

Ysatinga Segmentsbote – Nummer 54

<i>Inhaltsverzeichnis</i>	2
<i>Begrüßung und Allgemeines</i>	3
<i>Ysatinga-Überblick</i>	5
<u>Kulturteil:</u>	
<i>Lehrlinge der Schwarzen Zunft (Ygora)</i>	7
<i>Das schwere Silbertablett (Art-Creole)</i>	11
<i>Glaube, Götter, Religion (Aurinia)</i>	13
<i>WanderunG zur festung der Magie (Faebreggh.)</i>	16
<i>Der Kampf (Thar Scandhi)</i>	20
<i>Ysatinga-Hausregeln</i>	24

Impressum: Der Segmentsbote von Ysatinga ist ein Mitteilungsblatt der Fantasywelt Myra speziell bezogen auf das Segment Ysatinga. Der Segmentsbote von Ysatinga erscheint unregelmäßig alle zwei Monate mit Nachrichten aus Ysatinga und Neuigkeiten der Welt Myra. Dieser Bote ist Bestandteil der Auswertung und kann nur von Spielern des Briefspiels "Welt der Waben" bezogen werden. Für die Inhalte der einzelnen Texte sind die jeweiligen Autoren verantwortlich. Adressen sind der Redaktion (Spieleitung Ysatinga) bekannt.

Spieleitung Ysatinga:

Werner Arend
Im Eichengrund 8
72138 Kirchentellinsfurt
Tel. 0177-8649445
werner.arend@uni-tuebingen.de

Neue Interessenten auch melden bei:
(siehe links)

Seid alle begrüßt!

Leider habe ich mich wie helfen, die Ursache zu kennen - trotzdem: nach mehreren Monaten praktisch ununterbrochener Arbeit an der Spielregel hat es eine Leerlaufphase gegeben. Die Auswertungen brauchen eigentlich gar nicht so viel Zeit - in vier ganzen Tagen ist alles vorbei - nur vier ganze Tage muß man erst einmal haben, und wenn man überdies viel Arbeit bei der Arbeit hat, kann man auch nicht gleich loslegen, wenn man nach Hause kommt. Wie auch immer, hier ist die Auswertung und der Bote.

Viele haben diesmal wieder Botenbeiträge geliefert. Vielen Dank dafür - dadurch ist der Bote jetzt wieder interessanter geworden. Immer noch mangelt es an interessanten Aktionen. Nun, mit drei neuen Spielfunktionen wird hoffentlich wieder frischer Wind wehen. Und auch Kayra Matra könnte allmählich mal aus seinem Forschungsschlaf erwachen.... und ein unbesetztes Reich erwartet noch sein Schicksal.

WICHTIG! NEUE TELEFONNUMMER!

Bitte beachtet: meine Telefonnummer ändert sich gerade. Die alte gilt nur noch wenige Wochen, und die neue steht in diesem Boten und in Euren Auswertungen: 0177-8649445.

NEUE SPIELREGEL!!!!

Auf der beiliegenden Diskette findet Ihr eine Datei mit dem Namen REGEL429.EXE. Das ist die gepackte Version der neuen Spielregel. Um sie anzusehen, kopiert die Datei auf Eure Platte und führt sie aus. Damit wird die Datei entpackt. Das Dokument liegt im RTF-Format vor und heißt REGEL429.RTF.

Diese Regel gilt offiziell noch nicht! Ich habe sie Euch gegeben, damit Ihr Euch schon einmal damit vertraut machen könnt und eventuell in letzter Minute noch den einen oder anderen Vorschlag einbringen könnt. Das müßte dann aber innerhalb weniger Tage nach Erhalt der Auswertung passieren. Außerdem braucht Ihr eine Grundlage, um eventuell an dem Workshop „Neue Spielregel“ auf dem Myra-Treffen teilnehmen zu können.

MYRA-TREFFEN IM SEPTEMBER - DIESMAL MEHR FÜR SPIELER!

Nachdem das Treffen in Berlin von der SL-Versammlung überschattet wurde und für Spieler nicht besonders interessant gewesen ist, machen wir jetzt wieder ein Treffen, das für Spieler was zu bieten hat. Ein Auszug aus dem Programm:

Workshop „Strategie“ : Thema: So, nun habe ich also Einheiten, Magier, Gold etc.. Was mache ich jetzt damit?

Workshop „Neue Spielregel“ : Thema: wie gehe ich mit der neuen Spielregel um

Diskussionsforum: Quo Vadis, Myra? Thema: wohin kann oder sollte sich Myra künftig entwickeln?

Vermutlich wird es auch eine Rollenspielrunde geben, und wie üblich, Geselligkeit, Intrigen, Gespräche, Spionage etc..

Der Spielzug Nummer 54 für Ysatinga, für den Eulen- und Jaguarmond des Jahres 419 nach Pondaron, ist fällig am

Freitag, dem 14.Mai 1998

Agape n'Or und Orq Morgoth

Yf ra-Anqor aka Werner

Abschnitt 2: Überblick

Überblick Ysatinga Löwenmond 419

Orkons Auge gestohlen

Ein unerhörter Diebstahl versetzt derzeit die Priesterschaft des Orkon in Kartan in Aufregung. Mit einer Frechheit, die ihresgleichen sucht, gelang es im letzten Mond zwei Dieben, den faustgroßen Rubin mit dem Namen „Orkons Auge“ zu stehlen, der das Auge der großen Orkonstatue bildet, die die Hafeneinfahrt von Kiranamis überragt. Unbemerkt gelang es den Dieben im Schutz der Nacht, die Statue zu erklimmen. Die Priesterschaft wurde erst aufmerksam, als sich die magische Aura der Statue durch den herausgebrochenen Stein veränderte. Innerhalb von wenigen Augenblicken wurde denn auch ein Mörderbienen Schwarm geschickt, um die Diebe aufzuhalten, aber diese sprangen von der Statue direkt ins Meer. Als die ersten Priester mit einem geeigneten Zauber zur Stelle waren, um unter Wasser nach den Dieben zu suchen, war von ihnen bereits keine Spur mehr zu erkennen. Unerklärlich ist der Vorfall vor allem deshalb, weil die Priesterschaft keinerlei magische Einflüsse während der gesamten Zeit entdecken konnten. Leider waren sowohl Großkönig Agon selbst als auch das speziell für Unterwasseraktivitäten geeignete Wachgeschwader gerade abwesend.

Erdbeben am Feuerschlund

Ein starkes Erdbeben ängstigt die Bevölkerung und die Regierungen der dem Feuerschlund benachbarten Reiche. Man befürchtet, daß der Feuerschlund wieder ausbrechen könnte. In Chi Tai Peh hingegen erwartet man die Erfüllung einer kürzlich empfangenen Prophezeiung, die Gefahr für das Gebiet voraussagt. Die Wergols scheint das alles nicht zu stören. Außer daß Patrouillenflüge von Dragolreitern häufiger zu beobachten sind als noch vor wenigen Monden, bleibt es ruhig.

Flottenmanöver

Ein Gitternetz von Schiffsbewegungen, so ein privater Nachrichtendienst in Karo, durchzieht im Löwenmond das Meer zwischen Gra-Tha N'My, Chi Tai Peh und Ygora. Offenbar macht man sich wieder an die Erkundung bisher unbekannter Gewässer, vor allem, da sich sowohl die Inquisition als auch diverse Piraten bereits seit Monaten ruhig verhalten - jedenfalls soweit man weiß. Natürlich besteht immer die Möglichkeit, daß das unerklärliche Verschwinden von Flotten, das im letzten halben Jahr einige Herrscher beunruhigte, auf Aktivitäten von Piraten zurückgeht - doch die Inquisition scheint tatsächlich ruhig zu sein. Der Inquisitor ist schließlich dafür bekannt, Informationen über gewonnene Kämpfe so schnell wie möglich publik zu machen.

Unabhängigkeitsbestrebungen

Rhyandis Eisprovinz Faenhall strebt die Unabhängigkeit an. Das ließ die Wächterin der Provinz, Silye von Aum, bei einem Besuch in Neu-Bestetor verlauten. Der Grund für diese Bestrebungen läge darin, daß die Bedürfnisse der Provinz vom Großen Rat in Lirynelrhád nicht ausreichend berücksichtigt würden, und das weniger im ökonomischen als im magischen Bereich. Der Große Rat hingegen sagt, man habe nicht über mehrere Jahre hinweg über eine Million Goldräder in den Ausbau Lirhallens gesteckt, nur um jetzt jeden Einfluß auf die Provinz zu verlieren. Einem Vertrag, der die Bedürfnisse beider Seiten berücksichtige, würde man jedoch

keineswegs ablehnend gegenüberstehen. Auch im Rat der Adepten, der sich die Entscheidung vermutlich vorbehalten wird, wie hier weiter zu verfahren sei, ist die Meinung gespalten.

Lehrlinge der schwarzen Zunft

(Quelle: Ygora)

Morgens früh, noch ehe die Sonne Schatten im Hof der Herberge warf, krochen wir aus den Strohsäcken, wickelten uns in Lumpen, die zur Arbeit gerade recht waren, schlurften hastig die Morgensuppe und klapperten in Holzpantinen zu unserem Meister.

Dann schufteten wir den ganzen Tag, hebelten riesige Karren hoch, beladen mit Seide und Gewürzen aus dem Süden, mit hochgeschichtetem Bauholz für die Werften, schwer von Getreidesäcken aus dem Norden, nahmen die zerschlagenen Räder ab und wälzten sie in die Werkstatt.

Seit Jahrzehnten oder auch Jahrhunderten, niemand weiß noch darüber, auch nicht die Alten, die sich auf der Bank zur Straße hin wärmten und aus müden Augen auf die Reisenden blinzeln, ziehen die Herden und Karren über den Hügel nach Süden und kehren über den Hügel zurück.

Nie hatte jemand, etwa ein junger Heißsporn, der die Konvention nicht achten wollte, den Versuch gemacht, um den Hügel herum zu fahren, oder wenn sich einer erkühnte, so waren zu wenige ihm gefolgt um die Richtung für alle zu ändern. Und so schlängelt sich der Weg von Ograja in die warmen Gefilde noch heute in Serpentinien über die Hügel statt außen herum, die Pferde schwitzen zwischen verkrüppelten Bäumen den Berg hinauf, die Wagen donnern die Straße hinunter. Und Räder und Deichseln zerbrechen. Radbruch, jeder Reisende und Händler schrickt allein vor dem Wort, die Kutscher horchen angestrengt ob eines krachend zersplittern will. Da lassen sie so manches Rad, das ihnen Unwohlsein bereitet vorsorglich wechseln, es sieht ganz leicht aus, wenn an der nächsten Herberge zwei Knechte den Wagen hochwuchten, das Rad abziehen, die Achse prüfen und mit einem dicken Batzen Fett schmieren, ein anderes Rad flink herbeiholen, auf die Nabe schieben und sorgsam verkeilen.

