer über. Umso wunderbarer war es anzuschauen, daß die Shetolaner ob dieses merkwürdigen Spektakels eine gewisse Nervosität ergriff. Die Schiffe fehlten beim Anlegen an die Hafenanlagen und behinderten sich in der Folge gegenseitig beim manövrieren. Immer wieder konnte man sehen, wie vereinzelt Köpfe der Matrosen sich kurz in Richtung der wartenden Varrask wandten, bevor sie sich wieder auf ihre Arbeit richteten. Mir selbst waren die Varrask bisher immer unheimlich gewesen. Auch schreckte mich der Gedanke daran, daß eine tödliche Seuche ihren Körper befallen haben soll und das sie deshalb diese Kleidung zum Schutz der Anderen trugen. Doch Heute ging von ihnen ein Gefühl der Sicherheit aus und nun leuchtete es mir ein, daß hier in dieser Stadt gesunde Menschen frei von Furcht neben diesen Gestalten lebten. Ich hätte nie gedacht, daß ich mich im Angesicht zu dem Grauen aus Shetola würde sicher fühlen können. Zu grausig waren doch die Berichte aus Shetola und wurde nicht auch von Kannibalismus geredet? Nun verstand ich auch die scheinbare Sorglosigkeit der Varrer Bürger in unmittelbarer Nähe zu dem Schatten des Eisigen. Anurs Hand wachte über diesen Ort und schützte die seinen. Gepriesen sei Anur! So wuchs eine Zuneigung zu einem Gott, welcher bisher eher ein ungutes Gefühl bei mir hinterlassen hatte.

Das erste Schiff hatte nun angelegt und die weiteren folgten. Die Bergglöwengarde senkte ihre Stangen und hielt damit die Shetolaner, welche nun

in dichtgedrängten Gruppen die Schiffe verließen auf Abstand zu den Varrask. Als sich einer der Shetolaner als Sprecher der Flotte zu erkennen gab, setzte sich Fjölkhart Trondtanur mit vier anderen Varrask, zwei zu jeder Seite, in Bewegung. Die Krieger der Berglöwengarde öffneten eine kleine Lücke in ihren Reihen, in die das Auge Anurs trat. Seine vier Begleiter ergänzten die Phalanx der Stangen und hielten so die Delegation Shetolas auf gebührendem Abstand. Laut sprachen Fjölkhart und der Händler Shetola miteinander, doch hier auf der Brücke konnte man nur Wortfetzen wahrnehmen.

Ich versuchte mich in Richtung Hafenanlage durchzudrängen, was nicht einfach war, denn ich war nicht der Einzige der Schaulustigen gewesen, der versuchte, näher an das Geschehen heranzukommen, um vielleicht ein paar Worte erhaschen zu können. Nach einigem drängen, schubsen und zwängen hatte ich jedoch mein Ziel erreicht. Ich hatte die Kette der Schneelöwenkrieger erreicht, welche den Schauplatz abriegelten und war lediglich sechzig Ellen (etwa einundzwanzig Meter) vom Ort des Geschehens entfernt. In der Zwischenzeit hatte die ganze Flotte der Eisigen angelegt. Krieger der Berglöwengarde waren auf die Schiffe gestiegen und durchsuchten diese. „Mögen sie einige der verfluchten Seelen finden, damit sie ihren Seelen Frieden gewähren können! Anur schütze die Heiligkeit des Kreislaufs!“, sagte einer neben mir. Ansonsten sprach keiner ein Wort, alle lauschten angestrengt dem Gespräch. Es war offensichtlich beabsichtigt, daß wir zuhören konnten, denn Fjölkhart sprach ausgesprochen laut und deutlich und wandte seinen Kopf dabei immer wieder in Richtung des Publikums. „Gut, Eure bitte sei erfüllt. So ihr keine gefluchte Seele an Bord Eurer Schiffe habt, gewähre ich Euch den friedlichen Handel. Ich werde ihn auch in Zukunft gewähren, denn nicht zu fürchten haben wir Euch, sind wir doch geschützt von Anurs treuer Hand. Die Stadt jedoch dürft ihr nicht betreten, denn ihr billigt die Lästerung des Lebens wie des Todes. So stelle ich Krieger der Stadtwache ab, um Eure Schiffe zu wachen und um Eure Schritte zum Markt und zurück zu begleiten!“, Ich konnte die Antwort des Shetolaners nicht vernehmen, denn er schien kein Interesse daran zu haben, dem Publikum seine Worte zukommen zu lassen, oder war er einfach zu sehr eingeschüchtert von seinem gegenüber? Zumindest stand er stolz und aufrecht. Auch wirkte er vielmehr wie ein normaler Mensch, als ich es mir vorgestellt hatte. Irgendwie hatte ich ja doch die bleiche Fratze eines Totenkopfes erwartet. Eigentlich seltsam, zumal ich erst hier in Varr erfahren hatte, daß es Xnum (dessen Name man hier nicht nennt) war, dem in Shetola geopfert wurde. Hier im Lande Anurs wurden jene jedoch geflucht und man suchte, ihnen die Maske zu entreißen!

