

Segmentsbote Karnicon / Kartan

Bote von Karnicon 53 (Tischri 420 n.P.)

Inhalt

Vorwort	4
Schabanas Marionetten	5
Thaliana	7
Aus den Eispalästen Kal'firn	9
Mitteilungen	9
Der Marsch	10
Der Untergang Faraljans	11
Die freie Handelsstadt Ortjola	13
Das Lied des Windes (III)	15
Das Lied des Windes (IV)	17
Der Tag der Weisung	19
Berühmte Lokale und regionale Feste Elzets (4/5)	20
Languria im Jahre 416 n.P.	21
Ankunft in Zemmetsu	22
Putrexias Tränen	25
Neuer Fund ?	28
Assemorel, das Gewürz von Trejan	29
Dachsjagd und Speyerling	29
Academia Nautica	33
Die Schiffe Tronjas	34
Die Badehäuser in Ranoths Hauptstadt Eira	34
Der Regierungspalast in Eira	35
Der Fund der Dunklen	36
Schiffsbau in Quassim	38
Die Sanften und Vertrauten	45
Wanderer kommst Du nach Varr.... (3)	47
Spielregeln	50
Nachwort	52

ZAT: 1. Februar 2001

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	Michael Ecker
Spicherner Str. 17	Jakobsstr. 1	Neustadt 37	Tettnacker Str. 75
44149 Dortmund	44147 Dortmund	63654 Büdingen	88214 Ravensburg
0231-179340	0231-832291	LordAaron@gmx.de	0751-67845

<http://www.members.xoom/Karnicon>

Tach auch !

Am 2. Septemberwochenende fand wie jedes Jahr das Tübinger Herbsttreffen des Vereins der Freunde Myras statt zu dem erfreulich viele von Euch erschienen sind. Aber keine Sorge für die, die nicht da waren: Es wurden bestimmt keine wichtigen strategischen Winkelzüge gegen Euch ausgeheckt und auch keine direkte Diplomatie betrieben. Wie glaubt Ihr nicht ? Recht so !

Es war diesmal ein Treffen mit ausgeprägtem Rollenspielcharakter, so wurde am Freitag ein kleines AD&D Rollenspiel in Wohltath, sorry Cartangh, der Hauptstadt Athanesias auf Karkanon ausgespielt, was den Stadtkommandanten (RIP) schwer beeindruckt haben soll (*grins*). Am Samstag fand dann der zweite Teil des Religionskovent in Ranimara auf Corigani statt bei dem die Teilnehmer sich Gedanken zum Leben nach dem Tode und zum Sterben allgemein machten. Den unbestreitbaren Höhepunkt des Treffens bildete jedoch eine Gerichtsverhandlung in der DreiKaiserstadt von Garelda die als etwa 5 stündiges Liverollenspiel unter Einbeziehung aller Anwesenden stattfand und dann ein doch recht überraschendes Urteil fand. Aber dazu später mehr...

Außerdem sind wir bei der Suche nach einem weiteren Spielleiter für Karnicon fündig geworden. Michael Ecker wird daher unser Team verstärken (Großes freudiges Gejuchze). Das heißt für mich in erster Linie, daß ich während der Phase, in der ich meine Dissertation zusammen schreibe deutlich entlastet werde. Tatsächlich habe ich es durch die damit verbundene Umstellung der Auswertungsbereiche geschafft, die Zahl der Spieler, die ich auswerte von 15 auf 10 zu drücken. Wer in Zukunft von wem ausgewertet wird, wird in Euren Auswertungen stehen.

Wir haben es sogar geschafft ein Reich des derzeit unbespielten Nachbarsegmentes Ysatinga, daß wir einfach mal ganz dreist als zusätzliches Segment übernommen haben, mit in den Auswertungsbereich von Michael aufzunehmen. Damit nimmt das Projekt „Spieler werten Spieler aus, von dem in Bote 49 schon mal die Rede war immer konkretere Formen an, zumal wir jetzt ja auch durch neue Spielleiter leicht auch noch erweitern können. Es wäre schön, wenn sich dieser Trend weiter bestätigt. Kandidaten für weitere Bereichsspielleiterschaften sind ja auch schon ein paar vorhanden, die allerdings noch etwas Zuspruch brauchen, unsere Nachbarsegmente Kiombael und Zakethia werden ebenfalls wieder bespielt und mit dem Ysatingareich Kartan gibt es nun auch eine Auswertbrücke zum Segment Corigani. Wir sind also auf Myra wieder auf einem recht vielversprechendem Weg.

Genauso vielversprechend waren Eure Reaktionen auf Torstens (OhneHa) Schimpfe sich mal etwas für die Komponenten einfallen zu lassen. Sie haben

nämlich dazu geführt, daß eine ganze Menge davon an den Mann bzw. die Frau gebracht werden konnten und wir wieder einen mit Kultur gefüllten Boten erstellen konnten. Im einzelnen gingen folgende Komponenten an die nachstehenden Reiche: Holunder (Faraljan + Quassim), Opale (Quassim + Malkuth), Feuerblumen (Salkerusura), Dachse (Faraljan) und Afranit (Danamere). Zu haben sind damit vom letzten Mal immer noch Ebereschen (gibt es an vielen Stellen, nur eben nicht unbedingt für Zauber geeignet), Alppilze und Riesenkerbtiere. Damit Ihr Euch nicht alle um das Gleiche wettstreibt kommen nun noch Meeresspinnen, Kryll-Wurzeln, Kardiokbäume und Adler dazu. Das beste ist es, wenn Ihr bei Eurem Versuch eine solche Komponente zu ergattern gleich das Kleinfeld auf dem es die Komponente geben soll mit angebt. Haut rein, denn viele Komponentenarten haben wir nicht mehr in Reserve.

Leider hat die Abstimmung in Bezug auf den Auswertrythmus zu keinem eindeutigen Ergebnis geführt (5:5). Wir werden daher beim Frühjahrstreffen eine Diskussion mit anschließender Abstimmung durchführen. Bis zum Ende dieses Myra-Jahres wird wie folgt verfahren: Ihr haltet die Auswertung des Tischri 420 n.P. (ohne Einnahmen) in den Händen. Zum nächsten Spz., also Marschäschwan/Kislew erhaltet ihr Einnahmen und dürft diese verrüsten. Der Spielzug danach wird ein Dreimonatszug Tewet/Schewat/Adar, also der gesamte Winter, sein und dann folgt auch schon das nächste Jahr! Frohe Weihnachten ...

Euer Lieblingsspielleiter

Schabanas Marionetten

Der Herbst senkt sich über Chelodarn ! Die Tage werden kürzer und langsam aber sicher kehrt der Winter zurück. Dies merkt man vor allem an den machairischen Küsten von Garelda, wo ein eisiger Wind aus Machairas kommend für einen harten Bodenfrost sorgt. Weiter ophisch regnete es wie aus Kübeln und gar manche Straße glich einer Fahrinne für kleine Ruderboote.

Im Velatorgebirge fand in diesen grauen Tagen ein Ritual statt, daß ein gewisser Dämon in Schabana mit Wohlwollen verfolgte, ohne sich jedoch einzumischen: Ein merkwürdiges amphibienartiges Wesen versammelte einige Gefangene in Es-Forpol und dann begann es – Blut lief, Leben wurden beendet und eine schwarze bedrohliche Aura senkte sich über das Herz Kriegorias. Über Es-Forpol wurde eine kalte unheilvolle Wolke sichtbar und gar mancher der sich in ihrem Schatten befand fiel erfürchtig auf die Knie ! Um Es-Forpol wurde ein fordernder ins Mark gehender Ruf laut: “Dularothomae !“ Blitze wurden vom Himmel geschleudert, Brände brachen aus und die Wolke verdichtete sich immer mehr bis man das Gesicht eines jungen Mannes voller Würde erkennen konnte. Nebel quoll aus Es-

Forpol heraus, doch dann begann die Wolke zu glühen. Ein Ringen von unvorstellbarer Kraft begann. Es-Forpol begann in grünlichem Schein zu leuchten, doch letztendlich löste sich die Wolke langsam und unter unbändigen Kraftentladungen auf. Absolute Stille herrschte im Velatorgebirge !

In der Dreikaiserstadt wurde König Wolfram vor einem kaiserlichen Geschworenengericht abgeurteilt und zu lebenslanger Verbannung im Tempel der Parana in der Stadt verurteilt. Er wurde seitdem nicht mehr in der Öffentlichkeit gesehen. Lediglich ein Brief der Hohepriesterin des Paranatempels an den Rat der Barone von Dandairia bestätigt wohl die im Gerichtssaal getätigte Vermutung seitens der Anklage Wolfram sei einer Krankheit des Geistes anheimgefallen. Der Rat berät seitdem über die Konsequenzen dieses Umstandes.

Nach der Verhandlung begann die Säuberungswelle, wie unter guten Monarchen üblich. Wilfried der Chronist von Dandairia konnte nicht einmal das Gerichtsgebäude verlassen, bevor der lange Arm des X´Al ihn unter Arrest stellte. Freunde und Bekannte Wolframs wurden verhaftet, geläutert und im Falle des Erfolges dieser Läuterung wieder freigelassen. Die anderen haben noch zu tun.

In einer anderen Frage kam der Rat der Barone von Dandairia offenbar zu einem unerwarteten Ergebnis. König Thorin, der erst vor wenigen Monaten die Königswürden von Dandairia übernahm wurde entlassen. Mehr war noch nicht zu erfahren, außer das wohl in absehbarer Zeit Wahlen ausgeschrieben werden sollen. Wandelt sich Dandairia zur Republik ?! Zeitgleich wurde mit dem Bau einer Garnison für die Garunen begonnen, damit sie sich bei den immer mal wieder stattfindenden Belagerungen der dandairischen Hauptstadt nicht zu unwohl fühlen. Diese versuchen derzeit die Bevölkerung durch Herolde von Thorins Anspruch auf die Herrschaft zu überzeugen und die Anhänger Ulfgars in Waldhausen dingfest zu machen. Da es sich dabei auch um Mitglieder des Rates der Barone handelt, durch den Ulfgar ja auch einmal als König eingesetzt wurde, kam denn doch etwas Unruhe in Waldhausen auf, so daß die Situation beinahe eskaliert wäre, wenn nicht der garunische General so besonnen zurückgesteckt hätte.

In der Republik Bouraghard läuft der Wahlkampf derzeit in vollen Zügen. Ob sich die derzeitige Koalition an der Macht halten kann ? Erstmals hat nun in der Nähe von Tondmek auch Bouraghard Land im neuerlichen Krieg zwischen Garelda und Kriegoria verloren. Unangenehm auch deshalb, weil Bouraghard ja nicht zu Garelda gehört.

Im Ophis von Dandairia wundern sich die Einwohner an einer Haupthandelsstraße über Fußspuren, bzw. darüber das zu den Spuren die Urheber dieser Spuren zu fehlen scheinen. Jedenfalls scheint aus Elfenheim eine Gruppe Elfen in Richtung Grenze aufgebrochen zu sein. Der große Heereszug der Garunen durch Dandairia

in Richtung Kaiserreichsgrenze geht ebenfalls weiter. Es werden auch wieder einige Straßen gebaut. Große Schlachten scheinen bevorzustehen.

Zu besagten Schlachten kam es in diesem Mond an der Grenze zwischen Kriegoria und Garelda nicht. Die Orks waren damit beschäftigt, die erst vor kurzem von Dandairia errichteten Wallanlagen am Flußufer einzureißen, daraus eine Art Damm zu errichten und natürlich die Gemarken zu plündern. Wie gut, daß diese bereits evakuiert worden war. Die natürlichen Überflutungsgebiete des Flusses sind jedenfalls bereits vollgelaufen. Man darf gespannt sein, ob sich in naher Zukunft die Region zu einem Vogel- und Krötenparadies entwickelt.

Eine Flotte Quassims sichtet Mörderbienen. Ansonsten erkundet man stetig und munter auch in fremden Ländern. Unkus Bevölkerung beginnt sich so allmählich von gewissen anarchischen Geschehnissen zu erholen, worüber sich besonders ein einsamer Botschafter aus Pirim Salu freut, der zu Vertragsverhandlungen in der Handelsstadt weilt. Ortjola merkt derzeit, daß manche Handelsverträge durchaus nach Fisch riechen können.

Im tiefen Anthos herrscht wegen des üblen Wetters eine trügerische Ruhe. Kakimas und die noch auf den ehemaligen Ländereien der Kakimas stehenden Edoren schauen sich böse an, aber da beide überaus unschuldige Gesellen sind, wirft niemand den ersten Stein. Das man sich in Nask noch unschlüssig ist, wundert eigentlich niemanden. In Tronja widmet man sich dagegen eher der wenig magischen aber dafür sehr schlüssigen Formel Salz plus Blut gleich Gold.

Thaliana

Sie war wieder unterwegs. Hoch oben flog sie über die Länder Etroriens, Langurias und Almerons. Dort unten herrschte Ruhe. Almeron schien sein Wort gehalten zu haben, den es wurden derzeit keine weiteren Gemarken der Nachbarreiche angegriffen. Doch warum war schleierhaft. Denn anscheinend wurden sich diese beiden Reiche nicht einig, das große Tal war offiziell immer noch „Niemandland“. Noch hatte keine Seite ihren Anspruch darüber kund getan, auch keine Truppen wurden in das Tal gezogen.

Thaliana ließ sich auf einer kleinen Wolke nieder, und jeder der gerade in die Luft gesehen hätte und über die nötige Sehschärfe verfügte hätte ein Wesen in einen weißen Umhang gehüllt gesehen, unter dem eine silberne Rüstung hell im Licht der Abendsonne leuchtete. Sie saß hier so eine ganze Weile, nur gehalten von ihrer Magie die sie über die letzten paar tausend Jahre verfeinert hatte. Ihre scharfen Augen überstreiften dann das ganze Gebiet, welches sie zu behüten hatte. Ein recht großes Gebiet und doch wußte sie das es noch größer werden würde. Denn Eys´krist würde in Chelodarn gebraucht, da dieser wahnsinnige kleine Gnom von

einem Hüter es anscheinend nicht alleine schaffte. Sie hatte von Anfang an die Befürchtung das dieser Kontinent für einen Hüter zuviel sein würde. Deswegen war ja der letzte Hüter auch nicht so erfolgreich gewesen.

Die Wolke hatte sie inzwischen weit aufs Meer raus getragen, vorbei an der Luftflotte aus Ysatinga die immer noch nicht weiter wollten. Wie lange die sich wohl noch in dem Grenzgebiet zwischen Almeron und Etrorien aufhalten würden. Und auch ihre Vorräte würden nicht ewig reichen. Anderswo waren die Vorrathshäuser bis unter die Kanten voll und man wußte nicht so recht was man denn nun damit machen sollte.

Langsam kam die Segmentsgrenze in Sicht und Thaliana verließ ihre ehemals kleine Wolke, die inzwischen zu einer großen, dunklen Gewitterwolke herangewachsen war und flog der Steilen Küste Schetolas entgegen. Auch hier herrschte überall im Land geschäftiges treiben. Doch das kalte Reich der Diener XNUMS konnte nicht lange den Blick von Thaliana halten. Schon flog sie Richtung Malkuth, vorbei an den Inseln Schetolas, vorbei an der reichen Handelsstadt Varr zu den vielen Inseln Malkuths. Doch was war hier den los ? Anscheinend hatte sich hier einiges verändert seit der letzte Hüter seine Chroniken schrieb. Ein neuer Herrscher scheint sich auf den Thron dieses Reiches geschwungen zu haben. Die Leute erzählen von einem großen Umbruch, einer großen Veränderung die viel Reichtum nach Malkuth bringen würde. Das Treiben beschäftigte sie eine Weile, doch dann wurde ihr Blick zu einem anderen Punkt gezogen. Was hier auf dem Wasser schwamm hatte sie noch nie gesehen und so flog sie, getragen von ihren großen, weißen Schwingen dorthin. Je näher sie kam desto unwahrscheinlich erschien ihr was sie dort sah. Von hier sah es aus wie eine Seerose, doch die Größe war schier gewaltig. Kurzerhand landete Thaliana am Rande dieser „Seerose“ und war erstaunt das man kaum das andere Ende sehen konnte. Der Boden schien sehr dick zu sein, stabil genug um vielleicht sogar eine Burg oder gar eine Stadt zu tragen. Langsam schwamm diese Pflanze mit der Strömung auf die Inseln zu. Sie war schon gespannt welches Reich dieses seltsame Objekt zuerst finden würde. Dann schwang sie sich wieder in die Lüfte und flog wieder in Richtung Chelodarn zurück. Kurz bevor sie Languria ganz überflogen hatte sah sie unter sich noch die große Gestalt des Drachen vorbeiziehen, welcher anscheinend wieder auf der Suche nach Beute für seinen Magen und für seinen Hort war. Abenteurer suchten schon lange nach der legendären Burg des Drachen von der man sagte sie solle voller Gold sein, doch noch keiner hat sie gefunden und viele die nach ihr suchten kamen nie mehr zurück. Eines Tages würde sie sich mal mit diesem Drachen unterhalten, vielleicht hatte er noch ein paar interessante Geschichten zu erzählen.

