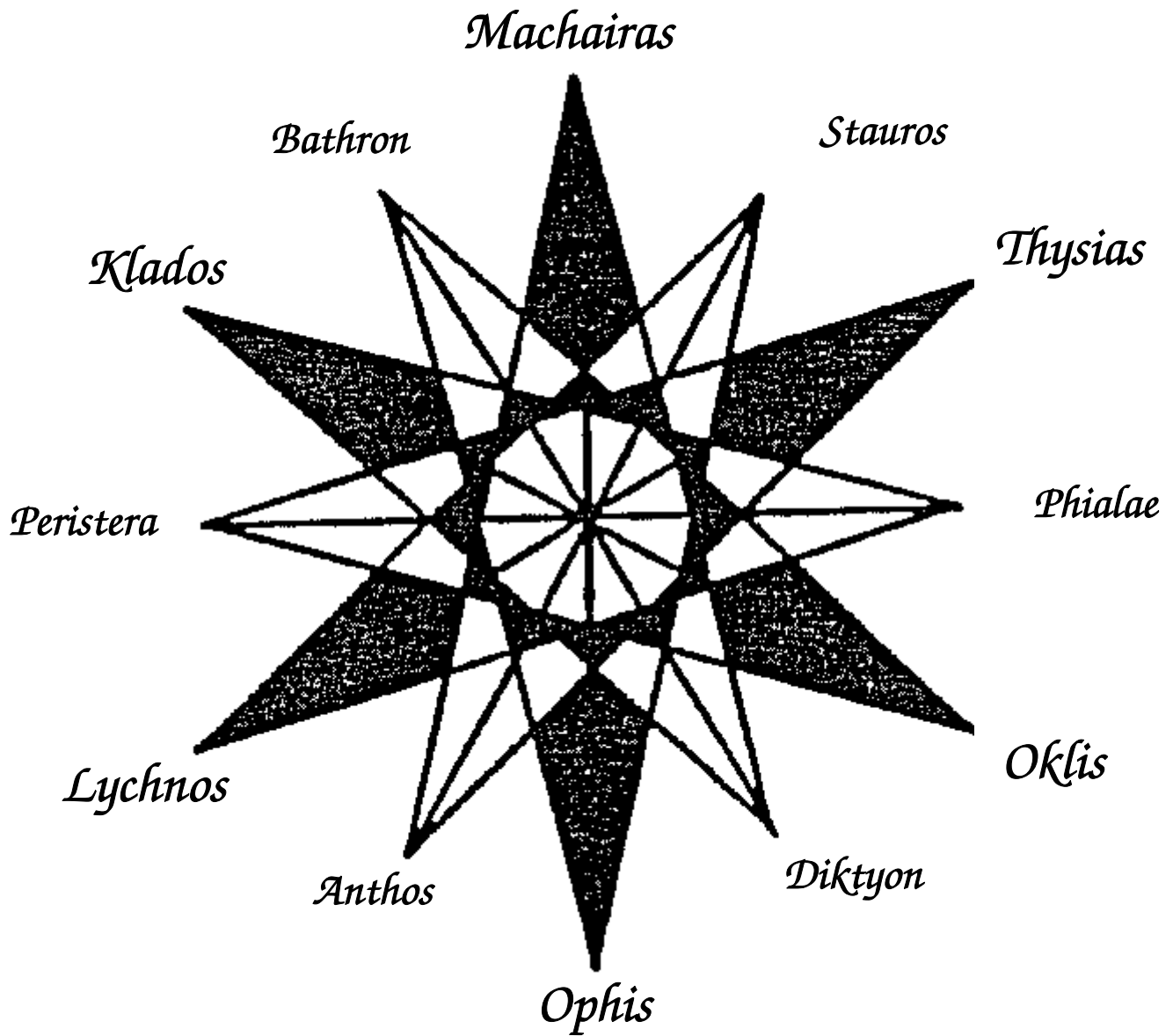


+ NYKERIEN +



Bote Nr. 1
Dachsmond 423 n.P.

Gruß euch, die ihr das Schicksal von Nykerien bestimmen wollt!

Hiermit haltet ihr den ersten Boten von Nykerien in Euren Händen (oder seht ihn euch am Bildschirm an). Wie es üblich ist auf Myra, habe ich die Kulturberichte gesammelt und zusammengestellt, sowie die Ereignisse kurz kommentiert. Wenn ihr diesen Boten doppelseitig druckt, dann solltet ihr ein brauchbares Heft in den Händen halten. Gerne peppe ich den Boten in Zukunft auch mit Euren Skizzen, Zeichnungen, Bildern, ... auf! An dieser Stelle noch ein paar spieltechnische Anmerkungen:

KF-Nummerierung: Diese ist auf Nykerien etwas anders, als in der Regel angegeben. Dafür ist auf der Karte Machairas/Norden oben. Zur Übersicht noch eine entsprechende Nummerierung auf der letzten Seite.
Die auf Myra üblichen Himmelsrichtungen findet ihr auf der ersten Seite.

Ich hätte gerne von den Ansiedlungen und den „Truppengattungen“ eine kurze Beschreibung (ein, zwei Sätze), die ich anderen Spielern bei Sichtungen geben kann, möglichst schon mit dem nächsten Zug. Bitte gebt bei allen kulturellen Beschreibungen an, ob sie öffentlich oder geheim sein sollen – im Zweifel gehe ich davon aus, dass sie öffentlich, d.h. in diesem Boten zu verbreiten sind.

Die Magieregel habe ich in der derzeit auf Nykerien gültigen Fassung ins Netz gestellt. Details werden ggf. noch überarbeitet, aber im Wesentlichen soll sie so gültig sein.

Bitte seht immer mal wieder auf der Webseite (<http://www.nykerien.de/cgi-bin/wiki.pl>) nach, was sich so tut – insbesondere die RegelKlarstellungen (<http://www.nykerien.de/cgi-bin/wiki.pl?RegelKlarstellungen>) und Termine (<http://www.nykerien.de/cgi-bin/wiki.pl?Termine>) sind bindend für alle.
An dieser Stelle noch einmal die herzliche Einladung an alle, an der Gestaltung der Seite mitzumachen – besonders die Enzyklopädie (<http://www.nykerien.de/cgi-bin/wiki.pl?NykerienEnzyklopaedie>) bietet sich an, ein paar Häppchen über das eigene Reich zu verbreiten. Fragen können dort auch immer gestellt werden!