Während ich noch darüber nachsann, drehte sich Fjölkhart das Auge Anurs, um sich wieder in den Tempel zu bewegen. Doch plötzlich inmitten seiner Bewegung hielt er inne. Ich blickte direkt auf seinen Gesichtsschleier und die weiße Perle in Höhe seiner Stirnmitte schien mich geradezu zu fixieren. Ich spürte seine Blicke über mich gleiten, spürte wie er mich abschätzte. Warum er jedoch ausgerechnet auf mich, inmitten dieser großen Menschenmenge,

aufmerksam geworden war, konnte ich nicht sagen. Ich kam mir plötzlich unsagbar klein und unbedeutend vor und ich fragte mich, wie der Shetolaner diesem Gefühl derart lange und aufrecht stehend, hatte standhalten können. Nun ja, er war es gewohnt zu befehlen, aber ich....

Als er schließlich seinen Blick von mir abwandte – es kam mir vor wie eine halbe Ewigkeit – durchfuhr mich kleines Häufchen Elend ein Gefühl der Erleichterung. Ich erinnerte mich wieder des Atmens. Doch zu früh, stockte er mir doch bereits wieder, als ich sah, wie das Auge Anurs seinen Kopf im gehen einem seiner vier Begleiter zuwandte. Dieser dann ebenfalls in meine Richtung blickte, nickte und sich schließlich in meine Richtung wandte. Der Rest der Prozession schloß sich Fjölkhart Trondtanur an und setzt sich Richtung Tempel in Bewegung. Ein Teil der Schneelöwengarde blieb als Wache bei den Schiffen aus Shetola und vier Berglöwengardisten schlossen sich dem Varrask an, der weiterhin direkt auf mich zuhielt. An einigen Stellen lösten sich die Reihen der Schaulustigen bereits wieder auf, nur in meinem Umkreis rührte sich niemand. Ich hatte plötzlich das Gefühl, als wäre ich jetzt Objekt der Begierde der anwesenden Gaffer. Meine Beine zitterten und drohten mir den Dienst zu versagen. Die vier Krieger stoppten direkt vor mir und hielten mir die Stangen an die Brust, der Varrask trat in ihre Mitte. Nun gab es keinen Zweifel mehr, ich war gemeint.....

Ein Geschichtsschreiber aus Ranoth berichtet

Kaum die Götter den DUL besiegt, noch nicht einmal sein Blut erkaltet. Da senkte sich eine schier endlose Dunkelheit und Verzweiflung über unser geliebtes Vaterland. Seth den wir angebeteten hat zusammen mit Xnum und Zardos den von uns für den Führer der Finsternis gehaltenen DUL erschlagen. Die Lehre von Will O'Eiser unserem Anführer war durch die Realität Lüge gestraft worden. Und Ranoth unser geliebtes Vaterland befand sich am Rand des Bürgerkrieges. Die Jünger Seths und die Anhänger des DUL stritten um die Macht. Will O'Eiser stand machtlos zwischen den Fronten und im blinden Vertrauen flehte er zu seinem Gott Seth. Dieser befahl ihm alle Anhänger des DUL zu töten. Will O'Eiser gehorchte und führte die Jünger Seths gegen die Anhänger des DUL. Doch das Volk Ranoth wandte sich von beiden ab. Und während sich beide Seiten bis zum letzten Blutropfen bekämpften erhob sich Yaron vom Stamm der Sel und scharfte die Völker Ranoths um sich. Viele hörten seinen Ruf und verließen Will O'Eiser und die Anhänger des DUL. In ihrem blinden Hass aufeinander bemerkten weder Will O'Eiser noch der Anführer der DUL Getreuen ‚Herzog Dolmann‘, daß Yaron sich heranschlich. Weder Will O'Eiser noch Dolman hatte noch einen getreuen Soldaten und als Will O'Eiser Dolman nach langem Zweikampf erschlug und erschöpft zusammensank trat Yaron hinter ihn und erschlug Will O'Eiser.

Die Soldaten und die Völker Ranoths riefen Yaron zum neuen Herrscher aus. Als Titel wurde ihm Herrscher der Völker Ranoths gegeben. Und als Yaron den Titel annahm verschwand die Dunkelheit aus Ranoth und aus Verzweiflung wurde Hoffnung auf eine friedliche Zukunft.

Was die Zukunft uns bringen wird weiß ich nicht. Werden uns die alten Feinde verzeihen oder werden sie uns erschlagen? Und unsere ehemaligen Verbündeten, wie werden sie auf den Wechsel in Ranoth reagieren? Hört mich an ihr Völker Karnicons. Ranoth ist nicht mehr Euer Feind und wünscht nur noch Frieden und seine Ruhe.