Aus den Eispalästen Kal'firn

Dunkle Gesänge tönen tief aus den Nebeln Danameres, eine neue Zeit scheint anzubrechen, nach so vielen Jahren der Isolation. Die Dunklen haben Afranit gefunden, so sagen die Gerüchte. Verhandlungen zwischen Hobano und Danamere klingen aus hallenden Gemäuern und süffigen Hafenkaschemmen. Friedlich singt der Wind das Lied des Handels über diesen Teil der See. In der Ferne, so sagen die Gerüchte, naht schon auf den Flügeln des Windes, ein alter/neuer Gast um Danamere unglaublichen Reichtum zu bescheren. Viel geschieht um Danamere und entzieht dem Ringen zwischen Salkerusura und Ranoth die Aufmerksamkeit. Nicht viel berichtet Oklis aus dem Kriegsgebiet. Die Wergols feiern und singen, Ruhmreich war bisher ihr Feldzug. Bald schon würde der Feind kapitulieren so wissen sie. So wird auch Argal Fin gefeiert, der neue Burgherr von Dhul Samarn, ehemals Burg Grünland. In Ranoth hingegen erklingen vor allem die schnellen Federn der Schreiber und Diplomaten. Große Pläne sollen hier geboren werden. Eine neue Zeit, eine neue Ordnung.

Eys'krist wurde ein wenig schwermütig ums Herz. Er würde sich nun von diesem Ort abwenden müssen. Gen Lychnos und Anthos wurde seine Hilfe benötigt, sonst drohe eine weitere große Kälte. Und so würde er Einzug halten mit den kalten Herbststürmen in Garelda, dem mächtigen Kaiserreich Karnicons.

Und aus der Ferne flüstern Anthos und Lychnos von marschierenden Kolonnen.

Mitteilungen

Artakakima an Tronja

Laßt uns Edor seine Grenzen aufzeigen. Sie betteln ja geradezu um Prügel. Wenn wir zusammen halten, haben die Schergen des DUL keine Chance.

Wyndor t'Yonrill, Seelord von Taban

Wyndor t'Yonrill, Seelord von Taban an Jannawar von Choom

Kommt als Gast der Kakima und laßt die albernen Drohungen. Wir gehen nicht gegen friedliche Händler vor, sondern lassen uns nur nicht von irgendwelchen dahergelaufenen Invasoren versenken. Beson sei mit Euch.

An Languria

Das Volk und Reich von Etrorien hofft, mit seinem Nachbarn Languria auch weiterhin in friedlicher und fruchtbarer Zusammenarbeit leben zu können und

bittet um die Entsendung eines Gesandten, mit dem noch offene Grenzfragen vor Ort verhandelt werden könnten.

Hochachtungsvoll, der Rat von Etrorien unter Regent

D' Alennus

An Yaron Vom Stamm der Sel, Herrscher über die Völker Ranoths

Sagt uns was und wo ihr es braucht wir werden euch Informieren, ob und wie wir es erfüllen können

Gegeben und gesiegelt am 10 Tag des Löwenmondes 420

Leitender Handelsmeister Degon Run, Vorstehender des Handelsrates der Fernhändler Kompagnie von Tronja

Der Marsch

Degrel marschierte weiter, als er sich umsah sah er die gelichtete Reihe seiner Hundertschaft, Ein Viertel der Krieger unter seinem Befehl war gefallen, in den Kämpfen gegen Edor. Er wollte verdammt sein wenn er noch wusste wie er in der ersten Schlacht gehandelt hatte. Ohne seine Unteroffiziere hätten Sie in der ersten Schlacht noch viel mehr zu erdulden gehabt, den Herren der Schlachten sei Dank für seinen Tassyon Rumarl, aber ein Viertel tot weil er zu langsam reagiert hatte und es wären mehr hätten sein Leute nicht besser als er gewusst was zu tun war. Sie hatten sich gut geschlagen dachte Rumarl, diese Anfänger unter dem Befehl des Dunmar Degrel no Tain. Ohne Degrel`s verrückte Entscheidung sofort anzugreifen im ersten Gefecht, als sie über eine Edorische Schar gestolpert waren. Er sah es vor sich, Sie waren mindestens genauso überrascht gewesen wie de Edoren, als der Dunmar vorsprang und drei Edoren innerhalb von zwei Herzsschlägen tötete. Danach hatten die Hundert angegriffen und mit einem Keil die Edoren auseinandergetrieben. Dann war der nächste Kampf gekommen und so viele weitere. Am letzten Tag hatte er gedacht die Linie würde brechen, wieder und wieder hatten die Edoren angegriffen !

Jedesmal hatten sie ihre Reihen geschlossen, die Schilde gehoben und die Speere und Äxte gepackt und standgehalten. Bei einem weiteren Angriff wären die Männer geflohen. Runmarl schüttelte den Kopf "Das hatte er die bei den beiden letzten Angriffen auch gedacht!" Und dann als die Edoren sich zurückzogen hatte der Feldherr anstatt den Gegenangriff zu befehlen beschlossen abzuziehen.

Der Untergang Faraljans

Irgendwo auf Karnicon, 420 n.P.

Neugierig scharten sich die Kinder um den Mann, der in der Ecke neben dem Feuer sorgfältig seine Laute stimmte. Doch nicht nur sie hofften, daß der Fremde, der heute Morgen ins Dorf gekommen war, noch die eine oder andere Geschichte oder das eine oder andere Lied von sich geben würde, bevor er das Dorf wieder verließ: Die Erwachsenen wahrten zwar höflich Abstand, aber immer wieder wanderten verstohlene Blicke in Richtung des Feuers. Die Gespräche ebten immer wieder ab, in der Hoffnung, daß der Barde endlich anfangen würde zu erzählen. Schließlich wagte eines der jungen Mädchen, den Fremden anzusprechen: *"Ihr seid sicherlich weit herumgekommen, Herr Barde"*, sagte sie zaghaft, *"wollt Ihr uns nicht eine Geschichte von fernen Ländern oder vergangenen Zeiten erzählen, die keiner von uns je gesehen hat?"* Der Mann hob den Kopf. Saphirblaue Augen hielten den Blick des Mädchens für einen Moment gefangen. *"Eine Geschichte von fernen Ländern und vergangenen Zeiten?"* fragte er lächelnd, *"wie Ihr wollt, holde Maid."* Und, die Augen immer auf die Schöne gerichtet, als ob seine Worte nur ihr galten, erhob er seine tiefe, klangvolle Stimme und begann zu erzählen:

Als die Ritter des Lichts - unter ihnen Gwyddion ter Maer von Edor - Dularothomae, den Schattenpriester, aus seiner Burg Aict-Wellor in den Nebelsümpfen vertrieben, atmete Gwynddor auf - wenn auch nur kurz. Der Dul aber entfloh in Gestalt eines untoten Schatten und suchte sich eine neue Heimat. Dies wurde Chelo-darn zum Verhängnis. Im Velatorgebirge setzte sich der Herr der Schatten zur Ruhe und gründete das Reich Kriegoria. Von dort aus holte er vereint mit den übrigen Mächten der Finsternis zum Schlag aus: Es kam zu der großen Schlacht zwischen Licht und Finsternis, die man heute als "Allumeddon" kennt: Schon zu Beginn stand die Schlacht unter einem dunklen Stern - in der großen Schlacht am Hochmoor von Dhunnin in Rodebran liefen mehr als 100.000 Streiter des Lichts ins Verderben. Doch dies war erst der Anfang. Die in 50.000 Jahren gesammelten Schatten der Alpträume aus dem "Buch der Alpträume" wurden freigesetzt. Riesige Schlachten wurden geschlagen, und immer unterlag die Seite des Lichts. Der erste Deddeth seit Menschengedenken wurde um Kratau gesehen. Die schwarze Wolke verdunkelte den Himmel und fraß die Seelen aller Wesen, die es berührte. Fast wäre alles Leben auf Myra vernichtet worden, doch die Götter riefen in höchster Not den Lichtboten. Dieser erschien und verwandelte den drohenden Sieg der Finsternis in ein Unentschieden, indem er die Schattenzone auflöste und den Darkon tötete. Doch der Preis hierfür war hoch: Das Chaos der Schattenzone verbreitete sich nun über die Welt. Gorgon und Vanga kehrten auf die Welt zurück und prallten ungehemmt aufeinander. Die Götter zogen sich von uns zurück, und viele Myraner vergaßen die Götter. Der Begriff ' Alte Götter' stammt aus dieser Zeit, denn so nannten damals die

Ungläubigen die verloren geglaubten Götter. Auch die letzten nicht finsternen Eytas, die halbgöttlichen Aegyrr, die Drachen, die Einhörner und die meisten anderen magischen Wesen verschwanden. Erdbeben, Vulkanausbrüche und andere Naturkatastrophen erschütterten Myra. All jene magischen Tore nach Vangor, die lange Zeit geschlossen gewesen waren, öffneten sich, und ein riesiger Flüchtlingsstrom ergoß sich über Myra, vor allem über den Literaria-Archipel im Machairas. Seitdem heißt diese Inselgruppe Asyria-Archipel. Die Welt, wie sie bislang gekannt wurde, zerfiel. Das Dunkle Zeitalter hatte begonnen. Ihr fragt Euch nun sicher, warum ich Euch diese Geschichte erzähle, die Ihr alle nur zu genau kennt. Aber dies ist nur der Rahmen für meine eigentliche Geschichte, und die ist - so glaube ich - weniger Personen bekannt:

Eine der Gegenden Myras, die am schlimmsten vom Einbruch des Dunklen Zeitalters getroffen wurde, war Chelo-darn, denn der Dul, der sich sicher in den verborgensten Höhen des Velatorgebirges eingenistet hatte, jagte seine tobenden Dämonenhorden über das Land. Diese verschlangen alles Leben, das sie ihm die Finger bekamen. Aus den Sümpfen stiegen die gefürchteten Todesgeister empor und trieben die Menschen in den Wahnsinn. Dunkle Schatten krochen über das Land und stöberten auch diejenigen auf, die sich in die verborgensten Winkel verkrochen hatten. Nicht zuletzt versetzten Orks und Goblins und andere üble Krieger der Finsternis das Land in Angst und Schrecken. So gelang es dem Schattenpriester, Chelo-darn und weite Teile Karcanons zu beherrschen. Und nur wenige Inseln der Zivilisation konnten dem Wüten der Finsternis standhalten: Die stolzen Rittern Denalgês verteidigten ihre Heimat erfolgreich mit dem Schwert. Andilev verschanzte sich hinter seinen Palisaden. Die Garonen wurden wieder zu Nomaden. Und auch einige wenige andere konnten vorerst die Düsternis abwehren.

Hundertzwanzig Jahre schon dauerte der wütende Ansturm auf die letzten Bastionen des Lichts. Hunderttausende waren gefallen. Hunderttausende hatten die Dämonen in den Wahnsinn getrieben. Ganze Familien, ganze Königshäuser, ganze Reiche waren ausgelöscht worden. Langsam wurde die Kraft auch der letzten Inseln der Zivilisation ausgehöhlt. Als sie dies aber erkannten, beschlossen die übriggebliebenen Reiche auf Chelo-darn, einen letzten verzweifelten Schlag zu versuchen, bevor auch sie von der Bildfläche verschwinden würden. Auch diese Geschichte kennt Ihr: Aaron der Weise, der größte Druiden von Dandairia und Hüter des Orakels von Asfarlon, führte alle magisch Begabten von Chelo-darn an. Jedes Reich schickte seine Heere, um die Gefahr zu bannen. Mit vereinter Kraft von Schwert und Magie wurden die Horden der Finsternis geschlagen und der Dul in das Velatorgebirge zurückgetrieben. Doch der Preis hierfür war hoch: Unzählbar viele Personen starben - nicht nur Krieger sondern ebenso andere. Und zahlreiche Zivilisationen gingen unter, so etwa Denalgê.

Was aber nur wenige wissen, ist, daß ein Land einen besonders hohen Preis bezahlte, nämlich Faraljan. Faraljan wurde regiert von zwei Schwestern, die beide mächtige Magierinnen waren. Die eine war Zaraija, die man auch "Schwester der

Nacht" nannte, weil sie ihr Leben Syrenia geweiht hatte. Die andere war Zulamija, die man auch "Schwester des Tages" nannte, weil ihr Leben Putrexia geweiht war. Während des Dunklen Zeitalter hatte Syrenia Faraljan sorgsam in Vergessen gehüllt, und wenn doch ein Funke Düsternis nach Faraljan schwappte, so konnte er nicht lange Putrexias Frieden widerstehen. Man sagt, die Schwestern hätten sich einst gestritten und könnten nie wieder amselben Ort weilen. Doch als Pondaron nahte, waren sie so eins, wie sie es in der Zeit gewesen waren, als sie Faraljan aus den Tiefen des Ozeans gehoben hatten. Denn Syrenia und Putrexia hatten ihnen eine Gabe geschenkt, die umso mächtiger war, je vereinter Zaraija und Zulamija handelten: die Gabe, das Land zu verschieben. Diese Gabe war es, die Chelo-darn rettete und Faraljan zerstörte.

Als Aaron der Weise begann, die Krieger des Lichts auf Chelo-darn zu sammeln, erkannte er mit Schrecken, daß die Kräfte des Lichts niemals ausreichen würden, um die Horden der Finsternis zu bannen. Aaron wollte den Kampf schon verloren geben, als Zaraija und Zulamija auftauchten und ihr letztes Opfer darbrachten: Mit der gemeinsamen Kraft, die ihnen die Götter geschenkt hatten, verschoben sie ein letztes Mal das Land. Sie versenkten ganze Landstriche im Meer, in denen die Dämonen des Schattenpriesters alles Leben vernichtet hatten und nun hausten - im kühlen Wasser des Ozean verlosch auch das schwärzeste Feuer der Nacht. Sie legten die Sümpfe trocken, in denen die Todesgeister hausten, indem sie sie emporhoben - und kein einziger Geist stieg mehr empor. Viel höher noch hoben sie andere Gegenden empor und ließen Hügel und Berge entstehen - und die Geister der Luft wurden eingeschlossen in ewigem Gestein. Schließlich ließen zogen sie riesige Bergketten um das Velator-Gebirge, und die Krieger des Herrn der Schatten wurden noch tiefer in den Höhen des Gebirges eingeschlossen. Viele Wochen wirkten die Göttinnen durch die Schwestern, und als sie ihr Werk vollendet hatten, waren die Truppen des Dularothomae so weit geschrumpft, daß neue Hoffnung bestand. Und Aaron der Weise konnte nun die Kräfte des Lichts sammeln für eine Schlacht, die die Finsternis noch nicht sicher gewonnen hatte.

Zaraija und Zulamija indes hatten bei dem Versuch, die Struktur eines ganzen Kontinents zu verschieben, auf alle Kräfte zurückgegriffen, die sie besaßen. In dieser Anstrengung hatten sie auch die Kraft verbraucht, die ihr Leben war. Als sie ihr Werk vollendet hatten, waren sie in den Schoß der Großen Mutter zurückgekehrt, und Faraljan war wieder im Meer versunken. Dies ist die Legende vom Untergang Faraljans, wie man sie sich in meiner Heimat erzählt.