Email-Adressen: mir ist aufgegangen, dass das sinnvoll nur als vollwertiges POP3-Postfach möglich ist, da sonst ja der Absender immer angegeben wird. (Oder aber mir schreibt irgendjemand mal schnell eine Relay-Software für den Server...) Also: Das Angebot steht immer noch, es kann jeder ein POP3-Postfach bekommen, und zwar umsonst, so lange es nur für dieses Spiel gebraucht wird. Um das sinnvoll nutzen zu können, muss man allerdings wissen, wie man ein solches in seinem Emailprogramm einrichtet. Details auf Anfrage.

Viel Spaß wünscht Euch:

Inhalt:

Windrose mit den Himmelsrichtungen	1
Begrüßung	2
Inhaltsverzeichnis	3
Ereignisse in Nykerien	4
Aufstellung der bekannten Reiche von Nykerien	5
Reichsproklamation aus Nykor	7
Proklamation aus Loosan	8
Die Yerba - Eine einführende Beschreibung.....	9
Ein Gespräch (in Westan).....	12
Die Überquerung des Ryger	14
Auf einem Hügel im Norden.....	15
Die Geschichte Myras.....	16
Die Nummerierung der Kleinfelder in Nykerien.....	20

Ereignisse in Nykerien bis zum Drachenmond des Jahres 423 nach Pondaron,
aufgezeichnet von Garthand von Nykerien, Hüter über die erwachten Lande.

Nicht nur das Wetter wird rauer in Nykerien, als sich der Winter nähert und auf dem Kamango das erste Eis treibt. Kaum hat sich der Nebel der Zeit ein wenig von dem Kontinent gelichtet, was mich viel meiner Kraft gekostet hat, da schickt Zardos ganze Armeen von Mörderbienen, die an den Rändern des Kontinents lauern, so weit ich diesen aus dem Vergessen herausreißen konnte. Noch reicht meine Kraft nicht, um sie weiter zurückzudrängen, aber die Zeit wird kommen und sie ist nicht fern, das gelobe ich.

Meinen endgültigen Wohnsitz habe ich errichtet; der höchste Berg in dem Land, das es nicht gibt, war mir gerade gut genug. Ich focht einen Kampf mit den Dienern Seths um ihnen diesen Flecken abzutrotzen und in einem Moment der Unaufmerksamkeit ist es ihm selbst gelungen, seinen Dienern einen Weg nach Nykerien zu bahnen. So bin ich nun selbst ihrem Schutze verpflichtet. Alles hat seinen Preis in dieser Welt. Dafür ist das Feuer in diesem meinem Berg erloschen, er erkaltet langsam unter meinem eisernen Griff. Die Berge um mich herum speien umso wütender Feuer, doch sie können mich nicht schrecken. Mehr schreckt mich das Feuer, das jetzt mitten in den Wäldern brennt, nachdem ein alter Diener Seths seine Fackel in den Boden stak.

Nun ist es Zeit, ein wenig zurückzusehen auf das, was die vergangenen Monde mit sich gebracht haben. Viele Völker haben die Gunst der Stunde genutzt die sich ihnen bot, als der alte König Harcos zu seinen Ahnen fand. Nykor selbst, seine alte Hauptstadt, wird seit kurzem von einem neuen König regiert, der sich gar gleich zum Hochkönig von Nykor krönen ließ. Man sagt, er käme aus fremden Landen und habe doch Harcos' Blut in den Adern. Die Stadt ist fest in seiner Hand und es kehrt wieder Ordnung ein, was die Zahl

der Schiffe, die ich im Hafen von Nykor erblicke, satt verdoppelt hat. Die Geisterschiffe, die ich noch vor wenigen Monden hier sah sind an den Rand meiner Wahrnehmung zurückgeworfen worden, nur in der Tiefsee kann ich noch ihre Schemen erkennen.

Während das alte Herz des Reiches einen neuen Takt schlägt besinnt man sich in Westan, auf die alten Tugenden, nämlich den Schutz der Grenzen des Reiches Nykerien. Ehemals nur als Schutz gegen außen gedacht, wendet man nun die gleichen Prinzipien auch nach Innen an. Während Westan diesen Anspruch mit bemerkenswerten Truppenbewegungen unterstreicht ist in der Schwester-Grenzstadt Kamank von solchen Aktivitäten wenig zu bemerken. Hier laufen Vorbereitungen, deren Sinn ich noch nicht erkennen kann. Sie sollten jedoch bald einen solchen ergeben, denn ein riesiger Wagentrek hält auf die Stadt zu, was auf beiden Seiten nicht unbemerkt geblieben ist. Diese erste Begegnung zwischen den neuen Kräften in Nykerien verfolge ich mit besonderem Interesse, wird doch viel davon abhängen, was die Zukunft des Kontinents angeht.

Auch die alte Stadt Loosan hat sich aufgemacht, Nykerien unter einem Kaiser wieder auferstehen zu lassen. Als bescheidenen ersten Schritt hat man dort allerdings erst einmal ein Königreich Tarasan gegründet, da man einsieht, Nykerien nicht „über Nacht“ wieder in eine Einheit überführen zu können. Das genaue Gegenteil scheinen die „Ritter“ zu verfolgen, die sich in den Überresten des alten Tamithon Tempels eingeknistet haben. Auch die Yerba, die noch nirgendwo wirklich gesehen wurden, scheinen wenig Interesse an einem neuen Nykerien zu haben. Was aber ihre Ziele sind, ist noch nicht abzusehen. Bislang begnügen sie sich mit friedlichem Umherwandern in den Wäldern.

Auflistung der bekannten Reiche auf Nykerien im Herbst des Jahres der Gestirne 423 nach Pondaron:

Ghorthog (GT)

HER: Zer, Samorkhal

HST: ?

Volk: Wergols, Menschen

Kult: Seth, Hruggek, Yhr

Info: Manche sagen, es seien Drachen, die über Nykerien eingefallen seien. Andere sagen, es hätte auch schlimmer kommen können. Dritte sagten, es sei schlimmer gekommen: Wergolost hat seinen Arm nach Nykerien ausgestreckt...

