

Segmentsbote Karnikon/Ysatinga

58

Bote von Karnikon und Ysatinga 58
Herbst 2011 n.P. - im Jahr der Ringe

Inhalt

DrachenbildausElzet	1
Vorwort	3
HerbststürmeüberKarnikonundYsatinga	4
DerAbsturzderEdelsteinflotte	8
DieTräumeundVisionenderSegmentshüter	
-Corigani-GedankeninderDunkelheit	10
-Zakethia-LetzteNachthatteichdemallerseltsamstenTraum	10
-Karnikon-DermagischeKreis	11
Mitteilungen	13
ZauberkomponentenaufKarnikon	14
StürmischeZeiten	15
InSchnee vonManatao	17
BeiderArbeit	17
ReiseberichtdesPilgersIgrafalα(Teil3)	18
DergelbeWaldelefant	19
EinDuelldenDUL	22
HandelsblattvonRagn(AusgabeTischri4InP.)	24
HistorischeMitteilungen	25
AusderChronikvonArtakakima	26
WappenvonEs-Serahn	28

Impressum

Der Segmentsbote von Karnikon ist ein Mitteilungsblatt der Fantasywelt Myra speziell bezogen auf das Segment Karnikon. Der Segmentsbote erscheint in unregelmäßigen Abständen mit den Nachrichten aus Karnikon/Ysatinga 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 Karnikon (V.i.S.d.P. für den VFM e.V.)

Michael Ecker Tettbacher Str. 75 88214 Ravensburg 0751-67845 al.mocero@web.de

ZAT:

Torsten Kohlstedt Adlerstr. 44149 Dortmund OhneHa@yahoo.de

Utz Kowalewski Spichener Str. 17 44149 Dortmund Utz.Kowalewski@ruhr-uni-bochum.de
--

19.07.2002

Vorwort

Zeichenwettbewerb: Als erste Beiträge sind bei uns Bilder aus Kriegoria, Elzet und Quassim eingegangen. Das Titelbild zeigt einen Drachen wie ihn sich manche Elzetim nach Erzählungen von Händlern aus dem Asyia-Archipel oder aus dem benachbarten Velatorgebirge wohl vorstellen. Ob diese Vorstellung treffend ist wird hier nicht verraten. Die Rückseite zeigt das Wappen von Es-Serahn, dem TempeldesSethinKriegoria. (Utz)

Zauberkomponentenwettbewerb: Der Kulturwettbewerb ist für den Moment abgeschlossen. Sicherlich wird aufgrund von magischen Neuentwicklungen immer mal wieder die eine oder andere Komponente zu vergeben sein. Also immer gut das Vorwort lesen *grins*. Als Bonbon gibt es im Boten eine Liste mit allen bisher errungenen Komponenten und ihrer ungefähren Position, soweit sie ein Hüterdämnebenzuverlässig liefert*flöt*. (Utz)

Segmentsboten: Wir sind bereit alte Segmentsboten von Karnikon und Ysatinga für die üblichen 1,25 Euro nachzudrucken. Bestellungen nimmt Euer örtlicher Spielleiter entgegen. Wir beginnen aber erst damit die Boten auch wirklich zu drucken, wenn 1. genügend Bestellungen eingehen und 2. die Boten auch bezahlt wurden. Zuviel gezahlte Beträge werden falls keine Druckaktion zustandekommt denSpielerkontogtgeschrieben. (Utz)

Spielerkonten: Ich habe mal wieder nachgerechnet, weil ohnehin die Abrechnung des Segmentes mit dem VFM e.V. anstand (Zum Jahreswechsel hatten wir alles in allem noch 58 Euro in der Kasse - vor allem weil OhneHa so nett war und einen Boten raubkopiert, ähm, gespendet hat). Diesmal mache ich es mal öffentlich im Boten, nicht um irgendjemanden an den Pranger zu stellen, sondern weil es schlicht einfacher ist, als jeden Einzelstand dann wieder in die Auswertungen zu stellen, zumal wir ja mehrere SLs sind und ich sinnvollerweise nicht auf alle Auswertungen einen Zugriff habe. Das Ergebnis einschließlich der aktuellen Auswertung 58 sieht wie folgt aus: Nina Baur (+20 Euro); Arnulf Breuer (+20 Euro); Thorsten Dannewitz (0 Euro); Josef Eisele (+10 Euro); Michael Ecker (+11,25 Euro); Gerd Friedrichs (weiß nicht, hast Du was bezahlt ???); Moritz Gadermann (+1,40 Euro); Rainer Gruhn (+3,50 Euro); Gerald Haag (-7 Euro); Yves Heynen (-10,50 Euro); Markus Köhler (-5,50 Euro); Torsten Kohlstedt (0 Euro); Utz Kowalewski (0 Euro); Dirk Linke (0 Euro); Daniel Mania (+31,50 Euro); Niko Quil (+25 Euro); Bernd Rheindorf (-16 Euro); Achim Schwarz (-3,50 Euro); Katja Stenzel (0 Euro); Tobias Wais (+3,50 Euro); Üri (0 Euro); VFM e.V. (-11,25 Euro für die Kulturarchivboten), Wolfgang G. Wettach (0 Euro)
Schaut mal das Eure Kontostände im grünen Bereich bleiben - pro Auswertung gehen 3,50 Euro vom Spielerkonto ab. Die nächste Aufstellung gibt es dann wieder nächstes Jahr. (Utz-Kassenwart des Segmentes)

Herbststürme über Karnikon und Ysatinga

Stürmisch war der Herbst über Karnikon und Ysatinga. Die Wälder Chelodarns tauchen den Kontinent in ein wahres Farbenmeer - leuchtend rot und gelb und braun zeigt sich das Blätterdach. Die Tiere sammeln ihre Wintervorräte und legen sich ihr Winterfell zu. Im Velatorgebirge pfeift den Einwohnern ein kalter Wind um die Ohren. Um die Inseln des Anthos im Ophis von Chelodarn spielt allerdings noch ein etwas milderer Wind. Peristerisch des Asyilia-Archipels sind die Herbststürme sogar eher noch warm, was durch die von Ophis kommenden warmen Meeresströmungen begünstigt wird. Gen Ysatinga wird es allerdings immer ungemütlicher und kälter. Und das was auf Karnikon noch Regen ist, ist auf Ysatinga seit langem Schnee und Hagel.

Dennoch rühren sich in Kartan die Heere des Reiches. Zwei Mörderbienenheere testen den magischen Schutzwall von Aurinia. Überhaupt ist viel Bewegung im Reich zu beobachten. Agon selbst steckt allerdings immer noch mit einem Großteil seiner Flotte in der zugefrorenen See Ysatingas fest, wo er nach offiziellen Verlautbarungen auf der Jagd nach der Flotte der Inquisition ist. Ob man dem glauben darf? Schließlich gilt die Flotte des Inquisitors laut dem Kneipengerede der meisten Völker Ysatingas als unbesiegbar. Immerhin hat sie ja selbst die Burgschiffe der ANTI besiegt. Aber vielleicht wurde die Abwesenheit von Agon ja auch nur von diesem selbst in die Welt gesetzt, um die Nachbarn in trügerischer Sicherheit zu wiegen?! Jedenfalls wurde in Kartan mit einer Reichsreform begonnen, was ohne das Wissen von Agon oder gar gegen ihn und seinen religiösen Orden vermutlich lebensgefährlich für den Initiator der Reform sein dürfte.

Im Ophis des Asyilia-Archipels bewegt sich indessen derzeit eine gewaltige Flotte von Karkanon kommend auf die "See ohne Wiederkehr" zu. Offenbar schrecken die Kapitäne der Schiffe auch vor den aufkommenden Winterstürmen nicht zurück.

Stürmisch waren auch die Ereignisse im Archipel selbst. Der Herbst sah ungewöhnlich viele Heeresbewegungen, wobei nicht alle bereit waren, die aus Sicht ihrer Gegner doch fest vereinbarten Schlachttermine einzuhalten. Und rings um Almeron wechselten die Gemarkungen ihre Besitzer schneller und häufiger als sonst.

Dort gaben mehrere langurische Heere ihre seit Monaten gehaltenen Stellungen auf und liessen nicht nur Angriffe Almerons und Salkerusuras ins Leere laufen, sondern nutzten die Gelegenheit, sich gleich noch ein Siebtel Almerons unter den Nagel zu reißen.

Als die Wergolreiter ihren Feinden nachsetzten, stiessen sie zu ihrer Überraschung auf eine starke, gut verteidigte und versteckte Festung. Dennoch gelang es ihnen,

den Languriern erhebliche Verluste beizubringen, bevor sie aufgaben und sich stattdessen auf das nächstverfügbare langurische Heer ohne Deckung stürzten. Dadurch allerdings hatten sie sich so lange aufhalten lassen, dass sie es nicht mehr rechtzeitig vor dem Großen Sturm in die heimische Burg schaffen konnten...

Währenddessen hatte Almeron kampflos ein kleines langurisches und am anderen Ende des Reichs ein erheblich größeres etrorisches Gebiet erobert. Die Etrorier, die die alten Stellungen der Almeroner angriffen, stießen auf keinerlei Widerstand, da die Prismatoren andernorts mit obengenannten Eroberungen beschäftigt waren, und konnten so ihrerseits mehrere bisher almeronische Gemarkungen einnehmen.