Die sitzen sobald das Schauspiel ihnen keinen Kurzweil mehr bietet bei einem Glas Wein im Schatten der alten Bäume im Garten, bis die Reise weitergeht. Nur wenn die Straßen sehr schlecht sind, das sind sie in Ygora nicht, dann heißt es für sie selbst anpacken, denn dann trifft sie das Mißgeschick auf offenem Feld. Dann schufteten sie selber und ergehen sich in klugen Ratschlägen.

Die Schmiede und Zimmerleute haben zu tun den ganzen Sommer. Vor allem im Sommer. Im Winter, da fahren weniger Leute, wenn das Feuer die Schmiede angenehm wärmen würde sind ihre Dienste kaum gefragt, zu unsicher ist der Weg über den Berg. Eis und Schnee fürchten die Händler, bangen wohl auch, daß die Last ihrer Kärren den Frost spüren möchte und verderben könnte. Nur die Postkutschen sind unterwegs, die aber werden von anderen Werstätten betreut als der unseren.

Im Winter hatten wir ein gutes Leben, dann durften wir in der Herberge schlafen, der Schuppen hinter der Schmiede, der den Knechten für den Sommer zugewiesen war, da die Herberge bis in die letzte Kammer unterm Dach an Reisenden vermietet war, wäre ohnehin zu kalt gewesen. Dann konnten wir träumen von fremden Städten, den Ländern, über die Reisende und ihre Knechte wie beiläufig sprachen, als ob sie nur einige Steinwürfe entfernt seien; den schönen Frauen und bereitwilligen Mädchen, die sie trafen. Wenn Soldaten in langen Reihen die Straße entlang marschierten, bepackt mit Waffen unter ihren Rüstungen schwitzen, sahen wir ihnen ohne großes Bedauern nach, wiewohl sie in die Ferne zogen, wohin uns unsere Sehnsucht lockte. Es waren unruhige Zeiten, Agon von

Kartan, der finstere Herr der Mörderbienen führte Krieg gegen Ygora, sie waren zum Hafen geschickt worden und sollten sich nach den neuen Schauplätzen des Krieges einschiffen. Mochte die Überfahrt auch gut verlaufen und sie unserem Traum näher bringen, sie würden gegen Mörderbienen kämpfen, sich entweder ruhmlos ergeben oder gefressen werden. Keine angenehme Aussicht, auch nicht für Knechte.

Die Werkstatt lag hinter der Herberge, wir sahen wenig vom Treiben der Straße. Die Gäste sahen wir kaum, die meisten schickten ihre Kutscher um nach dem Rechten zu sehen. Nur wenn Fürsten prächtig vorbeizogen, dann durften wir, versteckt hinter Bretterstapeln zusehen, da konnte uns auch der Meister nicht zurückhalten. So manch verwegene Gestalt aber kam doch in die Schmiede, einige mit verkniffenen Gesichtern, die sich scheu an einen Knecht wandten, andere stolz, aufrecht, herrisch wiesen sie die Knechte an, wie sie ihre Sättel repariert haben wollten, wie Pferd und Gepäck zu versorgen waren. Wir konnten manchen Blick auf sie erhaschen, das waren die Kerle die wir bewunderten, die ohne Furcht vor Räubern oder Gesindel durch die Lande zogen, von einem Markt zum nächsten, lustig waren mit den Mädels und freigiebig in den Schänken. Die freien Händler, die von ihrer flinken Zunge und einem sicheren Gespür für Geschäfte lebten, lustig waren, die großen Städte besuchten, ohne Furcht über das Meer reisen konnten und in fremde Länder fuhren, die Welt kennenlernten und sogar Gewinn daraus zogen.

Wir, der flinke Randolph, Sohn eines Bauern aus der Provinz Tanyatsur, ein braver Bursche mit geschickten kräftigen Händen, der besser schmieden konnte als so mancher Geselle, Farslo, sein Bruder und ich selber, Wantar genannt. Mein vollständiger Name, aus dem Geschlecht der alten Ygester, denen Abentheuer im Blut liegen, tut hier nichts zur Sache.

Das Tor zur Werkstatt stand im Sommer weit offen, trotzdem eine brütende Hitze, linker Hand das Lager mit reparierten und neuen Rädern aller Größen, Deichseln, geschmiedeten Achsen, rechter Hand Holzkohle und Brennholz, und im hinteren Teil vorgeschmiedetes Eisen aus den Hammerschmieden am Fluß. Der Meister, ein kleiner Mann mit unglaublich großen Händen, doppelt so groß wie meine, führte ein strenges Kommando, mit seinen Söhnen, die alle schon Gesellen waren. Tagaus tagein rollten wir Räder in die Werkstatt, Randolph und ich brachen abgenutzte Radläufe ab, sägten die zerschundenen Runden aus, stemmten mühsam die Stumpfen der gebrochenen Speichen aus den Naben, setzten neue Speichen für die alten und zogen neue Radläufe auf. Die schlimmste Arbeit war am heißen Schmiedefeuer. Farslo, der jüngste, trat den Blasebalg, damit das Feuer heiß genug wird, legte Kohlen nach und schüttete Wasser um das Feuer aus, damit es sich nicht in die Esse frisst und die Glut in der Mitte des Feuers bleibt. Nichts anderes soll er im ersten Jahr machen, obwohl ihm die Gesellen manchmal, kurz vor dem Abend erlauben, selbst ein wenig mit dem Hammer zu üben. Ein gutes Feuer ist das wichtigste Können des Schmiedes, tröstete der Meister den Farslo, wenn glühende Kohlebröckchen und unter den mächtigen Schlägen eines Gesellen oder Randolphs heiße Schlacke vom Eisen sprang und ihm Arme und Gesicht versengten. Während er das Feuer unterhielt, glühte ich mit einem Gesellen die Rohlinge für Radläufe und Achsen an, nahm sie mit einer geschmiedeten Zange aus der Glut und legte sie auf den Ambos neben dem Feuer; sogleich schwang der zweite Sohn oder Randolph den großen Hammer und mit mächtigen Hieben formten sie den Rohling, zwangen ihn in die Form die sie ihm geben wollten.

Kühlten den Rohling im Wasserschaff an der einen Stelle ab, der Dampf vermischte sich mit dem Schweiß auf ihren Gesichtern, erhitzen ihn wieder an einer anderen, abermals sausten die Hämmer hernieder, manchmal, bei großen Stücken zwei im Takt, dann stand der Meister selbst dabei und wies die Schläge an. Sobald das Eisen dunkelrot wird, ist es zu hart um es grob zu schmieden, kirschrot muß es sein, denn sonst bricht die Achse nach wenigen Wochen. Die Schläge müssen genau sitzen, die letzten Schlacken aus dem Rohling her austreiben, der Rohling darf aber nicht zu oft heiß werden, denn sonst bleibt das Eisen weich und mühsam muß es nachgekohlt werden in kleinem Feuer. Glaubt nicht daß einer, der Schmied werden will aus Willkür fünf Jahre lernen muß, bis er das Feuer recht warm halten kann, die Wärme des Eisens richtig liest, die verborgenen Schlacken aus dem Rohling treibt und die Form doch so genau wird, daß kein Rad auf der Nabe wackelt. Nur wenige, die es versuchen, werden auch Meister ihres Faches, nicht nur Kraft, auch Wissen und Erfahrung zeichnen den Schmied aus und jede Schmiedezunft Ygoras hütet ihr Wissen.

Der Frühling des Jahres 412 ging in den Sommer über, die Schmiede war vor verdraucht und wir schwitzen uns die Seele aus dem Leib. Farsol weinte vor Erschöpfung, Randolf und ich fielen abends in bleiernen Schlaf.

Für fünf Jahre hatten wir uns verpflichtet, das war die Lehrzeit, die die Zunft vorschreibt, bis ein Lehrling zum ersten Mal vor den Rat der Meister und alten Gesellen treten darf. Die prüfen ihn dann, befragen als erstes ihren Meister, ob sie redlich und fleißig waren, so dann befragen sie ihn selbst, über die Farbe des Eisens und wie es zu bearbeiten ist, zum Schluß bekommt jeder ein Stück Eisen und muß daraus schmieden, was immer die Meister sehen wollen. Gelingts, ist es recht, gelingt es nicht, so gilt der Vertrag ein weiteres Jahr und so mancher Geselle lernt sechs, sieben oder gar acht Jahre, bis die Meister ihn als Gesellen durchgehen lassen und einige bekommen ihren Pass auch im achten Jahre nicht, sie bleiben Knechte ihr Leben lang. Auch davon träumten wir abends, wenn wir nicht zu müde waren, als freie Gesellen von Werkstatt zu Werkstatt zu ziehen, dort zu lernen und vielleicht, irgendwo die Tochter oder Witwe eines Meisters zu heiraten und selber Herr einer Schmiede, sei sie noch so klein zu werden.

Da trat eines Nachmittags, wir fluchten die drückende Arbeit, ein kräftiger Kerl in die Schmiede, baute sich mitten im Raum auf, warf einen verächtlichen Blick auf das geschäftige Treiben:

"Holla, ihr Handwerksburschen, aufgemerkt, wer von Euch will ferne Länder sehen bei guter Bezahlung und freier Kost?"

Unser Meister trat zu ihm und es schien als wolle er ihn hinaus drängen, bevor er sein Sprüchlein zu Ende hatte.

"Halt hier die Arbeit nicht auf, steh nicht im Weg, was suchst du in meiner Werkstatt? Du wirbst mir keinen Knecht ab, da hast du kein Recht!"

Der Kerl verbeugte sich spöttisch:

"Verzeiht edler Meister, es läge mir fern Euren Fleiß zu stören. Der König selbst sucht frohe Handwerksburschen. Hier", mit schwungvoller Geste zog er ein Pergament aus dem Wams, den er trotz Hitze nicht abgelegt hatte, "hier, gebt acht mit Euren Fingern", er hielt es dem Meister vor die rußige Nase, "das Siegel des Königs. Wollt Ihr Euren Knechten die Ehre verweigern, dem König zu dienen?"

Der Meister baute sich vor ihm auf und der Kerl wich zurück vor dem Kittel, er wollte seinen schönen Wams nicht schwärzen:

"Hier gibt es keine Knechte, nur ehrliche Gesellen und Lehrlinge. Sucht Euch woanders zwielichtiges Gesindel, hier findet ihr niemand, Und jetzt hinaus!"

Der Kerl schob sein Pergament zurück: "Was immer ihr befiehlt, edler Meister, ich werde in der Herberge nächtigen, und hoffe ihr habt nichts einzuwenden", verbeugte sich nochmals und verschwand mit einem letzten Blick in die Runde. Randolph und mir schien es, als habe er nur uns angesehen.

Der Meister wischte sich mit seinen Pranken übers schwarze Gesicht und bleckte ihm nach: " Der Hund! Füllt seinen Säckel mit dem Recht des Königs." Er spuckt aus vor Wut, mitten in seiner Werkstatt. "Arbeiter für den König! Pro Mann ein viertel Goldstück, das kriegt er als Schandlohn. Und wo die Dummköpfe landen, das wissen die Götter. Da gibt es keine Freisprache. Da heißt es Burgen bauen und Straßen, und wenns unter der Nase vom Feinde ist. Da hat der Knecht als Waffe einen Spaten. Und ihr", seine gedrungene Gestalt drehte zu uns, "an die Arbeit, lasst euch von dem Windhund nichts einreden. Auf Farsol, blase das Feuer an, Randolph, geh raus, helf mit, da wartet ein Rad und du, Wantar, hol zwei Radläufe und dann schmiedet daß die Funken spritzen!"