Die freie Handelsstadt Ortjola

Wenn man sich Ortjola von der Seeseite nähert wird man schon von weitem die Hohen Mauern erkennen die Teilweise direkt aus dem Wasser zu ragen scheinen. Je näher man der Stadt kommt desto mehr scheint sie den Eindruck einer Festung zu machen, nicht den einer Handelsstadt. Wenn man die Mauern dann näher

erkennen kann sieht man das es im oberen Bereich drei übereinander liegende Wehrgänge gibt, nur durch die in regelmäßigem abstand angebrachten Schießscharten zu erkennen. Gute 40 Meter ragen die Mauern in den Himmel. Dann kommt die Einfahrt in den Hafen in Sicht. Ein Tor durch welche vier schwere Fregatten ohne Probleme gleichzeitig durchfahren könnten. Wenn man durch das Tor und unter der Mauer durchfährt wird es kurzzeitig dunkel da die knapp 20 Meter dicken Mauern das Sonnenlicht abblocken. Um diese Mauern zu beschädigen braucht es schon mehr als Zeit oder Belagerungsgeräte. Drinnen kommt man dann in eine große Bucht, nicht in einen kleinen Hafen. Die Ortjoler haben wirklich die Stadtmauern um die ganze Bucht und dabei auch ins Meer gebaut. Direkt dahinter sieht man die ersten Kriegsschiffe Ortjolas, welche hier zum Schutz der Hafeneinfahrt und zur Kontrolle der ankommenden Schiffe in der Bucht sind. Auf ihren Segeln ist mit Kunstvoller Hand eine goldene Münze gestickt worden, sowie darunter eine Eiserne Kette, welcher dieser Flotte ihren Namen gibt. Die „Eiserne Garde“, Beschützer des Wohlstandes Ortjolas. Von innen kann man nun auch einen besseren Blick auf die Mauer werfen. Auch an der Innenseite sind Schießscharten angebracht doch von hier sieht man auch die kleinen Absätze auf denen die Katapulte stehen die man anscheinend sowohl gegen Gegner im Hafen als auch gegen Feinde die sich noch auf offener See befinden, einsetzen kann. Als man dann aber endlich die ganze Pracht der Stadt erkennt verschlägt es den meisten Reisenden die Sprache. Überall stehen prachtvolle Bauten, an jedem erkennt man die Hand eines Meisters der Architektur. Alle sind in sanften Farben gehalten. Die Straßen sind alle gepflastert und vor vielen Häusern befindet sich sogar ein kleiner Garten. Nirgendwo ist Unrat oder Abfall zu sehen und wenn ein Reisender fragt so wird ihm gesagt das Ortjola ein ausgefeiltes Kanalisationssystem hat und das es außerdem eine Gruppe vom Stadtrat finanzierte Leute gebe die sich darum kümmerte das aller Müll regelmäßig vor die Stadt gebracht würde. Auch hat man in Ortjola schon lange das Prinzip der Wiederverwertung begriffen, so wird der Kompost den Bauern vor der Stadt gebracht die ihn für ihre Zwecke nutzen. Altes Metall kommt zu den Schmieden und sogar aus zerbrochenem Porzellan werden hier noch Verzierungen für die Häuser hergestellt. Wandert man so durch die Straßen von Ortjola werden einem zwei Gebäude schnell auffallen. Das eine Gebäude ist wohl das prächtigste was man je gesehen hat und es gibt Leute die behaupten es übertrifft sogar den Palast in der Drei-Kaiser-Stadt. Es ist das Gildenhause der Architekten zu Ortjola. Inmitten eines kleinen, künstlich angelegtem Sees steht es wie ein kleiner Palast. Von jeder Seite her führt eine kleine Brücke hinüber. Die Seiten sind Umgeben von vielen kleinen Brunnen die alle sehr liebevoll und detailliert gearbeitet sind. Auf ihnen sind viele Geschichten und Legenden der Ortjolen zu sehen. Viele der Gelehrten die in der Stadt leben behaupten das die Brunnen noch das ein oder andere Geheimnis bergen, das nur darauf wartet entdeckt zu werden. Wenn man über eine der Brücken geht sieht man auch hier an den Geländern viel Schnitzereien, geschmiedete Figuren und andere Dinge die das Auge erfreuen.

Auch der Grund des Sees wurde von den Erbauern mit vielen Mustern aus Keramik, für welches Ortjola schon immer bekannt war, ausgeschmückt. Man sieht hier Bilder von Tieren aus allen Reichen Karnicons, auch Tiere die es nur der Sage nach geben soll, die noch nie ein lebender Mensch gesehen hat. Von den inneren will ich heute nicht Berichten, da mir gerade die Tinte ausgeht. Darauf müßt ihr noch ein wenig warten.

Euer

Tahrola, Chronisten-Gehilfe Ortjolas

Das Lied des Windes (III)

"Ihr sprecht die Allgemeine Handelssprache? Wunderbar! Was ich sagen wollte: Wir sind gekommen, um unsere alten Handelsbeziehungen wieder aufleben zu lassen."

Der Anführer der Enterer, der seinem vorlauten Soldaten einen zornigen Blick zugeworfen hatte, antwortete nun: "Ach, wir müssen lernen viele Sprachen. Aber für Amtliches wir benutzen immer die Amtssprache, jedenfalls bei der Eröffnung. Woher kommt Ihr, und wie habt Ihr gefunden unsere Stadt?"

"Oh, offenbar haben unsere Vorfahren bereits hier Handel getrieben. Wir haben ihre Karten gefunden, sie waren zwar in schlechtem Zustand, aber..." Casir schickte Karim, die Karten aus der Kabine zu holen. Nach kurzer Diskussion akzeptierten die Soldaten ihre Geschichte.

"Ihr seid also Händler und wollet nach Qassim?" Da war er wieder, dieser seltsam kehlige K-Laut, diesmal nicht ganz so ausgeprägt.

"Wir sind Händler, ja, und wir wollten zu einem auf unseren Karten eingezeichneten Handelsort. Den Namen wissen wir nicht, aber wenn wir unsere Karten richtig gelesen haben, müßte demnächst dort die Hafeneinfahrt auftauchen." Casir wies auf die so abweisend wirkende Küste.

"Das ist Qassim, ja. Händler sind willkommen. Da Ihr das erste Mal hier seid, und der erste Händler aus Eurem Land, seiet Ihr zollfrei. Dennoch werdet Ihr zunächst im Zollhafen festmachen müssen, bis Euch der Hafenmeister einen Platz im Handelshafen zuweist," lächelte der Sprecher der Entermannschaft. "So wir haben Euch in den Hafen zu geleiten, sagen unsere Befehle."

Er gab einem seiner Soldaten, der bisher stumm geblieben war, einen kurzen Befehl. Der ging an die Reling, zog ein weiß-grünes Tuch aus dem Brustharnisch und winkte damit dreimal auf und ab.

"Ihr seid einverstanden?" fragte der Soldat. Aus den Augenwinkeln sah Casir, wie auf der Galeere die Ruder wieder ins Wasser tauchten. Langsam setzte sie sich wieder in Bewegung, auf die "Seepferd" zu. Casir nickte vorsichtig. "Ja."

Der Anführer nickte seinem Signalmaat zu. Dieser formte seine Hände zu einem Trichter und brüllte etwas zu der nun auf Rufweite herangekommenen Galeere hinüber. Es klang wie "Stas komersantes ili diras ke desiras iri allurbo" und noch etwas.

Casir verstand nichts, noch weniger das, was dann zurückgebrüllt wurde, nur das Wort "Eskorte".

"So, alles klar", sprach ihn nun der Leutnant wieder an. "Es gibt für Euch zwei ebløj - Möglichkeiten, entschuldiget. Entweder wir eskortieren Euch mit unserem Phiremon zum Hafen, oder Ihr nehmet Soldaten an Bord, Euch den Weg zu weisen, und schwöret, den direkten Weg zu Hafen zu nehmen und die Soldaten nicht anzugreifen. Das ist eine Vergünstigung, da ihr friedlich wart und macht einen guten Eindruck zu uns. So ihr müsset nicht zahlen Kosten für Eskortierung. Was sagt Ihr?"

"Wenn Eure Soldaten uns den Weg zeigen, sind wir gern bereit, direkt Euren Hafen anzulaufen."

"So ihr schwöret?"

"Wenn Ihr uns sagt, wie?"

"Oh, schwöret in Eurer Sprache zu Eurem Gott!"

"Tja, dann schwöre ich bei Hermonas, zu tun, was Ihr verlangt habt."

"Sehr gut", meinte der Soldat, wandte sich an seinen vorlauten Untergebenen und redete kurz auf diesen ein. Der nickte. Der Anführer gab dem anderen Soldaten einen Wink, beide schwangen sich wieder über die Reling. Kurz darauf war das Boot auf dem Rückweg. Der Vorlaute blieb an Bord. Ob das wohl die Strafe für sein Benehmen war?

"So, ich bin nun Euer - wie saget Ihr - Euer Lotse", grinste er. "Das gibt uns Gelegenheiten, unser Sprachkenntnisse unterwegs gegenseitig zu verbessern, ja?"

Casir konnte nur stumm nicken.

Das Galeerengeschwader begleitete sie noch etwa eine Stunde und zeigte ihnen einen sicheren, geschützten Ankerplatz im Ophis der Inseln. Der Geschwaderkommandant wies sie über Flaggensignale an, hier die Nacht zu verbringen. Dann fuhr das Geschwader zurück zum Kap, nachdem man ihnen noch eine Flagge ausgehändigt hatte, die eine schwarze Doppelaxt auf einem komplizierten, unregelmäßigen grünweißen Rautenmuster zeigte. Die knatterte jetzt am Hauptmast der "Seepferd".

Früh am anderen Morgen waren sie einem anderen Geschwader begegnet, das sie aber nur flüchtig kontrolliert und einige Flaggensignale mit ihrem Lotsen getauscht hatte. Der teilte ihnen dann mit, sie hätten Befehl, sich etwas von der Küste zu entfernen. Da sie sonst ohnehin scharf gegen den Wind hätten kreuzen müssen, war dies kein Problem, im Gegenteil.

Der Lotse, Silgor hieß er, beherrschte Casirs Sprache mittlerweile schon wesentlich besser - was umgekehrt Casir über seine Esiman-Fähigkeiten nicht

sagen konnte. Genaugenommen bezeichnete Silgor seine Sprache ja als Qassan, was er mit diesem merkwürdigen, kehligen kh-Laut aussprach; es klang aber schon sehr nach Esiman.

"Ja", erzählte Silgor gerade, "es ist schon eine großartige Stadt. Natürlich hat kleine Leute wie wir nicht viel zu sagen, die Alte Familien mit ihren Häuser und die großen Händler machen die Politik. Die sitzen im Rat und so. Andere können ja nicht die Kandidatengebühr zahlen. Obwohl, nächstes Jahr ich bin sechs Jahre Gardist, dann ich muß nur noch ein Sechstel zahlen - immer noch viel zu viel. Aber wer will schon in den Rat? Die mit ihren Reden von altehrwürdiger Traditionen und von Fortschritt und Reformen. Nein, solange wir jeder unser Geschäft machen können, genug haben, um uns mal ein gute Weinchen leisten zu können in angenehmer Gesellschaft oder einen Besuch im Pupurnen Bad und solange keiner uns sagt, was tun und wo hingehen müssen - was sollen wir da mit Politik?"

Das Lied des Windes (IV)

Während Silgor vor sich hinschwatzte - Casir konnte sein Sprachtalent nur beneiden, aber Silgors nicht enden wollende Rhetorik konnte einem schon auf die Nerven gehen - blickte Casir stumm aufs Meer hinaus. Eine Bewegung dort draußen erregte seine Aufmerksamkeit. Irgend etwas großes, dunkles brach durch die Wellen, nein, es waren sogar mehrere schlanke, dunkle, irgendwie unförmig wirkende Schatten. Sie kamen auf das Schiff zu. "Weißt du, wenn du deinen Stadtpaß hast, ich werde zeigen Dir die Sehenswürdigkeiten Qassims, den Rat, den Hauptmarkt, den Tuchmarkt und vor allem die Straße der Tausend Freuden", plapperte Silgor im Hintergrund weiter.

Casir starrte auf die sich schnell nähernden dunklen, schlanken Körper. Silgor erzählte weiter von seiner Heimatstadt, doch Casir hörte ihm nicht mehr zu. Allmählich konnte er deutlicher erkennen, was da auf sie zukam, und was er sah, gefiel ihm überhaupt nicht. "Silgor, was ist das?"

"Was? Wo?"

"Na, da draußen, diese Monster!"

"Wie? Ach das, das sind nur ein paar Schweinsaale. Keine Angst, unsre Schiff ist viel zu groß für sie."

"Was sind das? Schweinsaale? Was soll das denn heißen?"

"Naja, ich weiß, blöder Name, aber so sie sehen nun mal aus. Komisch, wohin wollen die denn?"

Tatsächlich, nachdem sie sich nun auf wenige hundert Schritt genähert hatten, mußte Casir zugeben, daß der Name nicht ganz unzutreffend war. Auf einem langen, schlangenähnlichen Körper saß ein häßlicher Schädel, der irgendwie an

einen Eber erinnerte, allerdings an einen durch bösen Zauber hoffnungslos verzerrten. Etwa doppelt so breit wie der eines Ebers, war er gut viermal so lang, mit einer vor Zähnen starrenden Schnauze. Je ein gewaltiges Hauerpaar starrte aus Ober- und Unterkiefer. Irgendwie fühlte sich Casir aber eher an ein Krokodil als an ein Schwein erinnert.

Als einer der Schweinsaale sich kurz aus den Wellen hob, konnte er sehen, daß es auch mit dem ' Aal' nicht allzu weit her war: Große, krallenbewehrte Paddelpfoten am Vorderrumpf unterstützten den Antrieb des hin und her peitschenden Schwanzes.

"Unangenehme Viecher", meinte Silgor ruhig. "Moranao sei Dank tauchen sie nur im Frühjahr vor unserer Küste auf und verschwinden bald wieder in Richtung Ophis. Naja, meistens sie machen keine Schwierigkeiten, nur die Fischer hassen und fürchten sie. Nicht genug damit, daß sie wegfangen die besten Fische, sie zerstören mit Vorliebe auch die Netze. Und so manches kleines Boot schon wurde leer auf dem Rücken treibend gefunden, an die Seiten Spuren ihrer Hauer. Schiffe wie unsere sie lassen aber normalerweise in Ruhe, ich weiß gar nicht ...

Ach, verdammt! Nicht! Laß das!" schrie er plötzlich. Casir drehte sich um und sah, daß er Morak meinte, den alten Schiffskoch, der am Heck stand und gerade den dritten Kübel Küchenabfälle ins Meer leerte. In diesem Moment schoß plötzlich eine riesige Schnauze direkt neben Morak aus dem Wasser und packte den Kübel. Als die Kiefer sich mit einem Knall schlossen, schrie Morak entsetzt und schmerz erfüllt auf - *und fiel wie leblos zu Boden.*

Mit wenigen Sprüngen hatte Casir das Heck erreicht; Kollar war noch schneller gewesen und kniete schon neben Morak, seinem Vatersbruder. Mit bleichem Gesicht sah er auf. "Seine Finger ..."

Von Moraks rechter Hand war nur noch der Daumen und ein Stück des Zeigefingers zu sehen; der Rest war mitsamt den Knöcheln glatt abgetrennt, das Blut schoß in Strömen übers Deck.

"Schnell, binde die Hand ab!" befahl Casir dem immer noch geschockten Kollar.

"Das hat Zeit, bringt ihn erstmal weg!" mischte sich nun Silgor ein. "Seht ihr denn nicht, das Blut ...!" Wie zur Untermalung seiner Worte stieg nun eine zweite häßliche Schnauze aus dem Wasser und und schloß sich knallend - und leer - wieder.

Moraks Blut, das von der Bordwand tropfte, schien die Schweinsaale geradezu verrückt zu machen. Das Wasser rings ums Heck kochte; plötzlich schrie der Steuermann auf: "Das Ruder!"

"Was ist?" brüllte Casir zurück, während er mit Silgor zusammen den blutenden Morak von der Bordwand wegzog. Gleichzeitig versuchte Kollar, die Blutung zu stoppen.

"Irgendwas hält es fest, ich glaube, eins von den Viechern hat sich in das Ruderblatt" - er kam nicht zu Ende, ein trockener Knall, die Ruderpinne brach, der

Steuermann wurde weggeschleudert. Glücklicherweise wurde er von einer Taurolle gestoppt, bevor er über Bord gehen konnte.

Mittlerweile war man auch auf den anderen Schiffen aufmerksam geworden. Der Kapitän der "Reina Florin" brüllte Befehle; Wurfspeere und Pfeile flogen zwischen die Schweinsaale, ohne aber viel zu bewirken. Zugleich wurde auf der "Gold von Casina", die steuerbord hinter der Seepferd herfuhr und so in guter Schußposition war, das Katapult klar gemacht und mit einer schweren Harpune bestückt. Nicht umsonst war die "Gold" früher ein Walfänger gewesen; ihr für Jagdzwecke konstruiertes Katapult auf dem Bugkastell war zwar schwächer als das der "Seepferd", aber flexibler einsetzbar und auf kurze Distanz zielgenauer.

Schon der erste Schuß traf - bei dem Gewimmel auch kein Wunder. Dieses schien nun aber eher noch zuzunehmen: Durch den Blutgeruch und die Nadelstiche der Pfeile von der "Reina" gereizt, stürzte sich das Rudel auf den verletzten Artgenossen. Auf der "Gold" begann der Harpunier, das Seil einzuholen. Nach anfänglichem Widerstand ging das plötzlich sehr leicht. Casir hatte inzwischen die Versorgung Morak' s Kollar und Silgor überlassen, um das Geschehen beobachten zu können.

(Fortsetzung folgt)

Der Tag der Weisung

Dra Abu Cust erhob sich langsam, sein Blick glitt noch einmal empor zur Statue Xnums, mit Vorfreude auf das Kommende gefüllt. Endlich, nach Jahren der Irrfahrt, wurden er und seine Kameraden endlich gebraucht, kaum hatten sie sich erste Landgebiete angeeignet.