Sowohl Etrorien als auch Languria bemühten sich, möglichst viele der bisher umstrittenen Gebiete an der gemeinsamen Grenze unter ihre jeweilige Kontrolle zu bringen. Eine bewaffnete Auseinandersetzung konnte aufgrund der Besonnenheit eines etrorischen Befehlshabers knapp verhindert werden; dennoch fiel eine am Herbstbeginn noch von Languria beanspruchte Region am Herbstende in die Hände etrorischer Truppen, die den Grenzfluss überqueren konnten.

Von der Phialae-Küste Alorrs wurden erneut Piratenaktivitäten gemeldet, doch dieses Mal abwechslungshalber in langurischen Küstenabschnitten. Etwas weiter weg scheint es Streit zwischen Seeräubern um den Besitz einer eher kleinen und nicht sehr anziehend wirkenden Insel zu geben.

Auch sonst war auf See einiges los. An mehreren Stellen wurden malkuthische Flotten auf geheimnisvoller Mission gesichtet. Der neue Herrscher, Magnus Njalson, scheint (soweit sich das jetzt schon sagen läßt) das Ziel einer Renaissance des alten Ruhms zu verfolgen - einschließlich eines absoluten Herrschaftsanspruchs über die See zwischen den Inseln. Dazu setzt er auf Expansion und entfaltet eine rege Bautätigkeit in alle Richtungen...

Doch auch Ranoth sucht offenbar weiter nach Möglichkeiten, die letzten Verluste auszugleichen, und Shetola scheint neuerdings auf die Idee gekommen zu sein, seine Einnahmen durch die Einrichtung fester Handelsrouten zu verbessern.

Und es gab wieder mal eine Schlacht um Ragon. Noch ist völlig offen, wann die so gebeutelten Bewohner sich endlich wieder in Ruhe ihrem Handel widmen können.

Dieses Mal war es eine Prismatorenflotte, die den Versuch unternahm, Ragon mittels ihrer speziellen Prismatorenfähigkeiten unter Kontrolle zu bringen. Dabei hatten sie allerdings wohl die Rechnung ohne den Wirt gemacht - genauer gesagt hatten sie sich total verrechnet, was die Widerstandsmöglichkeiten und vor allem die Denkweisen der eigenartigen, aber magisch reich gesegneten Hobaneros angeht.

Sie bekamen diese einfach nicht richtig in den Griff, und der Angriff entwickelte sich zum Desaster, nachdem nacheinander verschiedene Magier in die Kämpfe eingriffen - und zwar ausschließlich auf der Seite Hobanos. Nahezu zwei Drittel der Invasionsstreitmacht blieb auf der Strecke, und obwohl auch Hobano große Verluste hatte, mußte schließlich die Flucht ergreifen.

Ob Ragon wohl noch einen weiteren Angriff abwehren könnte? Wer weiß. Unabhängige Beobachter hätten schon zuvor nicht darauf gesetzt. Doch Leichtsinns und Hochmut zahlt sich gegenüber Hobaneros eben niemals aus, diese Lektion mußte schon Danamere schmerzhaft lernen, und nebe auch Almeron.

Apropos Danamere: Hier herrscht immer noch große Verwirrung. Verschiedene kleinere Flotten sind auf Patrouillenfahrt rings um Ragon unterwegs, ohne aber dem Land bedrohlich nahe zu kommen. Die wichtigeren Admirale und Generäle allerdings befinden sich mittlerweile in den Zentren des Reiches oder auf dem Weg dahin, um bei der anstehenden Regierungsneubildung nicht übergangen zu werden. Gefährlich, gefährlich: Einige einflußreiche Patrizier und Militärs aus Daracon und Abaneralon sprechen immer offener von den Vorteilen eines Autonomiestatus und geiseln die angeblich von Sitayana ausgehende Unterdrückung - womit sie insbesondere die in ihren Augen nicht bestehende Notwendigkeit der Abführung von Steuern meinen.

Tja, und dann, dann, dann die Große Sturm über das Archipel.

In Aldwa lief eine Handelsflotte aus Unku ein, die einheimischen Händler rieben sich die Hände, und auch die Händler aus der freien Stadt freuten sich auf lohnende Geschäfte. Allgemein sind außergewöhnlich viele Händler in und um Elcet unterwegs. Zu solchen Zeiten kam dann auch die Reservisten wieder zu den einheimischen Höfen schicken, rechtzeitig zu anstehenden Ernte.

In Dandairia bereitet sich die Bevölkerung auf die bevorstehenden Wahlen vor. Georg, darselbst Hohepriester, Chnums hat seine Kandidatur für diese Wahlen zurückgezogen, nun da Thorin sich zur Kandidatur entschieden habe. Dandairia, und damit das Kaiserreich müßten vereint sein, nun da sich die Truppen der Reiche zum Sturm auf das Böse versammelt haben. Eine Gesandtschaft Georgs machte sich auf gen Kornheim im hohen Ophis, um dem großen X'Al, obersten Feldherren des vereinten Kaiserreiches den Segen Chnums im Kampf gegen die Finsternis zu bekunden. Desweiteren ist es in Dandairia zu einer Welle von Konfiszierungen gekommen, bei allen Adeligen, die in Verdacht stehen, bei den letzten Amtshandlungen der Regierung beteiligt gewesen zu sein. In Zwergenstett wurde diese Runde Gearon Steinhau festgenommen, es solle geprüft werden, ob es Verbindungen zu Kamenolan gäbe. In Waldhausen wurde der Rat der Barone unter Vorsitz Armins einberufen, um zu klären, wie es zu vermeintlichen Zahlungen an Kamenolan gekommen sei, und wer die Verantwortlichen hierfür gewesen seien.

In Garunia herrscht derweil derartige Langeweile, daß die Adeligen, die HerbststürmewillkommeneAbwechslungfeierten.

In Romantao kam es diesen Herbst zu einer seltsamen Naturerscheinung, ein Nebel tauchte wie aus dem nichts aus, und verschwand erst wieder nach geraumer Zeit. Eine dandairische Handelsflotte wurde so am Auslaufen gehindert. Fischer Manataos berichteten, vor der Küste würden riesige Flotten kreuzen, Seemannsgarnhalt.

Erneut darf die bouragharder Bevölkerung in der dandairischen Schutzzone jubeln, ihre Beschützer setzten erneut über den Silberfluß, und so mancher Einheimische murmelte Wünsche der Freude und des Dankes in seinen Bart, hier wo Dandairia noch Dandairia sein darf, und nicht alle für Garunia sind, und dies auch schon immer waren. So reiten die stolzen Recken in ihre Schutzzone, funkelnspiegeltstichdeherbstlicheSonneaufhrehnpiertenRüstungen.

Bouraghard und Al-Mahano scheinen zwischendurch mal auf Diplomatie zu setzen, anstatt sich weiter gegenseitig anzugreifen. Jedenfalls haben die Heere erst mal den Status Quo beibehalten. Nur Medofin nahe der Grenze zu Kriegoria hat ein wenig Verstärkung durch ein elzetisches Heer erhalten. Vren O'Dyrmat scheint seine Position als Vorsitzender der GIFT zu festigen, während der alte VorsitzendeGeneralErtobarseinenGerichtsverfahren, wegenErermordungdes Präsidenten Berthold van Ehlem entgegen sieht. Die Frage wird allerdings sein, ob dem General tatsächlich etwas nachzuweisen sein wird. Sein Anwalt, interessanterweise ein ehemaliges Mitglied der inzwischen aufgelösten KAMPF, hat jedenfalls vor dem hohen Gericht beantragt ein Geschworenengericht über die Schuld des Generals entscheiden zu lassen. Aber wo nimmt man unbefangene Geschworeneher?

Die Küstenwache von Quassim fand in ihrem Hoheitsbereich eine Erkundungsflotte aus Elzet die anscheinend in Seenot geraten war. Jedenfalls trieben die Schiffe steuerlos durch die See. Als einige Noteroj der Küstenwache zu den Schiffen hin schwammen fanden sie an Bord aber eine gesunde Mannschaft. Jedenfalls hatte sie einen gesunden Schlaf, denn sie war bis auf den letzten Mann zurBelustigungderNoterojtiefundfesteingeschlafen.

Vor Runôrs Küste nahe der Vulkanfestung Vel'Adin brach unter einigen Fischern plötzlich Panik aus als wie aus dem Nichts heraus ein riesiger schwarzer Drache auftauchte einige Kreise über der See flog und dann mit mörderischer Geschwindigkeit in Richtung Vulkan flog. Man wird doch in Runôr nicht schon wieder irgendetwas beschworen haben, als man in der vorzeitlichen Festung herumexperimentierte?!

Zwischen Artakakima und Edor scheint sich so etwas wie eine Entspannung der verfahrenen militärischen und diplomatischen Lage anzudeuten. Wechselseitige Botschaften lassen jedenfalls einen Friedensschluß in erreichbare Nähe rücken. Inwieweit Tronja da miteinbezogen wurde, würde sicherlich nicht nur das fast völlig tronjanische Land umgebenen Naskinteressieren.