Ein Wink hier und ein verborgenes Zeichen da und wir trafen uns nach dem Nachtmal im alten Holzlager, gleich hinter den Schlafkammern.

"Hört zu, " begann Randolph, "wir hauen ab, du, Wantar und Farsol, du kommst auch mit."

"Mit dem Fremden?," fragte Farsol neugierig.

"Klar, glaubst Du, ich bleib hier und lass mich weiter schinden für die paar Kupfermüntzen im Jahr? Der Alte soll seinen Dreck allein machen, wir haun ab." Fest klang das, als sei es beschlossene Sache, daß wir aus unseren Verträgen entweichen könnten und der Fremd uns sicheres Geleit geben würde. "Du weißt was uns passiert, wenn sie uns schnappen?" wandte ich ein, "wir sind keine freien Gesellen, bei uns dauert es noch zwei Jahre und dein Bruder hat noch vier vor sich. Und ohne den Pass der Gesellen kann uns jede Stadtwache festsetzen und zurückschicken."

"Und dann setzt es Prügel und gibt nur noch Wassersuppe, fünf Wochen lang." meinte Farsol, "und die Lehrzeit wird noch ein halbes Jahr länger." Randolph nickte. Weglaufen war nicht schwer, das hatten schon andere Lehrlinge vor uns versucht, mochte der Meister auch die Türe der Scheune in der wir schliefen von außen verschloßen haben, er sollte nicht glauben, daß wir das erste mal ausbüchsten, ohne daß er oder seine Söhne uns bemerkten. Aber wohin sollten wir gehen? In einer der großen Städte konnte ein Lehrling versuchen, eine neue Stelle zu bekommen, aber wehe sein erster Meister erfuhr, wo er sich versteckte. Dann mußte sein neuer Meister ihn freikaufen oder er wurde zurückgeschickt und dann

Regen plätscherte über das Strodach und kühlte. Das erleichtert nach einem heißen Tag und weckt die Geister.

"Randolf, das ist gefährlich."

"Freie Kost und Logis, gutes Geld und raus aus dem Land, was willst du mehr?" "Und wenn sie uns erwischen?"

Der Fremde war wohl ein Werber des Königs, zumindest ich hielt ihn dafür: "Wenn er einen Pass hat und Arbeiter werben darf, dann steht er unter dem Schutz des Königs. Da kann der Meister gar nichts machen, Vertrag hin oder her. Da hält uns keine Wache auf. Aber hat er einen solchen Pass?"

"Gesagt hat ers," flüsterte Farsol, "dann muß er auch einen haben, oder?"

"Genau, wir gehen zu ihm und sagen ihm er soll uns mitnehmen und dann sind wir raus hier," für Randolph war die Sache klar. Das hat mir nie an ihm gefallen: Wenn er einige Dinge hörte, die ihm in seinen Kram passten, dann hörte er nicht mehr auf das, was ihm nicht gefiel. Einwände tat er leichterhand ab, eher bereit, den, der zur Vorsicht mahnte feige zu nennen, ihn zu verlachen als ernsthaft zu fragen, ob seine eigene Idee nicht so manches offen lies. Manchmal, wenn er sich in eine Sache verbohrte hatte, ging er soweit, daß er zornig wurde und mit Prügeln drohte, wenn einer nicht mittun wollte.

Mit dieser Eigenart hat er sich oft durchgesetzt und manch lustiger Streich gelang auch, schließlich richtete er sich so zu Grunde.

Das hier war kein Streich, wie man ihn Lehrlingen wohl nachsieht, wir wollten nicht einem Kutscher, der uns gar zu hart getrieben hatte Pech auf den Sitz schmieren oder ein paar Eisen lose unter den Wagen binden, die sich nach wenigen Stunden Fahrt lösen und furchtbar klappern würden und ihm einen heißen Schreck einjagen mochten. Wir wollten auch nicht zum Tanz ins Nachbardorf ausrücken, was der Meister nicht gerne sah, denn dann waren wir den Tag darauf zu nichts zu gebrauchen.

Ich spürte, Randolph wurde zornig, weil ich zögerte, dabei war er ein guter Kamerad, dem man ungern einen Wunsch abschlägt. Aber er wollte, daß der Fremde uns mitnahm und dann sollte es auch so sein, Pass hin oder her. Das war vielleicht die Gelegenheit!

"Pass auf Randolph,", schlug ich ihm vor, "ich schleiche rüber in die Herberge und frag den Taslo," das war einer der Schankknechte, mit dem wir gut standen, "der weiß bestimmt wo der Fremde ist. Und dann frag ich ihn, ob er uns mitnehmen kann und ob er den Farslo auch mitnimmt."

Randolf nickte gewichtig, als hätte er einen besseren Vorschlag oder müsse nachdenken. "Also gut. Aber lass dich nicht vom Meister erwischen!"

Unser Meister war schlau und wußte wohl, was uns erwartete, hätte Randolph seinen Rat beherzigt! Er hatte auch unser Schlupfloch, ein loses Brett in der Rückwand des Schuppens verkeilt, vielleicht wußt er mehr über uns als wir einsehen wollten.

Das schwere Silbertablett

(Quelle: Art-Creole)

Es herrschte große Hektik in der Burgküche. Kestot, der dickliche Küchenmeister scheuchte uns Laufburschen nur so durch die Gegend. Schwerbeladen mit einem Silbertablett voller Weinkrüge schickte er mich in den Thronsaal, den Anlaß für die helle Aufregung in der Küche. Der gesamte Adel, einschließlich Vertreter der Tempel waren hier versammelt. Es sollte heute abend ein neuer Herrscher des Reiches bestimmt werden.

Ich nahm an, daß Kestot nur um seine Stellung als Küchenmeister fürchtete, denn sonst war er nicht aus der Ruhe zu bringen. Die Leidtragenden waren natürlich wir, die Laufburschen, die in feinen Gewändern, die überall zwickten, wo es nur unangenehm sein kann, die Herren bedienen mußten. Aber natürlich war es eine allzu große Ehre für uns niederes Volk, den hohen Herren des Reiches Wein reichen zu dürfen, daß jedenfalls war Kestots Meinung. Dabei hat er übersehen, daß man von der Ehre allein nicht satt wird, höchstens von den Speiseresten der hohen Herren.

So schleppte ich zum wiederholten Male auf Geheiß meines Küchenmeisters ein schweres Silbertablett voller Weinkrüge in den Thronsaal. Eigentlich wäre meine Aufgabe nur halb so schwierig, wenn wir nicht das schwere Tablett auf nur einer Hand tragen müßten, und dann auch noch mit angewinkeltem Arm. Mit Schweißperlen auf der Stirn trat ich in den Thronsaal ein, in der Hoffnung, daß die hohen Herren einen möglichst großen Durst hätten, und mein Tablett somit schnell leichter wird. Zielstrebig wollte ich auf eine Gruppe des niederen Adels zugehen, die hatten den größten Durst, wohl weil sie sich sonst keinen so feinen Wein leisten konnten, als mich einer der Gardesoldaten anhielt: „Nicht jetzt, warte hier in der Ecke !“ Mit ungläubigem Gesicht schaute ich ihn an, und fragte mich, ob er überhaupt eine Vorstellung hat, wie schwer so ein Tablett sein kann, zumal seine einzige Aufgabe zu sein scheint, hier herzustehen und grimmig zu schauen. Trotz allem kam ich seiner Aufforderung nach, bereits mit einem leichten Zittern am rechten Arm. Dann bemerkte ich auch den Grund für seine Aufforderung, einer der Adligen stellte sich vor den Thron, und begann von seiner leicht erhöhten Stellung zu sprechen:

„Viele Monde sind nun bereits vergangen, seit Amosk Drakhan mit dem Rubinorden Art-Creole verlassen. Seit dieser Zeit konnte keiner von uns einen rechtmäßigen Anspruch auf die Herrscherwürde geltend machen. Bis zum heutigen Tage haben wir trotz wiederholter Aufforderung geschwiegen. Es ist aber die Zeit gekommen, an der Art-Creole wieder einen starken Herrscher braucht, der imstande ist, den Schutz des Volkes zu garantieren, und das Reich wieder aufblühen läßt.

Als Oberhaupt des ältesten Adelsgeschlechtes Art-Creoles, das vor wenigen hundert Jahren unrechtmäßiger Weise vom Thron gestoßen wurde, erheben Wir, Kiarl Ser´ankin den Anspruch auf die Herrscherwürde Art-Creoles.“

Ein Raunen ging durch die Menge, und das Flüstern unter den Adligen wurde immer lauter. Offenbar hatte niemand mit diesen Worten gerechnet. Da ich schwören könnte, daß mein rechter Arm bereits kurz vor dem Absterben war, ich spürte ihn kaum noch, nutzte ich die Gelegenheit um das schwere Tablett in die linke Hand zu nehmen. Ich überlegte gerade, ob ich nicht den Augenblick nutzen sollte, um aus dem Thronsaal zu verschwinden, bevor auch noch meine linke Hand absterben würde, ergriff Kiarl Ser´ankin schon wieder das Wort. Jedenfalls war ich ihm für seine kurze Unterbrechung dankbar, den langsam floß das Leben wieder in meinen rechten Arm hinein. Deshalb beschloß ich, daß Kiarl Ser´ankin neuer Herrscher von unserem Reich werden sollte. Denn welcher der hier versammelten kümmert sich schon um die Leiden eines Laufburschen, dabei müßten sie ohne uns ihren Wein selbst aus der Küche holen.

„Wir haben Uns erlaubt, Uns bereits die Zustimmung der Tempel und der Heeresführung zu holen. Einen jeden der hier versammelten fordern Wir auf, Uns innerhalb der nächsten fünf Tagen Uns Treue zu bekunden. Am sechsten Tage rufen Wir den Rat von Art aus.

Ein jeder der Einwände gegen Unseren rechtmäßigen Anspruch hat, möge diese innerhalb der nächsten fünf Tage kund geben, ansonsten schweige er für immer.“

Wieder machte sich ein Murmeln unter den Anwesenden breit. Diesmal nutzte ich die Gelegenheit, und verschwand aus dem Thronsaal. Kaum war ich draußen, nahm ich das Tablett erst mal in beide Hände. Auch mein linker Arm war dem Absterben bereits recht nahe. Langsam ging ich zur Küche zurück, und nahm mir vor, meine Arme erst mal von Seilina, der Kochgehilfin sanft kneten zu lassen.

Doch kaum hatte ich die Küche betreten, riß mich Kestot aus meinen Träumen. „Du fauler Bauerntölpel, wie läufst du eigentlich herum. Du hast das Tablett zu tragen, wie ich es dir befohlen hatte. Warum sind die Weinkrüge eigentlich noch voll ? Du willst mir doch nicht weismachen, daß die Herren keinen Durst mehr haben ? ... “

Den Rest hörte ich nicht mehr, den ich entschloß mich schnell, mich von Seilina erst später kneten zu lassen, und erst mal den Wein loszuwerden.

Glaube, Götter, Religion

(Quelle: Aurinia)

Die Religion im Leben des einfachen Bürgers

Die Existenz von Göttern dürfte in ganz Aurinia kein einziger Mensch abstreiten. Circa 97% aller Aurinianer behaupten von sich selbst gläubig zu sein. Was heißt das nun? Es gibt im wesentlichen drei Götter, dies verehrt werden. Dies sind Artan, Aene und inzwischen als Hauptgöttin der meisten Aurianer: Parana. Kaum jemand wird sich jedoch einem einzelnen Gott verschrieben haben, die Meisten haben einen „Hauptgott“ und verehren alle anderen „Nebengötter“ eher passiv.

Das tägliche Leben wird eher durch kleine, subtile Verehrungen bestimmt, als durch spektakuläre Prozessionen oder Feiern. Viele Familien in Aurinia haben, wenn sie sich einen Blumenstrauß auf den Wohnzimmertisch stellen dabei das Gefühl, „ihrem“ Gott/Göttin eine Ehre zu erweisen. Auch werden, um Artan für die geglückte Jagd zu danken keine großen Reden geschwungen, vielmehr wird während des Essens an den Gott mit der Dankbarkeit eines Kindes für seine Eltern gedacht und auch ohne es auszusprechen weiß jeder, daß diese Mahlzeit nur mit Artans Hilfe auf den Tisch kommen konnte. So kommt es auch, daß praktisch jeder Bürger Aurinias an fast jedem Tag in Dankbarkeit an Parana denkt, auch ohne Dankesgebete oder Tempelbesuche. Hat man einmal einen ganz besonderen Grund das Bedürfnis einem Gott zu huldigen, so versucht man für einen bestimmten Zeitraum „im Sinne des Gottes / der Göttin“ zu leben. Man versucht beispielsweise eine Woche lang jeden aggressiven Gedanken zu verarbeiten, ohne ihm nachzugeben, oder nimmt sich aktiv vor von jeglichen Vorurteilen, die man im Alltag hat abzusehen. Dies klappt natürlich nur immer für kurze Zeit bis man in das Alltagsdenken zurückfällt. Aber für die Aurinianer ist es die Geste, die zählt, nicht die letztendliche Ausführung.

So perfekt ist es natürlich nicht, denn aus der einstmals sehr ehrenwerten Idee ist Mode geworden. So gilt es inzwischen in größeren Städten als „unschick“ seinen Glauben offen zur Schau zu tragen. Man gilt als besonders vornehm, wenn man sich nicht anmerken lässt, wen man nun verehrt. Eine große Ausnahme bildet hier allerdings die Verurteilung der dunklen Götter/Dämonen. Hier wird lautstark verkündet, daß man der tiefen Versuchung nicht erliegt und es wird sehr gerne über die willensschwachen Nachbarn aus Kartan gelästert, die sich der Versuchung hingeben. Bekehrungsversuche gelten als unschön, wenn sie dazu dienen sollen, von einer Lichtgottheit zu einer anderen zu wechseln. Lichtgötter sind Lichtgötter und an welchen von diesen jemand glaubt ist Privatsache und wird nicht in Frage gestellt.

Eine weitere Möglichkeit Götter zu verehren sind die Tempel. Das Konzept eines Gottesdienstes, an dem viele Personen einem Gott gleichzeitig huldigen ist in Aurinia jedoch gänzlich unbekannt.

Die Sonderrolle Paranas

Spätestens nach Errichtung des Schildes ist es unbestritten, daß Parana eine Sonderrolle im Leben der Menschen einnimmt. Parana wurde seitdem mit Abstand zur Hauptgottheit der meisten Aurianer. Auch die, die Parana nicht als ihre Hauptgöttin sehen, sind von großer Dankbarkeit erfüllt. Obwohl das Konzept von Feiertagen in der Vergangenheit fast keine Rolle gespielt hat, wurde der Paranatag eingeführt. Dies geschah jedoch nicht auf Anlaß der damaligen Königin sondern durch Initiative der Bürger, die beschlossen haben an einem Tag des Jahres (der 12. Tag im Mond Rabe) alle Arbeit ruhen zu lassen. Dies wurde dann auch von der Regierung anerkannt und ist derzeit der einzige offizielle Feiertag Aurinias. Ein Kind, das am Paranatag geboren wird gilt als besonders sanftmütig und intelligent. Es geht die Legende, daß am Paranatag um Mitternacht, wenn man sich direkt an die Grenze Aurinias begibt man für ca. 10 Sekunden eine dunkelblaue Kuppel um ganz Aurinia leuchten sehen kann, Bestätigungen gibt es hierfür jedoch nicht. Auch war seit man den Paranatag feiert an diesem Tag noch nie schlechtes Wetter (was auch an der Lage mitten im Sommer liegen könnte), was als besonders gutes Omen gilt (außerdem wird „schlechtes Wetter“ an diesem Tag ein klein wenig enger definiert als sonst, aber alle Bürger Aurinias werden davon überzeugt sein). Zur weiteren Sonderrolle siehe Die schwierigste Frage im Leben eines Elternteils weiter unten.

Tempel

Tempel gleichen in Aurinia eher großen, architektonisch beeindruckenden Freizeitparks. Man trifft sich dort zum Ausgleich von der Arbeit, die Betätigungen dort haben jedoch etwas mit der Aufgabe des Gottes zu tun. So wird im Artan-Tempel von den Priestern z.B. Bogenschießunterricht gegeben oder die Grundlagen der Gesetze werden vermittelt. Die Priester sind Lehrer und Freizeitgestalter aber auch Geschichtenerzähler. Wenn jedoch ihre Anwesenheit nicht erforderlich ist, so halten sie sich auch dezent im Hintergrund. Ein Priester ist auch auf der Straße nicht unbedingt als ein solcher zu erkennen, nur eine sehr kleine Tätowierung auf dem linken Schulterblatt welche das Symbol der Gottheit zeigt verrät den speziellen Beruf.

Die Tempel selbst sind äußerlich sehr unterschiedlich, sie haben nur gemeinsam, daß sie sehr imposant sind. Diese kleine Inkonsistenz zwischen dem subtilen Glauben auf der einen Seite und den sehr spektakulären Tempelfassaden scheint in Aurinia niemanden zu stören. Die großen Tempel haben gemeinsam, daß sie nicht einfach zu erreichen sind. Entweder sind sie hoch oben auf den Gipfeln der Berge oder im entlegenen Nordosten Aurinias der Tempel Paranas. Dieser hat Blickrichtung Kartan, so daß man immer an den Feind, der das große Leid über die Lande gebracht hat, erinnert wird.

Pilgerreisen zu den großen Tempeln stellen wiederum eine Sonderrolle im Glauben dar. Was bisher über den Glauben und dessen vornehme Zurückhaltung im Leben gesagt wurde darf hier getrost vergessen werden, denn bei dem Anblick eines der großen Tempeln auf den Gebirgsgipfeln kommt jeder Aurianer ins Schwärmen. Zum Teil in den Felsen hingehauene Säulenformationen dominieren das Äußere. Die Zahl „3“ spielt eine Sonderrolle, denn auf dieser beruht die religiöse Architektur. Es gibt dreieckige Fenster und Türen, es gibt drei Schachtelungen von Räumen (Außenraum, Innenraum und Kern), drei verschiedene Farben (je nach Gottheit) stechen ins Auge (aber keine einzige mehr). Kerzen in Pyramidenform (mit dreieckiger Grundseite) schmücken die Gänge. Doch wer nun glaubte im Innern eine höchst devote und feierlich ruhige Stimmung bei all dem Äußeren Prunk zu finden, der täuscht. Hier ist alles, was einem das Leben so angenehm wie möglich gestaltet. Gut duftende Bäder, Ruheräume in denen man von Priestern massiert wird, belebte Diskussionsrunden über Land und Leute sogar Spielerunden sind möglich. Auch hier ist das Konzept des Gottesdienstes unbekannt (siehe oben). Die Pilgerfahrt zu einem großen Tempel ist ein Familienereignis und von allen hochgeschätzt (besonders auch von den Kindern, die mit Angeboten zum Spielen nur so überhäuft werden). Zitat: „Gehen wir diese Woche zu dem Paranatempel? Da gibt es die große Wasserrutsche und ganz tolle Spielburgen.“

Die schwierigste Frage im Leben eines Elternteils

„Mama, warum hat uns die Parana eigentlich diesen Schild geschenkt?“

Die Mutter schaut erstaunt von ihrer Webarbeit auf und betrachtet ihre knapp vierjährige Tochter.

„Bitte? Was hast du gesagt, mein Kind?“

„Warum ist der Schild von der Parana da?“

„Der ist da, weil uns sonst die bösen Kartaner überfallen würden.“, sagt die Mutter im Bewußtsein, daß dies damit noch nicht beendet sein würde.

„Aber warum hat sie uns den gegeben?“

„Ich weiß es nicht genau. Ich glaube weil die Parana eine sehr nette Göttin ist und uns auch mag. Sie wollte nicht, daß es uns nicht mehr gibt.“

„Haben denn alle außer denen aus Kartan diesen Schild bekommen?“

„Nein.“

„Warum nicht? Sind die nicht so nett wie wir?“

„Doch natürlich sind die auch so nett. Aber die haben die Kartaner nicht angegriffen.“

„Bekommen denn alle, die von den Kartanern angegriffen wurden dann den Schild?“

Die Mutter seufzte. Jetzt wird es wirklich schwierig. Bekommen denn alle anderen diesen Schild? So genau wußte sie das auch nicht. Kartan hat auch andere Völker angegriffen aber wie die dagegen angekommen sind ist ihr unklar.

„Ich glaube nicht. Die anderen haben keinen Schild.“

„Aber warum nicht?“

„Ich weiß es nicht, mein Kind. Ich kann es dir leider nicht sagen.“

Damit war das Kind zwar vorerst zwar nicht zufrieden, doch irgendwann war das Thema dann beendet. Der Gedanke ging der Mutter jedoch noch lange Zeit im Kopf herum. Doch eine Antwort konnte auch ihr keiner geben. Eine Frage, die wohl niemals vollständig beantwortet werden kann:

Warum haben wir eigentlich von Parana diesen Schild geschenkt bekommen?