Kamank (KA)

HER: ?

HST: Kamank

Volk: Menschen und andere

Kult: ?

Info: Die Stadt Kamank am Ufer des Kamango hat ihr Schicksal selbst in die Hand genommen und das Land auf ihrer Seite des Flusses als das ihre erklärt. In den kalten Gegenden am anderen Ufer des Kamango allerdings, konnten die Stadtbewohner keinen Handbreit Land für sich gewinnen. Nicht nur karg ist es dort, nein, auch treiben finstere Kreaturen dort ihr Unwesen, so dass ein Einfall in dortige Gegenden nicht lohnenswert erscheint.

Medaya-Kult (ME)

HER: Isha, Hohepriesterin der zwölf Schwestern

HST: ?

Volk: Menschen und andere Lichtgläubige

Kult: Die zwölf Schwestern der Tugend, besonders Medaya, Tamithon

Info: Trotz allem, was man den Lichtgöttern grausames nachsagt, sie haben doch immer noch eine feste Insel von Gläubigen mitten im Herz von Nykerien. Keiner hat genau gezählt, wie viele es sind, doch die, in denen das Feuer des Glaubens strahlend brennt, sind mehr als nur Krieger, sie sind wahre Ritter.

Nykor (NY)

HER: Alaricus Morganus, Hochkönig von Nykor

HST: Nykor

Volk: Menschen

Kult: ?

Info: Die Adligen von Nykor waren recht überrascht, als Alaricus mit einer bewaffneten Flotte in Nykor erschien und den Thron für sich forderte. Nach längeren Beratungen und gutem Zureden durch die Fernhändler wurde das alte Erbfolgegesetz den aktuellen Ereignissen angepasst: Alaricus Morganus wurde zum Hochkönig von Nykor gekrönt.

Ritter des Tamithon (RT)

HER: Gnak da'Had, Hüter der Burg

HST: Tamithons Fall

Volk: Menschen und andere

Kult: ?

Info: Der große Tempel des Tamithon wurde von wütenden Horden geschleift, und seine ehemalige Stätte dient nun als Trutzburg, in der sich schon zu König Harcos' Zeiten abtrünnige Raubritter sammelten. Man munkelt, sie bereiteten sich unter einem starken Führer darauf vor, ein eigenes Reich in Besitz zu nehmen.

Tarasan (TA)

HER: König Tamarilo, genannt „der Gerechte“
HST: Loosan
Volk: Menschen
Kult: ?
Info: König Tamarilo, genannt "Der Gerechte", hat sich in Loosan auf den Thron gesetzt. Seiner Hoheit Ziel ist die friedvolle Wiedervereinigung der Ländereien Nykeriens. Da dieser Vorgang aber nach sinnvollem Ermessen nicht in einer Generation möglich sein wird, gründete unser weiser Herrscher den Staat Tarasan, von dem Loosan fortan die Hauptstadt sein soll.

Westan (WE)

HER: Elairian, Prinz-General von Westan, Protektor der Grenzen Nykeriens
HST: Westan
Volk: Menschen
Kult: Die 7 Brüder der Tugend und ihre 12 Schwestern
Info: Fernab von Nykor kämpfte man allein ums Überleben, stets in der Hoffnung, dass eines Tages ein neuer König Nykeriens Einheit wiederherstellen und Westan zur Hilfe eilen werde. Mit Harcos schien sie sich zu erfüllen, doch stellte sich bald heraus, dass Harcos nur persönliche Machtgier trieb. Des Ausharrens müde wird Westan nun die Sache unter seinem neuen Prinz-General selbst in die Hand nehmen.

Das Wagnervolk (WV)

HER: Sui Nimra
HST: ?
Volk: Menschen?
Kult: ?
Info: Statt die Wanderung seiner Familie in den Süden anzuführen, leitet der junge Sui Nimra nun eine Invasion. Warum er? Eine Frage die er, wenn man sie ihm stellen würde, mit einem Achselzucken und der Bemerkung, dass es einer ja machen müsse, quittieren würde.

Die Yerba (YE)

HER: Mark Maritain, Windrufer der Yerba
HST: ?
Volk: Yerba, Verwandte der Hengster
Kult: Unter anderem Dondra, Horcan
Info: Wir Yerba stammen von den Hengstern ab, die in den Traumwäldern der Schattenzone lebten. Die Hengster waren Frucht der Liebe zwischen Mensch und Pferd unter dem ewigen Dämmerlicht in den Traumwäldern. Der Lichtbote zerstörte unsere Heimat wegen eines eitlen Streites zwischen Licht und Finsternis. Das verstreute die Hengster in viele Herden, von denen die Yerba eine sind. Wir zogen gen Machairas und wandern heute in den Steppen und Wäldern Nykeriens.

Reichsproklamation

***„Durch Forschung und Anwendung der Magie zu
Frieden und Wohlstand im Reich!“***

***Die Magie in Nykor moege erbluehen: die Academia Arcania zu
Nykor wird wieder aufgebaut, um als zentrale Staette der
Magie zu dienen.***

***Alle Arkanier werden gebeten, ihre magischen Moeglichkeiten
und Kenntnisse eynzubringen.***

***Saemtliche Ausgaben fuer Forschung und Lehre werden vom
Koenigreich Nykor uebernommen.***

„Magier aller Laender, vereynigt Euch hier!“

Meldungen bitte direkt an die Reychskanzley!

***gegeben zu Nykor
am zehnten Tag im Dachsmondes des Jahres der Gestirne 423 n.P.***

Alaricus Morganus, Hochkoenig von Nykor

Proklamation

König Tamarilo, genannt "Der Gerechte", hat sich in Loosan auf den Thron gesetzt. Seiner Hoheit Ziel ist die friedvolle Wiedervereinigung der Ländereien Nykeriens. Da dieser Vorgang aber nach sinnvollem Ermessen nicht in einer Generation möglich sein wird, gründete unser weiser Herrscher den Staat Tarasan, von dem Loosan fortan die Hauptstadt sein soll. Der König wünscht friedvolle Zusammenarbeit mit allen weiteren Kräften Nykeriens, sieht sich aber selbst als den legitimen Kaiser über ganz Nykerien. Dieses Ziel soll jedoch erst langfristig und auf einer friedlichen Basis globaler Zusammenarbeit erreicht werden. Die Fehler König Harcos sollen auf keinen Fall wiederholt werden. Bisher übt König Tamarilo die gesamte Regierungsmacht alleine aus. Seine Hoheit plant jedoch, einige Ressorts an noch zu bestimmende Minister abzugeben, sobald Tarasan eine respektable territoriale Größe erreicht hat.