Der Absturz der Edelsteinflotte

Hoch über Alorr hatten aufmerksame Beobachter schon vor Monaten seltsame Schemen ausgemacht. Es waren keine Drachen, wie manche anfangs fürchteten – die Formen stimmten nicht. Und auch keine Wergols auf Dragols, die waren etwas später tatsächlich aufgetaucht, und so konnte jeder die Unterschiede mit eigenem Auge sehen (solange er noch in der Lage dazu war jedenfalls, was für langurische Krieger in der Regel sehr kurz hieß). Ausserdem flogen die Wergols nicht so hoch und überhaupt nur selten über den Wolken.

Einige behaupteten, die fernen Umrisse sähen wie Schiffe aus. “Luftschiffe, ja”, lachtend ändern. “Was denn malles? Wolkenwale und Himmelsflösse?”

Doch irgendwie klangen diese Begriffe ja merkwürdig vertraut, und wenn sich die Wolken wiederum auseinander schoben und man die Umrisse vor Augen hatte...

Naja, jedenfalls waren die Punkte zwar recht plötzlich aufgetaucht, schienen nun aber keine Lust mehr zu haben, sich groß weiter zu bewegen. Oder zumindest nicht vorwärts. Jedesmal, wenn sie wieder gesehen wurden, schienen sie stärker zu zittern. Und ihre enge Formation hatte sich weit auseinandergezogen.

Dann kamen die Herbststürme. Und zumindest die heftigeren unter ihnen liessen auch die Flotte oder den Schwarm – oder wie man das nun nennen sollte – nicht ungerührt. Bald waren in mehrere kleinere auseinandergebrochen.

Und dann kam der Große Sturm. Auf dem Boden verkrochen sich die Menschen in ihren Kellern und Höhlen, so sie solche hatten. Die Wergolreiter wurden auf dem Rückweg von ihrem Eroberungszug zu einer vorzeitigen Notlandung gezwungen. Und die Prismatoren zogen die Köpfe ein, soweit es ging.

Oben aber, auf den Schiffen - denn es waren tatsächlich Schiffe oder doch etwas, das Schiffen ähnlich genug war, dass wir der Einfachheit halber mal diesen Namen benutzen wollen auf den Schiffen also, da brach wahre Panik aus.

Schon seit Monden war die Flotte durch ein SMV-Syndrom (Schleichendes Magieversagen) bedroht. Zuerst hatten die “Peilen”-Sprüche nicht mehr richtig funktioniert. Jedes Mal bekamen die Magierinnen andere Ergebnisse. Und wenn die eine mal die Richtungsangabe der anderen bestätigte, dann mit dem Zusatz, dass in dieser Richtung die Flotte die größte Gefahr drohe.

Schließlich begannen die Flugzauber auszulaufen. Alles mögliche fing an zu schweben, dafür wurden die Flugeigenschaften der Schiffe immer instabiler, und das Steuersprach, wenn überhaupt, nur noch schwerfällig an.

In dieser Situation waren die herbstlichen Wetter natürlich doppelt unangenehm. Normalerweise wären sie einfach drüber weggeflogen. Nachdem aber die Hälfte

der Schiffe auf den Befehl zu steigen stattdessen rund zweihundert Schritt nach unten gefallen war, zwei zum Ausgleich gleichzeitig so sehr in die Höhe geschossen waren, dass die Mannschaften kaum mehr Luft bekamen, und der Rest überhaupt nicht reagierte, wurden die Steuermagieleute sehr vorsichtig mit ihren Navigationsbefehlen.

Der Wind trieb die Flotte immer weiter auseinander, und damit zerbrachen auch die den Flugzauber verstärkenden Rückkopplungsschleifen zwischen den Schiffen.

Als dann der Grosse Sturm kam, ward die Flotte reif. Reif, gepflückt zu werden.

Verzweifelt kämpften die Mannschaften um ihr Leben. Einige begannen Ballast aller Art über Bord zu werfen, und sie machten dabei weder bei ihrer wertvollen Ladung noch bei ihren Kameraden halt. Doch nicht immer war dies hilfreich - so manche über Bord geworfene Kiste wollte nicht so recht fallen, und oft war es das Schiff, das schneller nach unten sackte als der mit dem auslaufenden Flugzauber vollgesogene Ballast.

Andere versuchten verzweifelt dem Sturm davonzulaufen. Das aber war einfacher gedacht als getan - denn in Wahrheit war der große Sturm zwei Stürme, die sich über Alorr in Gewalt vereinigten. So blies es sie bald gen Anthos, bald gen Diktyon. Und je weiter sie kamen, desto heftiger wurde der Sturm, und desto stärker wurde sein Spielball-wie-Herbstblätter-Wind.

Die Flotte wurde zerrissen, zerfetzt und zerschmettert. Letzteres vor allem zum Schluß, als sie in den Bergen und den Wäldern Alorrs aufschlugen. Zwei der Schiffe wurden von den Winden gegeneinander geschleudert und zerbrachen noch in der Luft. Einige Bruchstücke bewahrten trotzdem noch eine ganze Weile den Flugzauber, doch letztlich fiel es alles zu Boden.

Einige schafften es wenigstens bis hinaus über das aufgepeitschte Meer. Aber das war auch keine große Verbesserung. Gewaltige Brecher brachten die Wracks der einst so stolzen Flugflotte zum Kentern, noch bevor sie richtig notgewässert waren. Die, die es trotzdem schafften, wurden an den steilen Küsten geworfen oder zerbrachen unter den auf sie niedergehenden Wogen. Nur ein oder zwei überstanden den Sturm halbwegs schwimmfähig - doch hatte der Sturm ihre Decks leergefegt. Leblos und mit gebrochenen Masten trieben sie in der immer noch aufgewühlten Strömung.

Allein das Flaggschiff, das von anderer Magie war, blieb am Ende übrig (und vielleicht noch ein anderes). Doch waren die Ereignisse nicht spurlos an der Mannschaft vorbeigegangen, und die Leitende Magierin lag erschöpft in tiefer Ohnmacht.

Auch am Boden herrschte nun heillose Verwirrung. Wer schon mal erlebt hat, wie ein halbes Schiff auf den Kuhstall fällt, und das mit solcher Wucht, dass von beidem und von beider Inhalt nur noch Trümmer und Fetzen bleiben, kann dies sichermachvollziehen.

Und wenn mitten im Sturm sich der Hagel plötzlich bunt färbt, statt weissen Eiskörnern plötzlich rote, grüne und regenbogenfarbene Glitzersteine vom

Himmel fallen, kann dies doch sehr verwirrend sein. Falls die Hagelkörner aber außerdem hinterher nicht mal schmelzen wollen, ist das nicht gerade dazu angetan, die besten Eigenschaften im Menschen (oder in anderen zivilisierten Wesen) zum Vorschein zu bringen.

An einigen Orten brachen nach dem Sturm Feuer aus, und keiner wusste hinterher mehr zu sagen, ob es wirklich daran lag, dass mit den anderen auch magische Feuersteine vom Himmel fielen, oder ob vielleicht doch eher die Plünderer schuld waren...

Gedanken in der Dunkelheit

Ich sehe Farben! Blau, grün, weiß, grau und da! Ein strahlend heller Fleck an der Decke meines Raumes. Finstere Gedanken, Träume aus der Zeit. Ich höre Stimmen, sie schreien in einem schaurigen Chor. Ich will sie nicht hören, will es nicht wissen. Wahrheit! Aus unserem Grab steigen sie hervor, abzuholen was nicht leben darf. Nein, nicht untot. Mein Ozean! Nur hin und zurück, dann ist es vorbei. Nein, nie niemals nie, nirgendwann. Doch für wie lange? Keine Gnade, weder erbeten noch gewährt. Tentakel des Grauens lustvoll gepaart. Ablenkung nur. Das Buch? Du hast doch schon das Buch. Vier Segmente auf des Toten Manns Kiste. Hey ho, und nicht ein Krug voll Met. Ich bin gefangen in den Mauern die ich selbst erschuf. Ich laufe durch dunkle Höhlen. Überall Blitze, unter mir, neben mir, über mir. Luftholen nicht vergessen. Ich fliehe, doch vor wem und wohin? Ich darf mich nicht einholen! Wo ist mein Handtuch? Niemals vergeben, niemals vergessen. Die Brut des Chaos, ein Ei in der Grotte. Das Schicksal ist frei, lang lebe die Schildkröte! Die Toten, sie werden es abholen. Die Froschgrotte auf Toraks Insel. Des Adlers Klaue. Nur Abholen. Es ist entfesselt, hihhi. Staub hinter dem Schlüsselloch. Furcht macht nichts, Macht fürchtet nichts. Lüge! Die Tempel der Drei, Söhne der Nacht, Kreis aufgestellt. Ein schwarzer Drache! Dazu tausende Orks, Diener des Vaters. Ein Jahr in der Wärme, dann geht es weiter. Eisige Höhlen, als Schule gedacht. Ein Stern im Machairas. Aus Tod mag Leben werden, aus Chaos Ordnung erwachsen. Seufzen. Lachen. Weinen. Werde ich jemals frei sein? Ich erwache und sitze auf einem Thron, die Krone gestohlen. Doch das bin nicht ich! Wer ist da in meinem Kopf? Wo bin ich, wer bin ich? Ein Kuppelausglas, Sandriesel auf mich herab. Bittenichtumdrehen!

Letzte Nacht hatte ich den aller seltsamsten Traum

(Merkwürdige Begebenheit, in Einhornmonats Jahres 21nP.)