Wanderung zur „Festung der Magie“

(Quelle: Faebreghendil)

Elevan Ysasena befindet sich wie gewöhnlich in ihrem kleinen alchimiastischen Labor. Ihre zwei Gehilfen kümmern sich um die brodelnden Gefäße hinter ihm. Sie ist sich über ihren Verwendungszweck noch nicht ganz sicher, aber schließlich betreibt sie hier Forschung und viele ihrer Erkenntnisse in der Alchimie hat sie dem Zufall zu verdanken. Deshalb bemüht sie sich möglichst viele „Experimente“ gleichzeitig durchzuführen und sie abwechselnd zu beobachten während ihre Gehilfen sich um das Fortlaufen dieser kümmern. Ihre Arbeit erfüllt ihr Gemüt mit Zufriedenheit, aber ihr Labor ließ schon immer zu wünschen übrig. Warum konnte die „Fakultät des weltlichen Wissens“ es nicht endlich einsehen, daß ihre Arbeit so viel mehr Bedeutung hat als die paar mickrigen Goldstücke, die sie ihr jeden Zyklus zukommen lassen. Als sie weiter grübelt verschwindet die Welt um sie zunehmend in einem dunklen schwarz. Sie ist doch bei bester Gesundheit und sie hatte schließlich erst 300 Lebenszyklen (75 Jahre) durchschritten. Es kann nicht an ihrer Gesundheit liegen, daß ihre Wahrnehmung schwindet!

Magie ist das richtige Wort für das was ihr hier widerfährt und sie sollte mit ihrer Annahme recht behalten, weil kurz darauf die unverkennbare Gestalt von Torek DSNDNGU vor ihrem „geistigen Auge“ erscheint. „Ich habe von dir gehört Elevan Ysasena und hätte hier in der Kol'reka eine Aufgabe“. Sie hegte nicht gerade Sympathie für die übliche Form der Nachrichtenübermittlung des Magiers, aber sie ist ohne Zweifel sehr zweckmäßig. Vor allem störte sie die typischen Mängel. Erstens kann man nicht Antworten, weil man selbst nicht in der Lage ist über diese große Entfernung seine Antwort verlauten zu lassen und zweitens fassen sich die Magier möglichst kurz um die Zeit der „Verbindung“ voll auszunutzen. Vielleicht ist dieser Umstand gerade beabsichtigt um eine Diskussion zu vermeiden. Schon möglich das andere Magier diesen Umstand zu schätzen wissen, aber Torek DSNDNGU ist eigentlich bekannt für seine Offenheit gegenüber seinen „freien Bürgern“ wie er es häufig nennt und außerdem würde er sie nie zur Kol'reka (Festung der Magie) bitten, wenn dort nicht eine Aufgabe wartete, die von größerer Wichtigkeit als ihre jetzige ist und die ihren Fähigkeiten entsprach. Ihr bleiben also zwei Möglichkeiten um auf das Angebot DSNDNGUs zu reagieren. Erstens konnte sie seiner Bitte entsprechen und zweitens konnte sie ihm eine Nachricht zukommen lassen, die ihre Absage beinhaltet. Sie entscheidet sich für die erste Möglichkeit, verabschiedete sich von ihren fähigen Gehilfen, packt ihr privates „Vermögen“ ein und begibt sich auf dem Weg...

Nach der Karte steht sie hier vor dem höchsten Berg auf der Insel Faebreghendil - dem Ter'sa. Dort wo der Weg endet beginnt die Nos'ka'ef (Treppe ohne Ende) wie die Bewohner der Insel sie zu nennen pflegen. Sie kann wirklich kein Ende der Treppe erspähen, aber sie zweifelt nicht ein einziges Sekunde lang, daß sie ein Ende besitzt. Die Treppe gibt sich schon einer mysteriösen Erscheinung dar. Wenn die Informationen richtig sind, ließ Torek DSNDNGU sie in den Berg formen um den Wanderern den Aufstieg zur Kol'reka (Festung der Magie) zu erleichtern. Nach einer halben Stunde wußte sie dies schon zu schätzen. Die Treppe ist zwar „gewunden“ in den Berg geformt um sie abzuflachen, aber der Ter'sa besitzt eine höchst Ungewöhnliche Steilheit. Es dürfte wohl

unmöglich für einen normalen Menschen sein an einer anderen Stelle den Berg zu erklimmen. Die schroffe chaotische Anordnung der Felsformation stellt wohl ein zu großes Hindernis dar. Wenigstens ist die Treppe 20 The'nare (1 Meter) in den Fels gesenkt um die Wanderer vor einem Absturz zu schützen. Bei einem Blick über die Felsen, die zwischen ihr und dem Abgrund liegen, konnte sie viele der kleinen gastfreundlichen Dörfer erkennen, die ihr die letzten Tagen in der Hochebene zum Fuße des Ter'sa bewirtet hatten. Sie kann die Dorfbewohner gut leiden. Die Fakultäten ermöglichen jedem Bürger eine umfassende Bildung, deshalb war es ihr möglich während ihrer kurzen Aufenthalte in den Dörfern umfassende Diskussionen über Magie oder weltliche Dinge zu führen. Wissen ist der Weg zum Erfolg und zur Selbsterkennung! Sie kann heute immer noch nicht verstehen wie in anderen Kulturen sich viele der Untertanen mit so einem geringen Maß an Freiheit und Wissen zufrieden stellen können. Für sie wäre dies undenkbar. Wenn sie sich beeilen würde könnte sie bis zum späten Abend das Plateau des Ter'sa erreichen. Zuvor genehmigt sich Ysasena noch eine kleine Pause und nimmt gegen eine kleine Spende Speis und Trank bei einen der Rastplätze der Fakultät des Handels zu sich. Es gibt fünf oder sechs solcher Rastplätze, die leicht von Nos'ka'ef zu erreichen sind. Nur selten sieht man andere Menschen auf der Treppe, wenn man bedenkt das sie 330 Nare (6600 Meter) in die Höhe führt und sicher mehr als fünf mal so lang ist. Es hat keinen Zweck - sie setzte seinen Weg fort...

Das Plateau des Ter'sa liegt vor ihr. Der Aufstieg war sehr mühsam. Sie verachtete eigentlich körperliche Anstrengung jeglicher Art, aber ab und zu mußte man diese Unannehmlichkeiten auf sich nehmen und gibt es einen besseren Grund als Torek DSNDNGU einen Gefallen zu tun? Sicherlich gibt es einen besseren Grund auch wenn ihr momentan kein besserer einfällt. Sie läßt ihren Blick noch einmal über die sanfte Landschaft um die Arna'dro (Gewittersee) in der Mitte des Plateau des Ter'sa schweifen bevor sie ihren Weg 5 Nare (100 m) nach unten zum Plateau fortsetzt. Die Dämmerung war schon Nahe. Wenn sie nicht hier im freien übernachten wollte mußte sie ihren Weg zum Nächsten Dorf fortsetzen. Nur der Mond spendete noch ein wenig Licht als sie das kleine Dorf am Ufer der Arna'dro (Gewittersee) erreichte. Sie ist mehr als überrascht mit welcher Schnelligkeit sie die Arna'dro (Gewittersee) erreicht hat. Als sie das Dorf betritt begegnet ihr eine kleine Gruppe von Menschen. Es muß sich hier um die Dorfältesten und ihren Novizen handeln. Ysasena spricht die Gruppe an und die Dorfältesten bieten ihr die Übernachtung in einem der Gästezimmer der The'scoll an. Sie geht auf das Angebot ein und unterhält sich mit den Dorfältesten und den Novizen noch ein wenig über die Kunst der Alchimie. Die Gruppe nimmt die neuen Erkenntnisse dankbar auf bevor alle sich zur Ruhe begeben um Kraft für den nächsten Tag zu schöpfen. Die Nacht verläuft ruhig und erholsam. Das typische Schlafgelegenheit in Faebreghendil besteht aus einen festen Untergrund (meist Astracran). Auf der Pritsche wird ein dickeres Laken aus Fasern der Rasarplpflanze überspannt. Dieses Laken sorgt für einen weicheren Untergrund. Ist aber nicht so dick angefertigt, daß man in ihm versinkt sondern sorgt für „weiche“ Stabilität des Körpers. Die eigentlichen Decken sind ebenfalls mit getrockneten Resten der Rasarplpflanze gefüllt. Um so eine typische Übernachtungsmöglichkeit handelt es sich hier. Sie setzt sich auf die Pritsche und hüllt sich in die Decke ein. Es ist Zeit den Körper regenerieren zu lassen. Wie die Meisten auf Faebreghendil betrachtet sie den Schlaf als Zeitverschwendung.

Deshalb entwickelte man hier auf Faebreghendil eine andere Alternative - das Nar'sa. Hierbei handelt es sich um eine Art meditativen Zustand. Innerhalb kürzester Zeit fällt der Körper in Zustand der absoluter Bewegungslosigkeit. Es ist in diesem Zustand nicht möglich Schmerzen oder andere Einflüsse wahrzunehmen. Dafür umfaßt die Zeit der Regeneration nur drei Stunden. In gefährlichen Örtlichkeiten greifen man immer noch auf den Schlaf zurück, aber hier ist es nicht von Nöten. Sie befindet sich unter Freunden. Falls seltsamerweise doch etwas unerwartetes wie Feuer ihr Leben gefährden würde, würden die Bewohner sie mit der „Angesicht zu Angesicht Telepathie“ erwecken. Man vermutet das während des Nar'sa der Geist teilweise den Körper verläßt und nur wenn seine Zeit gekommen ist wieder zurückkehrt. Diese Phase dauert immer exakt 10457 Sekunden. Andere Zeitspannen sind trotz mehrerer Bemühungen nicht möglich. Sie entspannt ihren Körper konzentriert sich wenige Minuten mit einem Murmeln während ihre Wahrnehmung schwindet....

Es ist immer noch dunkel als sie aus dem Nar'sa erwacht. Solange sie sich erinnern kann durchschritt sie ihre Lebenszyklen mit dem Nar'sa, deshalb kann sie wie die Meisten auf Faebreghendil das wenige Licht der Sterne und des Mondes für ihre Wahrnehmung relativ gut gebrauchen, wenn es aber doch einmal zu dunkel wird sorgt sie für Licht in ihrem engsten Umkreis indem sie sich stark konzentriert und den Uzarkristall in ihrem Stab aktiviert. Hier oben auf dem Ter'sa ist ein solch anstrengendes Vorgehen nicht nötig. Das bläuliche Leuchten der Kol'reka (Festung der Magie) ist hier schon so intensiv, daß man die Konturen der näheren Objekte schon relativ gut unterscheiden kann. Sie ist nicht überrascht als sie Dorfbewohner auf den Wegen antrifft. Schließlich befindet sie sich hier in Faebreghendil der „Insel der Magie“ - ihrer Heimat. Sie verhandelt mit den Besitzern eines kleines Bootes und wird gegen eine kleine Gebühr zur Insel in der Mitte der Arna'dro (Gewittersee) gebracht. Arna'dro (Gewittersee) - jetzt wurde ihr der Name erst richtig bewußt. Das ständige Zucken der Blitze und der strömende Regen der hier anzutreffen ist erklärt diesen Namen mehr als für sie nötig gewesen wäre. Trotzdem ist hier kein Wind anzutreffen und die „ruhige“ See wird nur von dem andauernden Auftreffen der Regentropfen unterbrochen. Es ist eine seltsame Gegend hier um die Kol'reka (Festung der Magie) - selbst für Faebreghendil. Ohne die Hilfe ihrer Begleiter (einen Pärchen - sie konnte es an den identischen Ohrringen erkennen) wäre sie nie in der Lage gewesen das Boot zu bewegen. Für ein Boot braucht man mindestens zwei geistig Geschulte oder einen echten Magier, der über die entsprechenden Fähigkeiten verfügt. Ysasena beherrscht viele „niedere geistige Talente“ und gehörte somit zu den The'reka'nare. Jeder setzt sich in eine der spitz zulaufenden Enden des Bootes. Ihre Begleiter erklärten ihr den Weg um ihren Kräften sinnvoll mit der von Ysasena zu ergänzen. Ihre Hilfe wäre nicht nötig gewesen doch mit ihr konnte die Reise ein wenig beschleunigt werden. Langsam und nahezu geräuschlos beginnt das kleine Bot sich zielstrebig in Richtung der Insel zu gleiten während die Drei konzentriert das Boot steuern. Es wird noch einige Stunden zur Insel brauchen...