Bauvorhaben

Die wacklige Bausubstanz der altehrwürdigen Stadt Losaan wird ab sofort Grundsaniert. Mit dem vollständigen Abschluß der Bauarbeiten wird noch im Laufe dieses Monats gerechnet.

Inneres

Seine Majestät hat den Aufbau einer Armee befohlen, die zunächst das Gelände rund um die Hauptstadt sichern und von räuberischen Elementen befreien soll.

Die Yerba

Eine einführende Beschreibung

Körpergestalt

Wir Yerba sind eine Herde von Zentauren. Unsere Körper treten in unterschiedlichen Gestalten auf. Verbreitet sind Pferde, mit dem Oberkörper eines Menschen am Halsansatz. Es gibt Menschen mit Pferdeköpfen, Menschen mit Pferdebeinen und -schwänzen, Menschen mit Fell und viele weitere Mischformen. Außerdem gibt es reine Pferde und Menschen, die sich der Herde aus freien Stücken angeschlossen haben. Bei uns treten alle unter Pferden üblichen Fellfarben und -muster auf, die unbehaarten Körperteile nehmen dabei in der Hautfarbe das Muster der felltragenden Körperteile auf. Die durchschnittliche Schulterhöhe des Pferdeleibes beträgt 1,5 Schritt, menschenähnliche Yerba sind leicht überdurchschnittlich groß. Zentauren und Menschen sprechen das All, die universale Sprache der menschlichen Myraner, viele Zentauren und die Pferde sprechen Pferdesprache.

Fressen und Saufen

Wir Yerba sind Allesfresser. Fleisch gewinnen wir auf der Jagd. Unsere Beute sind Antilopen und Gazellen, wilde Ziegen und Schweine, alle Tiere unserer Heimat, von den kleinen Erdwühlern bis zum Yarl. Außerdem sammeln wir essbare Pflanzenteile, Grassamen, Früchte und Wurzeln. Gerne essen wir Zuckerrohr und Honig. Besonders wichtig ist die Suche nach heilenden Kräutern, über deren Wirkung wir umfassendes Wissen besitzen. Ackerbau und Viehzucht werden nicht betrieben. Wir trinken Wasser und den Sud bestimmter Pflanzenblätter. Als Rauschmittel essen wir bestimmte Pilze und Pflanzen und trinken Alkoholika aus vergorenem Honig. Teil religiöser Zeremonien ist das rauchen bestimmter Hanfsorten, Gras genannt.

Unsere Gesellschaft

Basis unserer Gesellschaft ist die Herde. Der Begriff Herde bezeichnet sowohl die Gesamtheit aller Yerba als auch alle kleineren Gruppen. Besonders wichtig sind die kriegsführenden Hengstherden und die Stutenherden, in denen die Fohlen großgezogen werden. Herden werden von Leithengsten und Leitstuten geführt. Familienverbände kennen wir nicht, obwohl es enge Bindungen zwischen Stuten und ihren Fohlen gibt. Einen Herrscher gibt es nicht, am ehesten füllt der Windrufer diese Funktion aus, das ist der Leithengst, der am innigsten mit den Ahnen sprechen kann.

Unser Leben

Als Jäger und Sammler benötigen wir Yerba nur wenig Zeit zur Nahrungsbeschaffung, nicht mehr als eine oder zwei Stunden am Tag. Eine oder zwei weitere Stunden dienen der Nahrungszubereitung, zwei weitere Stunden der Körperpflege, acht Stunden der Ruhe. So haben wir im Schnitt elf Stunden der Muße, die wir aber nicht träge verbummeln sondern mit vielerlei Tätigkeiten füllen. Hengste verbringen viel Zeit mit Waffenübungen, Stuten noch mehr Zeit mit der Aufzucht und Unterweisung der Fohlen. Das ist deshalb besonders wichtig, da wir keine schriftlichen Aufzeichnungen führen, sondern unser Wissen mündlich bewahren. Wir Yerba lieben die Wissenschaften, besonders die Philosophie und die Mathematik, da für deren Ausübung keine weiteren Mittel erforderlich sind und lange philosophische Gespräche oder mathematische Übungen bereiten uns viel Vergnügen. Ein weiterer Zeitvertreib sind komplizierte Denk- und Strategiespiele, neben dem unverwüstlichen Setron auch 40 Hufe und Dämonenschach. Die bildenden Künste werden unter den Yerba kaum gepflegt, den darstellenden Künsten wird dafür umso mehr Raum gewidmet, mündlich überlieferte Epen, Tänze und Lieder erfreuen unsere Herzen.

Unsere Religion

Wir Yerba achten und respektieren die alten Götter. Unsere besondere Verehrung gilt Dondra und Horcan, aber viel wichtiger ist uns die Weisung durch unsere Ahnen, die uns mit den Winden begleiten und in unseren Fohlen wiedergeboren werden. Ihre Macht wirkt durch die Hände unserer Schamanen und ihre Stimmen sprechen in unseren Träumen zu uns.

Unsere Herkunft

Wir Yerba stammen von den Hengstern ab, die in den Traumwäldern der Schattenzone lebten. Die Hengster waren Frucht der Liebe zwischen Mensch und Pferd unter dem ewigen Dämmerlicht in den Traumwäldern. Der Lichtbote zerstörte unsere Heimat wegen eines eitlen Streites zwischen Licht und Finsternis. Das verstreute die Hengster in viele Herden, von denen die Yerba eine ist. Wir zogen gen Machairas und wandern heute in den Steppen und Wäldern Nykeriens.