Wird die namenlose Flotte eine vierte Reise tun?

Ich sah unter dem Nordstern das Kind aufwachsen
Ich sah den Ziehvater sich ein zweites mal ins Fäustchen lachen

Ich hörte den Priester unterrichten
Ersprach Macht und statt von Vergnügen von Pflichten

Und ich sah die Namenlose Flotte in der dritten Reisetun

Ich sah die große Tempel in Kreise zusammenstehen
Ich sah die Orks in Scharen in der zweiten gehen
Ich hörte die Magier ihre Sprüche deklamieren
Ich sah 1000 Krieger marschieren

Und ich sah die Namenlose Flotte in der zweiten Reisetun

Ich sah die Schildkröte acht Kreise schwimmen
Ich sah die Sanduhr acht mal drehen
Ich sah ein Weib ihre Frösche verlassen
Ich sah sie in einen schwarzen Körper umfassen

Und ich sah die Namenlose Flotte in der ersten Reisetun

Ich sah den Feuergeist auf den Bel-Arad stehen
Ich hörte einen König um Hilfe flehen
Ich sah 200 Schiffe an grünen Wasser stehen
Ich sah 600 Schiffe untergehen

Demagische Kreis

In Schabana, Hort des großen Dämonen von Karnikon und ehemaligem Sitz des letzten Segmentshüters, saß besagter Dämon im Schein einiger Fackeln in einem der nasskalten Räume. Die Wände waren inzwischen mit Moder bezogen, weil sich seit geraumer Zeit niemand mehr wirklich in das Gemäuer in Velatorgebirge gekümmert hat. Der Dämon war in tiefer Meditation versunken, als er mit langsamen und starr wirkenden Bewegungen eine Phiole mit einer rotbraunen Flüssigkeit aus seiner Kleidung hervorholte. Er tropfte ein wenig von dieser Flüssigkeit auf den nackten Steinboden und mit seiner rechten Klaue verwischte er sie solange bis sie in Kreis ergab.

Bunte Schlieren bildeten sich innerhalb des Kreises, die schließlich immer mehr ins Blaue abglitten. Und plötzlich konnte man Wasser erkennen. Ein endlos wirkender Ozean war innerhalb des Kreises zu sehen. Still war es, ungewöhnlich still. Die See lag absolut ruhig da. Und doch gab es einige Bewegung im Wasser. Luftblasen stiegen empor. Immer mehr Blasen brachten die glatte Oberfläche des Ozeans in Unordnung. Doch was war dies ? Ein Stück Holz schien aus dem Wasser zu streben. Sanft durchbrach es die Oberfläche und ragte senkrecht in die Höhe. An seinem Ende war ein Stück Stoff befestigt, von Algen bewachsen, das

sich im leichten Wind träge bewegte. Nur undeutlich und verschwommen konnte der Dämon erkennen, was sich auf dem Stoff befand – das Banner von Bakanasan. Das Stück Holzwarder Masteines Schiffes!

An vielen Orten konnte der Dämon nun auftauchende Masten sehen, Vorläufer der daran hängenden Schiffe. Hier war das Banner von Ataris zu erkennen und dort sah man die Fahne von Borgon-Dyl. Andernorts sah man wiederum die Zeichen von Karalo-Floran, Bagunda und vielen anderen Reichen. Hier schien sich etwas Gewaltiges zu ereignen. Etwas wahrhaft Großes ! Dunkle Wolken tauchten am Horizont auf und schon bald lag ein Sturm über diesem Teil der See. Regen peitschte über die geborstenen Decks. Langsam wurden zerschlossene Segel gehisst von Seeleuten dieser Bezeichnung nicht würdig waren.

Der Dämon in Schabana war gespannt, welchen Kurs diese Schiffe setzen würden und da fiel es ihm wie Schuppen von den Augen – sie segelten auf den Kartenmacher zu.

Die Bilder verwischten und ungleich friedlicher wirkte der Ozean zu einer anderen Zeit an einem anderen Ort. Eine Insel lag inmitten der See und Palmen wuchsen am weißen Strand. Es schien angenehm warm zu sein. Doch auch hier trotz die Illusion, das fühlte der Dämon deutlich. Als er genauer hinsah, tief ins Gestein hinein, sah er eine Höhle und er sah einen Kokon. Selbst ihn, der die Finsternis selbst zu sein schien, erfasste Grauen. Der Sohn des Sohnes war nah. Erschrecken nah. Aber was war er oder was würde er sein?

Und wieder wechselten die Bilder. Viel schneller schien nun alles seinen Gang zu gehen. Er sah die Tempel der Söhne. Und er sah ihn, der älter war als die Zeit selbst und doch so jung wie es nur möglich schien. Und doch er war ein Kind oder war er noch nicht geboren ? Alles schien in den Nebeln der Zeit zu verschwimmen. Ein Krieg schien sich anzukündigen. Aber das war ja nichts neues, zumindestens nicht für ihn. Aber war der Krieg nicht sogar größer als erhofft oder befürchtet?!

Kaum waren die Bilder erschienen verschwanden sie schon wieder und wichen ewigem Weiß. Endlos schien die Eiswüste und doch war seine Anwesenheit zu spüren. Zumindestens würde er sie spüren können, wenn er denn jemals gewesen sein würde. Der Tempel des Sohnes würde die Heimstatt des Enkels. Und Mutter ist glücklich!

Die Bilder erloschen und erschöpft kauerte sich der Dämon in den grauen Gemäuern von Schabana zusammen. Er war so unglücklich müde...

Mitteilungen

An Al Mahano, Herr der Untoten

Euer Protektorat besteht aus Tondmek und der dazugehörigen Gemarkung ! Aufgrund der Friedensvereinbarung zwischen Kriegoria und Garelda nach dem großen Krieg zwischen unseren beiden Reichen haben wir dereinst Tondmek zur Stadt ausgebaut und an Euch als Reparationsleistung übergeben. Alle weiteren Gebiete, die Ihr nun erobert habt, sind Land der freien Republik Bouraghard. Diese Gebiete sind es die wir, wie Ihr wohl wißt, zurückhaben möchten. Wir erheben keinen weiteren Anspruch auf Tondmek, sondern nur auf unser eigenes Land. Zieht Euch auf Euer Land zurück und wir sind bereit den Grenzkonflikt zu den Akten zulegen.

Heldrik O'Prown, Außenminister von Bouraghard

An Al Mahano, Herr der Untoten

Es bringt uns wenig weiter, wenn ihr einerseits Fakten fordert und andererseits selbst Unwahrheiten schreibt. Weder behaupten wir, wir hätten die halbe Welt erbaut, noch wollen wir die Geschichte verbiegen.

Kålimar ad Flexn
Jarl von Vargenhal
Erster Minister Elcets

An Gwyddion the Maer

Wie mir scheint habt auch Ihr kein Verlangen mehr, nach größeren kriegerischen Aktionen gegen unser Reich. Die Kakima wollen ebenfalls den Frieden mit Euch, damit wir nicht weiterhin sinnlos Truppen in einem unnötigen Stellungskrieg binden. Machen wir dem also ein Ende und schließen Frieden.

Artabat XIII, König von Artakakima

An Worbandt Curlagh Exedron

Wir erwarten in Boten Bericht über den Stand des Krieges! Wir erwarten desweiternde Bericht über die angeforderten Truppen!

Der Meister

An alle Herrscher

Ich, Dorian von Ranoth, habe die Regierung von Ranoth übernommen. Wir stehen unseren Nachbarn friedlich gegenüber und respektieren deren Grenzen. Desgleichen erwarten wir auch.

gez. Dorian von Ranoth

AnSomdeck

Wer seit Ihr ? Wenn wir Euch Asyl gewähren sollen, dann müßt Ihr uns schon ein wenig mehr von Euch erzählen. Worin besteht der Grund für Euren Asylantrag ? Werdet Ihr verfolgt ? Habt Ihr Euch eines Verbrechens schuldig gemacht ? Ansonsten ist Bouraghard selbstverständlich ein freies Land und wir Mornolithos würden unsere Brüder in Tondmek nicht zurückweisen, wenn sie ihren Wohnort wechseln wollen.

Heldrik O'Prown, Außenminister von Bouraghard

Der Geburtstempel des Seth von ES-Serah gibt bekannt:

In Kürze beginnen umfangreiche Opferfeiern zu Ehren des O-Seths, wer die Pilgerreise antreten möchte, meldet sich in Seth-Tempel von Empiria! Für die Pilger werden Versorgungsdepots in Hochgebirge angelegt!

Zauberkomponenten von Karnikon

Zu dieser Liste sei gesagt, daß sie äußerst irreführend sein kann und man sich auf gar keinen Fall darauf verlassen sollte, daß das was dort steht die Wahrheit ist. Warum sie dann hier steht ? Weil die Nieten in dieser Liste etwa so verteilt sind wie auf der Kirmes die Hauptgewinne.