Die Völker von Ranoth

Menschen:

Die Menschen Ranoths leben fast ausschließlich an der Küste. Dort leben sie vom Fischfang und von der Jagd. Menschen die es ins Landesinnere gezogen hat verdienen ihren Lebensunterhalt meist durch die Jagd.

Aussehen: Die durchschnittliche Größe liegt bei 160 cm bis 175 cm. Die Haare sind bei allen Menschen ein sehr dunkles grau das manchmal bis zu schwarz reicht. Ihre Haut ist dunkel und sie besitzen zwei unterschiedlich gefärbte Augen. Das eine Auge weist Farbtöne von schwarz bis grün auf während das andere Auge immer in einem tiefen Blau glänzt.

Die Menschen sind die Seefahrer von Ranoth. Mit ihren kleinen Booten fahren sie weit ins offene Meer und liefern mit ihren Fängen die meisten Rohmaterialien nach Ranoth. Mit den Jahren haben die Menschen gelernt alles an einem Fisch zu verwenden. Das Fleisch zum Essen und zum herstellen von Medizin, aus den Häuten werden Kleidung und Rüstung hergestellt und aus den Fischgräten werden viele nützliche Werkzeuge aber auch Waffen hergestellt.

Aus der Not hier im Machairas ist eine feste Gemeinschaft mit den Zwergen Ranoths erwachsen.

Zwerge:

Die Überlebenskünstler aus der Eiswüste. Woher sie nach Ranoth gekommen sind überliefern die Zahlreichen Sagen der Zwerge nicht, nur daß sie vor einem übermächtigen Feind fliehen mußten. Weiter berichten ihre Sagen, daß sie über eine geschlossene Eisdecke hierher fanden und das ihre Feinde die sie verfolgten in dem Eis eingebrochen waren und dort verendeten. Seit damals sehen die Zwerge das Eis als ihren Verbündeten und das rauhe Klima straft all diese die dies nicht glaubten.

Doch auch den Zwergen macht der Nahrungsmangel sehr zu schaffen und wären sie nicht auf die Menschen gestoßen die sie mit Fisch versorgten und ihnen das jagen beibrachten wäre die Geschichte der Zwerge in Ranoth nur sehr kurz gewesen. Doch mit der Zeit lernten die Zwerge in der Eiswüste zu leben und selbst unter diesen härtesten Umständen fanden sie Methoden auch hier

Ackerbau zu betreiben, wobei ihnen ihr natürlicher Trieb zum Graben und Buddeln half.

Nachdem ihre Nahrungsprobleme gelöst waren verbreiteten sich die Zwerge in dem Gebiet das wir heute Ranoth nennen sehr schnell und wurden zu der beherrschenden Rasse.

Dennoch vergaßen sie nie warum sie hier waren und so wurden alle Rassen die auf der Flucht waren vor wem auch immer von den Zwergen aufgenommen. Sogar ihre ärgsten Feinde die Elfen wurden nicht erschlagen sondern aufgenommen.

Elfen:

Die Elfen von Ranoth sind nur von geringer Zahl. Dennoch sind sie die dritt größte Rasse hinter den Zwergen und den Menschen. Aus ihren Reihen kommen die Leute die für den Seelenfrieden der Bevölkerung sorgen aber auch Magier und Jäger bringen die Elfen hervor.

Neben diesen drei Hauptrassen gibt es noch viele verschiedene kleinere Gruppen die aber nur in einzelnen Siedlungen wohnen.

Aus den Geschichtsbüchern von Ranoth

Eine voreilige Knebelung

„Also was ist nun mit ihm?“, fragte der Schankbursche. Gunai, die Fischerin, antwortete ihm nicht. Böse starrte sie auf einen Mann in einem schweren Brokatumhang, der regungslos am Boden lag. Aus seinem Mund ragte ein Gewirr an schwarzen Armen, die sein Gesicht verdeckten und den Umhang mit honiggelben Säften durchtränkten.

Unvermittelt begann der Mann zu husten. Die Arme zuckten rhythmisch, als ob er sie halbbewußt steuerte. Maraks mußte lachen, was auch Gunai ein abfälliges Grinsen entlockte. Maraks war ein Freund von ihr. Außerdem kaufte die Taverne, in der er arbeitete, häufig von Gunais Fang.

„Jetzt nimm ihm schon das Biest aus dem Mund“, sagte Maraks. Gunai sah ihn abschätzend an. „Er hat mich beleidigt. Soll er ruhig noch etwas lutschen.“ Der Fremde würgte und schlug die Augen auf. Sie traten fast aus den Höhlen. Er zappelte und versuchte etwas zu sagen, konnte seinen fleischigen Knebel aber nicht ausspucken.