An diesem Tage hatte Xnum ueber das Orakel gesprochen, seine Ankunft angekuendigt und seine Intention erlaeutert. Der Konflikt mit dem sogenannten Delphingott, Norytton, wuerde endlich zu Ende gefuehrt werden. Dra Abu Cust laechelte, so das einem Daemonen ueberhaupt moeglich ist. Wer konnte es schon wagen, sich gegen den groessten, aeltesten und maechtigsten Gott zu stellen, der die Kontrolle ueber Tod und Leben in sich vereinigte. Die anderen Goetter hatte er geschaffen, ihnen eine Chance gewaehrt. Wie hatten sie es ihm gedankt ? Zankereien untereinander, die seine beschwichtigenden Kraefte nach und nach versiegen liessen, bis er in ihren Augen nur noch einer der ihren war. Diese Schande muss endgueltig getilgt werden, bei dem "Gott" beginnend, der auch noch einen Anspruch auf Xnums ureigenste Domaene, das Wasser, erhebt. Ist dieser erstmal erledigt, bleibt den anderen Goettern auch nur noch eine kurze Zeit, ihr unwuerdiges Sein fortzufuehren. Er schreckte aus seinen Gedanken auf, als sein Blick einen Lichtstreifen erhaschte. Mit ruhigem Schritt trat er ans Fenster. Tief unter sich erblickte er den Kriegshafen von Wabteros, hinter dem sich die schwarzen Gebaeude der Stadt bis an die wehrhaften Mauern erstreckten. Eisige Kaelte lag in der Luft, vereinzelt Schneeflocken tanzten, vom kalten Wind

bewegt, in einem verwirrenden Tanz zu Boden. Von diesen Erscheinungen nicht naeher beeindruckt, fixierte sich sein Blick auf den Kriegshafen. Arbeiter waren emsig mit der Fertigstellung und Ausruestung von Schiffen beschaeftigt, deren schwarze Koerper sogar auf ihn einen beunruhigenden Eindruck machten. Die Perfektion, ihre scharfe Linienfuehrung und insbesondere die Besatzungen machten sie zu nahezu unbezwingbaren Festungen, bereit, seinen Namen und den seines Herren Xnum an alle Unglaeubigen zu verbreiten, die Meere von Ketzern zu reinigen. Im naechsten Ruestmonat wuerden diese Schiffe in Dienst gestellt werden, eines der geplanten neuen Geschwader. Jetzt nahm er einen seiner Freunde wahr, den Daemonen Shaatarnat, mit dem sein Lebensweg ueber die letzten hundert Jahre eng verbunden war. Einer seiner treuesten Kaempfen, die sich ihm auf ihrem Kontinent zuerst angeschlossen hatten, den Glauben an Xnum nun auch auf anderen Kontinenten zu verbreiten, nachdem ihr Heimatland vollstaendig bekehrt war. Dra Abu Cust zweifelte nicht einen Augenblick daran, dass die uebrigen Daemonen zum Kampf bereit waren. Ein Problem war sicherlich die Zivilbevoelkerung, ausser zu Soldaten und Opfern kaum zu gebrauchen. Nach einer Beratung im hoechsten Daemonenrat Schetolas hatte er sich durchgerungen, nur noch Sklaven und Gefangene zu opfern, um die Moral der Bevoelkerung zu steigern, somit waeren die eh schon geringen Steuereinnahmen gesichert, ausserdem war die Opferung von Xnumglaeubigen eh ueberfluessig geworden, sobald man Nachbarn und damit Rohstoffquellen gesichtet hatte. Er riss sich vom beruhigenden Anblick der Kriegsschiffe zurueck, machte sich auf den Weg zu seinen Gemaechern. Die Sklavin wuerde hoffentlich schon da sein, die er vor einigen Stunden in den Kaefigen unter den Tempelanlagen ausgesucht hatte.

Sollte er sie foltern, einige neue Dinge ausprobieren, oder einfach daemonisieren ? Vielleicht auch vergewaltigen und danach Xnum opfern ? Beim Gedanken daran bekam er direkt gute Laune.

Dra Abu Cust im Jahre 416 n.P.

Berühmte Lokale und regionale Feste Elzets (Teil 4/5)

WAFFENLOSE SEESCHLACHT IN TARKNIS UND KJELLÜP

Kjellüp liegt in der Provinz Gwendarca, nahe der Provinzhauptstadt Tarknis. Bei Kjellüp fand vor gut hundert Jahren eine Seeschlacht zwischen Elcetschen und südländischen Flotten statt, die von den Elcetim gewonnen wurde. Zur Erinnerung wird in Kjellüp und in Tarknis jeweils am Jahrestag der Schlacht eine solche nachgespielt - allerdings an Land. Dabei gibt es zwei Gruppen von „Schiffen“, die gegeneinander antreten. Die „Schiffe“ bestehen allerdings nur aus einer Art von Reling, die von Trägern nach Befehlen eines „Steuermannes“ bewegt werden. Die „Matrosen“ können, wenn die Schiffe einander nahe genug kommen, auf

feindliche „Schiffe“ überspringen und gegeneinander kämpfen, allerdings ohne Waffen und ohne Berührung! Solche Kämpfe können auf zwei Arten entschieden werden. Wer in Kontakt mit einer gegnerischen „Reling“ kommt, scheidet aus. Neben dieser eindeutigen Regel gibt es auch eine Ermessens-Regelung: Wer den Schwertkampf eindeutig schlechter simuliert als sein Gegner, erklärt sich nach einiger Zeit als besiegt und scheidet ebenfalls aus.

Erst wenn die Schlacht entschieden ist, wissen die Spieler, welcher Partei sie angehört. Die Verlierer sind natürlich die Südländer...

Der komplizierte Elcetsche Kalender bringt mit sich, daß nur in ungefähr jedem dritten Jahr das Datum der Schlacht überhaupt existiert - und nur dann wird die Waffenlose Seeschlacht gespielt.

WURFKUGEL-FLÖTEN VON FARMA

Farma in der Provinz Markata ist berühmt für die Flötenherstellung. Am Fest des Wurfkugel-Flötens werden Elemente von Flötenmusik und Jagd/Geschicklichkeit verknüpft. Die Fyaldinem, mit Riemen verbundene Wurfkugeln sind die wichtigste Jagdwaffe in einem Großteil Markatas - so auch in Farma.

Für das Wurfkugel-Flöten schnitzen die Einwohner Farmas aus toten Stämmen riesige Flöten, mit verschiedenen „Grifflöchern“. Mit diesen Riesenflöten läßt sich jeweils nur ein Einzelton erzeugen. Die Löcher dienen also nicht dazu, verschiedene Töne zu greifen, vielmehr sind sie Ziellöcher für das Werfen der Fyaldinem.

Die Flöten werden über ganz Farma verteilt aufgestellt und es finden viele Wurf Wettbewerbe statt, wobei nach besonders wertvollen Treffern auf der entsprechenden Riesenflöte ein Ton gepfiffen wird. Bei den größten Wettbewerben ist die Flöte selbst als Preis zu gewinnen.

Diejenigen, die sich nicht an den Wettbewerben beteiligen, bemühen sich so viel wie möglich auf „normalen“ kleineren Flöten zu spielen. Da diese Flöten eine Vielzahl an Stimmlöchern besitzen, ist es recht einfach, sich mit anderen Einwohnern auf eine Stimmlage zu einigen und zusammen zu spielen.

Wer Fyaldinem und Flötenmusik mag, muß einmal das Wurfkugel-Flöten von Farma besucht haben - wer Flötenmusik nicht mag, sollte den Ort ganz meiden.

Languria im Jahre 416 n.P.

Der Herrscher des Inselreiches Languria ist Ciperdus, Grossmeister des Gelben Bandes. Innenpolitisch regiert er fast absolut, beratende Gremien sind jedoch vorhanden, die alleinige Entscheidungsgewalt liegt jedoch bei Ciperdus. Nur in Ausnahmefällen delegiert er an Untergebene (wie in den Verhandlungen mit dem Drachen, die von Untergebenen geführt werden).

Aussenpolitisch verfolgt Ciperdus einen neutralen "Dritten Weg" zwischen Gut und Boese. Er plaediert fuer einen Ausgleich zwischen den beiden Maechten, sieht sich als neutraler Vermittler; ihn zu provozieren duerfte schwerfallen. Das Gelbe Band ist das Band der Neutralitaet. Sprueche wie "Wer nicht fuer uns ist ist gegen uns" laesst er nicht gelten, da er stets versucht ist, Toleranz zu zeigen und diese auch von anderen fordert.

In Languria ist seit dem Regierungsantritt des Ciperdus die Anbetung aller Goetter zugelassen, sofern keine intelligenten Lebewesen geopfert werden und keine Gefaehrdung des Staates daraus resultieren kann.

Kulturell hat sich in diesem noch jungen und kleinen Staatsgebilde nicht viel ereignet. Eine alte Sage jedoch berichtet in vielen unterschiedlichen Variationen darueber, dass die Einwohner in grauer Vorzeit an den jetzigen Ort deportiert, verschlagen, ausgewandert, geflohen... waeren. Genaueres scheint niemand zu wissen, wobei in den Sagen auch Berichte ueber geheime Archive, Wunderwaffen und Aehnliches vorhanden sind.

gez. Grossmeister Ciperdus von Languria

Ankunft in Zemmetsu (411 n.P.)

Ihr Blick streifte über die weite Hochlandebene und blieb am faszinierenden Lichtspiel hängen, daß die Blitze an der Segmentgrenze zum Besten gaben. Ein Schwarm Mörderbienen flog über sie hinweg, während ihre Untergebenen notdürftig eine Behausung zusammenzimmerten. Aus einer der vielen Kisten ließ sie sich den dunklen Umhang reichen der zur Grundaustattung eines jeden Offiziellen der Mörderwabe gehörte, warf ihn über ihre Schultern, so daß er das kurze, durchgehende, metallisch glänzende Schlauchkleid verdeckte und schlug die Kapuze hoch. Man spürt den Winter hier auf Ysatinga wesentlich stärker als in der Mörderwabe, dort wor sie groß geworden war. "Itokosenso Najimi, Herrin", einer ihrer Untergebenen kam herangelaufen und blieb in angemessener Entfernung stehen. Herrin, wie das klingt, noch vor zwei Jahren hatte sie selbst es oft genug sagen müssen. Ihr Untergebener zitterte am ganzen Leib, also konnte er nur etwas Unangenehmes zu melden haben. Sie haben es immer noch nicht begriffen, dachte sie sich. Nun gut, viele der anderen Höhergestellten verachteten ihre Untergebenen. Daran haben auch die Versuche des Zardos dies zu unterbinden nur wenig geändert. Sie aber war noch vor kurzer Zeit selbst an dieser Stelle und konnte sich deshalb gut vorstellen, wie ihm zumute war. Um ihm die Angst zu nehmen lächelte sie, woraufhin er sich etwas entspannte.

"Herrin, bei der Landung sind, wie wir gerade feststellen mußten, einige der Kisten mit der Garderobe, vor allem die Kleider für die offiziellen Gelegenheiten, beschädigt worden. Vieles ist unbrauchbar.", er duckte sich noch weiter in den Dreck, als müsse er jeden Moment damit rechnen vom Blitz erschlagen zu werden. Und, dachte Itokosenso, was ist daran so schlimm ? Ich mag das Zeug sowieso nicht, ob es nun eines der schweren, weiten und farbenprächtigen Kleider für offizielle Gelegenheiten oder eines der engeren, ebenfalls bodenlangen, traditionellen Gewänder der Mörderwabe mit ihren weiten Ämeln und den breiten gewickelten Gürteln ist. Sie bevorzugt den heutigen Mörderwabenstil der enganliegenden, kurzen Kleider aus MW-Stoff oder der engen, knielangen Hosen mit dem dazugehörigen ärmellosen Oberteil.

"Dann versuche zu retten was zu retten ist und lagere es sicher, damit nicht noch mehr verloren geht.", oder schmeiß es die Klippen runter, dachte sie sich. Und hätte es auch beinahe gesagt, doch trotz dessen, daß sie ihre Untergebenen auf der Fahrt hierher als fröhliche und aufgeweckte Person kennengelernt hatten die gerne und viel lacht haben sie immer noch die Eigenschaft, alles was sie sagt wortwörtlich umzusetzen. Während sich ihr Untergebener entfernte ließ sie ihren Blick über den Platz streifen, der ihr zukünftiges Zuhause sein würde.

Er war gut gewählt. Eine weite offene Lichtung, gelegen auf einem Hügel der von einem weitauslaufenden Mischwald umgeben war. Hohe alte Bäume werden im Sommer Schatten spenden und im Winter schutz vor Kälte und Wind bieten. Hinter dem Wäldchen, etwa eine Wabe vom Hügel entfernt, kamen die Steilklippen die in das, an dieser Stelle eher ruhige, Meer abfielen. Eine etwa 25 Flügel breite Stelle war schon vor Jahrhunderten weggebrochen und so hatte sich dort ein sanft abfallender Kies- und Sandstrand gebildet der hervorragend dazu geeignet war Fischerboote auszusenden.

Auf der anderen Seite lag in größerer Entfernung das Wabern des Segmentrandes. Wie fast immer durchzogen von dunklen Wolklen. Dafür war der Himmel heute klar und man konnte die Sonne sehen. Sie schob ihr schulterlanges, glattschwarzes Haar unter die Kapuze des Umhangs. Normalerweise trug sie es wie es in der Mörderwabe Mode war, extrem kurz. Wenn dies heute aber schon ein sonniger Tag war, dann würde es wohl vorerst bei der jetzigen Länge bleiben. Ein Blick nach oben bei dem sie ihre schräggestellten, schmalen Augen mit der Hand gegen die Sonne abschirmte bestätigte ihre Vermutung. Die ersten, von Zardos gesendeten, Mörderbienen trafen ein.

Sie machte auf dem Absatz kehrt und schritt in Richtung ihrer vorrübergehenden Behausung. Hinweg über Hölzpflocke und Seile im Boden welche die zukünftigen Umrisse von Gendó kennzeichneten, der Siedlung, die eines Tages hier stehen sollte. Im großflächigen Haus angekommen, in dem ein großes Feuer prasselte,

hängte sie ihren Umhang an die Tür. Mehrere Außenwände deren Zwischenräume mit Stroh, Reißig und Erde aufgefüllt waren und eine hohe Erdschicht über dem ganzen Haus sorgten dafür, daß die Wärme im Haus und die Kälte Draußen blieb. Sie sah darin die einzige Chance, den Winter zu überstehen.

Die Zwischenwände bildeten, wie auch in ihrer Heimat, nur auf Holz gespannte Papierbahnen, die wohl noch an den langen Winterabenden bemalt würden. Ihr Bereich war natürlich der größte, in etwa genauso groß wie "die große Halle" - so wurde der Bereich des Feuers genannt - der allgemeine Aufenthaltsraum von ihr und ihren Begleitern. Alle anderen Räume waren darum herum angelegt. Der Bau für die Mörderbienen lag unter der Erde und erstreckte sich wesentlich weiter als nur dieses Haus. Der ganze Boden war mit Matten ausgelegt und wurde auf Pfählen über den Boden gehalten. Sie zog am Eingang ihre Stiefel aus und ging in ihren Bereich, ließ die ganzwandige Schiebetür aber offen. Im Schein des Feuers konnte man sowohl ihre elfenbeinfarbene Haut erkennen als auch ihre zierliche Gestalt, die auf eine Körpergröße von gerade mal ungefähr 1,55m zurückgreifen konnte.

Wie auch die Bereiche ihrer Unterebenen war alles sehr einfach eingerichtet. Einzig ihr Schrein, ihre Bettmatten und die beiden Bilder ihrer Eltern befanden sich bereits an ihrem Platz. Ein paar Truhen mit Kleidungsstücken und anderen Utensilien standen wildverstreut herum. Sie schob eine weitere Tür auf und begab sich in ihr "Arbeitszimmer" das genau dahinterlag. Sie mußte noch die nichtvorhandenen Materialien für die neue Siedlung in der Umgebung einkaufen - und sie mußte sich Agon vorstellen, damit dieser auch wußte, daß sie da war.

Also setzte sie sich an den flachen, niedrigen Tisch und breitete die Decke die auf ihm lag über ihre Beine aus. Ihr Diener war wieder sehr aufmerksam und hatte einige heiße Steine unter den Tisch in eine Metallpfanne gelegt, obwohl es noch gar nicht zu kalt war. Sie benutzte die Decke aus reiner Gewohnheit. Warum mußte sie auch unbedingt zu Beginn des Winters hierher berufen werden. Ein halbes Jahr später und die Siedlung wäre zum Wintereinbruch fertig gewesen. So würden sie den ganzen Winter durch bauen müssen. Aber sie wollte nicht meckern. Mit ihren 19 Jahren war sie die Jüngste Vertreterin des Zardos und das war schon eine besondere Ehre. Warum er sie aber ausgewählt hatte war ihr immer noch unbekannt. Vielleicht hing es mit Ihrem Auftreten zusammen. Im Gegensatz zu vielen Speichelleckern in der Mörderwabe hatte sie ihre Meinung über einige Vorgesetzte verlaublich lassen.