Komponente	Region	Land
Elfenhaare	überall wo es Elfengibt	Dandairia, Ranoth, Kriegeria
Olbinenschädel	überall wo es Olbinengibt	Elzet
Feuerblumen	Vulkan-ca. 10 Tagesmärsche vom Stammsitz der Wergols entfernt	Salkerusura
Flußzedern	in einem bestimmten Bachlauf	Elzet
Kraken	vorder Küste Elzets	Elzet
Holunder	in Wald	Faraljan, Quassim
Kardiokbäume	in den Ebenen v. E., in der Eiswüste, nahe Romantao v. M	Elzet, Manatao
Kryllwurzeln	in den endlosen Weiten der Eiswüste	Manatao
Opale	an Strand v. M., im Hinterland v. Q.	Malkuth, Quassim
Dachse	in manchen Wohnhöhlen	Faraljan
Obsidian	in Vulkanen	Salkerusura, Runôr

Afranit	inGestein	Danamere
Meeresspinnen	ineinenLabor	Hobano
Ebereschen	inWald	Elzet, Quassim
Adler	überdenWald	Elzet
Mörderbienenflügel	überallwoesMörderbienen gibt	Segmentsrand, Kartan
Alppilze	Einheimischefragen	Varr
hochaufgereinigtes Silber	inZentrumdes Velatorgebirges	Kriegoria
Riesenkerbtiere	aufderStadtmauer	Hobano

StürmischeZeiten

“..... Dondra noch mal aber auch. Ich glaub das ja alles nicht. Wer hat denn diesen Narren auf den Thron von Malkuth gebracht? Ach, keiner, das war ja klar. Egal, jetzt ist er weg, und wir brauchen einen neuen Herrscher. Unsere Schiffe werden schon ganz modrig, wenn sie nur in den Häfen liegen können. Wir brauchen jemand, der die Geschicke Malkuths in Dondras Namen lenken kann, einen Mann, dem wir vertrauen können. Nicht wieder eine von diesen Landratten, wie sie die letzten paar Jahre auf dem Thron gesessen haben.”

Zustimmendes Gemurmel wurde in der großen Ratshalle laut, schon lange sehnten sich viele der Kapitäne und Seebären wieder nach einen richtigen Anführer, einem, der Malkuth wieder erstarcken lassen würde.

Schon zu lange war es her, dass man der Welt den Namen und Willen Dondras verkündet hatte. Zu lange waren keine Waren aus fremden Ländern in die Städte Malkuths gekommen. Den kleinen Kindern erzählte man die Geschichten schon, als seien sie nur Legenden und nie wirklich gewesen. Das würde sich ändern, wenn er endlich mal ein starker Mann das Ruder in die Hand nehmen würde.

“.....so nicht, das Volk hat darüber nicht abzustimmen, wer hier Herrscher wird, man hat ja gesehen, was dabei raus kommt. Einer, der vielleicht Charisma hat, aber nicht führen kann. So jemanden kann man zu den Diplomaten schicken und” Gelächter wurde laut ob diesen alten Witzes. Es war eine alte malkuthische Weisheit, dass nur Leute zu Diplomaten ernannt wurden, die man loswerden wollte und den nicht gut gehen für die Haie waren.

“.....wir brauchen einen Mann, der schon zur See gefahren ist, wie er noch nicht mal Rum sagen konnte. Einen richtigen Mann eben, kein Händler oder so was.....”

Plötzlich flogen mit einem großen Knall die großen, massiven Türflügel der Ratshalle auf. Herein trat Ragna Fânsen, Hohepriester des Dondra in Malkuth.

Schnell wurde es ruhig in der großen Halle. Nur die Schritte des Priesters waren zu hören, der sich langsam auf den leeren Thron zu bewegte. Kurz davor blieb er stehen, betrachtete ihn einen Moment so, als wolle er sehen, für wen dieser Thron am besten geeignet wäre. Dann drehte er sich zu den versammelten Kapitänen um.

“Es gibt nur Einen, der Malkuth derzeit leiten kann. Einer von Euch wird die Geschicke Malkuths ableiten.”

Mit diesen Worten schwenkte er kurz seine Hand, und die schweren Flügel donnerten wieder zusammen.

“Wenn ich diesen Raum verlasse, wird auf dem Thron der neue Herrscher Malkuths sitzen und ihr werdet ihm alle die Treue geschworen haben, oder – bei Dondra! – ich werde dafür sorgen, dass keiner von Euch je wieder Planken unter den Füßen hat.”

Er schaute durch die Menge, die nun etwas nervös zu werden schien, den seit ewigen Zeiten war kein Priester mehr eingeschritten, einen König zu erwählen. Mit seinen blauen Augen fixierte der Priester jeden einzelnen der Anwesenden, als ob er in ihnen lesen würde wie in einem offenen Buch.

“Ich sehe hier nur einen Mann, der es wert ist, König zu werden. Nur einen, der in den Augen Dondras die Kraft und den Willen hat, Malkuth zu führen. Tritt hervor, Magnus Njalson, Sohn des Njal Torfinson, und nehme den Platz ein, den Dondra dir bestimmt hat.”

Ein Mann löste sich aus der Menge, mußte sich hier und da mit den Ellenbogen den Weg frei machen und kam schließlich beim Priester an. Der junge Mann, der nun vor dem Priester stand, war wohl erst 30 Winter alt, doch in seinen Augen sah man das Meer tosen. An seiner Seite hing eine große Axt, und sein braunes, zu einem Zopf geflochtenes Haar ging ihm bis zur Hüfte.

“Nun, nimmst du ein Amt als König Malkuths?” fragte der Priester.

“Bei Dondra, das tue ich” ertönte die kräftige Stimme Magnus Njalson, und ohne zu zögern setzte er sich auf den Thron. Der Priester nickte nur. “Nun wird jeder von Euch seinen Eid leisten, und danach laßt uns feiern.”

Nacheinander kamen die Kapitäne zu dem Thron und schworen den Eid, dass sie ihrem König bis ins nasse Grab folgen würden. Danach – man wollte gerade die Fässer hereinrollen – stand der neue König auf.

“Halt, zu feiern gibt es noch nichts. Gefeierte wird nach den Siegen, nicht davor! Ich will, dass alle Flotten sofort in See stechen. Verkündet den Willen Dondras! Und nun los, ihr faules Pack!” rief der König. Nach einer kurzen Schrecksekunde schoben die Kapitäne die großen Türen auf und machten sich auf den Weg zu ihren Schiffen.

Und mit ihnen ging die Kunde eines neuen Königs, die sich wie ein Lauffeuer über alle Inseln Malkuths verbreitete.

In Schnee von Manatao

Knirschend huschten die Kufen über das Eis. Endlich war Sommer und ohne den

Fahrtwind hätte man die Temperatur als fast erträglich bezeichnen können. Die Zugtiere waren in einen gleichmäßigen Trott verfallen, der es erlaubte die Gedanken weit schweifen zu lassen. Tiefe Gedanken an alte Worte. Es wurden Worte gemurmelt, Worte der Gnade und des Trostes, der Stärke und des Glaubens, ein endloses Band an Weisheit, das vor Urzeiten geknüpft, bis in die Gegenwart reicht.

Die weiße, ebene Weite hilft beider Meditation.

Das Land braucht die Stärke, die die Worte versprechen. Schreckliches würde passieren, wenn die Finsternis kommt und die Vorbereitungen nicht abgeschlossen wären. Die Brüder sollen die Hilfe bekommen, die sie brauchen.

Ein Seufzer entfuhr der Figur auf dem Schlitten. Die Götter mögen den Verantwortlichen Einsicht in das Notwendige geben! Viel Unglück hätte vermieden werden können, wenn das immer der Fall gewesen wäre...

Beider Arbeit

Jemand scharrte an der Türmatte. Lässig ließ Heibor die Holzklappe fallen. Kjelljü schob auf Bohlen gelagerten Stapel großer Äste vor und rief: "Wem?"

Ein Mann trat in die Tür. Er trug einen grünen Umhang, wie viele Reisende, und einen Stab in der Hand.

"Allzeit frei!" rief er. "In Gleichheit", nuschelte Heibor. Inzwischen hatte er ein Netz in der Hand und kniete an einem Ende herum. "Was willst du?"

Der Mann lächelte. "Werter Fischer, mein Name ist Rakif ad Cyrbn. Ich bin auf dem Weg zur Küste und wollte fragen, ob ihr mir ein wenig Wegzehrung rätet."

"Küste?", murmelte Kjelljü. "Das ist weit. Kjelljü."

"Nun ja, so weit auch wieder nicht", sagte der Fremde. "In zehn Tagesmärschen müßte es zu schaffen sein."

"Zehn Tagesmärsche?" fragte Kjelljü und sah zu Heibor. "Das ist weit!", ergänzte dieser. "Heibor."

"Wie man's nimmt..." Ad Cyrbn lächelte. "Ich will Euch auch gar nicht aufhalten. Ich bin erst vor kurzem wieder aufgebrochen, nur als ich Eure Fischerhütte stehen sah..." "Türlich.", sagte Heibor. "Ich bring Euch was."

Er verschwand im hinteren Teil der Hütte und kam mit einem Tuch hervor. Vor dem Fremden legte er es zu Boden und schlug es auf. Darin lagen einige Elegs, nahrhafte Süßwasserfische. "Habsie in Salz angelegt. Gutso?"

"Prächtig, prächtig", rief Rakif ad Cyrbn. "Ich danke Euch herzlich."

"Ihr müßt noch mit uns trinken", sagte Kjelljü. "Wenn Ihr hier schon vorbei kommt."