Der ewige Zug

So erklärt es sich, dass wir Yerba Nomaden sind. Wir bauen keine Häuser und kennen keine abgegrenzten Territorien. In Nykerien folgen wir den Wanderungen unserer Beutetiere, die ihrerseits den mit den Jahreszeiten wechselnden Vegetationszonen folgen. Wir besitzen wenig irdische Güter, vor allem Waffen, Werkzeuge und Decken und unser Besitz ist so beschaffen, das wir ihn auf unseren Zügen mitnehmen können. Dank des warmen Klimas in Nykerien und wegen unseres Fells verzichten wir in der Regel auch auf Kleidung, obwohl wir uns zum Schlaf gerne in Decken hüllen.

Ein Gespräch

Die große Halle im Prinzenpalast zu Westan war nur schwach durch ein paar Fackeln erleuchtet. An der Stirnseite gegenüber dem Portal stand auf einem Podest ein schmuckloser steinerner Thron. Auf ihm saß Elairian, Prinz-General von Westan und Protektor der Grenzen Nykeriens und schaute mit strengem Blick auf einen seiner Untertanen. Dieser kniete vor den drei Stufen zum Thron auf einem Bein und strahlte dabei trotz seiner demütigen Haltung beinahe ebenso viel Selbstbewußtsein und Würde aus, wie sein Herrscher. Beide Männer trugen die Paradeuniformen der Grenzläufer mit den ihnen zustehenden Rangabzeichen.

„Hauptmann Gernon, ich habe Euch rufen lassen, weil es einige Beschwerden über Euch gibt“, eröffnete Elairian.

„Ich wüßte niemanden, der zu Recht ein böses Wort über mich äußern dürfte, mein General“, entgegnete sein Gegenüber.

„Es wird beispielsweise berichtet, Ihr mischtet Euch beim Speisen und Spielen unter die niederen Ränge und ihr schlagt Euch mit ihnen auf den Übungsplätzen.“

„Mein General, ich lege Wert darauf, nicht den Kontakt zu den Männern und Frauen zu verlieren, die den harten Teil der Aufgabe erledigen. Für Westan bluten und sterben sie, da ist nur billig sie und ihre Ansichten zu kennen.“

„Auch ist mir zu Ohren gekommen, Ihr haltet Euch im Manöver nicht an die Spielregeln und wendet nicht die Taktiken an, die traditionell an der Akademie gelehrt werden.“

„Ich halte es für höchst unwahrscheinlich, mein General, daß unsere zukünftigen Feinde an der Akademie ausgebildet wurden und ihre Taktiken verwenden. Ein Soldat muß immer das unerwartete erwarten und sich darauf einstellen können. Wenn unsere Heerführer das nicht können, werden wir verlieren.“

„Große Worte für einen jungen Hauptmann.“

„Ich stehe dazu, mein General. Unsere Traditionen haben und werden uns stets gut dienen, doch die Heeresführung ist verknöchert im alten Denken, es ist eine neue Zeit, darin ist kein Platz mehr für stures Beharren.“

„Manch einer würde Eure Worte als Verrat bezeichnen.“

„Ich weiß, mein Prinz, doch meine Treue gehört Westan und seinem Prinz-General, bis Nykerien wieder unter einem König vereint ist. Dies schwöre ich bei den sieben Brüdern.“

„Ich bin von Euch sehr angetan, Hauptmann Gernon. Steht auf. Hiermit ernenne ich Euch zum Graf-General von Westan. Ihr werdet als Verweser in meinem Namen über alle Provinzen herrschen, welche ich Euch zuweise.“

Wie betäubt von der plötzlichen Wendung erhob sich Graf-General Gernon von Westan und verbeugte sich.

„Ihr dürft Euch zurückziehen, General.“

Gernon drehte sich auf dem Absatz herum und ging mit schnellen Schritten hinaus. Elairian stand von seinem Thron auf, ging die drei Stufen des Podestes hinunter und stellte sich vor eine Statue, die links neben seinem Thron stand und betrachtete sie nachträglich. Bei ihr handelte es sich um Rorkion, dem letzten Herrscher Westans vor dem Fluch. Im Gegensatz zu seinen Mitbürgern war er jedoch nie erwacht.

„Ich denke noch immer, daß er zu jung ist.“ Aus den Schatten hinter dem Thron trat ein älterer Mann, dessen Züge eine auffallende Ähnlichkeit mit dem Prinz-General aufwies.

„In Westan ist das Leben nur kurz. Er wird mit seiner Aufgabe wachsen“; antwortete Elairian.

„Dennoch, ich...“

„Nein, Onkel Krimon“, unterbrach ihn Elairian zornig. „Mein Entschluß steht fest. Ihr wart mir ein guter Lehrer und für die Verwaltung Westans brauche ich Euch als Kastellan wie Ihr schon meinem Vater dientet. Doch Prinz-General bin ich allein und ich habe meine Entscheidung getroffen.“

„Sehr wohl, mein Prinz, ich bitte vielmals um Verzeihung.“

Der Herrscher Westans entspannte sich. „Nein, ich muß Euch um Verzeihung bitten. Euer Rat ist mir teuer, ich weiß nicht, was über mich kam. Es geht mir öfter so, wenn ich hier in der Halle bin. Ich glaube, es ist der Anblick Rorkions, der mich wütend macht. Was er wohl getan hat, um dieses Schicksal zu verdienen?“

„Er war ein freier Geist, der sich keine Vorschriften machen ließ. Etwas was die Lichtgötter und ihre Priester nie sehr schätzten.“

„In Westan hatte man ihnen stets treu gedient, die pauschale Bestrafung aller Nykerier war höchst ungerecht. Und doch müssen wir ihnen dienen.“

„In der Tat, mein Prinz.“

Seufzend drehte sich der Prinz-General um und blickte seinem Onkel in die Augen. „Wenn wir die Kontrolle über die umliegenden Provinzen auch nominell übernommen haben, werdet Ihr Kanzler meines Reiches sein.“ Ohne ein weiteres Wort verließ Elairian durch eine unscheinbare Hintertür die Halle.

„Wie Ihr wünscht, werter Neffe“, sagte Krimon als er allein war und grinste zufrieden. Er verbeugte sich tief vor der Statue und verließ dann ebenfalls die Halle.