Prompt war sie vor das Gericht des Sangi geschleppt worden der sie zur Verbannung in eine der Randkolonien verurteilte. ZARDOS selbst war es, der Veto einlegte und sie heraus aus dem Kerker in die politische Ausbildung holte. Sie hatte ihn bis dahin noch nie und danach nur noch bei der Übergabe der

Botschaftspapiere gesehen und war von seiner charismatischen Ausstrahlung gefesselt. ".....und ordern wir hiermit weitere 12 Tonnen weißen Marmor." beendete sie ihren Brief, verschloss ihn und siegelte das gefaltete Papier mit dem handtellergroßen Siegel der Mörderwabe nachdem sie den Wachs über der Kerze erhitzte, die sie zuvor mit einem Seitenblick entzündet hatte. Sie rief einen ihrer Untergebenen dem sie den Brief überreichte. Zusammen mit ihm verließ sie wieder das Haus und begutachtete die Umgebung. In einiger Entfernung schlugen Bedienstete Holz für den Winter und zum Ausbau ihrer Behausung. Es wurde ein Weg hinunter zum Strand geschlagen der etwa 3 Flügel breit würde und ein weiterer wird durch den ganzen Wald geschlagen und etwa 4 Flügel breit. Ein anderer Teil und einige Mörderbienen waren mit den Ausschachtungen für Gendó beschäftigt. Alles lief, wie es laufen soll. Sie rief nach einer ihrer Wachen. Es wurde Zeit Agon zu sagen, daß ZARDOS da ist...

Putrexias Tränen

Karnicon, 305 n. P.

Ächzend richtete sich Mherjol auf und wischte sich den Schweiß von der Stirn. Fluchend schaute er auf die Kisten, die Jharroll und er noch bis Sonnenuntergang verladen mussten. Er hasste diese Plackerei. Er hasste diese Arbeit. Er hasste Ermyon, den Händler, der sie beschäftigte und der sicherlich jede Sekunde auftauchen würde, um ihn zu maßregeln. Ermyon hatte ein Gespür und nicht das geringste Verständnis dafür, wenn sich seine Hafendarbeiter auch nur die geringste Verschnaufpause gönnten ... „*He, Mherjol!*“, schallte es in diesem Augenblick vom Schiff herunter, „*ich bezahle dich nicht dafür, dass du dich ausruhst. Beweg deinen faulen Hintern hier hoch, aber schnell!*“, Mherjol fluchte erneut, schnappte sich eine Kiste und trug sie auf das Schiff. Ermyon schaute ihn grimmig an und drohte: „*Wenn's dir nicht passt, kannst du ja versuchen, wo anders Arbeit zu finden.*“, Mherjol unterdrückte einen weiteren Fluch, und Ermyon grinste hämisch. Der Händler wusste genau, dass in der ganzen Stadt niemand sonst diesen furchteinflößenden Fremden mit der pechschwarzen Haut und den blutroten Augen und Haaren beschäftigen würde. Mherjol hatte es schließlich einmal versucht und war dann bettelnd zu Ermyon zurückgekrochen, der ihn gnädig für den halben Lohn wiedereinstellte. Mherjol beugte nun also seinen Kopf und dachte bei sich: Er hasste diese Plackerei. Er hasste diese Arbeit. Er hasste Ermyon. Er hasste diesen Ort und dieses Land, in dem es lausig kalt war und alles nur mühsam und beschwerlich war. Und vor allem hasste er diese verdammten Weiber und diesen Fremden, der an allem Schuld war.

„*Ich hasse diesen Ort*“, brummte Mherjol auch abends, als er mit Jharroll am Hafen noch einen Krug Bier leerte. „*Warum gehst du dann nicht zurück?*“, fragte Jharroll. „*Wohin denn? Ich habe ja nicht nur vergessen, wo meine Heimat liegt, sondern auch wie sie heißt. Ich weiß ja noch nicht einmal, ob der Name, mit dem*

man mich anspricht, mein richtiger Name ist,, brummte Mherjol, *„diese verdammten Weiber sind daran Schuld...,,* ... und Mherena. Mherena selbst war es gewesen, die ihn zum Boot gebracht hatte und ihm den Kuss des Vergessens auf die Stirn gedrückt hatte. Und er war losgefahren und hatte vergessen. Seine Heimat. Orn. Und Mherena - Mherena die er so geliebt hatte und die ihn dann schließlich verraten hatte. Und alles nur wegen dieses dahergelaufenen Fremden, der glaubte, einfach antanzen zu können und ihm Mherena stehlen zu können ...

Karnicon, 293 n. P.

Ein gellender Schrei ertönte durch die Straßen Aahlyaddais und schreckte seine Bewohner aus dem Schlaf. Innerhalb weniger Sekunden waren die Straßen gestopft voll mit Menschen, obwohl es gerade erst dämmerte. Solch einen Schrei des vollkommenen Entsetzens hatte noch kein einziger von ihnen vernommen, und sie alle wollten wissen, welche Gefahr ihnen drohte. Während die meisten von ihnen noch hektische Blicke um sich warfen, erstarrten die Bewohner einer kleinen Gasse im Machairas der Stadt beim Anblick einer jungen Frau, die seit Minuten reglos vor Entsetzen verharrte. Oder vielmehr: Die Aahlyaddaii erstarrten vor Entsetzen bei dem Anblick auf den Strauch, den die junge Frau anstarrte. Der Strauch war mehr als zwei Mann hoch und über und über mit gelblichweißen, zarten, stark duftenden Blüten übersät. Ein Holunderbusch. Sie alle wussten, dass er am Vortag noch nicht da gewesen war. Und noch keiner von ihnen hatte je einen Holunder gesehen. Aber sie alle wussten, was dieser Anblick zu bedeuten hatte.

Eine alte Frau, die schon Manches in ihrem Leben gesehen hatte und deshalb von stärkerem Gemüt war, fasste sich nach einigen Minuten wieder und legte eine Hand auf die Schulter der jungen Frau: *„Was ist passiert, Mherena?,,* fragte sie sanft. Erst beim dritten Versuch zu sprechen, brachte das Mädchen einen Laut von sich: *„Ich weiß es nicht,,* , krächzte sie. *„Ich wollte Orn abholen - wir wollten heute aufbrechen nach Denacar und unsere Treueschwüre sprechen. Wir wollten früh los, damit wir heute noch die erste Wegstation erreichen. Ich bin gerade gekommen, und da sah ich dieses - dieses Ungetüm.,* - *„Holunder,,* , sagte die Alte zitternd. *„Ja, ich weiß: Putrexias Tränen,,* , hauchte das Mädchen, *„und ich weiß auch, was es zu bedeuten hat - ich hoffe nur, dass es nicht Orn ist, auch wenn das egoistisch ist.,* Verzweifelt starrten die Bewohner Aahlyadais einige Minuten den Holunderbusch an, bis schließlich Mherena leise die Alte fragte: *„Kommst du mit, Arlana, wenn ich hineingehe?,,* *„Sicher, Kind,,* , sagte die Alte beruhigend und drückte beruhigend Mherenas Arm, auch wenn ihrem Gesicht deutlich zu entnehmen war, dass sie lieber auf diese Ehre verzichtet hätte. Tapfer ergriff sie dennoch die Hand Mherenas, und gemeinsam schritten die beiden Frauen unter den ängstlichen Blicken ihrer Nachbarn vorsichtig auf das Haus zu.

Als sie schließlich an der Tür standen, blickten sie sich ernst an. *„Wer geht zuerst hinein?,,* fragte Arlana. *„Ich,,* , antwortete Mherena mit fester Stimme, *„wenn es Orn ist, bin ich ihm das schuldig,,* , und todesmutig stieß sie die Tür auf.

Beim Anblick des jungen Mannes, der reglos auf dem Boden lag und um dessen blutigüberströmten Kopf bereits die Fliegen schwirrten, brach Mherena ohnmächtig zusammen und Arlana musste sich übergeben.

„Ich war es nicht,“, beteuerte Mherjol zum wiederholten Male. *„Ich glaube dir ja,“*, antwortete Mherena, *„so etwas würdest du nie tun. Es muss sich irgendein Verrückter nach Aahlyaddai eingeschlichen haben. Aber die Priesterin hat nun einmal darauf bestanden, dass sich alle Bewohner Aahlyaddais der Prüfung unterziehen - nur um sicher zu gehen.“*, Erneut streckte Mherena Mherjol den blühenden Holunderzweig entgegen. Erneut wich Mherjol zurück. *„Nun komm schon - es kann ja nichts passieren, wenn du es nicht warst.“*, Kurzenschlossen packte sie seinen Arm, drehte seine zur Abwehr ausgestreckte Hand um, legte den Zweig hinein und ... erstarrte. In Sekundenschnelle wandelte sich der Zweig: Die Blüten verwelkten und stattdessen lag nach wenigen Augenblicken ein Zweig in Mherjols Hand, an dem kleine violettschwarze Beeren hingen.

Eine Ewigkeit starrte Mherena Mherjol an. Mherjol, mit dem sie so viele Jahre verbracht hatte. Sie hatte nie gedacht, dass er es ihr übel nehmen könnte, dass sie sich in den fröhlichen Fremden, der eines Tages aufgetaucht war, verliebt hatte. Schließlich war Mherjol es gewesen, der nie die Gelegenheit verschmäht hatte, das Bett einer anderen aufzusuchen. Trotz seines Trotzes, trotz seiner Prahlerei, trotz seiner gelegentlichen Wutausbrüche hatte sie ihn gemocht. Sie hatte geglaubt, er und Orn seien Freunde, und sie hatte ihm vertraut.

Zuerst konnte sie Mherjol nur anstarren. Schließlich brachte sie ein Krächzen heraus: *„Du warst es. Du hast Orn umgebracht.“*, Mherjol starrte auf den Zweig in seiner Hand und wich einen Schritt zurück. *„Das... das hat nichts zu bedeuten. Das ist nur ein Irrtum. Nur ein einziges Zweiglein...“*, Entsetzt warf er den Zweig ins Feuer.

„Ach ja?“, fragte Mherena mit gefährlich ruhiger Stimme. Plötzlich keimte die Wut in ihr auf. Zuerst war sie wie betäubt gewesen, hatte sie gar nichts begriffen. Dann, dämmerte es ihr langsam, dass Orn für immer weg war - vorzeitig und viel zu früh aus dem Kreislauf des Lebens gerissen; nie wieder da, um sie ihn die Arme zu nehmen; nie wieder da, um anderen sein Lachen zu schenken; nicht mehr da, um Kinder aufzuziehen, etwas zu hinterlassen. Einfach weg. Für immer. Als diese Erkenntnis sie traf, war sie zusammengebrochen. Dann, schließlich, hatte sie sich aufgerappelt und war zu den Priesterinnen gegangen, um zu helfen, den ... Mörder ... zu finden. Und nun stellte sich heraus, dass es nicht irgendein Irrer war, wie sie alle angenommen hatten, sondern Mherjol. Mherjol, den sie einst geliebt hatte. Wie konnte er es wagen? Putrexias Frieden auf so schändliche Weise zu stören? Orn einfach aus dem Leben zu reißen? Und sie dann auch noch alle anlügen? Wie konnte er es wagen ihnen und ihr - insbesondere ihr - jetzt noch unter die Augen zu treten? Wie konnte er?

Wütend packte sie seinen Arm und zerrte ihn hinaus. Er sträubte sich und versuchte, sich zu wehren, aber dieses eine Mal war sie stärker als er. Schließlich

standen sie vor Orns Haus. „Ach ja? Du warst es nicht?“, fragte sie atemlos, „und wie erklärst du dir dann das?“, - zornig zeigte sie auf den Holunderbusch. Dort, wo vor einer halben Stunde noch weiße Blüten gewachsen waren, hingen nun die violetten Blüten. „Du warst es, du schändlicher Hund“, fauchte Mherena. Dann drehte sie sich um und rief einem Jungen, der gerade vorbeihuschte, zu: „Hol die Priesterin, Junge. Wir brauchen sie hier.“, Und sie wusste in diesem Moment, dass sie es sein würde, die Mherjol den Kuss des Vergessens geben würde, denn sie konnte es nicht zulassen, dass Mherjol das Land ein weiteres Mal vergiftete.

Neuer Fund ?

Tjorbjell na Gjolfinn ging an einem arbeitsreichen Tag am Strand nahe der Hauptstadt Malkuths spazieren. „Der letzte Sturm hat wieder sehr gewütet an diesem Teil der Insel“ dachte sie bei sich.

Sichtbare Zeichen eines kleineren Erdbebens an einem recht steilen Küstenstreifen zeigten diese Gedanken sehr deutlich. Mehrere lose Steine und Geröll lagen am Strand verteilt und auch der Sand der nicht vom Meer wieder glatt gewaschen wurde zeigte deutliche Spuren von einschlägen herabgestürzter Steine. Kopfschüttelnd ging sie weiter und setzte sich dann auf einen größeren Felsen, um die letzten Sonnenstrahlen des Abends zu genießen und sich die frische Meeresluft um ihre Nase wehen zu lassen. Just in dem Moment, als die Sonne langsam im Meer am Horizont versank, sah sie eine glitzernde Spur im frisch abgetragenen Felsgestein auf.

„Oh, was ist das denn?“ brummelte sie vor sich hin und ging näher an dieses Wunder der Natur heran.

„Steine die glitzern im Licht? Das könnte interessant sein als Schmuck.“ Vorsichtig brach sie ein Stück des glitzernden Gesteins heraus. „Mal sehen ob der Schmuckhändler damit etwas machen kann...“ So brachte sie das Steinstück zu einem Bekannten der sich auf die Verarbeitung von Metall und Steinen zu Schmuckstücken spezialisiert hatte.

„Hallo Wilfjall, schau mal was ich am Strand gefunden habe.“ „Hmm... zeig mal her Mädchen was hast du denn da?“ Vorsichtig gab Tjorbjell dem Schmuckhändler den glitzernden Stein, den dieser sich eingehend betrachtete.

„Nun, kann man daraus etwas machen?“ fragte Tjorbjell neugierig den vor sich hinbrummenden Wilfjall. „Tja.. ich weiß nicht.. vielleicht wenn ich ihn ein wenig schleife und poliere.“ „Komm doch in ein paar Tagen wieder vorbei.. mal sehen was ich für dich tun kann.“

Einige Tage später am Abend ging Tjorbjell wieder zum Schmuckhändler um zu hören was aus dem seltsamen Stein geworden ist.

„Ah, Tjorbell.“ begrüßte sie Wilfjall freundlich „Du kommst gerade recht, die Poliertrommel hat jetzt glaube ich lange genug Zeit gehabt den Stein zu polieren. Mal sehen was daraus geworden ist.“

Vorsichtig öffnete der Schmuckhändler die Poliertrommel und ließ das Wasser und den feinen Poliersand aus der Öffnung durch ein Sieb fließen um den Siebinhalt dann in einem kleinen Zuber mit Wasser zu reinigen.

„Heiliger Dondra, das ist aber wirklich unglaublich.“ entfuhr es auf einmal dem Schmuckhändler. Neugierig fragte daraufhin Tjorbell „Wieso, was ist denn?“

Mit einem erstaunten Gesichtsausdruck wandte sich Wilfjall Tjorbell zu. „Dein kleiner Stein ist eine versteckte Schönheit.“

„Hä ? Wie ? Was ?“ stotterte Tjorbell „Was ist denn mit dem Stein?“

„Nun, schau ihn dir selber an.“ Mit diesen Worten gab Wilfjall Tjorbell das Sieb mit den polierten Steinen. Tjorbells Augen weiteten sich bei dem Anblick vor Erstaunen. Denn in dem Sieb lag neben den *Normalen* Steinen ein Stein der unter dem Licht der Lampe in einem schillernden Regenbogen glänzte.

„Was ist das?“ fragte Tjorbell immer noch verblüfft.

„Das, mein Kind, ist ein seltener Stein, es ist ein Opal oder auch Maklar genannt...“

Assemorel, das Gewürz von Trejan

Der Ass ist ein Strauch von etwas über halber Manneshöhe. Seine gezackten Blätter sind von heller grüner Farbe im Frühling und Sommer, und tiefer roter Farbe im Herbst. Er ist ein sehr zäher tiefverwurzelter Strauch, der immer wieder nachwächst.

Die Früchte sind von violette ovale Nüsse mit harter Schale. Übelkeit trifft den, der Sie unbereitet verzehrt. Die Nüsse werden unzubereitet als Brechmittel verwendet, viele sagen ihr Geschmack würde dazu schon ausreichen. Aber das Opfer kann über ein bis zu drei Stunden keine Nahrung bei sich behalten, und erbricht während dieser Zeit alles was es zu sich genommen hat. Vor einigen Jahren entdeckte Tamel eine Methode, aus den Nüssen ein Gewürz, das Assemorel, zu machen. Ein Gewürz von grosser Pikantheit. Er liess sich ein Monopol auf den Handel in Tronja geben.

Dachsjagd und Speyerling

„Inur roch es bereits von weitem: Heute gab es etwas Leckeres. Heißer Schmalz und die typische aromatische Süße konnten nur eines bedeuten.“

Als er die Tür der Hütte aufstieß, kam ihm nicht nur ein Schwall heißen Wohlgeruchs entgegen, sondern auch das aufgeregte Gekeife und Gelächter seiner Geschwister, die sich bereits um den Tisch versammelt hatten. Und mitten darauf stand auch schon die Platte mit den Holunderküchlein - hmmm!

"Hallo, ' inur!", erklang ein vielstimmiges Geschrei. "Du bist heute aber spät dran!"

"Jaja, macht schon Platz, ich hab' Hunger!"

"Oho, du glaubst doch nicht, du könntest gleich mit dem Nachttisch anfangen? Zuerst gibt es mal Suppe!"

' inur wehrte sich zwar, aber letztlich aß er dann doch einen kleinen Teller Hühnerbrühe mit Pilzen, bevor über dem Streit die anderen noch die Holderküchlein ganz allein auffraßen.

"Und, heute schon was gelernt?", spottete seine ältere Schwester Sil, wobei sie aber den Neid in ihrer Stimme nicht ganz verhehlen konnte. Nicht jeder wurde auserwählt wie ' inur, und das ihrer Meinung nach auch noch, ganz ohne daß er es verdient hätte.

"Nja, klar, über das", antwortete ' inur mit einer weitausholenden Bewegung, während er mit der anderen die nächste Dolde in den Mund stopfte.

"Über was? Über das Fressen?"

"NN-Nej, über Holder n' türlich", schmatzte ' inur. "Als ob der alte Luffe gewußt hätte, was es bei uns heute gibt. Sagt ja immer, probieren geht über studieren." Wenn er sich nicht so auf' s Futtern konzentriert hätte, hätte er vielleicht bemerkt, wie seine Mutter in sich hinein schmunzelte.

Allmählich war der größte Appetit gestillt, und er begann sich jetzt die schönsten Blüten herauszusuchen.

"Wir saßen fast den ganzen Morgen vor einem blühenden Schwarzholder, und er hat mir alles mögliche darüber erzählt. Wußttest Du, daß man praktisch alles am Holder brauchen kann?"

"Naja, aber doch nicht überall. Ich weiß noch, wie eilig es der Heinbauer letztes Jahr hatte, den Holder rauszureißen, der an seiner Galleiche hochwachsen wollte", warf seine Schwester ein.

Aber ' inur winkte nur ab und fuhr fort: "Also, aus den Blüten kann man so tolle Kuchen machen - schmecken echt toll, Mama -, aber man kann sie auch trocknen für verschiedene Tees, gegen Fieber, gegen Halsweh und andere Sachen. Auch für Heilsalbe und so. Und die Beeren geben Sirup oder Wein, und Luffe verwendet sie auch für verschiedene Stärkungsmittel und so. Das Holz ist prima zum Schnitzen, und aus dem Mark machen sich die Alchemisten spezielle Werkzeuge. Die Rinde ist gut, wenn einer Verstopfung hat, und gemeinsam mit den Blättern gibt sie eine Medizin gegen Wassersucht und so, auch für die Leber und so. Und man kann auch Flöhe und Motten vertreiben damit. Muß nur wissen wie. Und die Wurzeln - nein, halt, Luffe hat gesagt, das ist ein Geheimnis. Der Rote Holder ist noch wertvoller, man sagt auch Korallenholder, aber das, hat er gesagt, soll ich erst im nächsten Jahr lernen. Und aus dem Attich, dem Zwergholder, aus dem macht man auch Antidote oder wie das heißt. Er hat gesagt, im Herbst darf ich ihm dabei helfen."

"Schön, schön", mischte sich nun seine Mutter ein. "Und was ist heute nachmittag dran?" "Oh, er hat mir heute mittag frei gegeben, er muß noch irgendetwas besprechen, und da hat er gemeint, das soll ich sowieso erst später lernen. Ich will mit Milo in den Wald gehen, darf ich, Mama?"

"Na gut, aber seid vorsichtig, ja?"

Milo wartete schon ungeduldig vor dem Haus seines Vaters, des Wald- und Jagdmeisters des Dorfes. "Na, du Langweiler, Mittagsschlaf gemacht, was?"

"Ich kann doch nix dafür, der alte Luffe hat mich erst so spät gehen lassen, und Mama hat dann darauf bestanden, mir erst noch Wasser und Proviant einzupacken."

"Wasser! Nein, da hab ich etwas Besseres!" prahlte Milo und hob mit einem vielversprechenden Augenzwinkern seine Feldflasche. "Aber jetzt still, schauen wir, daß wir endlich los kommen." Er hängt sich seinen Kinder-Langbogen über die Schulter, sein größter Stolz, seit sein Vater ihm diesen als Zeichen seines neuen Status als Jungmann zum zwölften Geburtstag geschenkt hatte.

Erst als sie die letzten Häuser sicher hinter sich gelassen hatten, gab er preis, was er in seiner Flasche hatte. "Ich hab mir heimlich im Keller etwas Apfelmast abgezapft", leckte er sich vielversprechend die Lippen und rollte mit den Augen. "Heute machen wir mal ein zünftiges Waldvesper wie die Jäger!"

"Aber vorher zeigst du mir noch den Dachsbau, von dem du mir erzählt hast!"

"Na klar! Vielleicht können wir sogar schon die Jungen beobachten!"

"Meinst du echt? Ist es dafür nicht noch ein bißchen zu früh im Jahr?"

"Nein, nein. Vater hat mir erzählt, daß Dachse ihre Jungen meist schon zu den Ssakat werfen, und Ende Nisan stecken sie manchmal schon das erste Mal ihre Nasen aus dem Bau. Jetzt im Siwan sollten sie sich schon regelmäßig nachmittags vor dem Bau sonnen. Wir müssen aber leise sein, sonst sind sie gleich wieder weg."

Etwa eine Stunde später schlichen sie sich leise an die Stelle an, wo Milo eine Woche zuvor das Dachsheibchen gesehen hatte, als es Futter in den Bau trug.

Langsam arbeiteten sie sich durch das glücklicherweise nur dünne Unterholz auf den Kamm der Bodenwelle zu, von dem aus sie die Senke mit dem Dachsbau überblicken konnten. Und tatsächlich, in einem Sonnenfleck vor dem Bau tummelten sich vier junge Dachse. Atemlos verfolgten ' inur und Milo die gegenseitigen Neckereien und Raufereien.

Schließlich zogen sie sich ebenso leise wieder zurück.

"Sind die aber niedlich!" meinte ' inur. "Zu denken, daß sie im Winter dann von den Jägern getötet werden ..."

"Na, dafür sind sie doch etwas jung. Die Alte vielleicht, obwohl sie meistens schon darauf achten, nur die Rüden zu jagen. Aber wir können eben nicht darauf verzichten."

"Jaja, ich weiß schon, das Dachsfett. Luffe hat mir ja schon einige Rezepte für Heilmittel gezeigt, für die man es braucht. Und die Pfoten und die Zirbeldrüsen sind auch ganz wertvoll, aber das lerne ich erst im nächsten Winter, hat Luffe gesagt."

"Daß Luffe gerade dich als Lehrling ausgewählt hat! Wahnsinn! Du wirst sicher später mal ein ganz großer Noteroj-Zauberer, so wie Luffe auch!"

"Weiser, nicht Zauberer. Zauberer sind nur Menschen. Aber ja, es macht schon Spaß, das alles zu lernen. Nur das Lesen und Schreiben finde ich ein wenig anstrengend, aber Luffe sagt, wir müssen auch die Künste der Menschen lernen."

"Puh, Lesen und Schreiben, ja. Das mag ich auch nicht. Aber Vater meint, ein guter Jagdmeister muß auch gut handeln können, und deshalb alles lernen, was ein Händler können muß."

Ach übrigens - hast du die wunderschöne Eibe auf der anderen Seite des Baus gesehen? Von der muß ich unbedingt meinem Vater erzählen, so gerade, wie die gewachsen ist, kann man von der bestimmt ein paar prima Langbogen machen, vielleicht sogar mit mehr als zwei Pasoj."

"Ja, aber das stört doch bestimmt die Dachse?"

"Ach was, die wird sowieso erst im Winter gefällt, bis dahin sind die Jungen längst weg."

So, jetzt machen wir aber Pause, ich hab Hunger - und Durst!"

Sie hatten mittlerweile eine kleine Lichtung erreicht, auf der der Stamm einer umgestürzten Edelkastanie eine bequeme Sitzgelegenheit anbot. Milo holte mit großem Zeremoniell eine lange Dauerwurst und zwei Lederbecher aus seinem Pack und goß ihnen beiden aus seiner Feldflasche vom Most ein. Während ' inur die beiden Becher hielt, hobelte Milo mit seinem Messer zwei dicke Scheiben von der Wurst ab.

Dann nahm er seinen Becher in die eine und die Scheibe Wurst in die andere Hand, biß kräftig ab und spülte mit einem großen Schluck nach. ' inur machte ihm getreulich alles nach, doch dann prustete er fast den ganzen Most wieder aus.

"Wah, ist das sauer!"

Auch Milo hatte das Gesicht verzogen, doch tapfer alles geschluckt. Jetzt meinte er würdevoll und altklug: "Naja, zu der Jahreszeit gibt es eben nur noch Speyerling. Oder hast du etwa gedacht, ich würde dir Süßmost anbieten?"

"Speyerling?"

"Naja, du weißt schon, sie tun die Speyerbeeren unter die Äpfel mischen, damit der Most klar wird und länger hält, aber das macht ihn auch sauer, je älter er wird, desto mehr."

"Speyerbeeren?"

"Kennst du die nicht? Die Speyerbeerbäume sehen so aus wie der Vogelbeerbaum da drüben, nur daß die Blätter ein bißchen runder sind. Und die Beeren sind natürlich dreimal so groß."

"Meinst du die Eberesche dort, ja? Dann muß dein Speyerbeerbaum eine Großfrüchtige Eberesche sein. Die sind ja aber doch recht selten bei uns."

"Selten? Du mußt mal ein bißchen aufmerksamer durch unsere Obstwiesen gehen. Am Rand jeder Apfelwiese ist wenigstens ein Speyerbaum angepflanzt, schließlich kann man die Beeren nicht nur für den Most brauchen; wenn sie im Winter einfrieren, schmecken sie sogar ganz gut. Und das Holz, sagt mein Vater, ist auch sehr gut."

"Naja, also wir verwenden normalerweise nur die echten Vogelbeeren von der Eberesche. Meine Mutter nimmt sie auch zum Einmachen -"

" - ja, meine Mutter sagt auch, dafür seien sie besser als die Speyerbeeren, wenn man sie zum Beerenmus tut, hält das viel länger - "

" - und man kann Extrakte für die verschiedensten Krankheiten daraus machen, auch gegen die Schiffskrankheit hilft es. Laub und Rinde brauchen die Gerber, und aus den Blüten macht man Tee für ..."

"Jetzt hör aber auf, du mußt mir nicht jedes Mal alles herunterbeten, was du gelernt hast!"

"Oh. Entschuldige, aber für Luffe muß ich all sowas auswendig lernen, und dann..."

"Ja, schon gut. Jetzt trinken wir noch einen Becher, und dann gehen wir."

Mit Todesverachtung schluckten sie jeder ihre Portion herunter, doch sauer macht anscheinend wirklich lustig, jedenfalls sangen sie den ganzen Heimweg noch fröhliche Liedchen.

Academia Nautica

‘Meine Herren was tun sie in der Nähe von Land oder Untiefen, wenn aus verschiedenen Gründen keine Sicht vorhanden ist, und Ankerwerfen keine Möglichkeit darstellt‘. Der alte Kapitän drehte sich zu seinen Schülern um, ‚Ich bitte um Antworten‘?

Die 20 Jünglinge überlegten fieberhaft, man konnte ihnen ansehen, wie ihre Köpfe arbeiteten. Tarom dachte verzweifelt nach, rekapitulierte was er in den vergangenen Monden gelernt hatte. Segel streichen ging nicht, ohne Fahrt würde das Schiff nur treiben, aber nicht mehr zu steuern sein.

‚Meine Herren, glauben sie auf See Tage für die Antwort Zeit zu haben?‘ fragte der alte Kapitän. ‘Man könnte abdrehen und versuchen das Gebiet zu verlassen‘ meinte Karin. ‘Eine Möglichkeit aber nicht immer akzeptabel‘

‘Die Segel verringern, und ein oder mehrere Boote zum loggen vorrausenden‘ schlug Tarom vor ‘Wenn Ich, hoffentlich zu Recht annehme, das sie loten anstatt loggen meinen, eine Möglichkeit, aber wenn der Nebel zu dicht ist können die Boote den Kontakt verlieren.‘

“Die Segel backbrassen und versuchen die Position zu halten. “meinte Daron
“Sofern die See sauber und keine Strömungen, Riffe oder Untiefen vorhanden sind.““Anker werfen “sprach Tarom “Nur wenn die See seicht genug ist“
“Meine Herren studieren sie immer sorgfältig die Kursbeschreibungen und Karten! Bedenken Sie jedoch, das Meer und die Küste sind launisch und wechselhaft, versuchen Sie sich nicht von Veränderungen Überraschen zu lassen, zumindest nicht allzusehr! “Pflichtbewusstes Gelächter ertönte.
“Was haben Sie in obigem Fall zu tun? “wollte der Kapitän wissen.
“ Zu versuchen die Veränderung zu kartographieren und in die Kursbeschreibungen aufzunehmen“ sagte Tarom “Und was noch“
“Diese Veränderungen an andere Navigatoren weitergeben “meinte Lerkon
“Dies ist äusserst wichtig.“meinte der Kapitän “genauso wie Sie nicht nur Wissen müssen was Sie tun, sonder auch weshalb! “
“Heute sind wir fertig, denken Sie darüber nach!“

Die Schiffe Tronjas

Für das Volk Tronja`s bedeuten Schiffe mehr als Transportmittel, ein Schiff ist etwas lebendiges, mit (nicht auf) dem sie durch die See segelt. Jedes Schiff hat eine Galionsfigur, die den Geist des Schiffes symbolisiert, und als Altar des Schiffes für Norytton und Norto dient. In Tronja werden mehrere Typen von Schiffen für die verschiedenen Zwecke gebaut.

Der Kryarl

Der Kryarl ist mehr ein Boot als ein Schiff, ca. 15 Schritt lang und und 4-6 Schritte breit. Es wird entweder mit bis zu 16 Rudern oder einem kleinen Mast, mit ein oder zwei Segeln angetrieben. Gesteuert wird das Schiff mit einer Pinne. Der Kryarl wird meist an der Küste zum Fischen kleiner Transporter oder als Kurier verwendet. Sie sind jedoch bedingt Seetüchtig, Kryarl`s die für die “öffene“ See bestimmt sind haben eine Kajüte mit Kochstelle. Als Besatzung braucht man unter Segel 2-3 Personen, obwohl ein guter Seefahrer einen Kryarl auch alleine führen kann, zumindest bei gutem Wetter.

Die Badehäuser in Ranoths Hauptstadt Eira

In der Stadt Eira sind unzählige Badehäuser über warme Quellen gebaut worden. Die Badehäuser haben die Form eines Würfel mit einer Seitenlänge von 40 Metern. Die Mauern sind aus Stein gebaut und das flache Dach aus mehreren kleinen lichtdurchlässigen Kristallen zusammengesetzt.

Der Eingang in das Badehaus liegt immer in Richtung Süden. Der Besucher betritt durch diesen Eingang einen Vorraum von dem er durch eine weitere Tür in einen

Sammelumkleidungsraum gelangt. In diesem Raum befinden sich mehrere Bänke und an den Wänden befinden sich Haken an denen die Besucher ihre Kleidung aufhängen können.

Von den Umkleidungsräumen begibt sich der Gast über einen Gang in die Badehalle. In diesem Gang laufen von der Decke mehrere Wasserstrahlen mit kaltem Wasser. Hier waschen sich die Besucher den Dreck des Alltages ab. In der Badehalle befindet sich ein rechteckiges 20 x 10 Meter großes Becken mit heißem Wasser. Das Becken ist direkt über der warmen Quelle errichtet. Um das Becken sind Stufen aus Stein gebaut auf denen die Badegäste sich ausruhen und entspannen können. Der Beckenrand ist flach angelegt so dass die Gäste auch im Wasser sitzen können. Die Mitte des Beckens ist mehrer Meter tief und wird von den Gästen zum Schwimmen genutzt. Die Bewohner Eiras gehen täglich in die zahlreichen Badehäuser in der Stadt, die als gesellschaftliche Treffpunkte gelten und halten sich dort meist mehrere Stunden auf.

Bei Verlassen der Badehalle gehen die Badegäste wieder durch die Duschgänge in die Umkleideräume. Hier warten Sklaven und Sklavinnen mit Handtüchern auf die Badegäste. Mancher Badegast läßt sich von diesen nach dem Bad noch eine Massage geben.

Die Badehäuser sind ein wichtiger Bestandteil des Lebens in Eira.

Der Regierungspalast in Eira der Hauptstadt Ranoths

In mittend einer grünen Oase, die durch warme Quellen entstanden ist erhebt sich der Regierungspalast in Eira.

Der Regierungspalast ist das größte Gebäude in Eira. In einer großzügig angelegten Parkanlage erhebt sich der Palast in der Form einer Pyramide mit einer Seitenlänge von etwa 100 Metern und einer Höhe von annähernd 150 Metern.

Die warmen Quellen im Park sind in steinere Brunnen eingefasst aus denen das Wasser sprudelt und in kleinen Bächen in verschiedenen kleine Teiche im Park laufen. Im Park blühen trotz der Eisigen Umwelt viele verschieden Pflanzen. Den Bürgern Ranoths dient dieser Park als Erholungsstätte.

Durch den Park führt eine gerade breite mit Steinplatten gepflasterte Straße zu einer Freitreppe die den Hügel hinaufführt auf dem der Regierungspalast steht.

Nachdem man die Freitreppe erstiegen hat gelangt man auf einen Platz der mit einigen Statuen geschmückt ist. Diese Statuen bilden eine Allee die zum Eingang des Palastes führen. Die Statuen stellen die Tiere der Eiswüste dar und dienen der Verehrung der Staatsreligion.

Der Betrachter der durch diese Allee schreitet wird durch den blankpolierten Stein aus dem der Palast gebaut ist an sonnigen Tage geblendet. Über den Platz gelangt man an das Eingangsportal welches durch Säulen und einer Überdachung ins Innere des Palastes führt. Nach dem Portal gelangt man durch einen schmalen von Kerzen erleuchteten Gang in den Regierungssaal.

Der Regierungssaal hat eine dreieckige Grundform in dessen Mitte der Thron des Herrschers sich erhebt. Zum Fuß des Trohns steht ein runder Tisch an dem der Herrscher und seine Berater die Regierungsgeschäfte besprechen. An den Seiten des Saals stützen jeweils sechs Säulen die Decke. An der dem Eingang gegenüberliegenden Seite führt eine Wendeltreppe hinauf in den zweiten Stock des Palstes. Hier befinden sich die privaten Gemächer des Herrschers.

In regelmäßigen Abständen erhellen Feuerschüsseln den Regierungssaal. An diesen Feuerschüsseln sind polierte Metallscheiben befestigt die das Licht auf eine große polierte Metallplatte reflektieren die über dem Trohn und dem Beratungstisch an der Decke angebracht ist. Auf diese Weise wird das Zentrum des Saals besonders hell erleuchtet, während der Rest des Saales in einem angenehmen halbdunkel liegt.

Die Wände des Saales sind mit Teppichen behangen deren Muster verschieden Teile der Geschichte Ranoths erzählen. Zwischen den Teppichen befinden sich Kerzenhalter die ebenfalls mit polierten Metallplatten versehen. Das Licht der Kerzen wird von diesen Platten auf die Teppiche geworfen.

Der Boden der Saals ist aus stumpfen Granitstein gefertigt. Im Zentrum des Saals unter dem Trohn und dem Beratertisch liegen Felle von Eisbären.

Der Trohn ist aus Eisen und Gold gefertigt. Die Armlehnen sind mit dem Fell und die Sitzfläche mit Leder von Eiswölfen gepolstert. Die Lehne ist mit mehreren Eisbärfellen geschmückt.

Der Fund der Dunklen

"Dieser Schal hat einen Fleck, Radavan !" tadelte der Weise und hielt den hellen Stoff gegen das Tageslicht, das durch das Fenster hereinfiel. "Ich werde ihn nicht tragen können, um den Boten zu empfangen. Eine Nachlässigkeit von Dir, mein Junge?"

Radavan, ein Bursche von gerade mal zweiunddreissig Wintern, betrat eilig den Raum seines Mentors. "Meint Ihr den Schal, den Ihr damals auf dem Frostmarkt von Cunadar erstanden habt , Meister?" Mit flinken Schritte durchhastete er den Äußeren Wohnraum des Weisen und suchte rasch die Nähe des Weisen.

"Ja, und siehst Du - hier !" erwiderte der graubärtige Alte, und deutete auf einen dunkelweißen Schleier auf dem hauchdünnen seidenhaften Stoff. "Du mußt bei den rituellen Handlungen von Deiner neuesten Eroberung geträumt haben ... " Ein Schmunzeln lag in der sanften Stimme des Weisen, obgleich sein Gesicht ernst blieb.

"Ähh, ich ... also ..." stammelte Radavan, während ihm das Blut ins Gesicht schoß. "...D-das war ..."

Die pechschwarze, knochige Rechte des Weisen legte sich mit einer Kraft auf Radavans Schulter, die den jungen Mann immer wieder überraschte. "Laß nur, mein Junge. Ich verstehe Dich recht gut. Den Boten der Finsternis werde ich eben

ohne diesen Schal empfangen - wenn es dem Anlaß auch sehr gut entsprochen hätte.." Der Alte seufzte. "Es ist fast vierzehn Jahre her, daß einer der Dunklen mich aufsuchte. Damals ... ja, damals waren die Steinernen Gewebe gefunden worden." Er vollführte eine rituelle Geste.

"Laß nur, Radavan. Ich will auf den Schal verzichten, und statt dessen eine der antiken Schleppen antun. Magst Du mir helfen?"

Der Gefragte hatte bereits einen behenden Satz zu einer der reichverzierten Truhen des Weisen gemacht und schickte sich an, mit sorgsam aufgeführten rituellen Gesten eines der Kleidungsstücke herauszunehmen, das schon vor Jahrhunderten einem Weisen zur Repräsentanz diente.

Lächelnd beobachtete der Alte seinen Schüler und Freund. Radavan war in den letzten Jahren, seit er ihn unter seine Fittiche genommen hatte, erwachsen geworden. Er hatte neue Freunde gefunden, und er hatte viel gelernt. Sehr viel sogar. Vielleicht genug, damit er bald seine nächste Verwandlung finden konnte ... "Hier, Meister. Ihr meintet die Rururakta-Schleppe, oder?" Radavan riß ihn aus seinen Gedanken. "Ja, Junge. Und hole noch zwei silberne Ärmel-Anhänge." erwiderte der Alte.

In den nächsten zwei Stunden half Radavan seinem Mentor beim rituellen Umkleiden. Schließlich, nach unzähligen Gesten und drei Erinnerungsgesängen, war der Graubärtige bereit.

"Radavan, ich bin stolz auf Dich. Laß uns gehen!"

Der junge Mann riß die Augen auf. "Aber Meister, ich soll doch nicht ..."

"Nein natürlich nicht, Radavan. Die Hallen der Begegnung sind noch tabu für Dich. Aber Du wirst mich bis zum Tarukan-Tor begleiten." Und so machten sie sich auf den Weg.

Eine halbe Stunde später wurde der Bote der Finsternis im Heelvet-Saal empfangen. Einzelne Frühjahrsblätter der Manacato-Bäume waren durch die Fenster auf den gravierten Granitboden geweht, und noch nicht zusammengefeht worden.

Ein muskulöser junger Mann mit weißer Haut in schwarzen prächtigen Gewändern verbeugte sich ehrerbietend vor dem schwarzhäutigen Weisen, der auf dem Seluncur-Thron saß.

"Die Dunklen grüßen Euch, Ehrwürdiger Dartacas. Mein Name ist Iluterec. Ich bin der Bote der Finsternis."

"Die Weisen von Danamere grüßen die Dunklen. Berichtet, Iluterec." erwiderte Dartacas rituell.

Und der Dunkle berichtete.

Als Dartacas zu Radavan in seine Gemächer zurückkehrte, fragte der junge Mann besorgt: "Meister, Ihr wirkt so aufgebracht. Welche Nachricht hat der Bote der Finsternis Euch überbracht?"

"Radavan", und Dartacas' Stimme klang höchst erregt. "Radavan, die Dunklen haben Afranit gefunden!"

Die Sanften und Vertrauten

„Artahgh, wo bleibst du? Beeil dich, wir kommen zu spät. Der Samath wird verärgert sein und du weißt, was das heißt!“, „Ja, und das Marg‘kalzai mit dem Worbandt möchte ich nicht verpassen.“, „Urrrgh, wer wollte denn noch in den Lavatümpel springen?“, „Hey, du bist mitgesprungen.“, „Ja, aber du...“, Bevor Tarrath weitersprechen konnte, merkte er, wie seine Füße nur noch in die Luft traten und der Abstand zum Lavaboden immer größer wurde, bis er sich schließlich auf dem Rücken eines Dragols wiederfand. Seinem Gefährten erging es ebenso auf einem anderen Dragol, er sah ihn vor dem Patrouillenführer sitzen. Beide Jungwergols stießen einen so lauten Schrei heraus, der Menschen dazu veranlaßt hätte, sich schnellstmöglich ein sicheres Versteck zu suchen, aber wer außer einem Wergol kann schon Freude dahinter erkennen? „Na, habt ihr es eilig?“, fragte der Wergolreiter hinter Artahgh. „Wir kommen zu spät zum Unterricht.“, erklang die aufgeregte Stimme vor ihm. Seine Worte schienen sich selbstständig zu formen und seinen Mund zu verlassen, denn er umklammerte den Dragolhals und blickte gebannt über dessen Kopf hinweg zum Horizont. In einer für ihn rasenden Geschwindigkeit flogen sie zwischen den Vulkanen entlang und er sah, wie winzig klein sein Stamm von hier oben wirkte. Kaum hatten sich die sechs Wergolreiter in der Luft formiert, ging es auch schon im Sturzflug hinab, der Wind wirbelte ihnen um die Ohren und durchwühlte ihre Haare. Die Jungwergols hielten den Atem an, starteten auf den Boden, der mit jeder Sekunde immer näher kam, doch bevor sie aufprallten, flogen sie noch einen Bogen parallel zur Erde und wurden nach und nach langsamer. Unweit der Wergolschule landete die Gruppe und die „Kurzen“, stiegen ab und bedankten sich aufgewühlt bei den ausgewachsenen Idolen, welche sich die große Ehre erworben hatten, diese wunderbaren Wesen zu fliegen. „Geht beim nächsten Mal etwas eher los.“, hörten sie schon wieder, „und hey, kein Wort zu den anderen.“, Kaum gesagt, wurden die sechs innerhalb kürzester Zeit zu kleinen Punkten, bis sie hinter einem Vulkan verschwanden. Die beiden blickten noch einige Zeit in den Himmel, dann sich an, prüften die Blicke, ob das eben tatsächlich passiert war. Sie sahen sich bestätigt, hüpfen plötzlich schreiend (Wergols hätten gesagt: „Kreischend wie Brodweibchen.“, nur auf wergolsch) umeinander im Kreis und rannten lautstark los. Der Samath hörte die beiden und sah in ihre Richtung. Der Alte schaute schon verwundert, denn so erfreut hatte er in seinem langen Leben noch keinen seiner Schüler zur Unterweisung kommen sehen (oder doch besser hören?). „Anscheinend habe ich doch Eindruck auf sie gemacht“, murmelte er grinsend (ein Wergolgrinsen halt) in sich hinein. „Ich traue meinen alten Augen nicht. Wer hätte gedacht, euch jemals als erste hier anzutreffen?“, fragte er hämisch. Die Jungen, ebenso verwundert, zuckten nur mit ihren Schultern und Tarrath entgegnete ihm keck: „Jeder wird aus seinen Fehlern lernen.“, Der Samath ging, ihn ignorierend, zu seinem Sack, in dem er immer Material mitbrachte und überließ die Jungen sich selbst. In der ungewohnten Situation standen sie erst ahnungslos da, schauten sich

um und waren schließlich froh, sich noch über ihre kürzlichsten Erfahrungen austauschen zu können. Es interessierte den Samath schon, was sie sich auf den Sitzen tuschelten, doch sie schienen ihr Geheimnis so oder so nicht preisgeben zu wollen. „Einmal noch so jung sein..“, wünschte er sich und nach einem lang gezögerten „Ach..“, kramte er weiter in seinem Sack. Nach und nach wurde der Halbkreis aus Stein besetzt und der Unterricht konnte beginnen. „Womit haben wir beim letzten Mal aufgehört?“, brüllte der Alte in das Stimmengewirr. Plötzlich entstand vollkommene Ruhe, denn der da vorne konnte ganz schön aufbrausend werden, wenn ihm nicht absolutes Gehör geschenkt wurde. Nach einer fast schon unangenehmen Ruhe sagte einer der Jungen: „Unterschiedliche Wirkungen von Gewächsen auf Wergols und Brods..“, „Exakt..“, der Samath schien zufrieden, „Heute geht es dabei um die Sanftblumen, die auf vielerlei Weise recht nützlich sind. Ihr habt bisher unsere Vulkane nicht verlassen, daher seid ihr noch nicht in ihren Genuß gekommen, eine Tatsache, die euch nicht überaus ärgern sollte. Doch bevor wir ihre Anwendung besprechen, erzähle ich euch ein wenig über ihr Vorkommen und ihre Fortpflanzung. Der große Seth beschenkte uns hier auf Salkerusura mit unzählbaren Sanftblumen, die schönsten Gewächse, die auf Seiner Welt gedeihen. Ungefähr zehn Tagesmärsche unfern von unserem Stammessitz ist der Ort der drei vertrauten Heißwassersäulen. Vertraut sind diese, weil sie alle sechs Tage stets zur selben Zeit ihre beeindruckende Gestalt zeigen. An jenem Platz finden diese knielangen Blumen nahrhaften Boden, aber auch Fortpflanzungshilfe. Doch dazu gleich mehr. Die Sanftblume besteht aus einer roten Wurzelknolle und einem grünen Stengel, welcher in einer orange-gelben Blüte endet. Etwa in der Mitte zwischen Wurzelknolle und Blütenblatt gibt es Stengelzweige mit grünen Blättern. Genau in den Blattachsen werden Brutknospen gebildet, aus denen die neuen Sanften hervorgehen. Die Anzahl der Knospen hängt von der Zahl der Blätter ab, wovon eine Blume eine, zwei oder keine besitzt. In der Nachkommenschaft einer jeden Blume gibt es immer genau eine ohne Knospen, die eigentlichen Nutzpflanzen. Den Reiz zur Abgabe der Knospen erhalten die Sanften durch das versprühte heiße Wasser der Vertrauten, die nach und nach die Knospen von den Blattachsen ablösen, bis sie auf den nahrhaften Lavaboden landen und zu zukünftigen Sanften werden. Blumen ohne Knospen haben allerdings einen anderen Trieb. Auch sie werden von den Vertrauten stimuliert. Sie öffnen ihre Blüten, die aus Poren an den Oberseiten der Blätter eine feuerrote Flüssigkeit abstoßen, die an dem Stengel herunter läuft und anschließend von den Wurzeln wieder aufgenommen wird. Sobald die Wurzeln mit der Flüssigkeit in Berührung kommen, schließen sich die Blüten wieder. Die Flüssigkeit ist brennbar und genau das macht sie für uns Wergols so nützlich. Nach einer kurzen Pause erkläre ich euch, wie wir die Sanften zum Feuer machen oder als Medizin oder für andere Vorzüge nutzen..“, Der Samath beendete seinen langen Vortrag und verließ die Mitte der Steinrunde. Artahgh frug sich immer noch, wann er denn das erste Mal erlaubterweise mit einem Dragol fliegen dürfe, doch Tarraths Geist wurde mittlerweile von einem

anderen Gedanken erfüllt, ein Gefühl, das in ihm zu stecken schien. Eine so geordnete Welt, mit den Sanften und Vertrauten, kann nur von Seth erschaffen worden sein und er war Ihm dankbar, für diese schöne Welt, für diesen Tag und diesen Gedanken.

Wanderer kommst Du nach Varr.... (3)

„Fjölhardt Trondtanur erwartet Euch Morgen zum Sonnenzenit an dem Tor zu Anurs Tempel., das waren die lapidaren Worte des Varrask gestern gewesen. Kein warum und kein wozu wurde genannt, kommt einfach. Wie der Ochs zu Schlachter oder wohin auch immer... Mir war nicht wohl bei dieser Geschichte, aber wie hätte ich dem Herrn der Stadt seine Bitte abwehren können?