Der Wanderer wehrte zunächst ab, ließ sich aber nur kurze Zeit bitten und setzte sich auf den Boden, um den Krug des Gasts in Empfang zu nehmen, wie es Sitte war. Kjelljü zog einen Krug hinter einem Balken hervor und stieß dabei an den Holzstapel, der bedenklich zu wackeln begann.

Heibor hielt die Luft an, doch der Stapel fiel nicht um. Kjelljü trank. Heibor

erhielt den Krug von ihr und nahm einen größeren Zug als geplant. Er biß die Zähne zusammen und reichte den Krug weiter. Auch ad Cyrbn nahm einen Schluck. Das Lächeln gefror ihm auf den Lippen.

“Was... ist das?”

Kjelljü legte sich zu ihm vor. “Fisch-Schnaps... Wir haben noch andere Sorten!”

“Oh danke, zu großzügig. Aber ich darf hier nicht versu... äh, nicht zu lange verweilen. Einen schönen Tag wünsche ich noch!” Er raffte sich empor und wankte zur Tür hinaus. Heibor und Kjelljü sahen sich an.

“Bist Du wahnsinnig, fast den Holzstoß zu werfen?”

“Wessen Idee war es, das Fischekelzeug hinter den Balken zu verstecken? Außerdem ist diese Hütte zu nahe am Weg, es kommen bald täglich Leute vorbei. Der Gästekrug ist fast leer.”

“Fisch ist auch kein mehr da. So auf uns keine der Fischer ab.”

“Zun Glück hat er dir nicht beim Knüpfen auf die Finger geschaut...”

Heibor wollte aufbrausehn, besann sich aber eines besseren. Er zog den Holzstoß vorsichtig zurück und hob die Klappe hoch. “Wir sollten weitermachen. Wir haben zu arbeiten.” “Hast ja recht, Heibor”, pflichtete ihm Kjelljü bei. “Wer weiß, wann dem nächsten vorbeikommt...”

Reisebericht des Pilgers Grafalo, 3. Teil

Der Salar legte seinen Kopf zu Seite und beäugte mich. Es schien, als musterte er mich. Lag Überraschung in seinen Augen? Nein. Mitleid? Nein, nichts war da, Salare fühlen nichts, rein gar nichts. Langsam ganz langsam drehte er sich um ohne mich dabei aus den Augen zu lassen. Ich war erleichtert, erging.

Plötzlich blieb er stehen. Blitzschnell drehte er sich zu mir um. Nur für den Bruchteil einer Sekunde sah ich den grünlichen Schatten den er in meine Richtung warf. Dann war dieser Schmerz da, meine linke Schulter brannte mit der Intensität eines Vulkans.

Ich starb, nein, ich wachte auf. Völlig in Schweiß gebadet. Dann trieb mir der Schmerz in meiner Schulter die Tränen in die Augen und ich erinnerte mich wieder.

Ich ging den Weg durch das heilige Gebirge entlang und wollte gerade einem langsamen Karren überholen, als ich auf Höhe der Achse ein Knacken und Bersten vernahm. Ich erschrak und musste all meine Selbstbeherrschung nehmen, um nicht vor Schmerz zu schreien.

Die Achse des Wagens war gebrochen. Das Rad wurde durch das Gewicht des Wagens wie ein Geschoss in meine Richtung katapultiert. Ich wurde frontal getroffen und in die Felsen geschleudert, Tränen des Schmerzes schossen mir in die Augen, doch ich trieb sie zurück. Ich wollte mir vor dem einige Schritte entfernten Werk nicht diese Blöße geben. Er nickte mir anerkennend.

Als ich aufstehen wollte merkte ich den Schmerz in meiner Schulter, er war überwältigend und ich konnte nicht mehr, ich gab mich ihm hin und verlor das Bewusstsein.

Ich wachte im Haus der Heilkunst auf. Hrasak, der Werz hatte mich den Weg bis hierher getragen. Er tat dies nicht, um mich zu retten, sondern um mir seine Ehrerbietung zu gewähren. Es schien ihn beeindruckt zu haben, dass ein Mensch soviel Schmerzen ertragen hatte ohne sich etwas anmerken zu lassen. Die Heiler richteten mir von ihm aus, er hätte noch nie einen Menschen wie mich getroffen. Eine große Ehre für mich. Beim Sturz in die Felsen musste ich mir beim Aufprall das rechte Schulterblatt gebrochen haben..

Einer der Heiler kam in mein Zimmer, seine grüne Robe war lang und wallend. Er ging auf mich zu, nahm mir den Verband ab und rieb mir eine Salbe auf die schmerzende Stelle. Der Schmerz lies augenblicklich nach. Er murmelte einige für mich völlig unverständliche Worte. Danach legte er den Verband wieder an, verbeugte sich und ließ mich wieder.

Ich dachte nach.. über Kur-Tulmak, das Reich, Hrasak und mich..

Igrafalo, Pilger und mütiger Verehrer des großen Kur-Tulmak

Verehrter Freund!

Ihr habt ja nun lange nichts mehr von mir gehört. Dies liegt zum einen daran, dass ich die Umlande bereist habe, und es sich als schwierig erwies, aus dem Hinterland Nachrichten in ferne Lande zu senden, zumal in den letzten Monaten wohl nur selten und meist kurz ein Schiff im Hafen lag, dessen geplanter Kurs es auch in Eure Regionen führen würde.

Zum anderen, so will ich offen gestehen, war ich auch so in die Dispute mit meinen gelehrten Freunden hier vor Ort vertieft, dass ich nur selten dazu kam, an meinen Berichten für meine überseeischen Freunde und Förderer zu arbeiten.

*Nun will ich Euch aber die lange versprochene Karte der näheren Umgebung Qassims beilegen – sie zeigt etwa ein Sechstel der Qassim abgabenpflichtigen Lande –, darüber hinaus eine Beschreibung der im Hinterland verbreiteten, eigentümlichen Gelben Waldelefanten, von den hiesigen Gelehrten als *nasobrako flava arbara* klassifiziert. Sie beruht in weiten Teilen auf einem ausführlicheren Bericht meines einheimischen Freundes und Mentors Sillandor Bas Sirvis, aus dessen Hand auch die*

beigelegten Illustrationen stammen, angereichert und aktualisiert durch meine eigenen, erst kürzlich gemachten Beobachtungen.

In Freundschaft und Dankbarkeit

Euer ergebener Goldar von Tarena

Der Gelbe Waldelefant

Folgt man dem Oberen Ervano vom Ervano-See aus flußaufwärts, sieht man die Drei Schwestern immer mächtiger und finsterer vor sich aufragen. Diese höchste und zugleich merkwürdigste Erhebung machairisch des Arbarückens, jenseits des fruchtbaren, von den Zuläufen des Ervanosees gebildeten Tales, besteht aus einer halbkreisartigen angeordneten Gruppe von drei grauen Felsgipfeln, die aus einem dicht bewaldeten Hügelmassiv steil und schroff in den Himmel aufragen und einen bedrohlichen Schatten über das Land werfen.

Instinktiv, so scheint es, haben sich die Menschen von diesem Schatten ferngehalten. Nur im Oklis reichen ihre Felder bis auf einen Leqo an das Massiv heran, sonst ist es von über viele Leqoj weitgehend unberührten Wäldern umgeben. Doch alte Legenden berichten von mystischen Stätten halb vergessener Kulte in dem nahezu kreisförmigen, verrufenen Talkessel zwischen den Schwestern.

Man trifft auf nur wenige Einheimische, fast nie auf Fremde in dieser weglosen Gegend. In letzter Zeit allerdings waren, so ist zu hören, auffallend viele Brliqeroj in der Umgebung zu sehen. Maultierkarawanen verschwanden in den dunklen Wäldern im Ophis der Schwestern und tauchten Wochen später wieder auf, ebenso reich beladen wie zuvor, doch vermutlich mit anderen Inhalten in den Taschen, Bündeln und Säcken.

Noch weit seltener jedoch verirrt sich ein Reisender in die einsamen Regionen im Machairas der Schwestern. Nur wenige Holzfäller haben sich in dieser fast unberührten Wildnis angesiedelt, deren Urwälder vielen sonst schon selten gewordenen Wildtieren Lebensraum bietet, darunter auch dem Gelben Waldelefanten.

Unter seinen Verwandten zählt der Nasobrako, wie ihn die Einheimischen nennen, eher zu den Zwergen. Ausgewachsene Bullen erreichen eine Schulterhöhe von nicht mehr als anderthalb Mannslängen, die Weibchen bleiben in der Regel einige Handbreit kleiner. Dennoch werden sie von den Bauern am Rand des Fratinjowaldes gefürchtet, gelten sie doch als äußerst wild und aggressiv.

Das aber hält die Waldbauern in den peristerischen Randgebieten des Fratinjowaldes nicht davon ab, traditionell jeden Spätherbst Treibjagden

durchzuführen, um Jungtiere, vorzugsweise aber Muttertiere mit Kälbern zu fangen. Diese werden dann durch erfahrene Elefantenführer zum Holzrücken und für ähnliche Arbeiten abgerichtet. Diese rühmen die Loyalität und Arbeitsfreude ihrer Tiere - nur die wilden seien gefährlich, da sie den Menschen fürchteten.

Immer wieder faszinierend ist es, die massigen Tiere dabei zu beobachten, wie sie sich nahezu lautlos durch dichte Baumbestände bewegen oder geschickt einen gefällten Stamm zwischen jungen Bäumen hindurch bugsieren, ohne diese zu verletzen - außer natürlich, sie reißen nebenher die Jungstämme vorsätzlich heraus, um mit den frischen Trieben aus deren Kronen anschliessend ihren Hunger zu stillen.

Ihr Körperbau wirkt vor allem wegen der in Relation zum Rumpf kurz erscheinenden Beine gedrungen, doch tatsächlich beträgt ihre Körperlänge zwischen Rüssel- und Schwanzansatz nur fünf Sechstel ihrer Stirnhöhe - so jedenfalls das von den Züchtern angestrebte Idealverhältnis. Diese Proportionen machen sie trotz ihrer immensen Kraft und Masse auch in engen Räumen erstaunlich wendig.

Obwohl es mittlerweile also auch grosse Zuchtherden gibt, bestehen die Waldbauern darauf, die Tradition der Treibjagd fortzusetzen, um mit den wilden Tieren die Zuchtlinien auffrischen zu können. Sicher spielen aber auch die bei diesem Anlass abgehaltenen Festlichkeiten und Jahrmärkte eine wichtige Rolle.

Zu Beginn der Jagdsaison werden an ausgewählten, durch die Form des Geländes besonders geeigneten Stellen des Waldes große Gatteranlagen errichtet, die in der Art eines Trichters in einen weiten "Cirkaubero", ein mit festen, stabilen Zäunen – durch wenige Doppeltore unterbrochen – umfriedetes, liches Waldstück führen. Alle diese Gatter und Zäune werden durch frisches Grün und Gestrüpp bis zur Unsichtbarkeit getarnt. Die ganze Anlage ist auf einen oder mehrere bekannte Elefantenwechsel hin ausgerichtet; wird dort nun eine Herde erspäht, beginnen die Treiber mit Pauken und Fanfaren einen höllischen, doch rhythmischen Lärm, der die Tiere in Panik versetzt. So werden sie in die Gatter-Labyrinth getrieben, und der einzige offene Weg führt in den Cirkaubero. Sind sie einmal dort drinnen, schliessen die Jäger hinter ihnen mehrere Tore, um ihnen die Flucht zu verstellen. Dann läßt man die Gefangenen einen oder zwei Tage völlig in Ruhe, um ihnen Gelegenheit zu geben, sich auszuruhen. Schliesslich betreten mehrere Senstruistoj, so der ehrenvolle Meistertitel der Elefantendresseure, jeweils mit einer Gruppe speziell abgerichteter zahmer Nasobrakoj durch verborgene Tore von verschiedenen Seiten den Cirkaubero. Vom Rücken ihrer Reitelefanten aus sichten sie den Fang und beginnen, die Tiere zu separieren. Geruhsam und vorsichtig drängen und führen die zahmen Tiere die von Senstruistoj jeweils ausgewählten wilden

Artgenossen an die getarnte Umzäunung heran. Helfer öffnen dann jeweils für kurze Zeit ein Tor, das entweder unerwünschte Exemplare in die Freiheit entlässt oder aber die zur Dressur ausgewählten Tiere durch einen Korridor mit hohen, doch weit auseinander liegenden Wänden aus Dornengestrüpp in einen kleineren Pferch führt.

Dort beginnt dann die eigentliche Ausbildung zum Arbeits- oder zum Reit- und Jagdelefanten, die über verschiedene Stationen mindestens zwei Jahre dauert.

Zu Ssakat werden auch auf den Märkten in den flußabwärts gelegenen grösseren Siedlungen des Ervanotals sowie in Qassim Nasobrakoj angeboten, jedoch meist nur solche, die bereits in Gefangenschaft geboren und von jung auf geschult wurden. Für gut abgerichtete Tiere können dort bis zu 60 Or erzielt werden.

Auffällig ist das gelblich-braune Haarkleid der Waldelefanten, das ihnen ihren Beinamen gab und nicht unwesentlich zu ihrer Tarnung in den dunklen Wäldern beiträgt. Die drahtigen Haare bedecken in langen Strähnen ihren gesamten Körper und helfen den Tieren - zusammen mit einer dicken Speckschicht unter der Haut -, auch harte und kalte Winter zu überstehen. Im Frühjahr streifen sie ihr Fell dann büschelweise an den Borken der Sekono-Baumriesen und der fast ebenso großen Roten Arboviva, aber auch im dornigen Unterholz ab. Die Waldbauern sammeln diese Zotteln ein und verarbeiten sie meist zu starken Tauern, seltener auch zu einem rauhen, groben Tuch für Planen und ähnliches.

EinDuelldenDUL

Eine Geschichte will ich Euch erzählen, wie sie sich jetzt erst vor kurzem zugetragen hat, in der Hauptstadt des Reiches Almeron. Ihr könnet mir nun glauben oder auch nicht, aber lauschet meiner Worte und fället erst dann Euer Urteildarüber, deswahr, was ich hier erzähle.

Das große, hölzerne Portal schwingt auf, obwohl niemand geklopft hat, obwohl niemand dieses berührt hat. Ein Mann kommt herein, gekleidet in eine weite Robe. Er ist groß und kräftig und - wie jener, der im Zentrum des Raumes steht - kein Mensch, sondern ein Prismator. "Worlord, Worlord" ertönt seine Stimme und er wirft sich vor ihm auf den Boden. Sein Blick schweift zur Seite, und er nimmt andere Gestalten wahr, die er zuvor in seiner Eile nicht sah, und er verstummt, doch sein erhabener Führer nickt ihm nur zu: "sprecht weiter". "Wir haben Neuigkeiten erfahren über den Dul ..." und weiter kam er nicht, ein eisiger Windhauch durchfuhr das Zimmer, Frost bildete sich kurzzeitig auf dem Gewand des Ankömmlings, ließ ihn frösteln und fegte dann weiter durch das große Zimmer, suchend, wie die Hand eines Blinden. Nur kurz streifte sie den Obersten

der Prismatoren, glitt über seinen Schreibtisch, seinen Stuhl, vorbei am Kamin und streifte dann an der Wand entlang. Entlang zu diesen furchteinflößenden Kriegern, die an der Seite standen und durch nichts zu erschrecken waren. Wergolreiter, oder, wie sie auch von den Prismatoren gern nett genannt werden, "Teddybären", allzeitbereit, zu kämpfen, zu vernichten, zu töten, für den Herrn des Feuers.

Sie streifte die eisige Hand, umgriff zwei von ihnen, eisige Kälte legte sich auf sie und ließ ihr Fell frostig weiß erscheinen. Sie richteten sich auf, zogen ihre Waffen, schritten vor, in die Mitte des Raumes. Der Ankömmling und der Worlord zogen sich zurück. "Was ist hier los?" kam es noch von den Lippen des Worlord, dann geschah es. Mit einem wilden Kriegsschrei auf den Lippen stürmten die beiden Krieger aufeinander, kaum zu verstehen, was sie da schrien, außer immer wieder das Wort "Dul". Zu fremd ist ihre Sprache, sie schlugen wie Berserker aufeinander. Der Wunden, welche sie bekamen, nicht achtend, schlugen sie wie lebende Kampfmaschinen auf den Anderen ein. "Was geschieht hier?" kam noch die Frage, aber niemand konnte sie wahrhaft beantworten. Sie hieben und schlugen aufeinander. Ein blutiger und zugleich sehr ehrbarer Kampf entbrannte. Ein Kampf, wie man ihn auf diesem Segmente wohl noch nie gesehen und wie er den Göttern würdig wäre.

Mit so viel Inbrunst, ohne Rücksichtnahme auf die Gefahr für sich selbst trieben sie ihre Waffen in den Körper des Feindes, den eigenen Körper ungeschützt preisgebend. Der eine stolperte, fiel. Und ein Schlag, sein Arm war abgetrennt, doch er kämpfte weiter. Und immer und immer wieder "Dul, Dul, Dul" von ihren Lippen. Er wehrte sich sehr und schlug eine tiefe Scharte in die Seite seines Feindes, doch ~~man wurde an der Brust getroffen und sank zu Boden.~~

Sein getroffener Feind hob die Waffe, murmelte etwas in seiner Sprache und sagte wieder "Dul" und schlug seinem Opfer und Gefährten den Kopf ab. Diesen wie eine Trophäe in die Luft haltend, in der anderen seine gewaltige Waffe, "Dul" in den Raum schreiend, bis hinauf zu den Göttern. Seinen Blick wendend, über Worlord und den Ankömmling gleiten lassend und dann auf jene zwei Wergolreiter, die noch an der Wand lehnten. Den Kopf weg werfend, seine Waffe beidhändig greifend "Dul, Dul, Dul" schreiend.

Diese packten ihre Waffen und schlugen ihn. Der eine parierte und lenkte die Attacken auf sich, der andere erschlug ihn. Gute, militärische Schulung. Und doch, als sie fertig waren, hieben sie ihm den Kopf ab und man konnte es auf ihren Lippen sehen, nicht ausgesprochen - hatten sie Ehrfurcht vor etwas? - aber doch geformt, das Wort "Dul".

Was war geschehen? Lebte der Dul wieder, überkam es die Prismatoren. War es einfach ein Wink des Schicksals, dass gerade eben diese von ihm gelenkt wurden? Fragen, viele, viele Fragen, welche wohl die Weisen Almerons noch lange beschäftigen werden. Der Worlord entschied, daß er - zur Sicherheit des Reiches - die verbleibenden Wergolreiter zurücksenden sollte, nicht, daß sie weitere Dul-Opfer in seinen Reichen anfordern würden.

Erzähl von Torvald Ghrak

Handelsblatt von Ragon

Handelsblatt eröffnet neu

Mit großzügiger Erlaubnis des Stadtpräfecten von Ragon eröffnet die größte Lokalzeitung Ragons erneut ihre Türen, um sie verehrte Leserschaft mit Neuigkeiten rund um die Stadt und das Leben in der Stadt Ragon zu versorgen. (kpa)

Erste Abwehrschlacht erfolgreich

Das Volk des Xyrt hat erneut unter Beweis gestellt, daß auch Handelsstädte nicht zu unterschätzen sind. Nach der Unabhängigkeit Ragons von Danamere hat nun die vereinte Flotte des großen danamerischen Reiches versucht Ragon erneut zu unterwerfen, doch in einer heldenhaften Abwehrschlacht wurden die Danamerer besiegt. (Axis)

Historische Mitteilungen (diesmal aus dem AWA 3n P.)

Anzeige: Kaufen sie diesen wunderschönen Kessel aus einem wunderbaren Material. Es gibt nur diesen einen! Greifen sie zu solange es noch geht. Man kann nicht nur darin kochen, nein, man sogar Wasser darin erhitzen, ohne das hinterher Brandspuren am Kessel zu sehen sind. Man wende sich an den Präfecten von Ragon.

Marmorpreise wechselhaft

Nach Aussage der ragoner Handelskammer sind die Preise für den örtlichen exquisiten Marmor nach der Befreiung der Stadt durch Hobano kurzzeitig angestiegen, was an dem erhöhten lokalen Bedarf infolge der Übernahme liegen könnte. Seit der fehlgeschlagenen Invasion durch danamerische Schiffe sind die Preise allerdings wieder nahezu auf den bisherigen Preis zurück gefallen, da der Handelshafen aufgrund von Schiffswracks vorübergehend außer Betrieb ist. (kpa)

Fleischpreise gefallen

Einen regelrechten Verfall auf dem Markt für Schlachtvieh konnten die Bauern im Sommer des Jahres des Ringes feststellen. Nachdem ein paar Ratach Nox im Hafen von Ragon verendet waren versorgten sich viele Familien mit Fleisch aus erster Hand. Glücklicherweise für diese Menschen haben sich die Ratach Nox in der Tat als essbar herausgestellt. (kpa)

Steueraufkommen rückläufig

Aufgrund des insektenreichen Sommers ist die Ernte auf der Insel Ragon nur spärlich ausgefallen. Verschärfend kommt hinzu, daß die Bauern im Fleischgeschäft deutlich geringere Einnahmen haben. Der Präfect von Ragon hat daher auf die Durchsetzung der Steuerpflicht in diesem Herbst verzichtet. (Axis)

Orakel: Hütet Euch vor der Nacht, wenn

Anzeige: Besuchen sie die "Schwarze Krone" am Marktplatz von Ragon, dem Treffpunkt der Händler Ragons. Hier gibt es Schwarzgras aus Hobano frisch so zubereitet, daß es auch menschlichen Gaumen mundet.

die Schatten schwärzer sind als der

lichtlose Raum, wenn die Kälte nicht nur das Gras gefrieren läßt, sondern auch die Seele, wenn Euch das Feuer nicht mehr wärmt und das Licht die Furcht nicht vertreibt, dann ist er zurückgekehrt,

DULAROTHOMAE, der Großherzog der Schatten.

Zahlreich sind seine Diener und grausam ist ihr Handeln. Wo immer Ihr auf Wahnsinn stoßt, wo Kinder noch vor ihrem ersten Atmenzug sterben und wo Vögel hart und kalt wie Eis vom Himmel fallen, werdet Ihr seine Gegenwart spüren. In der Finsternis wird er Eure Seelen stehlen und am Tage Eure Hoffnung.

DULAROTHOMAE, der Großherzog der Schatten, wird wiederkehren.

Fürchtet ihn, denn die Toten sind seine Diener und die Seelen der Verstorbenen seine Knechte. Die Geister der Nacht berichten ihm was geschieht. Der Haß in Euren Herzen gibt ihm Kraft und Macht über Euch.

Wenn die Sonne sich verfinstert und der bleiche Vollmond böse lacht, dann kehrt er zurück, er den Ihr meiden und verdammen sollt. Er der mordet ohne Unterschied zwischen Frau und Kind, zwischen Jüngling und Greis.

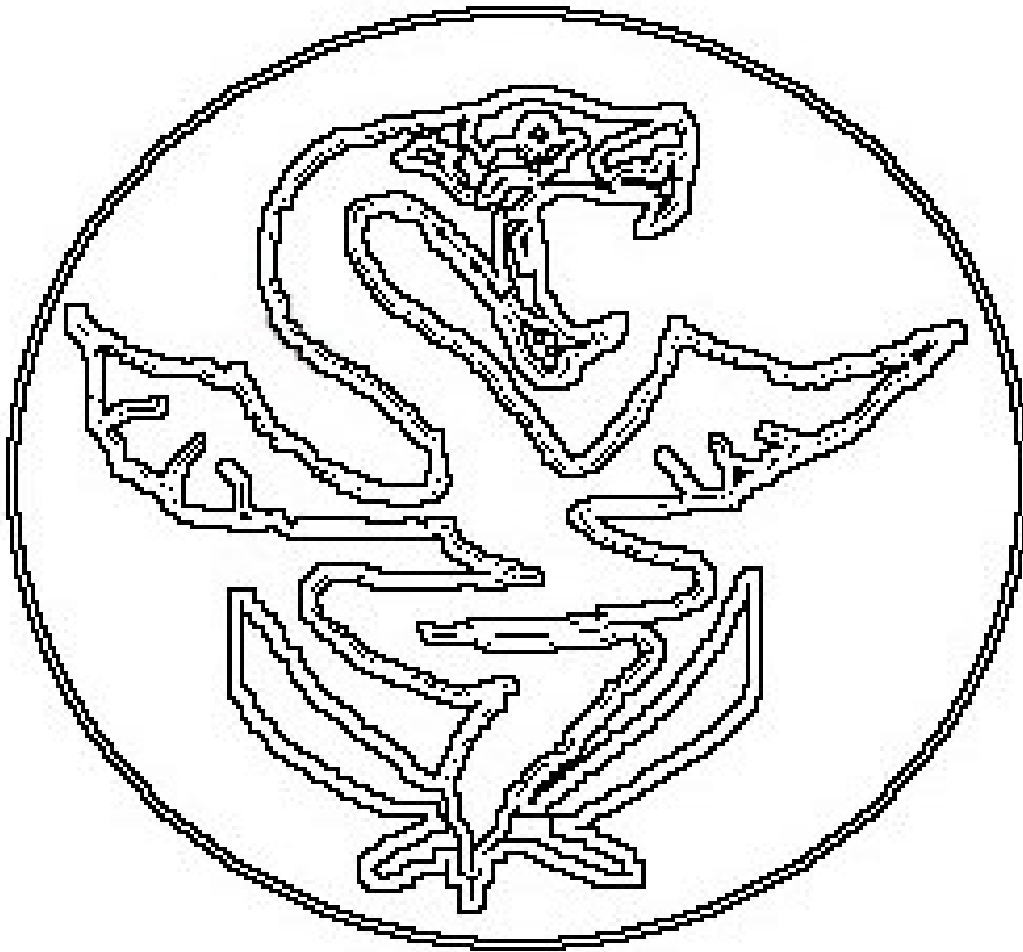
DULAROTHOMAE, der Großherzog der Schatten

Seine Wiederkehr ist nahe. Die Nacht wird seine Feinde verschlingen und der Wahnsinn den Verstand seiner Gegner. Fürchtet das Dunkel und betet um immer währendes Licht in den Ecken Eurer Behausungen, auf das Ihr verschont bleibt.

Sial Thee, Gruß und Demut den DUL

Gordoth, Prophet des DUL

Erklärung des Orakels: Im Duell des DUL gegen die Feuersdämonen von Runôr wurde der DUL von den Dämonen in eine andere Daseinsdimension gestoßen. Dem DUL gelang es allerdings die Dämonen mit sich zu ziehen. Dem DUL gelang es nach einiger Zeit dann wieder in seine eigene Dimension (nach Myra) zurückzukehren, während die Dämonen seither in der anderen Dimension gefangen sind. Diese bevorstehende Rückkehr wird in Orakel beschrieben.



Wappen von Es-Serahi in Kriegeria

Hausregel auf Karnikon : Es gilt die allgemeine Spielregel des VFM e.V. von 1995, sowie die Ergänzung aus Bote durch

Schiffstypen:

Handelsschiff; 40GS Rüstkosten; 4GS Unterhalt; 20.000 Einheiten Fracht; 0,5KS
Standardschiff; 50GS Rüstkosten; 5GS Unterhalt; 10.000 Einheiten Fracht; 1KS
Kriegsschiff; 60GS Rüstkosten; 6GS Unterhalt; keine Fracht/nur 100 Seesoldaten; 1,5KS