Die Überquerung des Ryger

Weniger Wochen nach dem Aufbruch aus Westan erreichten die Grenzläufer den Ryger, einen der vier großen Ströme Nykeriens. Ihr Ritt hatte die Männer und Frauen durch unwegsame Berge und malerische Täler geführt, doch nun stellte sich ihnen Ryger persönlich in den Weg. Hier in den Bergen war er noch jung und verspielt, sprich nicht so breit, aber dafür recht wild. Doch die Grenzläufer Westans hatten in ihrer Funktion als Wächter der Grenzen Nykeriens diese Gegend seit Jahrhunderten durchstreift und kannten jeden Quadratfuß dieses Landes. Daher führte der Baron-Hauptmann die Krieger auch direkt an eine Stelle wo sich der Ryger verbreitete und dadurch ein wenig ruhiger und flacher floß. Hier hatte vor langer Zeit eine Brücke gestanden, doch nach Allumeddon und jahrhunderte lange Kriege nur noch ihre Fundamente als kleine Inseln im Fluß übrig. Doch würden selbst diese helfen die Überquerung des Rygers zu vereinfachen.

Eine kleine Einheit war bereits einige Tage zuvor vorraus geeilt und hatte den Ryger stromaufwärts überquert, wo Bergbauern hoch über den brausenden Fluß eine schmale, zerbrechlich wirkende Brücke gebaut hatten. Von der anderen Seite schossen sie jetzt einen Pfeil herüber an den ein leichtes Band geknotet war. An dieses konnte nun an ein starkes Tau gebunden und über den Ryger gezogen werden. Weitere Taue wurden derart über den Fluß gespannt, dazu auch ein Netz, um jene aufzufangen, welche trotz aller Vorsichtsmaßnahmen den Halt verloren und abgetrieben wurden.

Das größte Problem stellen bei einer Flußüberquerung gewöhnlich die Pferde dar, doch die stämmigen Bergpferde der Westaner Zucht wurden ihren künftigen Reitern bereits als Fohlen übergeben und vertrauten ihnen im wahrsten Sinn des Wortes blind. Um ihre Scheu zu vermindern wurde den Pferden ein Beutel über den Kopf gezogen und die Ohren verstopft. Dann wurden sie mit zwei kurzen Seilen um Hals und Kopf an die Taue über den Fluß gebunden. So gesichert ritt der ebenfalls durch ein Seil um das Tau gesicherte Reiter sein Tier in den Ryger. Nahezu alle erreichten auf diese Weise erschöpft aber unversehrt die andere Seite des Flusses. Nur eine Gruppe Reiter ging verloren, als sich der Knoten eines Taus löste und Pferde und Reiter in das Netz gespült wurden, welches unter der großen Belastung zerriß. Nur die Leichen der Reiter konnten noch geborgen werden. Nach ihrer Bestattung setzten die Grenzläufer ihren Weg fort. Zurück blieben nur die Taue als ein erster Schritt zu der Brücke, die hier in den nächsten Monaten auf den Fundamenten der alten entstehen sollte.

Auf einem Hügel im Norden

Auf einem Hügel im Norden steht ein junger Mann mit windzerzaustem Haar. Er trägt über einer Lederrüstung einen schlichten wollenden Überwurf. Sein Schild und seine Lanze liegen neben ihm im Gras. Während er mit der rechten Hand seine zusammen gekniffenen Augen beschirmt kratzt er sich mit der linken eine Frostbeule am Arm. Besorgt betrachtet er wie im Tal unter ihm sein Volk das Lager abbricht. Er ist immer noch verwundert, dass so viele der riesigen mit Ochsen bespannten Wagen, in denen ein Volk seit alters her den Norden durchstreift, die gefährliche Überquerung der vereisten Pässe geschafft haben. Die Last der Verantwortung für all diese Menschen lässt den jungen Nordmann immer noch erzittern. Nach dem Tod des grausamen Herrschers über Nykerien, für den er als Söldner gekämpft hatte, wollte er bloß seine Sippe in den Süden holen. Dort ließ sich für ein paar fleißige und wehrhafte Landmänner bestimmt ein Platz zum Siedeln finden. Dass er mit seiner Idee eine Völkerwanderung auslösen würde hatte er nicht geahnt oder für möglich gehalten aber auf dem Zug in den Süden schlossen sich ihm und seiner Sippe Wagen um Wagen an. Aus den drei rollenden Behausungen seines Clans war ein Zug von 480 Ochsen gespannen und Hunderten von Streitwagen geworden. Statt die Wanderung seiner Familie in den Süden anzuführen, leitet der junge Sui Nimra nun eine Invasion.

Warum er? Eine Frage die er, wenn man sie ihm stellen würde, mit einem Achselzucken und der Bemerkung, dass es einer ja machen müsse, quittieren würde. Doch im Geheimen macht es ihm große Sorgen das sein Volk keinen besseren Führer gefunden hat als ihn. Die Helden der Sagen, die großen Könige der Reiche des Südens oder ihre Weisen und Gelehrten scheinen für eine solche Aufgabe viel geeigneter, doch sie stehen seinem Volk nicht zu Verfügung. Darum haben sie sich Sui Nimra erwählt.

Die Geschichte Myras

Zusammengestellt nach bestem Wissen und Gewissen im Jahre der Gestirne 423 nach Pondaron von Ramian de Bonirosh, Archivar im Dienste des Segmentshüters von Corigani

Über die Entstehung der Welt Myra gibt es keinerlei belegtes Wissen. Doch betrachtet und vergleicht man sehr gründlich die Mythen der heutigen Völker, kommt man häufig auf einen gemeinsamen Kern. Vielfach wird als Urquelle eine einzelne Wesenheit genannt, welche zu meist als Aene bezeichnet wird. Aus den in Aene enthaltenen Prinzipien oder Aspekten sollen sich die Götter manifestiert haben, sowohl die des Lichts als auch der Finsternis. Eine andere weit verbreitete Variante dieses Mythos läßt nur die beiden Urprinzipien des Männlichen und des Weiblichen aus einem rein lichtem Aene entstehen, die waren Chnum und Marilith. Doch Marilith stürzte in die Finsternis und wurde das Urböse, an ihre Stelle trat Dena. Aus diesen dreien, nicht unmittelbar aus Aene, entstanden alle anderen Götter der Welt.