„Du hast ihn ja gefesselt“, erkannte Maraks. „Du gehst ja wirklich ganz schön hart ran.“ „Er hat mich beleidigt.“ Gunai verzog das Gesicht. „Ich komme am Hafen an und entdecke, daß mir zwei von diesen nichtsnutzigen Viechern schon den halben Fang gefressen haben und dieser Samtschnösel kommt dazu, lacht sich tot, schlägt die Hände über dem Kopf zusammen vor Schadenfreude und da habe ich ihm eine gelangt. Da fiel er um. Tja, und dann dachte ich, jetzt will ich auch mal lachen, hab ihm die Hände zusammengefesselt und ihm den kleineren in den Mund gestopft. Muß ein ganz schönes Großmaul sein, daß er reinpaßt.“

Maraks grinste. „Selber schuld – aber jetzt nimm ihm das Biest aus dem Mund. Gib nur Ärger.“

Gunai knurrte, griff dann aber mit den Handschuhen nach den Armen und riß mit einer kurzen Drehung daran. Der Fremde spie ein Stück schwarzgelbes Fleisch aus und fing zu zetern an: „...seid ja wohl wahnsinnig geworden, ein solch kostbares Stück sinnlos kaputtzumachen, da glaube ich mich schon am Ziel meiner Träume und dann schmeißt ihr Juwelen für Eure blödsinnigen Scherze ins Meer, ich kenne ja den Spruch, daß ein guter Witz mehr wert ist als ein guter Freund aber mit Kostbarkeiten dieser Art macht man keine Witze, glaubt ja nicht, daß ich dafür noch mehr als drei Tausendstel Goldstücke zahle...“ Er begann wieder zu husten.

Die Fischerin sah unsicher zu ihrem Freund und versuchte Goldstücke in Zinnlinge umzurechnen. In Maraks Augen war ein lauernder Ausdruck getreten. „Du würdest für die fast abgerissenen Arme noch drei Tausendstel Goldstücke zahlen?“

„Was...“ Der Fremde spie noch einmal aus. „Die Arme sind fast abgerissen? So ein Unglück! Aber zwei Tausendstel Goldstücke zahle ich trotzdem, ich bin ein gutmütiger Mensch...“

„Und für ein vollständiges Exemplar würdest Du mehr zahlen“; unterbrach ihn Maraks.

„Natürlich!“

„Und für ein größeres vollständiges Exemplar noch mehr.“

„Logisch! Wobei der genaue Preis natürlich Verhandlungssache ist, das kommt auf viele Faktoren an...aber das ist ja immer so, nicht nur bei Kraken...“

„Wieviel Zinnlinge sind das?“, raunte Gunai.

„Zinnlinge? Hier geht es um Silberlinge... wenn nicht um mehr! Willst Du ihm nicht die Fesseln abnehmen?“

Diesmal gehorchte Gunai sofort.

Der Laigü und dem Hamur ihre Abenteuer (7)

HEUTE: DIE TSEDROS PLUID ODER FLUSSZEDER

Die Laigü und der Hamur saßen am See, denn sie hatten da einen Lieblingsplatz nah beim nahen Ende einer Flußzeder-Kette und hatten gegessen. Der Hamur wurde dann immer ganz faul, die Laigü aber unternehmungslustig wie immer und wollte schwimmen gehen. Sie zog sich also aus und sprang in den See. Aber nicht mal damit konnte sie den Hamur locken, der dachte, die kommt schon wieder raus, dann.

Sie kam aber nicht mehr raus. Der Hamur schaute auf den See und sah sie weit draußen, am fernen Ende der Flußzeder-Kette, glaubte er jedenfalls und dann sah er sie gar nicht mehr. Das machte ihn ganz unruhig, denn da draußen war es auch gefährlich. Er sprang also doch schnell rein und schwamm hin und sah, die

Flußzeder hatte sie festgeklebt und sie konnte gerade noch so mit dem Mund über Wasser. Der Hamur ging nicht an die Flußzeder ran, denn das sind komische Bäume und nachher wäre er auch festgeklebt worden. Stattdessen schwamm er ganz schnell an das andere Ufer, wo der Fluß aus dem See rausfließt und grub da alles mehr aus, so daß das Wasser mehr abfließen konnte und der Wasserspiegel von See sank runter und der Hamur schwamm zurück zur Laigü und befreite sie und...

...irgendwie war das alles Schwachsinn. Der Hamur seufzte. Erstmal wäre die Laigü längst ertrunken oder verdurstet gewesen, bis er genug gebuddelt hat. Zweitens wäre sie sauer, wenn er feige wieder fortschwimmt. Drittens geht die Laigü mit ihm gerade gar nicht an den See. Viertens schwimmt sie dann wohl kaum zum fernen Ende der Flußzeder-Kette, denn sie ist leichtsinnig, aber nicht dumm.

Der Hamur seufzte. Es war schwer, die Laigü wieder zu versöhnen, wenn sie mal sauer war. Die Flußzedern konnten ihm dabei jedenfalls nicht helfen. Er mußte sich was anderes ausdenken.

ÜBER FLUSSZEDERN (TSEDROIM PLUID)

Die Flußzeder ist ein Baum, der im Wasser existiert, genauer gesagt im Süßwasser. Der Stamm befindet sich komplett unter der Wasseroberfläche, die Äste mit den Blättern strecken sich in die freie Luft. Die Fortpflanzung erfolgt über lange Samenkapseln, die am Astende nach unten wachsen und sich erst vom Ast lösen, wenn ihr unteres Ende Seegrund oder Flußbett erreicht – dann verwurzeln sie sich und treiben selbst Äste aus. Da Flußzedern den Boden auslaugen, ist es für den Schößling schwierig, sich erfolgreich einzuwurzeln – je größer er ist, desto eher gelingt es. Deshalb wachsen erfolgreiche Schößlinge meist dort, wo das Wasser am tiefsten ist, wo die Samenkapsel also am meisten Startsubstanz enthielt. Kleine Samenkapseln können auch von Fischen verschleppt werden und im seichten Wasser Grund gewinnen. Auf Flüssen bilden sich somit Ketten entlang der größten Tiefe, auf Seen strahlen diese Ketten von Ufernähe auf den See hinaus aus, wobei die Urpflanze am „nahen Ende“ der Kette war, die jüngste, viel größere aber am fernen Ende.

Flusszedern ernähren sich aber nicht nur über die Blätter, sondern auch noch auf eine zweite Weise: Ihre Stämme sondern eine klebrige Substanz aus, an der andere Wasserpflanzen und Tiere hängenbleiben. Sehr große Exemplare können sogar einem unvorsichtigen Menschen gefährlich werden. An der Haftungsstelle wächst ein Zweig in das Opfer ein und nimmt die Körperflüssigkeiten als Nahrung auf.

Kleine Flußzedern, die sich bereits erfolgreich fortgepflanzt haben, werden deshalb zur Klebstoffgewinnung geerntet. An große Zedern wagt sich niemand, sie gelten zum einen als heilig, zum anderen als zu gefährlich. Man sagt, es wohne ein Bewußtsein in ihnen, das Opfer anlocken kann. Schiffe auf den großen Flüssen orientieren sich deshalb an ihnen, um die tiefste Fahrrinne zu

finden, hüten sich aber, ihnen zu nahe zu kommen. Flußzeder-Ketten können die Überquerung eines Flusses über längere Strecken unmöglich machen; da die Ketten aber langsam wachsen und alte Bäume zugrunde gehen, ist kein vollständig „gesperrter“ Fluß bekannt.

Berühmte Lokale und regionale Feste Elzets (Teil 1-3)

In Elcet gibt es Feste, die fast überall gefeiert werden - so das Totenfest oder das Sommerfest. Viele Feiern gibt es aber nur in bestimmten Gegenden oder Orten. Hier sollen einige bemerkenswerte dieser regionalen Feste genannt werden, und zwar solche, die auch für Besucher interessant sind.

UMGEKEHRTE ZEIT IN DEN HÜGELN VON THRANDOR

Die Hügel von Thrandor sind ein Landstrich in der Provinz Vargenhal. Während der "Umgekehrten Zeit" spielt die Bevölkerung mit der Sprache nach folgender Grundregel: Es muß das Gegenteil von dem gesagt werden, was gemeint ist. Dabei gibt es natürlich so viele verschiedene Varianten wie Dörfer. Mancherorts bemüht man sich, die kompliziertesten Sachverhalte "umgekehrt" auszudrücken und schafft erstaunliche Sprachkunstwerke; mitunter beschränkt man sich darauf, seine Freunde mit Komplimenten zu überhäufen, indem man ihnen die schlimmsten Schimpfworte an den Kopf wirft. Seltener wird das Prinzip auch auf Tätigkeiten angewendet; denn das ist schwierig und kann zu Verwicklungen führen.

In jedem Fall ist die "Umgekehrte Zeit" eine Zeit des Lachens und der Gemeinschaft, auf die sich Erwachsene wie Kinder gleichermaßen freuen. Reisende allerdings werden manche Überraschung erleben.

LEUCHTENDER HAFEN GOLDEY

Goldey liegt im Norden von Fortensa, nahe Kap Deløribon und ist eine der größten Städte dieser Provinz. Das Hafenfest hat ihr den Beinamen "Leuchtender Hafen" eingebracht.

Am Abend des Festes werden nämlich Unmengen von Wasserfeuer im und um den Hafen ins Meer geworfen. Wasserfeuer ist aus vielerlei Bestandteilen zusammengesetzt. Es brennt, wenn man es zerreißt, schwimmt und erlischt im Wasser nicht. Deshalb wird es von Seeleuten als Notsignal verwendet. In Kriegszeiten dient es auch zur gezielten Irreführung des Gegners. Als direkte Waffe kann man es nicht verwenden, da bei Verwendung größerer Mengen der Brandprozeß eher behindert wird und kaum in Gang kommt.

Die Herstellung von Wasserfeuer ist teuer, deshalb kann es sich nur ein wohlhabender Handelsort wie Goldey leisten, große Mengen davon an einem Tag zu verbrauchen. Aus diesem Grund ist das Hafenfest auch so berühmt. Die verschiedenfarbigen Feuer, die auf den Wellen schaukeln, bilden Muster und verbreiten ein Dämmerlicht, das unirdisch und kaum begreiflich wirkt. Wie die

Lichter von der Ebbe immer weiter aufs Meer hinausgesogen werden, ist ein unbeschreiblicher Anblick.

DAS ZIATRENNEN VON HEIDRON ZUM MITTJAHRSTEIN VON MAMBORIA

Heidron ist ein alter Lagerplatz in der Borea, der Nordprovinz Elcets, in der vor allem nomadisierende Völker leben. Borea ist auch ganz allgemein das elcetsche Wort für waldloses Land. Der Mittjahrsstein von Mamboria ist ein Felsblock, der lange vor Entstehen der heutigen Reiche bereits als Zeichen des Grenzverlaufs diente und der Sage nach an einem Mittjahrstag dazu bestimmt wurde. Heute läuft durch ihn die Grenze zwischen Garunia und Elcet.

In der Borea gibt es große Laufvögel, die Siatjal oder Ziatjal. Manche der Nomadenstämme züchten diese Tiere und reiten auf ihnen. Es gab in der Vergangenheit sogar Siatheere und auch heute strebt der Kujas, der Provinzherrscher über die Borea, die Neubildung eines Siatheeres an.

Seit langer Zeit treffen sich vor dem Mittjahrstag die siatzüchtenden Nomadenstämme in Heidron, um das alljährliche Siatrennen durchzuführen. Jeder Stamm schickt einen Reiter ins Rennen, das am Mittjahrstag bei Sonnenaufgang beginnt. Der Ritt geht nun bis zum Mittjahrsstein von Mamboria und wieder zurück. Am Mittjahrsstein sind ehemalige Rennteilnehmer versammelt, um zu bezeugen, daß die Reiter den Mittjahrstein berührt und umrundet haben.

Wer das Rennen gewinnt, gilt unter sämtlichen Stämmen als Ukjas, als verehrungswürdige Person und ist überall willkommener Gast. Zu unsterblichen Helden werden diejenigen, die vor Sonnenuntergang wieder in Heidron sind, doch gelingt dies nur alle 30 oder 40 Jahre einem Reiter auf einem ganz herausragenden Siat.

Alle teilnehmenden Siatjal werden in den folgenden Tagen nach bestimmten Regeln mit Tieren anderer Stämme verpaart. Allerdings gelingt dies nicht immer nach Wunsch, da Siatjal wie Menschen in solchen Dingen etwas eigen sind.

Drei Tage vor der Ankunft in Heidron bis drei Tage nach dem Aufbruch gilt jeglicher Hader zwischen den Stämmen als vergessen.

Die Hauptstämme der Orks/Werz

Die sieben Schwarzpelzstämme (Hauptstämme) heißen wie folgt:

1. Ralux ah Kur-Tulmak [Bevorzugte des Kur-Tulmak]: Der erste und kriegerischste Stamm der Werz. Sie sehen Kur-Tulmak als den obersten aller Götter und Far-Arkrath als seine Erstfrau.

2. ah ah we uh ah weragh ze [die, die schwärzer als die Nacht sind]: Die Angehörigen dieses Stammes sind sehr einfach zu erkennen, da sie komplett schwarz sind. Dieser Stamm ist selbst für Werz-Verhältnisse sehr brutal. Sie beugen sich nur dem Stärksten der Starken. In der Schlacht sind sie furchtbare Kämpfer. Sie sind der zweitgrößte Stamm. Sie verehren Kur-Tulmak und Far-Arkrath. Kur-Tulmak steht bei ihnen für Krieg, Kampf, Stärke und die männliche Seite, während Far-Arkrath bei ihnen als Göttin der Geburt und des Geschicks verehrt wird und die weibliche Seite symbolisiert. Während sie alle anderen Gottheiten als Schwächlinge verachten, die trifft auch auf Wesen zu, welche schwächer als sie selber sind.

3. Werz [Schwarzpelze]: Dies ist eigentlich der ursprüngliche Stamm der Werz, aus dem die anderen Stämme hervorgingen. Und durch diesen Stamm erhielten die Schwarzpelze auch ihren Namen, doch nun ist er nur noch der dritte der sieben Stämme. Bis vor kurzem war es auch noch der größte der Stämme, bis jedoch einige Unterstämme sich zu Ralkar, dem vierten der sieben Stämme zusammenschlossen.

4. Ralkar [Ursprung, die Ursprünglichen]: Dieser Stamm besteht aus ehemaligen Unterstämmen des Stammes der Werz (3. Stamm) und hatte sich erst vor kurzer Zeit (so circa vor 100 Jahren) von diesem losgesagt. Sie wollen zu den Ursprüngen der Schwarzpelze zurück, also zum Plündern und Morden anderer Völker.

5. ah Wrongesch [die Bändiger]: Dieser Werzstamm ist der fünfte der Stämme. Sie ziehen nie alleine auf Raubzüge aus, sondern meist mit einem der anderen Stämme, da sie meist nicht selber kämpfen, sondern furchtbare Bestien für sich kämpfen lassen, welche sie gezähmt und trainiert haben, deshalb auch der Name dieses Stammes. Für sie steht Kur-Tulmak stellvertretend für den Bändiger und Far-Arkrath stellvertretend für die Bestien.

6. Raxar ah Far [Streiterin der Gemahlin]: Dieser Stamm fällt aus der Reihe, da hier die weiblichen Werz das Sagen haben und auch die Kriegerinnen stellen, während die männlichen Werz die Kinder erziehen, Kochen, Beeren sammeln usw.. Dieser Stamm verehrt Far-Arkrath als Hauptgöttin und Kur-Tulmak als den Far-Arkrath untergeordneten Mann.

7. ah arkrathol [die Göttlichen]: Der zahlenmäßig kleinste Stamm der Werz. Die Werz dieses Stammes sind körperlich nicht ganz so kräftig gebaut, wie ihre Verwandten der anderen Stämme. Sie sind jedoch durchschnittlich wesentlich intelligenter als jene Werz der anderen Stämme, deshalb stellen sie auch die Mehrzahl der Schamanen. Die Werz der anderen Stämme begegnen ihnen mit Ehrfurcht aber auch mit Argwohn. Sie sind als Ratgeber und Schamanen auch

bei den anderen Stämmen hoch geschätzt, doch sie sind nicht ganz so kämpferisch veranlagt, wie die Werz der anderen Stämme und deshalb werden sie als Stamm von den anderen Stämmen nicht für voll genommen und spielen als Stamm nur eine Randrolle.

Die Stämme sind nach Größe und Wichtigkeit sortiert, wobei der größte Stamm auch meist der wichtigste Stamm ist.

Lexikon der Werz

<u>Wertz</u>	<u>Übersetzung</u>
ah	der, die, das, des
Argha	Heimat
Arkrath	Gott, Göttin, Gottheit
arkrathol	göttlich
Asch	Vater
Far	Gemahl, Gemahlin, Erstfrau
Far-Arkrath	Gottesgemahlin, Gemahlin des Gottes
Gard	Tempel
Hough	Horde
Kradon	Krieg
Kur-Tulmak	Schwarzpelzvater, Vater der Schwarzpelze
Ralkar	Ursprung
Ralux	bevorzugt, Liebling
Raxar	Streiter
Rz	Pelz
uh	als
we	schwarz
weragh	Nacht
Wertz	Schwarzpelz, Ork
Werkroghrag	Lernende der Lehren der Werz, Schamanenlehrlinge
Wrongsch ze	Bändiger sind, ist

Aus der jüngeren Geschichte des Reiches Bouraghard

Fürchterlich war der Krieg gegen Kriegoria. Hoch waren die Verluste, sowohl an Militär, Land und Bevölkerung. Das einst so stolze und starke Königreich Bouraghard war restlos am Boden. Die Erinnerung an O´ TooleDonegal, den König der Wagenreiter, Großfürst O´ BoylePookawall und die Herzoge Kida

O´ Dyrmat und Giolla Aghadoe war längst verblasst. Das Reich wurde regiert von König McLoyn Xioron unterstützt durch den ersten Sekretär Asarim Artaman-Akuluth und einen Mann namens Ambrosius, genannt der Unbesiegbare. Doch schließlich in der Zeit des beginnenden Krieges wurde Ambrosius im Kampf gegen einen übermächtigen Dämon, dessen Name bis zum heutigen Tage im Dunkeln liegt, getötet und so nahm das Schicksal seinen Lauf. Tausende wurden getötet und so zog eine Wolke, die wohl ein Dedeth war über das Land und verwüstete noch mehr, als der Krieg es bereits tat. Bald ließ McLoyn Xioron den ersten Sekretär wegen Erfolglosigkeit standrechtlich exekutieren.

Schließlich mußten die Mornolithos kapitulieren. Ausgeblutet war das Volk und niedergebrannt waren die Felder. In diesem Moment griff das große neugebildete Kaiserreich Garelda ein und wollte den Schutz des so geschundenen Volkes vor den finsternen Horden des Dularothomae übernehmen. Und so wurde 416 n.P. die Vereinbarung getroffen Bouraghard zu teilen. Fortan lebten Mornolithos im von Kriegoria besetzten Landesteil und im sogenannten freien Teil Bouraghards. Im Herbst ziehen schließlich Kriegorianer unter den Augen des einstigen Kriegsgegners und seiner Beschützer durch das Land zur Küste, um die Stadt Tondmek, die ein Preis für den Frieden war, zu übernehmen. Die Bevölkerung drohte unterdessen weiter zu verelenden, da die Brotpreise ins Unermeßliche stiegen. Im Winter werden schließlich die Lebensmittel knapp und es kommt zu ersten Unruhen, die mit Hilfe des Militärs blutig niedergeschlagen werden.

Im Adar ist das Volk dann nicht mehr zu halten. Das Militär hatte sich gespalten und kämpfte in Teilen auf Seiten der Bauern, wurden doch die Vorwürfe immer lauter einen Krieg verschuldet zu haben, den man nie gewinnen konnte. Die Schutztruppen Gareldas hielten sich aus den Unruhen heraus, immer ein wachsames Auge auf Kriegoria. Der Aufstand erfasste schließlich das ganze Land und am 25. Adar wurde schließlich der Palast gestürmt und die Leibwache des Königs vom wütenden Mob überrollt. Stolz wurde am nächsten Tag der Kopf des Königs durch die Hauptstadt getragen.

Am 26. Adar ruft schließlich das Parlament, daß bis dahin eigentlich nur Verwaltungsfunktion hatte, die Republik aus und stellt sich damit an die Spitze der Protestbewegung. Im Frühjahr des Jahres 417 n.P. greift eine Säuberungswelle um sich und Adelige aller Art sowie Andersdenkende wurden getötet. Die verschiedenen Parteien bekriegten sich sowohl verbal innerhalb des Parlamentes als auch außerhalb mit Mitteln wie Mord und Denunziation. Straßenschlachten waren an der Tagesordnung. Doch schließlich tritt Berthold van Ehlem auf den Plan und kann die Parteien zur Besonnenheit bringen. Das Volk sieht in ihm den neuen Führer und so wird er der neue Präsident der

jungen Republik, innerhalb der kurzen Zeit bereits der zehnte der sein Glück versucht, in einer Regierung aus einer Vier-Parteien-Koalition. Ein guter Sommer und eine damit verbundene gute Ernte kommen ihm zu Hilfe die Unruhen in den Griff zu bekommen.

Neue Gefahren ziehen für die Republik auf, als der König von Dandairia dem nun in Kamenolan umbenannten Reich Kriegoria den Krieg erklärt. Doch dann kam die große Kälte und die Mornolithos überstanden auch diese Prüfung durch die Götter. Indessen scheinen sich alle Parteien des Parlamentes (Ausnahmen gibt es immer) einig zu sein, daß Bouraghard aus diesem Krieg herausgehalten werden müsse.

Wie letzte Nacht

Die grauen Monster sind wieder da. Getrieben vom Schein des vollen Mondes, treiben sie ihr wildes Spiel vor meinem Bett. Schließe ich die Augen um ihnen zu entgehen, tanzen sie auf dem Wind und schlagen gegen das Fenster. Die Stimme ruft nach mir, fast singt sie sogar. Sie liegt über der schwarzen Nacht und dringt tief in mein Ohr. Mein Herz kann sich ihr nicht erwehren, es fühlt nach ihr. Sie siegt über die Angst und die grauen Monster weichen meinem Schatten. Die Sehnsucht erweckt den Mut, den ich im Lichte niemals zeige.

Ich will sie finden, diese sanfte Stimme. Ihr begegnen und sie tief in mir aufnehmen. Feiner Regen benetzt meine Haut und kühlt die Hitze die ich verspüre. Ich folge ihr durch den Garten, bis tief in den Tannenwald. Von wilden Augenpaaren verfolgt, greife ich mit meiner Rechten nach den Tönen. Vergessen ist die Angst und die Einsamkeit des Tages. Geleitet werde ich nur noch durch das Verlangen. Zeit vergeht. Erst Minuten, dann Stunden. Tränen suchen sich langsam ihren Weg auf meine Wangen, so endlos quälend erscheint mir diese Jagd. Mögen die Laute auch nicht vor mir fliehen, so reicht doch meine Kraft nicht aus, sie zu erreichen. Und ich Ruhe auf einem Stamm, den Kopf in die Hände gestützt... ..erwache mit den ersten Rufen des Tages und weiß nicht wo ich bin.

Kulturkontaktbörse

Die Handelsstadt Varr sucht Heimatreich für einen Romanakteur. Ausgeschlossen sind Finsterreiche, besonders wenn Xnum verehrt wird. Die betreffende Person muß wohl aus gehobenem Stand, aber nicht hohen Adels sein. Es werden Informationen benötigt über typische Namen des Reiches und ein genereller Austausch über krasse Kulturgegensätze, bzw. Gemeinsamkeiten scheint ebenfalls zweckdienlich. Bewerbungen bitte über euren SL einreichen.