Faszinierend - das ist also die Insel inmitten der Arna'dro (Gewittersee) . Seltsam ist hier das Erscheinungsbild. Die Sonne schaut schon hinter dem See hervor und spendet mit ihrem ersten müden Lächeln ein wenig Licht. Trotzdem scheint hier die ganze Gegend von einem mystischen Blauton geprägt zu sein. Es sind noch einige Nare'sa bis sie die Kol'reka (Festung der Magie) erreichen

wird und trotzdem kann sie schon das mächtige Bollwerk in der Ferne sehen. Die hohen Mauern und die Form des Bauwerkes erkennen. Die Mauern bilden die Form eines Pentagramms. In Faebreghendil ist dies eine typische Form. Der gleichmäßige Stern ist ein besonderes magisches Symbol. Je nach Anwendung erhält er eine gewisse Anzahl von Ecken. Die fünf Ecken symbolisieren die fünf Fakultäten auf Faebreghendil - auch wenn eine bei einem magischen Unfall verschwunden ist, aber sie scheinen noch weiter zu existieren - nur nicht so wie es bei ihr der Fall ist. Sie verabschiedet sich von den Beiden und sieht noch ein wenig zu wie das Boot sich wieder (jetzt ein wenig langsamer) in Richtung zum gegenüberliegenden Ufer bewegt. Ysasena setzt ihre Wanderung fort. Nach ein paar Stunden der Wanderschaft durch die Insel erreicht sie die Gärten um die Kol'reka (Festung der Magie). Hunderte von Pflanzenkundlern unterstützten das Wachstum der Pflanzen und kümmern sich um ihr gedeihen. Ihr Erfolg ist nicht von der Hand zu weisen. Einige der Begabteren schaffen es sogar Früchte innerhalb eines Tages zum reifen zu bringen. Eines der wenigen „niederen geistigen Talente“ die Ysasena noch nicht beherrscht. Vielleicht sollte sie diese in ihr Studium einbinden. Sie wird darüber nachdenken. Ein wenig müde begibt sich Ysasena zum Tor in der Kol'reka (Festung der Magie)...

Die zwei großen Statuen (je eine zu seiner rechten und zu seiner linken) sind beeindruckend von ihrer Größe und ihrem Aussehen. Jede von ihnen erreicht eine stolze Höhe von einem Nare (20 m) und erreichen trotzdem nicht einmal die Hälfte der Gesamthöhe der Mauer. Es scheint sich hier um eine Art Golem zu handeln - komplett gefertigt aus Astracran - wie so vieles in Faebreghendil. Der Legende nach werden sie zum Leben erwachen um die Kol'reka zu verteidigen, wenn ihr Gefahr droht. An diese Legende kann sie nicht glauben. Ihre Größe würde ihnen eine Stärke verleihen, die einem Heer gleichzusetzen wäre. Solche Wesen dürften auch die Kräfte eines so bedeutenden Magiers wie DSNDNGU überschreiten. Das gewaltige Tor steht die ganze Zeit offen und wurde schon mehrere hundert Zyklen nicht mehr geschlossen. Das Tor besteht aus vier großen Dreiecken, die - einmal mit dem Schließmechanismus aktiviert - die komplette Öffnung ausfüllen werden. Die Öffnung selbst ist als kreisförmig zu bezeichnen. Momentan ist die Öffnung des unteren Teiles des Tores in den Mauern, die sich tief in die Erde begeben, versenkt. Über die entstandene Öffnung sind dicke Steinplatten gelegt - dünn im Vergleich zu der Stärke des eigentlichen Tores. Beim Schließen würden sie unter dem gewaltigen Druck der aufeinander drifteten Steinplatten sicherlich in Stücke gerissen. Aber momentan ermöglichen sie die mehr als ein halbes Nare breite Schlucht zu überwinden. Die Mauern sind überwuchert von einer Dornenpflanze. In Faebreghendil ist sie auch bekannt unter dem Namen He'tral und gehört zu der Gruppe der Glasfarne. Sie verleiht den Mauern eine anmutige Schönheit mit ihren blaugrünen Blättern und ihren gläsern glänzenden Stacheln und macht sie zu einer effektiven Abwehr gegen unerwünschte Eindringlinge. Ihre Stacheln wachsen sehr dicht aneinander und sind chaotisch angeordnet. Einige dieser Stacheln erreichen die Länge von 20 The'nare (1 m). Die Mauern sind gewaltig und vielleicht sogar ein wenig übertrieben. Die Kol'reka (Festung der Magie) verdiente ihren Namen zurecht!

Die wohl strukturierte Form des Umrisses geht in eine etwas chaotischere Anordnung im inneren über. Sie kann sehr gut die Gebäude unterscheiden, die mit dem Bau der Festung entstanden, und jener, die nachträglich erschaffen wurden. Sie befindet sich hier

in dem Wohnbezirk der Anlage. Die Formen der Gebäude mögen für einen Fremden mysteriös und instabil erscheinen, aber nicht für Ysasena. Viel zu lange kennt sie die einmalige Bauweise vieler Gebäude. Es gibt keine Richtlinien und genau so wurden sie gebaut. Um dem ganzen noch mehr Flexibilität in der Form zu verleihen hat man hier auf Faebreghendil es geschafft Die einzelnen Teile miteinander zu verschmelzen. Nach ein paar Nare konnte sie sogar einige Arbeiter beim Bau eines neuen Gebäudes beobachtet. Mit Stolz betrachtete sie die riesigen Astracranblöcke, die sich durch den Willen der Geist-Former in einmalige Gebilde begeben und dann von Trägern schwebend zu ihrem neuen Platz gebracht werden. Für Fremde mögen diese Arbeiter sich in Trance befinden - wobei sie hierbei gar nicht so falsch liegen würden - aber sie sind hellwach und sind nur sehr stark konzentriert, schließlich will man sich wieder einmal selbst übertreffen. Sie bedauert es das sie nicht noch ein wenig hier verweilen kann, aber ihr Weg endet noch nicht hier. Er endet im Zentrum der Anlage und bis dorthin dauert es noch eine kleine Weile...

Das ist also DSNDNGUs Turm. Bläulich und sehr chaotisch aufgebaut für ihren Geschmack, aber schließlich muß sie hier nicht wohnen. Während sie noch ein wenig grübelte, öffnet sich die Tür des Turmes und der leibhaftige Torek DSNDNGU tritt hervor.

„Seid gegrüßt! Wenn ich mich nicht irren sollte ist dein Name Ysasena und trägst den Titel Elean. Liege ich damit richtig?“

„Ja...wohl .. ehrenwerter Torek..“

„Ich glaube du mußt erst noch ein wenig in die Verhaltensregeln eingewiesen werden, aber sonst scheinst du mir eine brauchbare Gehilfin abzugeben. Ich nenne euch doch freie Bürger oder?“

„Sicher .. Torek DSNDNGU, aber auf was wollt ihr hinaus?“

„Würde ich den Begriff der freie Bürger benutzen, wenn ich auf untertäniges Gehabe anderer Herrscher wert legen würde? Ich finde es immer erstaunlich wie selbstsicher ihr vor jeder anderen Person auftrittet und bei mir dann eine Ausnahme macht. Nenn mich DSNDNGU wie jeder andere hier oben. Nachdem daß geklärt wäre möchte ich dir meinen Vorschlag unterbreiten oder willst du dich vorher noch ein wenig umsehen?“ . Als er diese Sätze ausspricht konnte er sich ein Grinsen nicht verkneifen.

„Nein, wenn es ihn.. dir recht wäre, würde ich den Vorschlag gerne hören. Um ganz ehrlich zu sein bin ich sehr gespannt auf die neue Aufgabe. Um noch einmal auf mein voriges Verhalten zurückzukommen. Es ist zwar allgemein bekannt, daß du sehr offen zu der Bevölkerung sein sollst, aber man sieht dich so selten außerhalb dieser Mauern. Ich glaube hier liegt das Problem. Die meisten wissen nicht wie ihr wirklich seit - zumindest nicht sicher.“ Sie lächelte.

„Ich muß dir leider recht geben. Als Torek erwartet man von mir stetigen Fortschritt in der Magie und ich muß zugeben, daß mir diese Aufgabe auch Freude bereitet, aber gerade diese Forschung verschlingt den Großteil meiner Zeit und ich kann während der Forschung nicht die Kol'reka verlassen. Du könntest dir eine Lösung für dieses Problem einfallen lassen. Hier entlang zum Forschungskomplex im Ophis.“

„Forschungskomplex? Ich glaube nicht das ich dir in der magischen Forschung besonders behilflich sein kann.“

„Der magische Forschungskomplex befindet sich im Machairas, der im Ophis beschäftigte sich mit Alchimie und war lange stillgelegt. Das letzte mal wurde von ihm unter Torek Shagor Gebrauch gemacht. Hier wären wir auch schon. Ich würde dir die Leitung dieser Anlage überlassen, wenn du möchtest. Ich glaube er dürfte ein wenig

größer sei als dein privates Labor und nach dem sie wieder vollkommen zum funktionieren gebracht wird, wird sie deine Forschungen enorm beschleunigen. Schau dich ein wenig um und gib mir deine Entscheidung morgen um die selbe Zeit bekannt - ich werde dann weiterarbeiten. Anders als viele anderen Herrscher verbringe ich meine Zeit nicht mit Goldmünzen zählen."

Am nächsten Tag...