Das Männliche und das Weibliche, Chnum und Dena, inkarnierten in Gorgan und Vanga, dem Krieger und der Hexe. Es heißt im Mythos, dass deren Liebe groß war, dass aus ihr die Welt Myra geboren wurde. Nachdem Myra entstanden war, so wird erzählt, entbrannte bald ein Streit zwischen Vanga und Gorgan über die Frage, ob die Männer oder die Frauen von größerer Bedeutung für die Lichtwelt waren. Im Streit teilten sie die Welt in zwei Hälften: Im Machairas herrschte Gorgan und mit ihm das Schwert, während im Ophis Vanga mit ihrer Magie regierte. Daher stammen die Begriffe Schwertwelt und Hexenwelt für die beiden Hälften Myras. Doch führten Gorgan und Vanga ihren Streit weiter und er kostete immer mehr Opfer bis schließlich die Lichtgötter aus einer fernen Welt durch magische Tore die halbgöttlichen Eytas nach Myra holten. Sie sollten als Schiedsrichter zwischen Gorgan und Vanga schlichten, als Belohnung wurde ihnen Unsterblichkeit in Aussicht gestellt. Doch Krieger und Hexe waren nicht gewillt, sich den Ratschlägen der Eytas zu beugen und diese begannen um den sehnsüchtig erhofften Preis zu fürchten. In der Hoffnung auf Hilfe erlagen viele von ihnen den Einflüsterung der Finsternis und wurden zu den Dämonen. Anstatt zu schlichten schürzten sie nun im Auftrag ihrer neuen Herren den Streit und brachten Gorgan und Vanga mehr und mehr gegeneinander auf. Schließlich griffen die erzürnten Lichtmächte selbst ein und verbannten Gorgan und Vanga von Myra, doch erkannten sie nicht, dass die wahre Schuld bei den Eytas lag und so entgingen diese der Bestrafung. Sie setzten ihr böses Werk fort bis sich die ganze Welt mit einer Wolke aus Finsternis überzog. Zur Bewahrung der Lichtwelt schufen die Lichtgötter den Lichtboten, eine Wesenheit, die auf seinem Reittier einem gewaltigen Kometen über Myra erschien. Er zeriss die Finsternis und drängte sie um die Mitte Myras zusammen, wodurch die Schattenzone entstand, in die der Lichtbote die

Dämonen bannte. Dann verließ der Lichtbote Myra, um sein Licht auch zu anderen Welten zu bringen.

Stets versuchten die Dämonen aus der Schattenzone auszubrechen. Eine ihrer mächtigsten Waffen waren Alpträume, die sie in die Welt hinaus sandten, um ihre Macht zu stärken. Dem zu begegnen wurde der Orden der Alptraumritter gegründet. Die Ritter sammelten die Alpträume, welche sie nicht zu zerstören vermochten, in einem machtvollen Buch und versteckten dessen einzelnen Kapitel vor dem Zugriff jener, die sich solche Macht zu nutzen machen könnten.

Viele Menschenalter später war die Lichtwelt gespalten und ein gewaltiger Krieg zwischen den Göttern des Chaos und der Ordnung erschütterte die Welt. Der Delfingott Mannanaun wollte sich mit dem Göttervater Chnum auf eine Stufe stellen und machte ihm auch seine Gefährtin Dena abspenstig. In den daraus folgenden Chaoskriegen besiegten die Götter der Ordnung unter der Führung Artans die Kräfte des Chaos und Mannanaun wurde in den Dschungel von Ascertain verbannt. Dena blieb bei ihm was dazu führte, dass die Verbannung nach nur rund 10.000 Jahren wieder aufgehoben wurde, weil Chnum sie zurückhaben wollte. Doch Mannanaun wollte nicht aufgeben und suchte nach neuen Verbündeten. Er fand sie in den Finstergöttern und erneut kam es zum Götterkrieg. Auch in den sogenannten Finsterkriegen wurden Mannanaun und seine Mitstreiter geschlagen. Erneut wurde nach Ascertain verbannt, doch diesmal ging Chnum ganz sicher und trocknete den Dschungel aus, die Wüste Zûn entstand. Denn Mannanaun war ein Wassergott und ohne Verbindung zu seinem Element verlor er all seine Macht.

Mit dem Beginn des Altertums vor etwa 1200 Jahren beginnt der Aufstieg der Menschheit als vorherrschende Spezies und die als historisch gesichert geltende Geschichte Myras. Sie ist verbunden mit dem Aufstieg der „Ewigen Stadt“ Logghard von einer Siedlung zur der Metropole und zum Zentrum der Zivilisation auf der Schwertwelt und ihrem langem Kampf gegen die finsternen Dämonen der Schattenzone. Caeryll, der größte Alptraumritter dieses Zeitalters, stritt hier gegen die Finsternis bis er dann tief in die Hexenwelt reiste und schließlich mit der fliegenden Stadt Caerlumen bis ans Ende der Dämonenleiter ins Zentrum dämonischer Macht vordrang.

Große Imperien wie das Shalladad, Elorr und das Zhaketerreich entstanden im Altertum. Aus ihnen verbreiteten sich durch den Handel die elorrsche Runenschrift und die allgemeine Sprache, das vom Propheten Nullum geschaffene All, über die ganze Schwertwelt.

In das Altertum fielen auch die mythischen Geburten von Fronya und Mythor, Tochter und Sohn des Kometen, und ihr gemeinsamer Kampf gegen den Darkon, dem Herrn der Dämonen und Heerführer die Finsternis, welcher schließlich in Allumeddon gipfelte.

Allumeddon war der erste von zwei historischen, myraweiten Kriegen mit verheerenden Auswirkungen für die ganze Welt. Ein Sieg der Finsternis schien unvermeidlich, allerorten wurden die Heere der Lichtwelt vernichtend geschlagen, doch dann erschien ein weiteres Mal der Lichtbote über Myra. Er tötete den Darkon und zerstörte die Schattenzone und mit ihr die geballte Macht der Finsternis. Um den Preis, dass die Welt im Chaos versank und das Unheil der Schattenzone über ganz Myra verbreitet wurde, rettete er der Lichtwelt ein Unentschieden und eine Atempause bis zur unvermeidlich kommenden Entscheidungsschlacht.