So machte ich mich am nächsten Tag, nach einem ausgiebigen Frühstück auf, um mich zum Tempel Anurs zu begeben. Zumal auch die Neugierde in mir keimte, was mochte das „Auge Anurs., nur von mir wollen? So bahnte ich mir meinen Weg durch die Stadt, über den Marktplatz und schließlich über die große Brücke. Die Sonne hatte ihren Zenit noch nicht erreicht, als ich schließlich vor dem großen Tor des Tempels stand. Einer der Gardisten der Tempelwache kam auf mich zu, „Seid begrüßt, edler Herr, ich bin hier, um Euch zu empfangen und in den Tempel zu geleiten. Mein Name ist Arnsgahrt Tjöskiel ich bin Obmann einer Hundertschaft der Tempelgarde. Wenn ihr Fragen habt, so wendet Euch getrost an mich, ich werde versuchen, sie nach besten Wissen zu klären., so sprach der Gardist und legte seine Hand zum Zeichen des Grußes auf seine Stirn. Die Handinnenfläche war dabei frei sichtbar, eine Gebärde welche in der einen oder anderen Form, bei fast allen Völkern als Symbol für Waffenlosigkeit und damit friedliche Absichten gilt.

„Wenn ich Fragen habe? Ihr scherzt, ich bin voll davon! Habt ihr genügend Zeit, sie zu beantworten? Warum bin ich hier? Was möchte das „Auge Anurs., ausgerechnet von mir? Warum hat er mich gestern überhaupt in der Menge erblickt? Ich habe doch nichts getan, was mich in der Masse der Anwesenden hätte hervorheben können. Was wird von mir erwartet, und was geschieht, wenn ich mich weigere?., sprudelten die Fragen geradezu aus mir heraus.

Mein Gegenüber lächelte verlegen und entgegnete, „Ja, das sind viele Fragen, Anur sei Dank, haben wir noch ausreichend Zeit einige davon zu klären. Doch zunächst zur letzten Frage, natürlich könnt ihr Euch weigern, wenn ihr umkehren mögt, so wird Euch niemand halten. Ihr seid frei zu gehen, nicht nur jetzt, sondern auch zu jedem späteren Zeitpunkt. Aber seid Euch der Ehre bewußt, welche Euch zuteil wurde. Ich diene dem Land, der Stadt, dem Tempel und damit „Anurs Auge., bereits seit etlichen Jahren, aber das Fjölhardt Trondtanur einen Fremdländer zu sich bittet, habe ich bisher nicht erlebt. Damit wären wir auch bereits bei Eurer drängendsten Frage, was will er von Euch!? Eine Antwort darauf kann ich Euch leider nicht geben, aber es muß enorm wichtig sein! Aber wo bleibt meine

Höflichkeit?! Darf ich Euch hereinbitten, wir können dann Eure Fragen in angemessenerer Umgebung beantworten, soweit mir dies möglich ist.,,

Ich nickte, allzubald würden meine Fragen wohl nicht beantwortet werden. Warum also vor der geöffneten Tür stehenbleiben, meine Neugierde würde mich eh nicht weglassen. So folgte ich Arnsgahrt ins Innere des Tempels.

Zu beschreiben, was ich im Inneren des Tempels sah scheint mir unmöglich, zu vielfältig waren die Eindrücke, welche über mich hereinbrachen. Zuerst nahm ich diesen für den Tempel typischen Geruch wahr. Der Geruch war nicht beißend, oder gar unangenehm, aber sanft unterstrich er jeden Atemzug. Es roch ein wenig süßlich, wie Snördingskäkkanur gemischt mit dem Geruch, den ich bei den Varrask gestern am Hafen wahrgenommen hatte. So kam ich in eine großen Saal, erleuchtet von unzähligen Kerzen. Dies, so unterrichtete mich Arnsgahrt sei der Zeremonienaal, hier würden die großen Rituale gefeiert. Die Totenweihungen wie die Geburtsweihungen, die Ewigbünde von Liebenden (dies ist nicht vergleichbar mit den allgemein üblichen Hochzeiten, diesen Bund feiern wirklich nur wenige Paare und dann auch erst nach etlichen Jahren des Zusammenseins, denn er ist das Anerkenntnis Eins geworden zu sein, und nie mehr ohne einander sein zu können, denn, geschworen vor Anur, war es wirklich ein Bund für die Ewigkeit, sowohl in Anurs Schoß, als auch bei einem neuen Kreislauf, würde Anur die beiden wieder zueinanderführen – nicht zuletzt deshalb, wird die Liebe zwischen Geschlechtsgleichen, in Varr als Normalität empfunden – eine Hochzeit im üblichen Sinne kennen die Varrer nicht, Paare finden sich, bleiben zusammen oder trennen sich, Kinder werden einvernehmlich nach der Geburt einem Haus zugeordnet), die Sommersonnenwende und die Wintersonnenwende, dazu noch einige Jährungsfeste und Ernennungen hoher Würdenträger. Bei diesem Gedanken lief mir ein kalter Schauer der Ehrfurcht über den Rücken, ich konnte mir richtig ausmalen, wie Pompös und überwältigend eine solche Zeremonie sein mußte. Sie Halle selbst hatte eine kuppelförmige Decke und war kreisrund. Die Entfernung bis zur gegenüberliegenden Seite schätzte ich auf etwa vierhundert Ellen, der höchste Punkt lag mindestens hundert Ellen über uns. Die Wände waren vollständig von Reliefs durchzogen, nicht ein Stück Wand schien unbehauen. Dicke Teppiche und Feuerschalen sorgten für angenehme Temperaturen hier im Inneren des Löwenberges. Ein Abzug im Zenit der Kuppel sorgte für eine angemessene Entlüftung, wie jedoch die Luftzufuhr geregelt wurde konnte ich nicht erkennen, kein Luftzug war nach Schließen der Tür mehr zu spüren gewesen. Mein Begleiter wies mich an, mich meiner Stiefel zu entledigen und stattdessen Filzgamaschen anzulegen, diese standen in großen Mengen und jeder erdenklichen Größe zur Verfügung. Anhand dieser detaillierten Beschreibung mag der Leser erahnen, welcher Eindruck dieser Tempel auf mich hinterlassen hat. Ich möchte den Verwirrten daher in Kenntnis setzen, daß es sich hierbei nur um einige Stichproben aus einem nicht enden wollenden Detailreichtum handelt, zu vielfältig um zu Worten zu werden. Generationen von Steinmetzen, Teppichknüpfern, Bildhauern, Schmieden, Schnitzern, Schreibern und etlichen anderen Berufungen

mehr, mußten ihre Kunstfertigkeit diesem übergroßen Kleinod zur Verfügung gestellt haben.

Nur wenige Gläubige waren in stiller Andacht hier versammelt. Wie so häufig bei Anurtempeln, suchten auch hier vornehmlich die Alten und Todkranken die Nähe ihres Gottes. Regelmäßige Andachten zu Ehren von Anur hielt man hier nicht für nötig, die Lehren von dem heiligen Kreislauf und der damit verbundenen Sühne und Entlohnung, reichten wohl um als moralischer Pfeiler zu dienen.

Arnsghart führte mich tiefer in die Gewölbe des Tempelberges, etliche Treppen ließen wir hinter uns zurück, alleine wäre ich hier verloren gewesen und hätte wohl nimmer den Ausgang wieder gefunden. So erreichten wir schließlich eine gemütlich eingerichteten Raum. Zu meinem Erstaunen hatte dieser Raum sogar vier kleine Fenster.

„Wo sind wir?“, wandte ich mich an meinen Begleiter. „Auf halber Höhe der Löwenflanke zur Stadt. Aber schaut nur, es ist zwar nicht der Beste Ausblick, den der Tempel zu bieten hat, aber einen Blick ist er allemal wert.“ Mein Begleiter hatte nicht zuviel versprochen, die große Stadt breitete sich unter mir aus. So erkannte ich die alte Stadt mit der auffälligen Mauer und weiter dahinter die neue Stadtmauer mit ihren Wachtürmen und Wehrgängen. Zur rechten, dort wo der Anurijök sich in der Ferne verlor lagen die kalten Steppen des Landesinneren. Vor mir sah die fruchtbare, zerklüftete Ophis-Küste, welche ich bei meiner Ankunft entlanggesehelt war. Wie ein bunter Flickenteppich sah dieser Teil des Landes aus. Große Gutshöfe dominierten hier die Landschaft. Zur Linken dann, die schier endlosen Weiten des malkuthischen Meeres.

„Was ist das?“, fragte ich meinen Begleiter und deutete ins Landesinnere wo in weiter Ferne, mit bloßem Auge kaum erkennbar, einige größere Bauwerke zu erkennen waren. „Ihr habt die Augen eines Adlers.“, erwiderte dieser, „Das sind die Ruinen von Leöningdarr, ein heiliger Ort, wenn ihr interessiert seid, und das „Auge Anurs“, seine Zustimmung gibt, könnten wir diese Stätte besuchen. aber ich vergesse meine Höflichkeit, mögt ihr einen Staandt?“, Ein Staandt war ein belebendes Heißgetränk, es hatte einen herben aber durchaus aromatischen Geschmack, und wurde aus einer gerösteten Gerstenart hergestellt. Es gab viele unterschiedliche Arten, diesen zu genießen. Die ansässigen Shetolaner tranken ihn zuckersüß mit Honig, ich hatte ihn einmal in dieser Art probiert, aber vielen Dank, das schien mir denn doch ungenießbar. Auch der ungemein starke Staandt, den vorwiegend die Malkuther bevorzugten, lag mir nicht. Ich persönlich bevorzugte ihn, wie ein Großteil der Varrer auch, „Mit Milch bitte.“, Bereits wenige Minuten später erfüllte der Duft von frisch gebrühten (Staandt darf nicht kochen! Und wie die Varrer gerne scherzen -sonst mußt du ihn mit Honig süßen) Staandt den Raum. Ich machte es mir auf einem Sitzkissen bequem und genoß die ersten zaghaften Schlücke.

„Doch kommen wir zu Euren Fragen, viel weiß ich nicht, aber ich hoffe was ich weiß, wird Euch vorerst zufrieden stellen. Bald werdet Ihr persönlich vor dem „Auge Anurs“, stehen und dann werdet Ihr sicherlich mehr erfahren. Soviel ich

weiß seid Ihr Teil einer Prophezeiung, welche unser Herr bei seiner Weihung und den anschließenden Ritualen erhalten hat. Für wichtiges sollt ihr bestimmt sein, was, daß kann ich leider nicht sagen. Aber glaubt mir, die Gerüchteküche brodelt, seit gestern der Befehl kam, Euch alle Privilegien zuteil werden zu lassen. Ihr sollt von uns der „Leöninghardt“, genannt werden und ihr sollt eine umfangreiche Ausbildung erhalten. Ein Gewandt, damit ihr den innersten Tempelbezirk betreten könnt, soll Euch bereits geschneidert werden. Wißt Ihr was das heißt? Seit Menschengedenken hat niemand außer den Varrask diesen Bezirk betreten. Ihr seht also, Ihr seid für unseren Herrn überaus wichtig. Wißt Ihr, Fjölkhart kann in die Menschen hineinschauen, es ist als sehe er die Farben der Seele schimmern, wie wir die Farbe der Kleidung. Sein Seelenaug ist außergewöhnlich stark, fast scheint es, als sei er uns anderen immer einige Augenblicke voraus. Versteht Ihr? Er erahnt die Dinge, bevor sie geschehen, so wie ich einen heimlichen Beobachter erahne und damit enttarne. Es ist mir eine Ehre Euch kennenzulernen und Euch als Hüter und Helfer zugeteilt worden zu sein. Wenn ihr wollt werden wir uns diesen Wohntrakt teilen. Dies ist der Feuerraum (Bezeichnung für den Wohnraum – früher auch gleichzeitig die Küche), Euer Schlafnisch (Schlafzimmer) befindet sich gleich nebenan. Wie lautet übrigens Euer Name und aus welchem fernen Land stammt Ihr?,,

Äh, das war doch etwas mehr Information als erwartet und vor allem unerwartet. Ich als Teil einer Prophezeiung, diese undeutlich formulierten Schwafelletten, hervorgestoßen von brabbelnden Alten und anderen vom Wahn geküßten, welche andere ebenso Verrückte dazu brachten, groben Unfug anzustellen!? Mir war plötzlich sehr übel und eher automatisch antwortete ich: „Mein Name ist Jeskil Jäzheb, ich bin ein Vargenem aus dem Lande Elcet im DreiKaiserReich und wo ist hier der Abort?,,

Hausregeln auf Karnicon: Es gilt die allgemeine Spielregel des VFM e.V. von 1995, sowie die Ergänzungen aus Bote 49.

Ergänzung zu den Handelsregeln aus Bote 49

Hallo liebe Spieler,

da es ja doch noch ein paar Fragen zum Handel bzw. zu den Händlern gegeben hat, habe ich hier mal eine kleine Erklärung geschrieben.

Handelsorte:

Handelsorte sind die Orte an denen Handelswaren in Spiel relevanten Mengen hergestellt werden. Jeder Rüstort der mehr als 50.000 GS kostet ist automatisch

auch ein Handelsort, außer natürlich es gibt kulturell keinen Handel in einem Reich

Handelsware:

Das ist das Zeug was in jeder Handelsstadt hergestellt wird. Das ist pro Stadt 1 Artikel, bei Handelsstädten sind es sogar 2. Jedes Handelsgut wird zum Einnahmemond auf Einheiten im Wert von 50.000 GS aufgestockt. Wenn das aufgekauft ist, hat die Stadt bis zum nächsten Einnahmemond keine Waren mehr.

Handelseinheiten:

Tjaaaa, da wird es interessant. Habe ich jetzt Ware die viel Platz weg nimmt und trotzdem nicht viel kostete oder habe ich Ware die klein und teuer ist ?

Als Regel sollte man hier sagen das nur die teuersten Waren mehr als 2 GS pro Einheit kosten. Viele Sachen wie z.B. Fische werden sogar im 0,02 GS Bereich angesiedelt sein. Da muß man realistisch sein ;-) Bei Fragen immer her damit.

Handelsgewinne:

Probiert es aus wo ihr mit was für Ware am meisten Gewinn erzielt. Die Nachbarstadt wird wohl weniger zahlen als eine Stadt die weit entfernt ist.

Handelskontore:

Kosten 1.000 GS pro Kontor. In einem Kontor können 10.000 Einheiten gelagert werden. Um ein Kontor in einer fremden Stadt zu errichten muß der Herrscher der Stadt sein Einverständnis geben. In Kontoren kann man auch Händler, Handelsschiffe und Handelskarawanen der eigenen Kultur rüsten, sonst nichts. Auch da braucht man das OK des dortigen Herrschers.

Handelsniederlassungen:

Kosten 4.000 GS. Auch hierfür braucht man das OK des Herrschers. In Handelsstädten existiert automatisch eine eigene Handelsniederlassung. Durch Handelsniederlassungen ist es möglich mehr Gewinn aus Verkäufen zu erzielen und Ware billiger einzukaufen.

Händler:

Kosten 1.000 GS. Ohne Händler kein Handel. Noch Fragen ?

An- und Verkauf von Waren:

In jedem Handelsort kann Ware gekauft und in allen anderen Handelsorten verkauft werden. Man kann Ware nicht in der gleichen Stadt verkaufen, in der man sie gekauft hat.

Steuern:

Ja, es soll Städte geben in denen man keine Steuern zahlen muß, nur wo sind die ;-)
)

So, das wäre es. Bei weiteren Fragen ruhig an mich (Daniel) wenden.

Nachwort

Vielen Dank für die rege Teilnahme am Fragebogen. Leider konnte die wichtigste Frage nicht geklärt werden, doch eine vorläufige Lösung wurde ja bereits im Vorwort angedeutet.

Ich möchte mich für die vielen netten Worte bedanken und hoffe ihr findet diesen Bote ebenso gut wie die anderen, denn ihr habt eine freiwillige Erhöhung des Mitgliedsbeitrages beschlossen. Eine Veto gab es und das von einem mitspielenden SL (Stänkerer!ð), die anfallenden zwei Mark pro Spielzug bezahle ich aus eigener Tasche. Der neue Mitspielbeitrag liegt also bei 7.- DM pro Spz., ab nächsten ZAT.

Leider fehlen noch einige Fragebögen, wir hoffen, daß diese in absehbarer Zeit ihren Weg zu uns finden. Um diese Hoffnung zu unterstreichen, werden ab nächsten Myrajahr Bükaz-Punkte abgezogen, bis die betroffenen Spieler ihren Fragebogen eingesandt haben, also wahrscheinlich eine Galgenfrist bis April?!

Euer Lieblingslieblingsspielleiter