„Wie hast du dich entschieden?“

„Ich nehme an.“

Der Kampf

(Quelle: Thar Scandhi)

(Erläuterungen des 1. Bucherers der Bibliothek von Port Maer: Der folgende Teil ist ein weiterer Auszug aus den veröffentlichten „Aufzeichnungen von Hauptmann Raikos“. Es ist natürlich vollkommen übertrieben dargestellt und jeder der etwas von der Kampfeskunst versteht wird sofort erkennen das es so gar nicht geschehen sein kann. Außerdem wurde außerordentlich viel Brutalität eingebaut wohl um die Leute zu beeindrucken und mehr zu verkaufen, was zumindest fragwürdig ist. Selbst wenn man bedenkt, daß seine Eltern von einer Räuberbande getötet wurde die, wie man später herausfand aus Orks bestanden, ist er doch niemals für Brutalität bekannt gewesen. Die Beschreibung der Orks zeigt auch ganz deutlich wie auf Klischees und Vorurteile zurückgegriffen wurde. Auch einige logische Schwächen sind erkennbar, aber die Leute lieben ja so geschmackloses Zeug)

.....Ohne die wenigen Biegungen und Verschlingelungen zu zählen verlief der Bach gerade, schwoll zu einem Fluß an, in den letzten Stunden hatte sich das Flußbecken um das dreifache vergrößert. Von Tierstimmen begleitet, war ich sicher schon viele Stunden gegangen, der letzte Proviant war aufgebracht. Die Sonne verwandelte sich in einen roten Feuerball, der den Himmel versenkte und zum Brennen brachte, die dritte Nacht stand bevor. Vögel erhoben sich unter ihrem Gekreische, flogen über die Baumkronen, der untergehenden Sonne entgegen, drehten dann ab, um sich am Fluß ein kühles Bad zu leisten. Auf meiner Haut loderten die Flammen des Himmels, spiegelten sich, wie sie es auch am Fluß taten, dessen Oberfläche so glatt wie Papier war. Die Schatten der Bäume verdeckten mich, ich blickte zurück zu dem Weg, den ich gekommen war, der Weg, der mich von der Hochebene herunter geführt hat, war schon längst verschwunden, nur noch düstere Erinnerungen blieben übrig. Langsam überzog die Dunkelheit das Land, ein letztes Aufflammen der Sonne brachte Feuer über die Wipfel der Bäume, doch ging dieses schnell aus, die Schwärze hatte gesiegt. Über den Kronen des Waldes konnte ich ein Licht erkennen, ein Lagerfeuer, etwa eine Stunde Marsch im dunkeln noch entfernt. Ein Jäger vielleicht, der mich an seinem Feuer wärmen läßt? Ich machte mich auf den Weg, verließ dabei die Flußebene und drang in den dichten Wald ein. Gefahrenrufe umgaben mich, schienen mich zu warnen oder zu jagen, daß wußte es nicht, doch war es mir unheimlich. Einige Zeit war schon vergangen, als ich den größten Teil der Strecke zum Lagerfeuer zurückgelegt hatte. Ich konnte die Ausmaße des Feuers erkennen, es war mindestens für 5 Leute bestimmt. Ich gebot mir selbst Vorsicht, denn man konnte ja nie wissen, ob die Wanderer feindlich mir gegenüber gesinnt waren. Im Schleichschritt näherte ich mich dem Lager, konnte langsam schon mehr erkennen, Gestalten groß und stämmig, möglicherweise Krieger, ich benützte jeden Schatten, jeden Baumstamm, jeden Strauch als Deckung, langsam wuchsen die

Personen an. Es waren vier, die am Lagerfeuer saßen, leider konnte ich nicht viel erkennen, da sie mit dem Rücken zu mir standen. Dann erhob sich jemand hinter dem Lagerfeuer, schritt auf die vier Gestalten zu, die sich heftig in einer mir fremden Sprache unterhielten. Als das Feuer sein Gesicht hell erleuchtete konnte ich es erkennen, ich blickte tief in seine Augen, rötlich schienen sie zu schimmern, Gefahr anzeigend, Gefahr, welche von ihm ausging, sein Körper war voll behaart, sein Gebiß von zwei großen Eckzähnen, die seitlich aus seinem Mund herausstanden, geschmückt. Ein Ork, auf der Seite trug er einen einfachen Säbel, ein zerrissenes Kettenhemd umschloß seine Brust, war mit Sicherheit eine Trophäe von einem Menschen, es stand fest, er war der Anführer der Orkbande. Schnell steckte ich meinen Daumen in den Mund, hielt ihn an hoch, um die Windrichtung zu eruieren, der Wind kam aus ihrer Richtung, ein Stein viel mir von Herzen. Leise zog ich mein Schwert, das Feuer reflektierte sich auf ihm, ich ging mehr in die Knie, hielt das Schwert flach über den Boden, zog dann mit meiner Linken einen Dolch aus einem Beingurt, der auf meinem rechten Oberschenkel befestigt war. In Schneckentempo schlich ich mich an, blickte von Zeit zu Zeit auf, um nach dem Rechten zu sehen. Der Anführer schlichtete den Streit, die vier Orks ziehen grummelnd von dannen, zwei von ihnen verzogen sich dabei in den Wald, das war meine Chance. Ich schlich leichtfüßig um das Lager herum, suchte nach den Zweien. Schon nach kurzer Zeit fand ich den Ersten, grimmig murmelnd hörte er mich nicht kommen. Ich blickte mich schnell um, der Zweite stand ein Stück weiter entfernt, beide den Säbel in ihren Händen, sie wurden auf Wache geschickt. Duckend näherte ich mich dem Ork, umschloß den Dolch fest, kaum ein Geräusch war zu vernehmen, als ich mich hinter ihm in voller Größe aufbaute, meine Hand glitt ihm sanft über die Schulter, der Dolch strich über seine Kehle, hinterließ einen tiefen Schnitt. Leise begann der entsetzte Ork zu röcheln, er drehte sich zu mir um, blickte mich fragend, fast von Unschuld gezeichnet, an. Dann fiel er auf die Knie, seine Hände versuchten das Blut zu stoppen, welches verdeckt vom Fell unsichtbar schien. Mit einem wimmernden Blick erstarrten seine Augen, sein Oberkörper kippte lautlos nach vorne, blieb liegen, ich machte mich zum nächsten Ork auf. Auch diesem näherte ich mich mit der gleichen Taktik, hob vom Boden ein dickes Stück Holz auf. Hinter dem Ork angekommen verharnte ich kurz, ich spürte Erregung in mir aufsteigen, spürte wie das Adrenalin von meinem Körper produziert wurde, sich in meiner Blutbahn verteilte. Ich stieß mein Schwert sanft in den Boden, nahm das Holz in die Rechte. Er drehte sich plötzlich zu mir, starrte mich kurz an, öffnete dann erschreckt sein Maul, um nach Hilfe zu schreien. Ich stieß das Holz in seinen Mund, die gerade entstehende Warnung verstummte, Blut rannte aus seinem Mund, seine Augen aufgerissen vor Schmerz, die Dolchschneide schnitt ohne Widerstand durch die Beinhöhlnensehnen, er knickte um, mit präziser Schnelligkeit rammte ich ihm den Dolch in sein Herz, seine Finger krallten

sich in den Boden, seine Glieder zuckten, ich lehnte mich auf den Griff, die Zuckungen verlangsamten sich, kamen schließlich zum Stillstand. Ich zog den Dolch aus seiner Brust, blickte dann Richtung Lagerfeuer, noch zwei Orks und ihr Anführer. Ich nahm mein Schwert in die Linke, den Dolch diesmal in die andere Hand, leicht wiegte ich den Dolch, er hatte das richtige Gewicht. Flink bewegte ich mich auf die anderen zu, betrat die Lichtung aber nicht. Ich beobachtete die Drei, der Anführer saß gemächlich am Feuer, die anderen Zwei waren wieder zueinander gerückt. Wiedermal schlich ich mich um das Feuer herum, den Schatten des Waldes ausnützend. Schließlich blieb ich wenige Meter vor den zwei Orks stehen, sie waren unaufmerksam, ich grinste dämonisch. Leise betrat ich die Lichtung, beschleunigte mein Tempo, ich holte mit der Rechten aus, zog durch. Der Dolch drehte sich mit enormer Geschwindigkeit um sich selbst, schien vom Gewicht her ausgeglichen zu sein, schnell näherte er sich einem der Orks, der Flug hinterließ ein schneidendes Geräusch erklingen. Die Spitze drang zärtlich unter dem Hinterkopf ein, bohrte sich tief in das Fleisch, zerstörte das Atemzentrum, ließ den Ork langsam ersticken. Ich war inzwischen im vollem Lauf dem anderen Ork näher gekommen, holte mit dem Schwert weit aus. Erschrocken über das japsen seines Kumpanen blickte drehte sich der Ork zu mir auf, seine Hand legte sich blitzschnell zu seinem Säbel, doch war es zu spät. Mein Schwert hinterließ einen tiefen Schnitt über seinen ganzen Oberkörper, der zweite Schlag holte ihn von seinen Beinen, der dritte bohrte sich in seine Brust, ich blickte zum Anführer. Dieser war bereits in Kampfstellungen gegangen und näherte sich mir mit vorsichtigem Schritt, seinen Säbel in der Hand. Das bedrohliche Funkeln seiner Augen war gegangen, nein, er blickte mich ängstlich an und doch sicher genug, um nicht gleich davonzulaufen. Mein Augen stachen ihn, ich holte zu meinem ersten Schwung aus

...was war das nur für ein Gefühl, ich wollte ihn, ich wollte den Ork bluten sehen, sanft lächelnd schnitt mein Schwert die Luft, prallte auf seinen Säbel, das Metall klirrte, doch er hielt stand. Ich nahm erneut Schwung, lies das Schwert eine Schleife beschreiben, es sauste auf seine Hüfte zu, noch einmal parierte er. Dann mit einem tierischen Grunzen, drückte er meine Klinge weg, ließ seinen Arm nach vor zucken, stach gegen meine Seite. Ich tänzelte zurück, das Schwert dabei abwehrend haltend, als ich genug weit entfernt war, musterte ich den Ork genauer, er war geübt mit dem Säbel, der Schrecken in den Augen war vergangen, statt dessen kam in ihm Sicherheit auf, die Sicherheit mich zu besiegen, sich rächen zu können, an die Morde seiner vier Untergebenen. Er schien auch meinen Körper entlang zu blicken, ich wirbelte mein Schwert im Kreis, grinste ihn grimmig an, warf das Schwert leicht in die Höhe, streckte meine rechte Hand aus, der Griff flog genau hinein, ich legte meine Finger um ihn, erdrückte ihn fast mit meiner Gewalt. Ich winkte ihm mit meiner Klinge zu, einladend, freundlich, er solle doch kommen und sterben. Er folgte meiner Einladung, ließ mit seltener

Einfallsllosigkeit seinen Säbel von oben auf meinen Kopf ziehen, ich hob mein Schwert abwehrend, wehrte seine Klinge ab, zog dann knapp die Waffe nach unten, schlug gegen seinen linken Oberschenkel. Er mußte unweigerlich mit seiner Klinge folgen, parierte den Schlag nur knapp, ich glitt mit der Klinge seinen Säbel entlang, seine Schwerthand als Ziel. Schnell versetzte er meiner Klinge einen Stoß, blickte ihr kurz nach, mein Fuß bohrte sich in seinen Magen, ließ ihn einen Schritt rückwärts tätigen. Ich setzte nach, mein Schwert wirbelte nach rechts, zog in die Mitte, sein Säbel schützte seinen Körper, ich wirbelte herum, ging dabei in die Knie, seine Waffe sauste rücklings gegen meinen ihm abgedrehten Körper, ich ahnte die Bewegung voraus, riß die Hand über meinem Kopf nach hinten, parierte, nahm dann den Schwung mit, drehte mich ganz um meinem Körper, die Klinge schnitt durch seinen rechten Oberschenkel, sein Säbel war zu spät da, eine tiefe Wunde blieb übrig, Blut quoll hervor, verklebte sein Fell, er schrie laut auf, sprang dann unter Schmerzen einen Schritt zurück. Ich vollende die Bewegung geschmeidig, ließ das Schwert noch einmal herum wirbeln, hielt es ihm dann entgegen. Er funkelte mich wütend, aber auch überrascht an, ich senkte mein Schwert, ging langsam auf ihn zu, förderte ihn heraus. Wütend holte er mit seinen Säbel aus, zog ihn hinter seiner Hüfte hervor, mit hoher Geschwindigkeit bewegte es sich auf meinen ungeschützten Körper zu. Ich legte beide Hände um den Griff, hob kurz das Schwert an, es vibrierte unter der Wucht der anderen Klinge, mein Handgelenk schmerzte leicht. Ich senkte das Schwert zur linken Seite traf dabei seine linke Hand, der Daumen flog abgetrennt zu Boden, der Rest blutete stark, ich blickte siegreich zu dem Ork. Er riß sein Maul auf, seine Augen quollen dabei fast heraus, sein Unterkiefer bebte, die Eckzähne sahen bedrohlich lange aus, ein Schrei aus Wut und Schmerz durchdrang die Nacht, alles um uns herum verstummte plötzlich. Noch im gleichen Moment wuchtete er seinen Säbel von der Seite gegen meinen Körper, schnell reagierend zog ich mein Schwert in die Richtung des Säbels, doch war ich darauf nicht gefaßt. Das Handgelenk schmerzte als die Klängen aufeinander prallten, meine Hand bog sich nach hinten, die Finger öffneten sich, das Schwert flog wirbelnd davon, landete knapp vor dem Waldrand. Ich blickte erschrocken und entsetzt dem Ork ins Gesicht, hinter dem Schmerz verzogenen Gesichtsmuskeln verbarg sich ein Lächeln, grimmig du gefährlich. Er ahnte meine Absicht voraus, schnitt den Weg zu meine Schwert ab, ich stolperte einige Schritte zurück, drehte mich um, begann zu laufen. Immer schneller werdend lief ich zu einem toten Ork, er blickte mich überrascht an, folgte mir erst langsam, aber sein Tempo erhöhte sich, Blut tropfte von seiner Hand auf die Wiese, hinterließ eine lange Spur. Ich ließ mich vor einem der Orks fallen, kroch wenige Schritte zu dem Leichnam legte meine Finger um den Dolch, versuchte ihn mit aller Gewalt herauszuziehen. Der Anführer humpelte mir entgegen, schien dann plötzlich seine Verletzung am Oberschenkel zu vergessen, stürmte auf mich zu, er hob

seinen Säbel bedrohlich . Ich stemmte mich gegen den toten Kopf, der Dolch rührte sich, glitt langsam aus der tiefen Wunde, dann abrupt. Ich fiel nach hinten, blickte schnell meinem Tod entgegen, richtete mich hektisch auf, zielte auf den Hals, meine Hand zitterte leicht, ich holte aus, zog durch. Der Dolch hinterließ ein Surren in der Luft, seine Klinge reflektierte das Mondlicht, ließ es kurz auf mein Gesicht scheinen, der Ork riß seine Augen erschrocken auf, doch es war zu spät, die Klinge zerschnitt die Haut, dring in das Gewebe vor, blieb tief in seinem rechten Oberschenkel stecken. Seine Bewegung stockte, der Fuß gab unter seinem Gewicht nach, knickte zusammen, er flog nach vorne, bedrohlich nahe von mir. Sein Körper prallte auf die Wiese, die Klinge, fest umfaßt mit seinen Fingern, sauste durch die Luft, er blickte zu mir, versuchte seinen Hand zu lenken, ich versuchte zu fliehen, weg zu kriechen, doch hatte ich keine Zeit mehr, die Klinge fuhr zwischen meinen Beinen in den Boden, bedrohlich nahe meinem Gesäß. Ich krabbelte wenige Schritte zurück, stieß mich vom Boden auf, lief zu meinem Schwert, hob es hastig auf, drehte mich dem Feind zu. Der Ork versuchte aufzustehen, doch jeder seiner Versuche endete kläglich, ich hatte seine Füße außer Gefecht gesetzt. Ich atmete tief durch, mußte mich von dem Schrecken erholen, ich hatte seine Zähigkeit unterschätzt. Langsam schritt ich auf ihn zu, ich hatte von ihm gelernt Vorsicht walten zu lassen, er drehte sein Kopf mir entgegen, er sah seinen Todesengel, und doch, noch in so einer Situation, war sein Blick des Sieges sicher. Er öffnete seinen Mund, hauchte mir wenige Worte entgegen, er lächelte selig, ich blieb über ihm stehen, drückte mit meinem Fuß seine Schwerthand nach unten, hob dann mein Schwert, er versuchte nochmals aufzustehen, doch er versagte schon beim Ansatz, ich ließ mein Schwert mit voller Wucht auf seinen Arm niederfahren. Die Klinge spaltete seine Haut, teilte das Fleisch in zwei, durchbrach den Knochen, trennte ihm die Hand ab, er schrie sich seine Seele heraus, falls der Ork jemals eine hatte. Ich drehte mich dem Rest seines Körpers zu, drückte gewaltsam seinen Rücken gegen das Gras, erneut hob ich das Schwert, ließ es hinter meinem Kopf nach unten hängen, zog dann voll durch, das Metall bohrte sich in sein Fleisch, zerstörte Zelle für Zelle, spaltete sein Skelett, zerstörte das Rückenmark, schnitt sich in die Luftröhre, teilte die Blutgefäße mit erschreckender Schnelligkeit, fuhr dann in den Boden ein. Ich zog das Schwert zu mir, es war mit Erde und Blut überzogen, der Boden nährte sich langsam mit Blut, zog es in sich auf, doch war es zuviel, so daß sich eine große Blutlacke bildete. Ich blickte den Ork mit Grauen an, sein Kopf lag wenige Finger von seinem Körper entfernt, sein Schrei verstummt, Stille umgab mich, der Wald verurteilte meine brutale Tat. Ich drehte mich ab, ging langsam zum Lagerfeuer, setzte mich davor hin, ließ das Schwert fallen, legte meinen Kopf in meine Hände, verschmierte das fremde Blut auf meinen Gesicht, saß fassungslos da.....

Ysatinga-Hausregeln

Auf Ysatina geltende Abweichungen und abweichende Interpretationen der allgemeinen Spielregel

Realismusregel:

Für alle Reiche mit Ausnahme der neu bzw. wie der neu bespielten gilt die Realismusregel nach X9 der allgemeinen Spielregel auf folgende Weise:

1. Alle Rüstorte haben entweder den fünffachen Preis und Bauwert wie in der Spielregel angegeben, oder die fünffache Bauzeit bei normalem Preis und Bauwert! Das gilt nur für Rüstorte, Garnisonen, Tempel und Kanäle, aber nicht für Wälle, Straßen, und Brücken.
2. Alle Landheere haben 2 zusätzliche Bewegungspunkte innerhalb des eigenen Reichsgebiets, alle Flotten +2 innerhalb des Sichtbereichs und +3 innerhalb eines 2 Kleinfelder breiten Streifens um das eigene Reichsgebiet. Ein Bewegungspunkt entspricht einem Kleinfeld Reichweite in Tiefland oder Hochland oder der Überwindung einer Höhenstufe.
3. Krieger und Reiter erhalten 20%, Schiffe und anderes Gerät 12% Unterhalt *pro Rüsttermin!*

Zugbefehle:

Die Zugbefehle sind für alle Einheiten, auch Spione und REPs, tabellarisch anzugeben. Andere Formate werden nicht ausgewertet. Alle Besonderheiten der Einheiten, die für die Auswertung wichtig sind, alle langandauernden Aktionen mit ihrem Fortschritt und alle Ladungen von Einheiten, egal ob in Gold, in Kriegern oder Waren, sind in jedem Spielzug in Kurzform mitzuführen! Es existieren keine Formblätter für Spielzüge.

Spielrhythmus:

Ysatinga wird alle zwei Monate ausgewertet. In einem Spielzug kann also für zwei Monde gezogen werden. Dabei gelten für den ersten Mond (Vorzug) gegenüber dem zweiten Mond (Hauptzug) folgende Einschränkungen:

2. Einheiten dürfen im Vorzug nicht so ziehen, daß sie neuen Sichtbereich erhalten würden.
2. Angriffe und Eroberungen beendet den gesamten Zugbefehl eines Heeres für bei dem Monde..

Kampf:

Die erweiterte Taktikregel wird auf Ysatinga zur Zeit nicht berücksichtigt.

Magie:

Es gilt die Zusatzregel "Magie auf Myra", Dritte Ausgabe vom 15.09.1998.

Forschung:

Für Reiche, die regelmäßig neue Techniken erforschen oder Alchemiegüter produzieren, gilt die Zusatzregel für Forschung und Alchemieproduktion. Die Einschätzung, wann diese Regel auf ein Reich anzuwenden ist, nimmt der SL vor.

Spione:

Spione ziehen unbegrenzt innerhalb des eigenen Reichsgebiets, wenn sie dazu keine offene Wasseroberfläche überqueren müssen, ansonsten 5 KF pro Mond. Spione sind außerhalb des eigenen Sichtbereichs ineffektiv.

Konten:

Es gibt es auf Ysatinga keine Geldkonten bei irgendwelchen Banken. Alles Gold, das ein Reich verlassen oder eine Wasserfläche überqueren soll, muß transportiert werden!

Einnahmen und Rüstungen:

Einnahmenabrechnung, Unterhaltsabrechnung und Rüstung sind in jeweils demselben Spielzug durchzuführen! Rüstgüter müssen ein halbes Jahr im voraus bestellt werden. Das gleiche gilt für Güter, die nach der Regel für Alchemieproduktion gerüstet werden. Die Laborkapazitäten, die für Forschung bzw. Produktion im folgenden halben Jahr investiert werden, sind anzugeben, und ebenso die Güter, die produziert, und die Erfindungen, die erforscht werden sollen. Die GSKosten von Alchemiegütern zählen nicht gegen die Rüstkapazität von Rüstorten.

Geschwindigkeitsbeschränkung:

Keine Einheit außer einer durch Magie beschleunigten Einzelperson bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von mehr als 10 KF pro Mond. Einheiten, die rechnerisch schneller ziehen könnten, ziehen mit 10 KF pro Mond. Der Grund für die Beschleunigung (Magie, Technik, externe Einflüsse) spielt dabei keine Rolle..

Zeitrechnung

Auf Ysatinga werden verbindlich die Monatsnamen nach den Tieren der Götter benutzt. Diese sollen von Spielern auch in ihren Spielzügen benutzt werden. Die offiziellen

Spielzugnummern sind immer im Spielzug zu benutzen.