Bis es soweit war versank Myra im Dunklen Zeitalter. Die Götter zogen sich von Myra zurück, mit ihnen gingen die letzten halbgöttlichen Völker, die Drachen, die Einhörner und viele andere. Doch ihre Spuren blieben zurück und können noch immer gefunden werden. Die Götter gerieten in Vergessenheit oder galten als verloren, bald wurden sie nur noch die „Alten Götter“ genannt.

Durch die Zerstörung der Schattenzone waren auch andere Bannzauber geschwächt worden und so gelang es Gorgan und Vanga sich erneut auf Myra zu inkarnieren. Erneut sammelten sie Anhänger, um sie gegeneinander ins Feld zu führen, während gleichzeitig die Finsternis neue Heere aufstellte.

Zur gleichen Zeit wurden das Buch der Alpträume wiedergefunden und es brachte Angst und Schrecken über Myra. Noch heute sind seine Splitter über die ganze Welt verteilt.

Im Dunkle Zeitalter geschah auch der Aufstieg des Schattenpriesters Dularothamae. Nur durch eine Allianz von Mächten des Lichts unter Führung der Traumritter, den Nachfolgern der Alptraumrittern, konnte er geschlagen werden. Er floh als untoter Schatten ins Velator-Gebirge, von wo aus er jahrhundertlang ganz Karnikon bedrohte.

Das Dunkle Zeitalter endete 120 Jahren nach Allumeddon mit Pondaron, dem zweiten historischen, myraweiten Krieg. Pondaron war jener Ort auf Corigani, wo die gewaltigste Schlacht jenes Krieges tobte und wo heute nur noch Wüste ist. Die Zeit selbst war Waffe in jenem Krieg und so schien er nur einen einzigen Tag und eine ewige Nacht zu dauern, während fern der Schlachtfelder Monate ins Land zogen. Führer der Lichtwelt war der Magier Bagdaron, welcher nach dem Krieg vom Lichtboten als erster Segmentshüter eingesetzt wurde. Die Finsternis wurde angeführt von einem neuen Darkon, der einst auf der Magierschule der Lichtwelt in Esoteria ausgebildet wurde. Ihm zur Seite stand auch Zardos, der Herr der Mörderbienen, dem mächtigsten Finsterling seit jener Zeit. Durch das Erscheinen der Feuerzwillinge Sial und Sima, die durch Schaffung der Feuerberge des Blutigen Bandes die Finsternis um Myra durchbrachen, sowie das erneute Eingreifen des Lichtboten konnte die Lichtwelt den Sieg erringen. Die verbleibenden Heere der Finsternis und die Dämonen wurden in die Innenwelt verbannt und die magischen Tore ins Innere verschlossen.

Die Lichtwelt hatte gewonnen, doch war Myra schwer gezeichnet vom Krieg. Insbesondere Corigani war nach Einschlag eines Himmelssteins inmitten des Hauptkontinents nahezu völlig verwüstet und entvölkert. Zur Heilung des Landes und zur Vermeidung künftigen Unheils schuf der Lichtbote, bevor er Myra verließ, die Grundlagen der Segmenthüterschaft, die Macht des Segmentars. Überall in der Lichtwelt hinterließ er Hinweise, wie sie zu nutzen sei, damit die Weisen des Lichts den Weg zur Hüterschaft gehen konnten. Gelegentlich kam es auch vor, dass Finsterlinge die magischen Pfade zur Hüterschaft fanden und sich Segmente aneigneten. Doch scheint es als prägte die Macht des Segmentars die Hüter, denn auch die Finsterlinge stellten schließlich das Wohl ihrer Segmente über die eigenen Wünsche.

Mit Pondaron begann unsere Zeitrechnung und die sogenannte Neuzeit Myras. Die Finsternis war besiegt und größtenteils gebannt, doch war sie nicht geschlagen. Zu Beginn des dritten Jahrhunderts nach Pondaron wurden weite Teile der Schwertwelt durch dunkle oder chaotische Imperien beherrscht, die untereinander locker verbunden waren. Auf Karkanon war es das Hexenreich Haengstyr, das Reich der Schwarzen Mutter, auf Corigani die Feueranbeter aus Anguramatar und Zardos, der Herr der Mörderbienen, gewann die Macht über die Segmentsränder. Das finstere Haengstyr wurde vom Magier Rudan Tandarra in der Schlacht der einundzwanzig Tage und Nächte besiegt, während das chaotische Anguramatar mit Hilfe einiger Gebirgsbarbaren in sich selbst zusammenfiel. Nur Zardos' Reich entging dem Zusammenbruch und konnte seine Macht seit dem immer weiter ausdehnen bis sich der Herr der Mörderbienen schließlich im Jahr der Krone zum Finsterkaiser von Myra krönen ließ.

Im Jahre 407 nach Pondaron, dem Jahr des Feuers, verbreitete sich die Finsternis erneut über Myra, diesmal in Gestalt der hünenhaften Wergols und ihres Führers Arus Ur Eklas. Unter Aufbietung aller Kräfte gelang es der Lichtwelt auf Karkanon sie an der Öffnung des Tores zur Innenwelt im Bel Arad auf Silur zu verhindern und somit auch eine Rückkehr der Monsterheere und Dämonen, welche zu Pondaron dorthin verbannt wurden.

Kurz nach dem Beginn des fünften Jahrhunderts nach Pondaron, traten die Hüter der Segmente, welche zuvor nur im Verborgenen wirkten, mehr und mehr ins Bewußtsein der Völker Myras. Weniger denn je hatten sich dem Licht verschrieben und viele Hüter waren bemüht ihr Segment im eigenen Sinne zu prägen oder vor den Auswirkungen solchen Tuns auf anderen Segmenten zu schützen. Die Hüter wechselten häufiger und ihr gemeinsamer Rat war oft von Uneinigkeit und Streit geprägt. Manch einer unter den Weisen sieht in dieser Entwicklung eine große Gefahr für Myra und einen neuerlichen großen Krieg zwischen Licht und Finsternis, Ordnung und Chaos bevorstehen.

Die Nummerierung der Kleinfelder in Nykerien:

