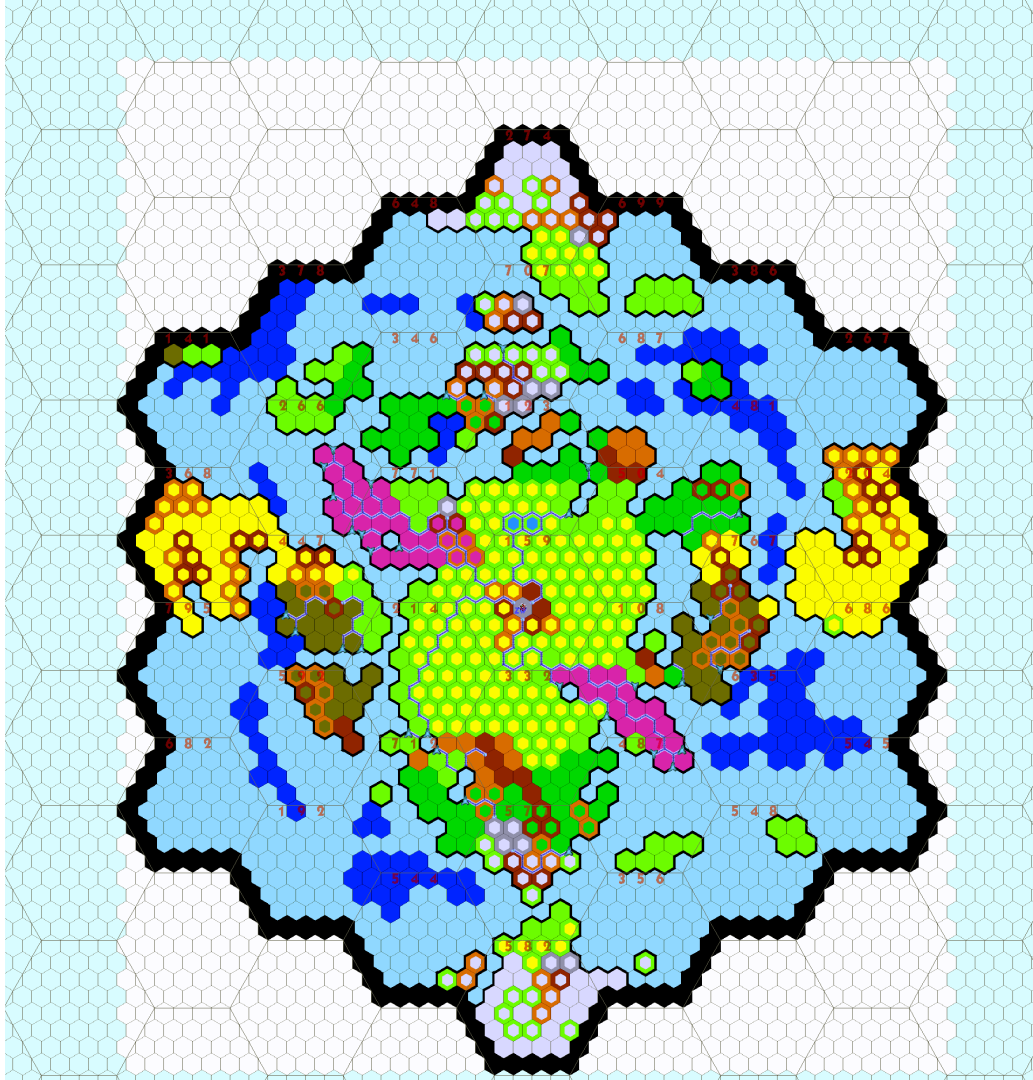


+ZHAKETIA+



Nr. 15

im Jaguarmond des Jahres 424 n.P.

Frühjahr im Jahr der Adler

+ Z H A K E T I A +

Frühling im Jahr der Adler – 424 n.P.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Ereignisse auf Zhaketia bis zum Jaguarmond 424 n.P.	3
Einige allgemeine Informationen	4
Mitteilungen	5
Segmentsüberblicke	
Nykerien	7
Cyrianor	8
Karnikon	10
Treffen und Interaktives	
Treffen in Dortmund	21
Rollenspieler gesucht	22
Tübinger Myratreffen 2004	23
Einladung zur Mitgliedsversammlung des VFM e. V.	24
Die Geschichte Zhaketias	
Zhaketia zur Zeit Mythors	25
Zhaketia, historische Daten aus den Mythor- Romanen	28
Zhaketia, historische Daten aus Kulturberichten	29
Die Geschichte Myras	31
Aufruf Geschichtswettbewerb	35
Kulturberichte	
Über das Rechts- und Gerichtswesen in Scariza.....	36
Das Ungeheuer in Zalboku	38
Träume? - Visionen?	40
Die Ankunft des Schwammes	45
Beschreibung von Mitlahaumoc	48
Szenen aus Manrastor	49
Naraner Bote	50
In Seekerit angekommen	51

Impressum: Der Bote von Zhaketia ist ein internes Organ des Vereins der Freunde Myras eV. für die Teilnehmer an der Simulation Welt der Waben (WdW), Segment Zhaketia und wird nicht separat verkauft. Verantwortlich für den Inhalt sind die einzelnen Autoren. Der Bote wird herausgegeben von Gerrit Wehmschulte, G.- Heinemann- Str. 81, 48429 Rheine, email: zhaketia@myra.de im August 2003. Alle Rechte der nichtkommerziellen Veröffentlichung liegen beim Verein der Freunde Myras eV..

+ Z H A K E T I A +

Ereignisse bis zum Jaguarmond 424 n.P.

Ganz Zhaketia

Am Ende des Jahres der Gestirne trat der Planet Myra durch den Schweif eines Kometen. Wundersame kosmische Materie verband sich mit unserer Welt und mächtige Gestalten, die man seit Pondaron nicht gesehen hat, wandeln wieder auf unserem Segment. Und nicht nur auf unserem Segment, von Wunderwirkern wird von Nykerien, Karnicon und Cyrianor berichtet.

Dieses Jahr soll das Jahr der Adler sein. Da Dondra auf Zhaketia nur wenige Verehrer hat mag das vielleicht niemanden interessieren. Doch verschwand nicht unlängst ein heiliges Artefakt aus dem Dondratempel Scarizas? Wurde es den Händen der Unwürdigen entrissen oder wollen Unwürdige damit Schindluder treiben? Die Augen der Adler jedenfalls sind scharf.

Lyrland, Wahnhall und Hoffnungsinseln

In Wahnhall dauert der Konflikt zwischen den Kobolden und den Nebcatlan an. Wieder agierten schauerliche Kreaturen auf Seite der Kobolde, die selber mit einem Körpermaß von weniger als einer Handspanne natürlich kaum zum Krieg geeignet sind. Hinzu kam eine große Schleimkreatur welche die Schatzkammer der Nebcatlan fast vollständig ausfüllte. Und diesmal verschwand eine Statuette des Delfingottes aus einem Heiligtum des Mannanaun.

Erste Kontakte zu Cyrianor wurden vom Bund der Handelsstädte geknüpft, dessen Kundschafter entdeckten eine Insel vor der Küste des Segmentes, die von der Handelsstadt Uba beherrscht wird.

Einhorninsel und Quin

Schwere Kämpfe erschütterten die Einhorninsel. Die Totenkopfinvasoren hatten ihre Heere in zwei Gruppen geteilt, die zugleich die Stadt Rastorhafen an der Ophisküste und die Stadt Telan, welche den weiteren Zugang ins Innere des Reiches Caranar blockiert angriffen. Doch die Angreifer scheiterten, denn die Heere Caranars sind gigantisch, beide Orte wurden und werden von Tausenden Kämpfern verteidigt und selbst nach heftigen Gefechten mit vielen Opfern scheinen die Heere kaum geschrumpft zu sein. Um beide Städte wurde ein dichter Belagerungsring gezogen, die Kämpfe sind noch lange nicht entschieden oder beendet. Derweil zieht Caranar entlang sicherer Stellungen Wälle hoch. Will das Imperium sich aus den Kämpfen zurückziehen?

Inseln des Lychnos und Cradt

In Scariza mehren sich mysteriöse Vorkommnisse. Eine Metallschatullen, ein Rinderherz, Citrin und einige weitere Dinge wurden gestohlen. Nach Gerüchten

über einen Dämonistenzirkel im vergangenen Jahr sind mehr und mehr Einwohner der Handelsstadt beunruhigt und erwarten Aufklärung. Die Invasionsheere von Golgoveras in Skadjera wurden vernichtet. Die zuvor gelähmten Brods wurden erschlagen, die Wergolelite auf ihren Dragols wurde durch Magie vom Himmel geholt.

Bitterwolfinsel

Im Phialae der Bitterwolfinsel gingen Kundschafter im Nebel verloren und wurden Handelsschiffe von Seebeben weit vom Kurs abgebracht.

Schneefalkeninsel und Eislande

Nur Träume beunruhigen Shanodar Balinor in Manrastor.

Derweil bemerkten Seeleute aus Naran- Torr ungewöhnliches, ein einzigartiges Naturphänomen oder gar noch mehr? Auf halbem Weg zwischen Scheefalken- und Bitterwolfinsel sahen sie am vierten des Drachenmondes einen gewaltiger Bogen aus Schwärze wohl 10° des Horizontes bedecken. Nach und nach hellte sich ab dem frühen Nachmittag die Schwärze auf, so dass der Bogen allmählich unsichtbar wurde. Mit dem Einsetzen der Dämmerung wandelte sich der Bogen zu einem Halbkreis aus Licht, durch den die scharfäugigen Seeleute lange nach Mitternacht eine ferne Sonne untergehen sahen.

Einige allgemeine Informationen:

Myra im Netz

Myraforum: <http://myraforum.de.vu>

Myrachat: <http://myrachat.de.vu>

Myra: <http://www.myra.de> und <http://www.projektmyra.de>

Abgabetermin

Für die Monde von Eule und Jaguar ist der 22. August 2004. Wie immer werde ich eure Züge auch später annehmen, nur werde ich dann Ereignisse, die schon ausgewertete Nachbarn betreffen nicht mehr berücksichtigen.

Mitteilungen

Kunde von Karnicon:

Traurig bin ich dieser Tage, denn der See zeigt Schmerz und Leid! Schau ich hinein, so seh ich untotes Gebein sie tragen und heben ein junges Leben empor. Sie schwammen auf längst versunkenem Holz zuvor. Die knochige Hand hebt schützend und sanft das ledrige Ei. So Meile um Meile die Toten ziehn, passieren das Tor hinauf zu den Dreien! Wo sie einst geboren und wütend gerungen, da soll sich das junge Leben befreien. Soll schlüpfen aus Schale wo der Vater geboren, an befleckter Stelle zum neuen Herrscher erkoren.

Liebe Getreuen,

Fremde sind in Golgoveras angelandet und verbreiten die Mar eines Goldenen Landes, an dem Ihr angeblich ein Leben in Reichtum verbringen könnt. Dabei handelt es sich um Kopfjäger von Sklavenhändlern, die bezahlt werden für die Anwerbung gutgläubiger Menschen. Fraglich finde ich dabei nur, wie sie Erfolg haben bei Menschen, denen es doch im Grunde gut geht, denn niemand muss in Golgoveras hungern oder sich sorgen um seine Sicherheit machen. Und genau diese Sicherheit wird die Regierung weiterhin seinen Bürgern bieten, indem wir diese Sklavenhändler aufsuchen und inhaftieren werden. Jegliche Unterstützung dieser Kriminellen wird ebenfalls verfolgt. Hingegen werden Informationen, die zur Ergreifung dieser Subjekte führen, großzügig belohnt, daher rate ich jedem Freunde unseres gemeinsamen Reiches, mit den örtlichen Vertretern der Regierung zusammenzuarbeiten. Dies dient Eurem Schutze und dem Eurer Familien und Freunde. Verscherbelt diese Leben nicht für nichts, schlimmer für Sklaverei.

Des Weiteren suchen wir das Gespräch mit den Missionaren und Anhängern des Xnum. Jeder, der den örtlichen Verwaltern Neuigkeiten dieser interessanten Finstergottheit liefern kann, bekommt die Anerkennung und Entlohnung, die ihm gebührt.

Im Namen O`Seth
Sein Hohepriester

Höret!

Oh höret ihr Wesen Myras, die Zeit wird kommen! Die Sterne verkünden seine Geburt, dies ist der Augenblick in dem er die Welt betritt. Aus den Tiefen des Meeres zu den Höhen der Berge, wo sie schlüpfen wird im Tempel ihres Vaters. Es ist wie ein Spiegel, ein Apfel und ein Küken. Der Weg des Letzten Gottes führt über die Meere Myras und niemand kann ihn aufhalten, der es nicht versucht.

Oh höret ihr Wesen Myras, das Jahr der Götter wird kommen! Der Göttervater wird fallen, der Gebannte wird das Knie beugen, das Gleichgewicht wird wanken, die Feuerzwillinge werden verlöschen, der Schlangengott wird seine Macht einbüßen, der Donnerer wird ernüchtert werden, das Urböse wird ihr Gewissen finden, die Erdmutter wird verdorren, dem Nekromantengott wird ein

Kind geboren.

Oh höret ihr Wesen Myras, Chela ist nah! Die Flotte vor dem Tor nach Innen, der Dämon aus der Tiefe zum Schutz, das Ei in der Grotte wird abgeholt, Piraten die im Weg sind, in alle Winde verweht, drei Tempel der Finsternis wenn die Geburt endlich naht, ein Land aus Eis als Schule gedacht, eine verlorene Insel den Aufstieg sieht. Die Macht der Schildkröte wird erwachen! Die Zeit ist nah!

BOTSCHAFT an alle Hohepriester des Adlergottes

-via Tempel-

Es ist an der Zeit, daß der VATER DER ADLER seine Stimme wieder erhebt über Myra. DER DONNERER spricht, und es wird mehr als ein Grollen sein, was die Feinde seiner Gläubigen zu hören bekommen - und es wird mehr als nur Donner sein, was die Feinde unserer Religion erleben werden!

Der RIESE DER GÖTTER wird alle Feinde unserer Religion unter seinen Füßen zerstampfen. Der GOTT DER SCHMIEDE wird Euch die Waffen geben, die Ihr gegen seine Feinde braucht und er wird Euch die Ziele weisen, auf die Ihr sie richten sollt! Und sein Hammer wird niederfahren auf alle, die sein Gebot nicht achten!

ER wird seine Schwingen erheben und sich in den Himmel über Myra schwingen um keinen einzigen Verstoß mehr zu übersehen. Eure Aufgabe ist es, jeden einzelnen Feind des ADLERGOTTES zu benennen, und ER wird dafür sorgen, das kein einziger von ihnen bis zum Ende des JAHR DES ADLERS überlebt. Und das JAHR DES ADLERS wird kommen, noch bevor der Rabe zum fünften Mal gekrächt hat.

Der BÄRENGOTT wird seine Feinde mit seinen Pranken zerfetzen, und er wird erkennen, welches die seinen sind, und wer sich von einem anderen verführen ließ, durch Angst oder überredung. Wer ein Herz flutterhaft wie die Taube hat und den BÄRENGOTT verläßt, wird wie die Taube selbst zum Futter werden.

GODH wird Eisstürme senden gegen seine Feinde im Machairas wie im Thysias. BESON wird Chaos senden in die Reihen seiner Feinde im Wasser wie an Land. THRAN'KOS wird die Schlange bändigen, die er an seiner Brust nährte. DONDRA wird sich besinnen, wer früher schon seinem Feinde diente. Wer für den Verbannten ist, wird sterben. Wer wie der Verbannte ist, auch.

An Euch ist es, die Stimme des Donnerers über ganz Myra erschallen zu lassen. Verkündet sein Wort in den Tempeln. Donnert seine Botschaft in die Paläste. Ruft sein Wort zu den Adlern auf den Bergen. Brüllt seine Botschaft zu den Bären in den Wäldern. Und verkündet sein Wort den Boten der Länder und Kontinente... Ein Konzert Eurer Stimmen soll erschallen und die Feinde unserer Religion zittern machen. Alle werden es erfahren:

D O N D R A ist wieder: der GOTT DES KRIEGES

An die Priesterschaft von Hrazz'dursa

Wir wissen nicht ganz wie wir die Hinrichtung unserer Missionare deuten sollen. Von den anderen Reichen sind wir nichts anderes gewohnt, doch bei Glaubensbrüdern sind wir sowas nicht gewohnt. Es mag sein das wir unteschiedliche Richtungen im Glauben eingeschlagen haben, doch unser Gott ist der derselbe. Auf jeden Fall wird dies Folgen für Hrazz'dursa haben.

Shanodar Balinor

Hoher Priester des Ygorl

Führer des Volkes und Bewahrer der Traditionen von Manrastor

Segmentsüberblicke

Ereignisse in Nykerien bis zum Wolfsmond des Jahres 423 nach Pondaron,

aufgezeichnet von Garthand von Nykerien, Hüter über die erwachten Lande.

Das erste zarte Grün bricht in den Ebenen Nykeriens aus dem Boden, die nicht vom immergrünen Dschungel bestanden sind. Ein herrlicher Anblick, ist es doch der erste Frühlingshauch, der das neue Jahr ankündigt. Das Jahr der Gestirne neigt sich dem Ende zu und ich blicke gespannt in die Zukunft. Noch hat das Orakel nicht gesprochen. Wird es heißen Tod und Verderben, Blüte und Licht? Welcher Gott wird besonders in den Zeitenlauf eingreifen? Noch kann es keiner sagen, denn keine Prophezeiung ward kundgetan.

Das Frühlingserwachen stellt an vielen Orten den Kontakt

zwischen den neuen Reichen des Kontinentes her. Von der Silbersee bis in die Einöden des Machairas, überall begegnen sich Kreaturen, die sich bislang nur aus den Berichten der Reisenden kannten. Es erstaunt und erfreut mich, wie friedlich das zuging. Aber andererseits kam der Friede nur durch den Rückzug und die teilweise Unentschlossenheit einiger Heerführer zustande, sodass ich im neuen Jahr mit Blutvergießen rechnen muss.

Aber lassen wir den Blick schweifen, vom Machairas bis zur Silbersee:

Kamank und das Wagnvolk liefern sich einen interessanten

Tanz. Beide scheinen einander zwar nicht wehtun zu wollen, aber gönnen dem jeweilig anderen keinen Fußbreit Land. Truppen kreisen umeinander, Land wechselt teilweise im Wochenrhythmus den Besitzer - ein Wunder, dass die Steuereintreiber noch wissen, in welche Stadt sie zum Abliefern ihrer Einnahmen kommen müssen.

In den Bergen um Westan geht alles ruhig seinen Gang. Der Streit mit den Rittern des Tamithon scheint beigelegt, deren Truppen ziehen sich in ihr Kernland zurück. Auf der anderen Seite der Berge, um den Tempel der Medaya, kommt es zu mehreren Begegnungen zwischen allerlei Reichen. Ritter des Tamithon, Tarasans Truppen, Nykor, ja sogar Westan mischen alle in einem fröhlichen Eroberungsreigen in einer kleinen Region mit. Momentan gilt hier noch „Frechheit siegt“ und „wer zuerst kommt, mahlt zuerst“, aber ich denke bald werden die Herrscher sich auf konkretere Pläne besinnen und der Verwirrung ein Ende bereiten.

Die Yerba traben von all dem unbeeindruckt durch die Wälder und Heiden Nykeriens und

bestatten ihre Toten in einer würdigen Weise, die auch Neugierige anzieht. Man sieht Zentauren nun allerorten, allerdings nie lange und immer zu wie zufällig. In ein paar der größeren Städte verkünden sie ganz offiziell das Ziel einer Suche.

In Nykor besinnt man sich der alten Zeiten und fragt sich, was denn so alles in den Plünderungen abhanden gekommen sein könnte, die nach dem Königstod einsetzten und vor allem, wo man verlorenes wieder finden könnte. Und man begegnet den Zerathim.

Die Schlangemenschen erobern große Teile des Dschungels und verlassen diesen an einigen Stellen, unter anderem um Nykor eine saftige Gemark abzujagen und ein Heer in die Flucht zu schlagen. Auch die Yerba ziehen es vor, sich den Zerathim nicht in den Weg zu stellen, denn diese meinen es ernst.

Bleibt noch meine große Aufgabe für den Frühling: Neues Land will ich den Kreaturen von Nykerien erschließen, auf das die Vielfalt der Völker sich mehre. Auf gutem Wege bin ich bereits, aber wie immer haben die Götter das letzte Wort...

Und der Traum geht weiter ...

(Einhorn/Wolf 423)

und das Kampfgeschehen verlagert sich in den Machairas Cyrianors. Dort machen mehrere Heere die Bekanntschaft mit ganzen Heerscharen riesiger Insekten. Wer oder was diese Wesen antreibt und leitet blieb unsichtbar, wie geistlose Maschinen stürzten sich die Monster auf ihre Gegner. Dabei waren sie nicht ohne taktische Finnessen, über lange Zeit nutzten sie Natur und Gelände für sich, während sie selbst zunächst Abstand hielten.

Friedlich bleibt es dagegen in Kra'Tak, dem Reich der drei Könige. In Skarr leckt man seine Wunden und die Wolfsreiter verzichten vorerst auf weitere Vorstöße nach Selerion, wo man über das Ausbleiben recht überrascht, aber sicherlich nicht verärgert ist. In Ko'orr sind zahlreiche Heere unterwegs, wobei die Suche nach freiem Land nun schwierig wird und gerüchteweise fühlt sich König Ka'Tarr zwischen seinen Brüdern recht eingengt. Auch an Xervas Grenzen bleibt es friedlich, doch ist an beiden Fronten die Spannung groß.

In Nor-I-Narlon ist man schlichtweg sauer auf die Xervs, wegen deren Angriff auf liebliche kleine Insel ophis des Sumpfes. Wie man hört plant König Relcon eine große Anrufung Reichsgottes Norrytton, um die Eindringlinge zu vernichten.

Auch in Adalizien ist kein Schlachtgetümmel zu vernehmen, obwohl man sich nun wohl im offenen Krieg mit Kassar befindet. Heere der Grauzwerge aus Dwonagor dringen von Peristera her in die Wälder ein, während gleichzeitig auf der anderen Seite des Reiches die Grenze zu den Termiten abgesteckt wird.

Zwischen den CheyKell und Tareth-Quan gibt es einige Grenzbegradigungen, ansonsten wendet sich Uba verstärkt dem Handel zu, während die Gogh ihre Truppen an der Machairas-Grenze sammeln.

Kassar wird auch von anderer Seite bedrängt. Im ophischen Bergland wachsen gelbe Türme aus dem Boden und die Druiden des Weißen Rates erscheinen, um das Land in Besitz zu nehmen. Vielleicht hätten die Dunkeelfen nicht so achtlos mit den Warnungen des Nachbarn umgehen sollen.

Auch Artris hat Probleme mit dem Land der Gelben Türme. Anscheinend ist das selbsternannte Land ohne Heere kein so leichtes Opfer wie erwartet, zumindest stießen die Krieger und Reiter von König Felix auf erbitterten Widerstand und mußten schwere Verluste einstecken.

Aus Toq Noar, der womöglich größten Stadt der Welt, dringt wenig neues. Die alte Stadt lebt wie stets vor sich hin, brodelnde Massen von Einheimischen und Fremden füllen die Straßen und die unzähligen kleinen und große Märkte.

So langsam erwachte auch der Klados Cyrianors aus seinem Schläfe. Die Termiten breiten sich in ihrer heimischen Steppe weiter aus, doch ihr Interesse an anderen Völkern bleibt gering. Auch die Heijm vergrößern ihr Reichsgebiet, hat aber anscheinend noch Respekt vor dem großen Dschungelgebiet. Dagegen bleibt das geheimnisvolle Reich Kärathâk weiterhin im Verborgenen.

Am Ende des Jahres verschwand der Komet, in dem viele einen Unglücksboten sahen, vom Himmel Cyrianors. Manch einer sagte, er sei in das tiefe Meer nahe der Insel gestürzt und es werde eine gewaltige Flut kommen. Die Weisen aus Kärathâk behaupten, der fallende Stern künde von der Geburt eines neuen Gottes, doch der Träumer wußte, dass die Zeit noch nicht gekommen war. Nur der noch immer stetig leuchtende Delfinstern kündete davon, dass das Jahr der Gestirne auch auf die Zukunft seine Schatten werden werfen würde.

Auf der Suche nach Beute kreiste ein Adler über die höchsten Gipfel Cyrianors. Seine Augen sahen weit, doch nicht so weit wie die Augen des Träumers. Das nächste Jahr werde im Zeichen dieses prächtigen Tieres stehen, hatten die Astronomen verkündet. Was bedeutete das für die Zukunft?

und der Traum geht weiter ...

Hitzewellen auf Karnikon

Der Sommer kam und er kam mit Macht über Karnikon. Fast schien es, als wollte er für den kalten Winter entschädigen. Monatelang brannte Aro unbarmherzig auf Chelodarn und das Asyria-Archipel. Die Grasländer Garunias verdorrten fast, ebenso wie die weiten Ebenen Rûnors. So hatte die Hitze Karnikon fest im Griff und nur mühsam und zäh gingen die Monate ins Land um nun langsam den nahenden Herbst zu weichen. Am Ufer des Tsumi – so heißt ein warmer Strom, welcher sich entlang der phialaeschen Küste Chelodarns von Ophis gen Machairas fließt und dem Ozean zumindest in Bouraghard auch seinen Namen gibt – wurde man diesen Sommer mit einem merkwürdigen Phänomen konfrontiert. Im Löwenmond registrierte man es das erste Mal und zwar in Torc. Die Abendzeit herein war gerade vorüber und die Nacht brach an, als eine Wache gen Tsumi in Richtung Thysias ein helles Leuchten wahrnahm. Erst nur ein glimmen, dann ein blendend heller Punkt, fast so als schiene dort eine Aro, wohl verzerrt und kleiner, aber dennoch Aro. Der Himmel erhellte sich kurz, als wolle es Tag werden. Viele Mornolithos waren durch das Leuchten vor ihre Häuser gelockt worden. Bereits nach kurzer Zeit wurde das Leuchten schwächer und als es wieder einige Augenblicke später gänzlich verschwand, hinterließ es eine staunende Menge, die sich fragte ob denn das gerade wirklich war. Aber es muß wohl geschehen sein, denn immer zu viele hatten das Phänomen beobachtet. Allerdings trat es in dieser Form kein weiteres mal auf. Doch wenn man Richtung Thysias zum Himmel schaut, kann man nun Tag für Tag nach Einbruch der Nacht ein Schimmern in der Ferne erblicken. Merkwürdige Dinge geschehen auf jeden Fall am tiefen Graben.

Der Asyria Archipel

Der Sommer war zwar heiß, aber nicht sonderlich aufregend, so sah es jedenfalls Orco al Moccero. Keine verwickelten Schlachten, keine amüsanten Verwirrungen, kein großes Durcheinander. Und viel zu viel Siesta. Dabei ist es hier nahe dem Machairas doch gar nicht so fürchterlich warm – zugegebenermaßen aber wärmer als seit Menschengedenken.

Ungewohnt für die Bewohner des Archipels und so vielleicht eine Erklärung für ihren Unwillen, einen Fuß vor den anderen zu setzen. Doch dass das auch Profimilitärs und fanatische Glaubenskämpfer einschliessen soll...

Malkuth hatte sich vor den shetolanischen Einsatztruppen zurückgezogen, doch Shetola besetzte zwar einige frei gewordene Gebiete, setzte aber nicht wirklich entschlossen nach. Vielleicht waren die shetolanischen Krieger ja von den Nachrichten aus der Heimat gelähmt – Dra Abu Cust sei entthront und entmachtet worden, so verkünden die Gerüchte.

Auf der anderen Seite Alorrs erobert Etrorien eine Gemarkung vor den Toren seiner Hauptstadt zurück, doch die almeronischen Truppen waren schon weitergezogen, um entlang der ehemals etrorischen Küste ein Mehrfaches an Gelände unter ihr Kommando zu bringen.

Langurische Truppen kreisen unentschlossen an den etrorischen und almeronischen Grenzen herum, langurische Flotten vor der einst langurischen, nun aber salkerusuranischen Burg an der Peristera-Küste Alorrs. Dort sind zwar auch andere Flotten unterwegs – aber keine, die die Geselligkeit suchten. Im Gegenteil. Also wieder keine Seeschlacht, und die Fische wurden nur mit Abfällen statt frischem Fleisch gefüttert. Dabei wäre die spiegelglatte See doch geradezu ideal für Galeerenkämpfe gewesen...

Eins allerdings fällt etwas aus dem Rahmen: Aus dem Ophis Langurias hört man Erzählungen von einem weißen Reiter des Lichts, der an verschiedenen Stellen der dortigen Hochlande gesichtet worden sein soll. Die Beschreibungen seines Äußeren gleichen sich sehr, nicht aber die seines Tuns und seiner Intentionen.

Er soll ganz in strahlendes Weiß gekleidet sein, jedoch mit einer in Goldfäden gestickten Sonne auf der Brust. Hochgewachsen und hager sitze er auf seinem silberweißen Schimmelhengst, der jedes sonst in Languria bekannte Roß überrage, sein offenes weißes Cape wehe hinter ihm her, ebenso wie sein langes, rötlich-silbergraues Haar. Sein Gesicht mit den braungrünen Augen sei von der Sonne dunkel gefärbt, fast schon kastanienbraun, ebenso wie seine Hände; doch wenn – was selten geschieht – einer seiner weiten weißen Ärmel mal etwas hochrutscht (so die Berichte), wird offenbar, dass seine natürliche Hautfarbe weit heller ist.

Das nobel wirkende, glatt rasierte Gesicht sei von einer schmalen Nase wie ein Adlerschnabel bestimmt; tiefe senkrechte Falten oder Narben laufen über die hageren Wangen. Selten lächelt er, so ist den Berichten zu entnehmen, doch wenn er lacht, so lachen alle, die bei ihm sind, mit ihm (ob sie wollen oder nicht).

Eine seltsame Lanze habe er rechts vor sich am Sattel aufgepflanzt; weit oben, kurz vor der aus einem silbrigglänzenden Metall gefertigten Spitze – ein Bericht behauptet, auf ihr das Siegel der Schmiede Danamêres gesehen zu haben – verdicke sich der Schaft, so dass es fast so aussehe, als befände sich dort ein zweiter Griffschuh. Doch dieser sei geschlossen, und aus ihm leuchte ein nicht verlöschendes, unirdisch wirkendes Licht von goldener Farbe.

Was nun die Aktivitäten dieses Unbekannten angehen, so berichten die Einen, er habe im Grenzgebiet zu Almeron prismatorische Junker vor sich her getrieben, und diese

seien hilflos geflohen, da jedes Mal, wenn sie sich gegen ihren Verfolger gewandt hätten, das Licht aus seiner Lanze aufgestrahlt habe und ein goldener Blitz aus dieser die Stirn der Primateoren getroffen habe. Darauf seien sie zu Boden gestürzt und auf allen Vieren geflohen.

Andere Gerüchte berichten aber auch davon, wie er etrorische Agenten entlarvt und mit seiner Lanze durchbohrt habe – in einer wieder anderen Version hat er sie zuerst aus den Händen der Grenztruppen befreit, und erst durchbohrt, als klar war, dass er nur ohne sie den langurischen Truppen entkommen könne –, oder dass er einer Horde aus dem eisigen Machairas vorausgeritten sei und die Miliz der Verteidiger in alle Winde zerstreut habe, so dass niemand mehr die Piraten am Plündern, Morden und Brandschatzen hindern können. Am häufigsten wird aber berichtet, er habe Chnum gepredigt und sodann den Chnumgläubigen befohlen, mit ihm in den Heiligen Krieg zu ziehen – gen Etrorien.

Doch sei dem, wie es wolle. Alles in allem haben die verschiedenen Parteien das gute Wetter des langen, langen Sommers viel zu schlecht genutzt, scheint Orco al Moccero. Es wird wohl Zeit, mal wieder etwas Leben in die Bude zu bringen...

Was war sonst noch? Die Malkuther scheinen im großen und ganzen recht gut mit ihren neuen, reptiloiden Mitbewohnern zurecht zu kommen, wenn es auf dem Lande auch noch das eine oder andere Ressentiment gibt. Varr handelt mit allen Nachbarn außer Shetola, Hobano dagegen scheint in dieser Hinsicht eher zurückhaltend geworden zu sein. Zwar schickt es einzelne Expeditionsflotten los, aber ein richtiges Ziel scheinen diese nicht zu verfolgen. Dafür bemühen sich die Wergols, neue Handelsbeziehungen zu knüpfen. Was sie sich wohl davon versprechen? Nebenbei schaffen sie es mit Mühen, Präsenz in fast allen Gebieten ihres noch vor einem Jahr schnell wachsenden Reichs zu zeigen.

Danamêre, das einst den Handel im Archipel und darüber hinaus beherrschte, ist immer noch hauptsächlich mit sich selbst beschäftigt. Mindestens drei Parteien ringen um den größten Anteil an der Macht – aber keine scheint einen Bürgerkrieg riskieren zu wollen, um alle Macht für sich zu gewinnen.

In den Eislanden des Machairas scheint alles den gewohnten Gang zu gehen. Wenig Nachrichten kommen aus diesen Gebieten, sogar weniger in diesem heißen Sommer als sonst. Ob die Boten in sonst durch Permafrost gefestigten, nun aber plötzlich aufgetauten Sumpflöchern versunken sind? Doch berichtet wird von fremdländischen Besuchern, die wohl auf einer Forschungsreise seien. Oder sind sie gar Spione einer außersegmentalen Macht?

Garunia

Heiß brennt die Lichtsonne auf die weiten Ebenen Garunias. Die hohen Grasholme krümmen sich trocken und blaß gen Boden, so daß man die fahrende Stadt schon von weiten auszumachen vermag. Inmitten der Ebene liegt der Hof des X'Al X'Alvos, Sohn der Elviil und des X'Al X'Alvos, seiner selbst wenn man so will. Der Hof befand sich zur Zeit in der Nähe von Lobios und ein großer Stammesrat war einberufen worden. Die Ältestenräte der Stämme hatten ihre Vertreter entsandt um die Dinge des Reiches zu diskutieren. Hof hielt natürlich nicht X'Alvos selbst, da sich dieser noch tief in Dandairischen Gebiet befand, sondern D'Arvos, sein ältester Sohn mit einer menschlichen Mutter. Doch wie man hörte sollte sich der mächtige X'Al schon auf dem Heimweg befinden, um endlich wieder selber Hof zu halten.

Doch hitzig war das Wort auf dem großen Stammesrat. Laut erscholl die Frage, wie

lange würde man sich noch narren lassen von den Dandairies im Anthos? Allen voran forderte der einflußreiche Älteste A' Gundinor sogar offen den Krieg gegen Dandairia. *Habe man denn vergessen, so fragt er, das Massaker in der Nähe von Waldhausen? Über 7.000 Garonen waren damals in den Dandairischen Wäldern in den Tod geritten. Sein eigener Sohn hatte damals das Kommando über den Heereszug und war Tapfer mit seinen Mannen umgekommen. Doch habe man Dandairia zur Rechenschaft gezogen? Nein! Man habe ein Bündnis mit ihnen geschlossen! Doch haben die Dandairies es den Garonen gedankt? Nein! Sie haben versucht den Vertrag wo immer möglich zu sabotieren. Doch habe man sie daraufhin zur Rechenschaft gezogen? Nein! Man sei in den Ophis geritten um den Untreuen Beistand zu leisten gegen die Kriegoren. Doch habe man nun Dank erhalten? Nein! Nun wollten die Dandairies frei sein und keine Garonen mehr dulden, man selber sei plötzlich tituiert als Besatzer! Wie lange will das Reich diese Schmähungen noch hinnehmen, so fragt er weiter. Und so wurde dieser große Stammesrat zu einem der zerstrittendsten seit langer Zeit. Auch die Unruhe zwischen den Stämmen kam zur Sprache, Sogar der mächtige X'Al selber wurde kritisiert, wo sei er denn? Wann kümmert er sich wieder um sein Volk? Wann fördert er wieder die Kultur und das Miteinander seines Reiches?*

Dandairia

In Waldhausen fanden diesen Sommer unter großen Prunk die Krönungsfeierlichkeiten statt. Aus ganz Dandairia erschienen die Grafen und Barone, die Herzöge, alle Glaubensgemeinschaften schickten Vertreter, ebenso wie auch alle Völker mit Vertretern zugegen waren. Ja, so können nur wahre Profis einen König krönen und mal ehrlich, wer soll dies besser können als die Dandairies, fallen dem Chronisten doch mindestens fünf Dandairische Königsnamen aus den letzten fünf Jahren ein. So mag es wohl kaum verwundern, daß sich die Wenigsten die Gelegenheit entgehen lassen wollten, den neuen König Georg zu sehen, schließlich konnte dies ja die letzte Gelegenheit sein. Aber der neue König bewegte sich äußerst Geschickt auf dem schwierigen dandairisch-diplomatischen Gelände. Georg soll vor der Königswahl und Bekanntgabe seiner Regierung zu jedem Vertreter das Gespräch gesucht haben, um diese für seine Sache zu gewinnen. Bei diesen Gesprächen mahnten die Kaiserreichtreuen an, Gespräch zu den Garonen zu suchen und Maßnahmen für ihre Sicherheit zu ergreifen. Die nicht menschlichen Völker Dandairias gemahnten Georg, ihrer Sorgen und Befürchtungen sowie ihrer Privilegien zu Gedenken. Die Vertreter der anderen Religionen wiesen darauf hin, daß dem Göttervater Chnum derzeit sowieso schon allzuviel Gewicht eingeräumt wird und daß man das komplizierte Gleichgewicht erhalten müsse. Die Wolframisten verwiesen auf die großen Gefahren, die dem Reich drohen und daß Georg auf der Hut sein müsse. Die Krönungsfeierlichkeiten wurden von Geron Steinbart, dem Truchseß Dandairias abgehalten und Georg nahm im Regierungspalast Waldhausens die Krone entgegen, um anschließend mit seiner Regierungsbildung äußerste Weitsicht zu demonstrieren:

- ❖ Herzog Martin von Dreistadt wurde zum Minister für das Kaiserreich ernannt. Damit sollten bei den Kaiserstreuen einige Befürchtungen genommen worden sein. Unvergessen ist sein Eingreifen bei der versuchten Revolte Wolframs in Dreistadt, nach seiner Flucht aus dem Tempel der Parana. Vielleicht bietet sich hier eine Möglichkeit die Kontakte zu Garunia wieder zu verbessern. Als Minister für das Reich ist er wohl offizieller Stellvertreter des Königs für Dandairia.

- ❖ Graf Justus von Chnums Macht ist neuer Heeresminister des Reiches. So werden die Chnumiten in Dandairia zu einer anerkannten Macht. Und der tapfere Streiter aus Bakanasan scheint der richtige Mann auf dem richtigen Posten, wie auch die Gerüchte aus dem fernen Bouraghard/Kriegoria zu bestätigen scheinen.
- ❖ Mit Herzog Philip von Waldhausen als Innenminister des Reiches taucht ein neuer Kopf auf der politischen Landschaft Dandairias auf. Mag die Zukunft zeigen wie dieser junge Herzog einzuschätzen ist. Allenfalls Vermutungen dürfen angestellt werden, daß es sich bei ihm, als Kind der großen Stadt Waldhausen, dem Geburtsort des Dandairischen Reiches, eher um einem Dandairia treu ergebenen Mann handelt.
- ❖ Herzog Gunter von Steinbarts Torfeste (oder einfach kurz: von der Torfeste) als neuer Handelsminister Dandairias, ist ebenfalls ein neuer Mann auf der großen Dandairischen Politbühne. Auch hier scheint nicht sicher, ob der junge Mann politisch eher zu Steinbart zuzurechnen ist, oder zu Georg, der seine Ernennung zum Stadtherrn angeordnet hat.
- ❖ Mit dem Druiden Aligelas als neuer Minister für die Dandairische Völkergemeinschaft, scheint Georg ein weiterer kluger, aber wohl zu erwartender Schachzug gelungen zu sein. Aligelas genießt unter Elfen, Gnomen und Halblingen großes Ansehen und sogar die Zwerge haben dem Druiden zuletzt Anerkennung entgegengebracht. Daß das Dreieck der Druiden Dandairias dieser Wahl ebenfalls gesonnen ist scheint ohne Zweifel. Alles in allem handelt es sich bei Aligelas wohl um einen Elfen mit einer großen Einbindekraft. Zweifellos auch der richtige Elf auf dem richtigen Posten.
- ❖ Zuletzt ist mit Gwenlin, dem Hohepriester des Thagoths, als Forschungs- und Bauminister, ein Repräsentant sowohl der anderen Religionen als auch der Gnome, ein schlichtender Faktor in die Dandairische Regierung eingezogen. Ist doch eine der häufigst geäußerten Befürchtungen der anderen Glaubensgemeinschaften, daß in Zukunft alle Gelder nur zum Bau und Ausbau der Tempel Chnums verwendet werden. So mögen auch die anderen Religionsgemeinschaften Dandairias etwas beruhigt sein.

Direkt im Anschluß an die Krönung legten sowohl Georg als auch seine neue Regierung gemeinsam ihren Eid auf Garelda ab, wie es der Dreikaiserreichsvertrag verlangt.

Anläßlich seiner gerade erfolgten Krönung sprach Georg vor dem Haus der Barone in Waldhausen. Leider ist die Rede zu lang und zu umfangreich um sie vollständig zu zitieren, dennoch möchte ich den geneigten Leser nicht um den Genuß einiger ausgesuchter Zitate bringen:

„... Zur Unterstützung meiner Arbeit als euer Herrscher habe ich eine Reihe von Persönlichkeiten auserwählt, die die verschiedenen Völker, Religionen, Regionen und Gruppierungen Dandairias widerspiegeln. Dabei handelt es sich um ... Ich bitte das Haus um eine Vertrauensbekundung ...“

„... Ich bin ein Priester Chnums und werde das auch als König nicht verleugnen. Doch ist dies kein Hindernis für mich, die Gläubigen der anderen großen Religionen Dandairias mit der Ehrerbietung zu behandeln, die sie verdienen. Es soll ihnen aus meiner Herrschaft kein Nachteil erwachsen, auch sollen die Gläubigen des Göttervaters, dem ich diene, nicht bevorzugt werden ...“

„... Es wird keine Steuererhöhungen geben ...“

„... der Handel ist frei, solange er die Gesetze Dandairias achtet ...“

„... Das Leben ist das wichtigste Gut eines Individuums und der Völker. Doch existieren allein genügt nicht. Zum Leben, wie Dandairies es sich vorstellen gehört auch die Freiheit, es nach eigener Vorstellung zu führen ...“

„... Wer im Namen der Freiheit, die frei gewählten Vertreter des Volkes niedermetzelt, ist ein Heuchler und ein Feind jeder Freiheit ...“

„... unter den Konflikten der Vergangenheit soll niemand mehr leiden. Wer sich ohne Gewaltanwendung für andere ehemalige Könige oder Kandidaten eingesetzt hat, soll dafür nicht länger in Gefangenschaft sein ...“

„... Wir wollen Teil des Kaiserreiches bleiben, als gleichberechtigte und freie Partner Elcets und Garunias. Garelda steht für die Sicherheit aller Völker der drei Reiche ...“

„... Kriegoria ist unser Feind, solange dort Finsternis herrscht, daran besteht gar kein Zweifel, doch werde nicht ich es sein, der einen weiteren Krieg mit diesem Land beginnt ...“

„... Dandairia will Freund aller Völker sein, die nicht im Schatten leben. Zu Freundschaft zählt aber auch, den Freund zu respektieren, über Probleme und Fehlverhalten offen reden zu können und hinterher nichts nachzutragen ...“

Nach seiner Rede forderte König Georg den Rat der Barone auf ebenfalls ihren Eid auf das Kaiserreich abzuleisten und überraschenderweise kam der Rat ohne weitere Diskussionen und Tumulte dieser Aufforderung geschlossen nach.

Wer weiß, vielleicht kann Dandairia nun wieder deutlich geeinter in die Zukunft blicken. Die Feierlichkeiten in Dandairia lassen dies zumindest hoffen. So freundlich vereint hat man die vielen Gruppen und Grüppchen Dandairias lange nicht gesehen. Und wie um den Eindruck zu bestätigen hielt sich Georg beflissentlich während der gesamten Feierlichkeiten an das 1. Volksrecht. Nirgendwo erwartete er eine Bevorzugung ob seines Ranges und selbst am Bankett stellte er sich hinten an, wie alle anderen Dandairies auch.

Den Königsthron bestieg er diesen Sommer noch nicht, stattdessen wurde eine Reise gen Dreistadt vorbereitet, wo sich Georg vor Besteigung des Thrones von seinen zukünftigen Mitkaisern bestätigen lassen möchte. Depeschen an die Kaiser Gareldas wurden entsandt.

Doch all dies konnte nicht verhindern, daß bereits kurz nach der Ablegung des Eides erste Schmähschriften Georgs in Waldhausen unter die Bürger kamen. *Wisse denn auch Georg nicht*, so wird in einigen der Schriften gefragt, *wessen Diener er ist? Er sei ein Diener des Volkes, nicht der Garonen*. Aber so wird weiter gewarnt, *Dandairia wisse mit Verrätern umzugehen und Dandairia wisse wem es diene! Der Freiheit, nicht als Knechte den Garonen!*

Elcet

Derweil richtet man sich in Elcet auf die Ankunft der ersten Dozenten für die elcetischen Sprachschulen ein. Großzügige Wohn- und Lehrbereiche wurden errichtet um der möglichen Flut von Dozenten Herr zu werden. Zumindest aus dem Kaiserreich reisen erste Magister und Schüler an. Pirim Salu und Unku sollen angeblich schon erste Dozenten ausgesandt haben. Selbst im fernen Manatao wurde wohl zumindest schon ein

möglicher Dozent gefunden.

In Neu-Dorgon traf dieser Tage ein Heerzug aus Garunia ein, um den Verbündeten bei einer möglichen Verteidigung der Grenze beizustehen.

Kriegoria

Nahe Bouraghard setzten die Wolframisten Dandairias zwar ihre Eroberungen fort, bewegten sich dabei aber nicht mehr tiefer in das Reichsgebiet Kriegorias sondern näherten sich der Grenze zu Elcet. Um schließlich unter großen Jubel auf Justus Quintus zu treffen. Heldenhaft war ihre Zeit hier in Kriegoria, aber die Herzen der Ritter sehnen sich doch heim ins fruchtbare Dandairia. So beflügelt Hoffnung ihre Herzen beim Anblick des hohen Justus, neuer Heeresminister Dandairias.

„Lauft ihr Werz! Keine Ruh“ Durch Wald und Ebene eilt ein Heerbann Werz durch Kriegoria. Die Bäume erzittern wenn sie passieren und Staub folgt ihnen als Wolke durch die Ebenen. Aro brennt, aber die Werz kennen keine Müdigkeit und brauchen kein Wasser, ihnen dürstet nach Blut! Nicht Okgaschka der alte Werz führt sie und vielleicht ist es auch gut so, die Jungen Häuptlinge brennen darauf, sich endlich in der Schlacht zu beweisen und treiben ihre Werz voran. Vielleicht würde sich unter ihnen ein Krieger finden, welcher der Nachfolge Okgaschkas des alten Werz würdig scheint.

Währenddessen fahren die Krieger Kriegorias fort, die von den Wolframisten eroberten Gebiete wieder unter kriegerisches Kommando zu stellen.

In den Palästen Tondmek empfing Al-Mahano, der Protektor Tondmeks und Schmerzensbringer von Kriegoria, diesen Sommer wohl gewichtigen Besuch. Ein Schauer mag überkommen, wer nur daran zu denken versucht, was hier wohl besprochen wurde.

Im Peristera geschieht das unvermeidliche. Im Scheine Aros bleibt Kasmaran und der restlichen Priesterschaft Urgadas nichts anderes üblich, als in hastiger Flucht den Tempel zu verlassen und gen Ophis zu fliehen. Das Ringen hat seinen Sieger gefunden! Ein letztes mal wankt der Tempel Kur-Tulmaks, dann brechen seine Außenmauern. Entsetzen lähmt die Krieger Kriegorias und fast hätte ein wilder Kriegshaufen der Kriegoren Kasmaran und seine gesammelte Priesterschaft niedergemacht und die Feigen geschändet. Aber sie tragen das Wappen Cormelanghs und so ruft ein bei Sinnen gebliebener Hauptmann seine Empriten zurück und läßt die Flüchtlinge passieren. Schnell, entmachtet und gedemütigt verläßt Kasmaran den Wirkungsbereich von Chnums Macht. Hinter ihm scheint es die Natur eilig zu haben, das verlorene Gelände Urgadas zurück zu gewinnen. Denn schon sprießen Ränke, brechen Mauer und Boden, wachsen Farne und Gestrüpp. Fast scheint es, als sei der Ort verflucht und solle in aller Eile verwachsen und undurchdringlich werden. Erfreut sind hingegen die Bauern in der Umgebung des Tempelgebietes, denn ihre Felder stehen dem Wachstum im Tempelbezirk nur wenig nach. Schon jetzt wird klar, sie würden eine Ernte einfahren, wie sie hier wohl noch nie gesehen wurde.

Schließlich wendete sich die Stimmung der Empriten, wie der wilden Werz wieder, als Cormelangh, der schwarze Drache, Reichsheerverweser des Peristera am Grenzfluß erschien. Die Krieger Kriegorias hoben ihr Haupt und jubelten überall wo er am Himmel erschien und den goldenen Schein Aros mit seiner Schwärze trübte und im dunklen rot Eth, die Dunkelsonne erschien. Fast war es als künde er den nahenden Herbst.

Ortjola, Pirim Salu und Unku

Ortjola bleibt ruhig in den heißen Sommermonden und eigentlich braucht man dringend einen Herrscherwechsel, oder doch zumindest eine neue Aufbruchsstimmung, um endlich aus der Erstarrung zu erwachen. Vielleicht fürchtet man ja auch einfach nur ob der Kriegsgerüchte zwischen Kriegoria und Dandairia, oder ob des schwarzen Drachen, der in den Lüften der Umgebung fliegt, oder des rûnorischen Drachen, von dem die Erzählungen die Runde machen, oder von dem Krieg der Gewalten, der bis vor kurzen in der Nähe getobt hat und nun zu Gunsten Chnums geendet ist. Ja Grund sich zu fürchten hat man genug, aber sich deshalb gleich so einzuigeln?

In Pirim Salu und in Unke überlegen die Händler wie es weitergehen soll. Es ist ja nicht so, daß man nicht ausreichend zu tun hat, aber sich nebenher auch noch um den Fernhandel kümmern? Naja, vielleicht sollte man diesen Geschäftsteil ja auch aufgeben und sich ganz auf den Binnenhandel konzentrieren, gänzlich anders als in Nask.

Rûnor

Cormelagh der schwarze Drache auf Besuch in Sur*Hendo erregt immer noch ungewöhnliches Aufsehen. So mag es kaum verwundern, daß sich der Vizekönig darselbst, Tim can Deschain auf den Weg machte, um den hochrangigen diplomatischen Besuch zu begrüßen. Wundersam war hingegen wie er es tat und er erregte dadurch unglaubliches Aufsehen und allerlei Gerede. Der Vizekönig kam nämlich auf einem leibhaftigen Drachen geflogen, um den schwarzen Drachen zu empfangen. Anfangs sah es aus, als ob in den späten Morgenstunden im Diktyon ein Sommergewitter aufziehen würde, schwere, dunkle Wolken zogen über der Bucht auf und mehrere Blitze zuckten zwischen Himmel und Meer, ein drückender Wind peitschte Hagelkörner auf den Drachen und die Delegation Rûnors. Dann stürzte eine riesige, Silhouette aus den Wolken, den Vorderleib drachengestaltig, grau-durchscheinend und grobschuppig, zur Brust und zum Rücken heller werdend; die Schwinge vorne dunkelrot und nach hinten mehr und mehr ins rauchig-silberne spielend; der Hinterleib immer lichter, schließlich in einem blendend rauchig-silbernen Schwanz endend. Der Himmelsdrache landete neben Cormelagh auf dem großen Hafenplatz.

Begeistert feierte das Volk der Stadt die Ankunft eines zweiten Drachen und den Besuch seines Herrschers. Tim can Deschain lief von seinem Sattel im Nacken des Drachen den Rückenrücken entlang und glitt über eine gesenkte Schwinge zu Boden. Ihn begleiteten einige Gelehrte des Than*Dar-Kultes.

Die Verhandlungen zogen sich nur über wenige Stunden hin, zumal Cormelagh es auch offensichtlich eilig hatte, riefen doch die Pflichten am nahen Grenzfluß gen Dandairia. Von manchen wird dieser Teil des Flusses auch schon Blutdelta und der ophische Arm Blutmünde genannt.

Ansonsten bewegt sich der Zug des streitbaren Gelübdes weiter durch die rûnorischen Berge der Provinz Ankor. Ein wirkliches Ziel scheinen sie noch nicht zu haben, aber hoffnungslos scheinen sie doch auch nicht zu sein, zeigt sich doch, daß man noch Freunde zu haben scheint, manche von denen man wußte, andere doch etwas überraschender. Und so zieht sich der fast nur aus Männern bestehende Zug durch die engen Schluchten und Gebirgspässe, immer nahe den rauchenden Bergen Cuicuilcos, deren blutrünstige Anhänger sie einst aus Rûnor vertrieben hatten und nun waren sie die Vertriebenen. Aro brennt in diesen Höhen zwar nicht allzu heiß wie in den Tälern, aber

eine Strapaze ist die Reise dennoch, und die wenigen Hohen des Ordens die noch über sind beraten über den einzuschlagenden Weg.

Bouraghard

In den Wäldern Bouraghards könnte man diesen Sommer einen Schatten durch die Wälder huschen sehen. In aller Eile ritt Justus Quintus mit einer kleinen Schar durch die Wälder. Nur ein kurzer Halt in Medofin, schnell die Pferde gewechselt und schon ging es getrieben von größter Sorge weiter. Schien es in Elcet noch, als sei Justus Quintus die Anwerbung neuer Rekruten mindestens ebenso wichtig wie die Mission auf der er sich befand, so mochte man auf seinem Weg durch Bouraghard glauben, die heilige Sandale selbst beflügele seinen Ritt. Wer ihn gesehen hat beschrieb ihn als groß gewachsen, mit strahlenden Antlitz. Ein wahrer Streiter für das Licht und ein Schrecken für die Finsternis. Weiß seine Kleidung und darauf rot in die ferne scheinend, ein Y als Zeichen Chnums. Und so gelang ihm, was viele Frauen und Mütter Dandairias aufatmen lassen mag, er erreichte den kampfbereiten Heerestroß von Fritz und damit den wohl letzten bewaffneten Arm der Wolframisten.

In Bouraghard scheint derweil so etwas wie ein Propagandakrieg zu wüten. Justus zeigt sich empört sich öffentlich über die geringe Summe, welche auf seinen Kopf ausgesetzt ist und mutmaßt gar eine gezielte Beleidigung. Außerdem halte er es für unerträglich ausgerechnet von einem Finsterreich Aggressivität und Kriegstreiberei vorgeworfen zu bekommen. Derweil ließ Al-Mahano verlauten daß sich wohl zeige wer schlimmer sei. Auf der einen Seite würde über die Finsternis üble Nachrede gehalten, auf der anderen Seite verhalte sich ein sogenanntes Lichtreich aber schlimmer als es selbst ein Finsterreich könnte. Justus fühlte daraufhin seinen Leumund angezweifelt und fragte, was mag schlimmer wiegen als die Taten eines Nekromanten? Al-Mahano soll in seinem Palast laut gelacht haben als er diesen Vorwurf vernahm. Zumindest würde Kriegeria ja niemanden dazu anstacheln in andere Länder einzufallen, nur um zu Plündern und zu Morden und Feige einer Schlacht auszuweichen, es sei lediglich die Bevölkerung die hier tyrannisiert werde. Und dann würden schlußendlich noch zur Unterstützung Truppen unter Justus Quintus an die Grenzen geführt. Nun ja beide Seiten scheinen ihre Gegner noch nicht wirklich zu kennen. So ließ Justus verlauten er sei nicht hier um neue Truppen heran zu führen, sondern um sie wieder Heim zu holen. Wie stände es denn mit den vielgerühmten Spionen Kriegerias? Darauf ließ Al-Mahano verlauten es gäbe keine Truppen die er wegholen könne, es sei denn er durchquere einen Großteil Kriegerias und soweit würde es nicht kommen, also was soll diese Farce von wegen Truppen zurückholen. Nun da haben sich ja die richtigen beiden gefunden. Dir Bouragharder Bevölkerung ist verwirrt und gespalten, zeigt sich aber doch zumindest beeindruckt von dem Krieg der Worte welcher auf ihrem Gebiet tobte. Doch ob man darauf einer der beiden Seiten zustrebt, oder letztendlich von beiden Abstand zu gewinnen sucht bleibt abzuwarten.

Aber so ganz untätig ist auch die noch recht frische Regierung Bouraghards nicht, kaum ist ein Bauprojekt beendet, wird auch schon das Nächste angefangen und schon Pläne für die kommenden Monde geschmiedet. Eine Großmacht ist man gewiß nicht, aber Unterschätzt werden sollte das erstarkende Reich auch nicht. Hat doch die gerade beendete Blockade einer Flotte Tondmeks gezeigt, daß man zumindest wieder Handlungsreserven hat.

Qassim

Gegen Ende dieses heißen Sommers sollte den Piratenjägern Qassims ein zweites Mal das Glück hold sein. Die blaue Piratenjägerflotte – mit ihrem Flaggschiff, einem schweren Galarano und den diesem folgenden mächtigen Galarinoj – segelte einer Piratenflotte direkt vor dem Bug. Sofort gingen die erfolgsverwöhnten Piratenjäger Qassims auf Abfangkurs. Aber auch auf der Gegenseite befanden sich kundige Seemänner, welche sofort wendeten, um der Schlacht zu entgehen. Beinahe wären sie noch einer aus dem Machairas kommenden Piratenjägerflotte Bouraghards in die Wenden gesegelt. Abermals gelang es ihnen rechtzeitig zu wenden und diesem Feind davon zu segeln. Auch die blaue Piratenjägerflotte Qassims mußte schließlich ihre Jagd einstellen, aber nicht ohne mit ihren mächtigen Fernwaffen dem Feind noch einige Verluste zuzufügen.

In der Stadt selber geben die Reservisten wieder ihre Waffen ab und gehen wieder ihrem normalen Geschäften nach. Währenddessen hat die Vernehmung des Tel Durash begonnen. Aber so richtig einsichtig scheint sich der Gefangene nun wirklich nicht zu benehmen. Im Gegenteil gibt er sich, als sei er sich keiner Schuld bewußt. Währenddessen unterzeichnen viele der Matrosen der Anti ein Schuldeingeständnis, mit dem sie auch Tel Durash belasten. Unter anderem wird ihm Piraterie und Sklavenhandel vorgeworfen. Es entbehrt jedoch nicht einer gewissen Ironie, daß viele der Seeleute neben Dondra, dies auch im Namen Xnums und Anrash's bezeugen.

Ansonsten geht nach den vielen Ereignissen der letzten Monate in Qassim alles wieder seinen gewohnten Gang, die Händler handeln, die Geschäfte florieren, nur einige Witwen trauern um ihre gestorbenen Männer.

Ilyria

Etwas tut sich in dem verborgenem Reich... Die Büsche rascheln und die Bäume bewegen sich... Irgend etwas tut sich dort! Hat da vielleicht jemand die berüchtigte Sturm- und Drangzeit? Jaja, die berühmten ‚Nachrichten aus Faraljan‘, denn eigentlich weiß man nicht wirklich was.

Die Inseln des Anthos

Einen schöneren ersten Sommer als Hüter der Anthosinseln hätte sich Shaktala nicht vorstellen können. Alles verlief ruhig, ging langsam vonstatten und die pralle Sonne bräunte seine Haut und wärmte sein Inneres. Der kleine Mensch spürte, wie sein Einfluss, das Gefühl der Zufriedenheit und der Liebe, auf die Völker wirkte. Und diesmal war es nicht nur ein Gefühl, sondern er konnte es an den Taten der Reiche samt deren Truppen sehen. Überall standen Einheiten, teilweise gewaltige Heere, vermutlich sind sie bereits gut positioniert und warten, aber worauf? Unzählige kleine und riesige Flotten bewegten sich auf der See, sahen sich, wichen einander aus, blieben vehement stehen oder passierten einander mit schielendem Blick, was die Erblickten wohl im Schilde führten. Und: es geschah nichts. Liebe, Liebe, Liebelei, Shaktala konnte es nicht oft genug sagen und offenbar vernahm es die Reiche. Selbst der Schrecken der Meere, die Schwarze Flotte, im Schlepptau mit einer schwimmenden Stadt gesichtet, aus einem fremden Segment kommend – oder aus allen!? Ferne Gedanken vernahm der Hüter, aber zu schwach um sie zu deuten – kam als Invasor, nahm Anfang des Jahres kurzerhand Ländereien des armen Tronja ein, plünderte, verfolgte Chnumiten und

richtete sie hin, hatte nun alles zusammengepackt, was nicht niet- und nagelfest war und schippert nun fort, ohne auch nur eine Truppe in den eroberten Gebieten zu hinterlassen. Das hat zumindest den Anschein von Tributzahlungen seitens der Tronjaner. Aber wenn diese sich geeinigt haben sollten, wer mag da als nächster zahlen? Der Schock der Invasion hat eines bewirkt, Tronja ist aufgerüttelt. Unter dem Revolutionsführer namens Ivor Sandor, der als Vorsitzender des Blauen Delphins das alte System gestürzt hat, entstehen Wohltaten ganz im Sinne des Hüters. Gold und Besitz der reichen adeligen werden für die Armen, die schwachen der Schwächsten verwendet, scheinbar soll die Armut beseitigt werden. Schön, endlich bringt ein Volk Myras den Mut auf, der Welt zu beweisen, dass alles Kämpfen keinen Sinn hat, dafür aber Fürsorge um die Mitwesen. Weiter so Ivor, dachte sich Shaktala, und bleibe standhaft! Auf der anderen Seite der Hauptinsel konzentrieren sich die Edoen auf das Gelehrtentum und forschen, entwickeln, machen enorme Fortschritte, nehmen auch hie und da Rückschläge entgegen, die sie aber wohl kaum entmutigen werden. Gleich der Entwicklungen gibt es hier auch Entdeckungen. Eine alte farbenfrohe und wunderschöne Insel fast vergangener Zeiten wurde von einer Flotte angesteuert und von deren Besatzung inspiziert. Es hat sich nicht als so einfach erwiesen, überhaupt anzulanden, geschweige denn die Steilküsten hinauf zu gelangen, vielleicht benötigen die Männer auch einfach mehr Zeit, um die gesamte Insel kennenzulernen. Zahlenmäßig der Schwarzen Flotte ebenbürtig sind die Edoen mit ihrer Reichsflotte, und diese versuchen strategische Posten der Inneren See zu bewachen. So musste sich eine kleine kakimische Erkundungsflotte einer Begutachtung und Befragung unterziehen, falls sie denn weitersegeln wollten. Es gefiel Shaktala natürlich auch hierbei, dass Edor jene Schiffe bei einer Verweigerung nicht vernichtet, sondern sie mit ihrer 6fachen Überlegenheit einfach nicht durch die Bucht gelassen hätte. Der kakimische Admiral willigte der Untersuchung ein und siehe da, die Durchfahrt wurde gewährt, doch nicht bevor Edor durch die hinzu stoßende Flotte demonstrieren konnte, wie schnell aus einer 6fachen eine 80fache Überlegenheit wird. Aber so etwas macht Artakakima bestimmt nicht nervös, die Truppen stehen überall bereit im Falle der Not einzugreifen, so dass sich das Reich auf den Sichtbereich und Baumaßnahmen im Inneren konzentrieren konnte. Auch setzt man hier Großes auf die Diplomatie, schafft sich Freunde, wobei andere Herrscher ebenfalls schreiben können und dies nutzen. Daneben hat Artakakima den Handel entdeckt, probiert damit Erfahrungen zu sammeln, und das nicht mal so schlecht. Sie wären die Händler der Inseln, wenn da nicht das plötzlich erwachte Nask wäre, die Vertreter des Freien Bundes der Handelsstädte, Shaktala`s Meinung nach handelt es sich eher um den Lockeren Bund der Handelsstädte. Nichtsdestotrotz ist Nask aus seiner Isolation hervorgetreten, denn die Nasker wagen sich nach über einem Jahrzehnt wieder aus ihrer Stadt und damals hatte die Flotte schon keine lange Reise. Aber nun scheint man hier entschlossener zu sein, denn obwohl die Nasker aufgrund des Binnenhandels nicht wirklich unzufrieden sein müssen, sehnen sie sich nach Veränderungen. So dankte der bisherige Ratsvorsitzende Seron Vendur Galdras ab und beendete eine Ära der Abschottung. Der neue Erste der Fernhändler ist ein handelserfahrener, junger, dynamischer Mann aus einem angesehenen Handelshaus, der das Vertrauen verschiedener Nasker Gruppierungen gewonnen hatte. Er strahlt Optimismus aus wenn es darum geht, sich den Nachbarn und der Welt zu öffnen und erhielt somit die Zustimmung fast aller. Bereits nach der Reichsübernahme wurde er konkret mit seinen Befehlen und schickte seine Flotten aus. Aber nicht jeder war diesem neuen Akteur direkt wohlgesonnen, so wurde einem Schiff durch Artakakima die Weiterfahrt erst einmal versperrt. Auch im und vor dem Nasker Hafen stehen Flotten unter tronjanischer

Flagge ohne Offenbarung der Absichten. Aber so friedlich wie es in diesen Gefilden ist, werden sich diese Missverständnisse mit Sicherheit auch lösen. Alles läuft auf ein Für- und Mit- anstatt Gegeneinander aus, so kann man sich auf den goldenen Herbst freuen, aber weshalb ging Shaktala der Gedanke nicht aus dem Sinn, dass er golden nur für die Schwarze Flotte sein würde. Bei Parana hoffentlich kommen die zahlreichen Soldaten und Reiter von Tronja, Eador und Artakakima in dem Dreiländereck nicht auf Abwege und dumme Gedanken.

Manatao

Auch in Manatao ein warmer Sommer! Teilweise schmelzten sogar ganze Gebiete an der Küste und mächtige Eisberge gefährden die Schifffahrt hier in den machairischen Gefilden. Einen so heißen Sommer hat wohl noch kein Gur in Manatao erlebt.

So unwahrscheinlich es scheinen mag, so trafen sich doch in den Tiefen der Eiswüste eine kleine Expedition Elcets und eine Gruppe von weit weit gereisten Wanderern, begleitet durch eine Prozession Popelios. Kurz konnte man sich unterhalten und entdeckte gemeinsame Hobbys, oder sollte ich sagen Geduldsspiele?!

Die Beamten des Reiches sind derweil voller Sorge um den weisen König Borohr, seit Wochen hört man nichts mehr von ihm und die Gurs, Gers, Gors und Gars fragen sich, ob er nicht vielleicht wieder erkrankt sei und ob man nun wohl um das Wohl des Herrschers fürchten müsse.

Treffen und Interaktives

Treffen in Dortmund

Einladung zum Regionalgruppentreffen Rhein/Ruhr

Samstag den 28. August, ab 15.00 Uhr bei

Torsten Kohlstedt,

Adlerstr. 88,

44137 Dortmund

ohneh@yahoo.de

So, dann möchte ich mal zum ersten Regionalgruppentreffen in diesem Jahr einladen. Wie einige vielleicht schon mitbekommen haben, steht mal wieder eines an. Hauptzweck des Treffens ist wohl die Initiierung einer Wabenweltrunde, die wir uns auf dem Sommertreffen in Dortmund überlegt haben. Nebenzweck des Treffens, Fahrgemeinschaften nach Tübingen zu bilden. Wäre schön, wenn man mal wieder mit zwei Autos von Dortmund nach Tübingen fahren könnte, vielleicht ergibt sich da ja was...

Bitte meldet Euch, wenn ihr Interesse an der Wabenweltrunde habt, vielleicht auch mit Angabe auf welches Feld ihr Eure Startposition haben wollt. Meldet Euch auch, wenn ihr am ersten Treffen nicht teilnehmen könnt, wir finden schon eine Lösung...

Bitte auch melden, wenn ihr nach Tübingen wollt, aber nicht auf einem Regionalgruppentreffen erscheinen wollt, wo eh nur Wabenwelt gespielt wird, oder einfach zu dem Termin nicht könnt.

Die Wabenweltkarte findet ihr auf dem Titelblatt des Boten, schaut sie Euch einfach mal an...

Ciao,

OhneHa

Rollenspieler gesucht!

Das Rollenspiel im Myra-Forum (<http://myraforum.de.vu>), Abteilung Kiombael, sucht noch ein paar Mitspieler. Vorkenntnisse über Kiombael werden nicht gebraucht, bzw. können soweit nötig geliefert werden.

Ort des Geschehens (vorerst zumindest) ist Squärdrumen, das Imperium der rattenartigen Squärkin, also der am Rand der Welt gelegene Dämonensumpf und die von den Squärkin unterworfenen Gebiete drum herum.

Gespielt wird über Nachrichten im Forum. Spieler schreiben, Spielleiter antwortet, wobei das alles als storytelling laufen soll, sprich die Spieler dürfen viel selbst machen. Wir spielen frei, ohne Regeln, es braucht lediglich eine grobe Liste von Dingen, die die Charaktere beherrschen sollen. Das Spieltempo varriert etwas, mindestens einmal die Woche treibt der SL das Spiel voran, aber auch häufiger, wenn alle Spieler was geschrieben haben oder Fragen beantwortet werden müssen, Gespräche mit NSCs fortzusetzen sind usw.

Interessenten wenden sich bitte, gerne schon mit Charakterideen, an mich, entweder per mail (s.u.) oder über Forum (s.o.)

Thomas Willemsen aka Daehsquinn
(in diesem Fall Rollenspielleiter und Reichsspieler Squärdrumens,
daehsquinn@aol.com)

Tübinger Myra-Treffen 2004

Hallo Freunde,

Wie jedes Jahr findet im September unser Myra- Treffen in Tübingen statt. Es beginnt offiziell am Freitag, den 10.9.04 um 18.00 Uhr und endet am Sonntag 12.9.04 nach der Mitgliederversammlung und dem gemeinsamen Aufräumen. Ort der Zusammenkunft ist aller Voraussicht nach das Schlatterhaus, Österbergstr. 2 in Tübingen (vom Bahnhof, Karlsstr., über den Neckar, durch die Mühlstr. und am McDonalds rechts den Berg hoch).

Wegen Übernachtungsmöglichkeiten kann ich euch leider nichts sagen, früher war es im Schlatterhaus auf mitgebrachten Luftmatratzen/Isomatten plus Schlafsack möglich, kann sich aber geändert haben. Wendet euch am Besten an Wolfgang (karcanon@myra.de), Josef (eiseles@web.de) oder Dirk (dirk.linke@epost.de), auch wegen anderer Rückfragen zum Treffen.

Das Programm ist im wesentlichen wie immer, denke ich:

- abends irgendwo futtern (DaPino in der Mühlstr. vermutlich)
- Intrigen spinnen
- Informationen austauschen
- Verträge aushandeln
- Desinformationen austauschen
- Brettspiele
- die Spielleiter aushorchen
- alte und neue Geschichten austauschen
- rumblödeln und lästern
- Orakelrunde

Dazu gibt es gerüchteweise ein oder zwei Rollenspielrunden auf Karcanon, im klassischen Stil, sprich wie jede heimische Runde mit Papier, Stift und Würfel.

Das freie Rollenspiel für alle, welches sich so langsam zur Tradition entwickelt, findet dieses Jahr auf Corigani statt, Arbeitstitel ist „Corigani-Im-Nebel“. Ziel ist es, Corigani auch in der unbespielten Zeit voranzubringen, insbesondere einen intersegmentalen Plot, für den sich wirklich alle interessieren dürften und sollten. Grundlage wird der Ramianische Orden sein, eine Vereinigung von Individuen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, Wissen über die Zeit der Nebel zu retten. Wem das zu langweilig klingt, dem darf ich verraten, dass euch jede Menge Politik, Spannung, Intrigen, Heldentaten und Verrat erwarten... je nachdem wie gut ihr mitmacht. Kenntnisse über Corigani sind hilfreich, aber sicherlich keine Voraussetzung für die Teilnahme. Im Anbetracht der nötigen Vorbereitungen bitte ich möglichst um Voranmeldung (daehsquinn@aol.com). Meldet euch zahlreich, würde mich freuen.

Ich hoffe euch alle in Tübingen zu sehen

Thomas Willemsen

Einladung zur
Ordentlichen Mitgliedsversammlung des VFM e.V.
in Tübingen 12.09.2004

Alle Mitglieder des Vereins der Freunde Myras VFM e.V. sind hiermit eingeladen zur Ordentlichen Mitgliedsversammlung des VFM e.V., die dieses Jahr am Sonntag 12.09.2004 in Tübingen im Schlatterhaus, Österbergstrasse 2, im Rahmen des jährlichen Tübinger Myra-Treffens stattfinden wird. Der Beginn ist auf 10 Uhr angesetzt.

Vorläufige Tagesordnung:

0. Formalia
1. Jahresbericht des Schatzmeisters
2. Bericht der Kassenprüfer
3. Haushalt für das laufende Geschäftsjahr
4. Haushaltsentwurf für das folgende Geschäftsjahr
5. Bericht des Vorstandes
6. Entlastung des Vorstandes
7. Mitgliedsbeitrag
8. Wahl der Kassenprüfer für das folgende Jahr
9. Wahlen
10. Berichte der Segmente, der Regionalgruppen und Arbeitskreise
11. Schriftliche Einzelanträge (bis 14 Tage vor der OMV an den Vorstand zu richten)
12. Planung für Myra-Treffen im Jahr 2005
13. Varia

Schriftliche Anträge und Änderungswünsche zur Tagesordnung sind bis 14 Tage vorher per Post, Fax oder Email an den Vorstand (vorstand@myra.de) zu richten.

Stimmübertragungen nicht anwesender Mitglieder müssen schriftlich erfolgen und der Versammlungsleitung mit handschriftlicher Unterschrift zu Beginn der Versammlung vorgelegt werden.

Verschiebungen und Änderungen bezüglich Tagungsort und Tagesordnung werden baldmöglichst in den elektronischen Medien (<http://projektmyra.de> und <http://myraforum.de.vu>), in evtl. vorher noch erscheinenden Boten bekannt gegeben bzw. vor Ort ausgehängt.

Um zahlreiches Erscheinen wird gebeten.

Wolfgang G. Wettach – Vorsitzender des VFM e.V.

Die Geschichte Zhaketias

Ich möchte gemeinsam mit euch eine offizielle Variante der Geschichte Zhaketias schreiben. Als Gerüst für eure eigene, detaillierte Reichsgeschichte, als Rahmen für Erzählungen, als Basis der zhaketischen Gegenwart.

Bestimmte geschichtliche Ereignisse sind in den Mythor- Romanen schon beschrieben und müssen berücksichtigt werden. Weitere Daten wurden in älteren Kulturberichten beschrieben oder können der „Geschichte Myras“ von Ramian de Bonirosh entnommen werden. Alle vorhandenen Infos zur Geschichte Zhaketias findet ihr unten und auf den folgenden Seiten.

Euch bitte ich um einen Kulturbericht, wahlweise eine Aufzählung der Jahre ähnlich wie im Text „Zhaketia zur Zeit Mythors (120/121 v.P.)“. In diesem Kulturbericht sollen bis zu zehn Ereignisse aus der Geschichte eures Volkes, eures Reiches oder der Region Zhaketias aufgeführt werden, in dem eure Spielfunktion heute angesiedelt ist. Alternativ könnt ihr einen geschlossenen Geschichtstext schreiben, z.B. über die Gründung eures Reiches oder die Erlebnisse eines mystischen Helden.

Bitte beachtet, dass eure Geschichtsberichte die subjektive Wirklichkeit eures Reiches wiedergeben. Was in der Überlieferung des einen Reiches eine entscheidende, grandios gewonnene Abwehrschlacht gegen einen übermächtigen Gegner ist nach Ansicht des Gegners vielleicht ein nebensächlicher Plünderungszug, so bedeutungslos, dass er in der Geschichtsschreibung des Reiches nicht erwähnt wird. Durch solche Kompromisse möchte ich aus einem Dutzend unterschiedlicher Texte eine schlüssige Segmentsgeschichte destillieren.

Außerdem hängt ein Aufruf zum myranischen Geschichtswettbewerb an. Was ihr mir zur Geschichte schreibt werde ich gerne auch für den Wettbewerb annehmen.

Ich freue mich auf eure Beiträge.

Zhaketia zur Zeit Mythors (120/121 v.P.)

Zur Zeitrechnung

Die Abenteuer Mythors auf Zhaketia finden im letzten und vorletzten Jahr vor Allumeddon, der ersten epochalen Schlacht zwischen Licht und Finsternis, 120 Jahre vor Pondaron statt.

Lyrland

Der Ophis Lyrlands grenzt zur Zeit Mythors an die Schattenzone. Der Held der Lichtwelt durchquert mit seiner Schar diese Landmasse von Ophis nach Machairas. Im äußersten Ophis leben Freven, Dunkelzwerge, primitive, kleine Humanoide von schwarzer Hautfarbe, in vielen Stämmen, die von Häuptlingen und Schamanen beherrscht werden. Ihre Reittiere sind übergroße Spinnen, ihre Waffen Blasrohre mit Giftpfeilen oder Wurfmesser, die nach Art des Bumerangs in die Hand des Werfers zurückkehren, ihre Heimat ein großer, fast vegetationsloser Sumpf, der Richtung Machairas allmählich trocken fällt. Sie verehren Dämonen.

Die Mitte Lyrlands ist eine Steinwüste an, bewohnt nur von nomadischen Yarlhängern und Gesetzlosen. Hier liegt die Ruinenstadt Loonkamp, wo es ein Tor in die Innenwelt geben soll. Während Mythor und seine Gefährten durch dieses öde Land ziehen erheben sich dessen wenige Bewohner zum Aufstand gegen die Dämonenpriester, die Yarlkarawanen mit Opfern für die Shroukschmieden hindurch in die Schattenzone schicken.

Der Machairas Lyrlands ist grün und fruchtbar. Hier liegen einige Städte, deren größte Arylum im Klados ist. Er wird beherrscht vom Orden der Luminaten, deren höchstes Organ der Rat der Sieben ist. Die Lyrländer des Machairas glauben an die Wiederkunft des Lichtboten, dessen Rückkehr sie in der Tabuzone entlang der Bathronküste ihrer Halbinsel vorbereiten. In freiwilliger Fronarbeit unter Führung der Luminaten furchen sie mit riesigen Pflügen den Boden auf und graben einen leuchtenden Staub an die Oberfläche, mit dem sie Zeichen formen, der dem Lichtboten seinen Weg nach Myra weisen sollen.

Quin

Luxon, der Herrscher des Shalladads, des Imperium im heutigen Gwynddor besucht auf der Suche nach der Ewigen Flamme Logghards mit seiner Flotte von 150 Schiffen den Archipel Quin. Er findet dessen Küsten von Quinen, mittelgroße, schlanke und kräftige Menschen, mit krausen, schwarzen Haaren und dunklen Augen bewohnt. Sie werden von den Zhaketern auf Grund ihrer einfachen Kultur als mindere Menschen angesehen und als Sklaven gejagt. Im Innern der Hauptinsel Quin lebt ein anderer, kultivierter Schlag von Quinen, die Erben einer Hochkultur sind. Mitte ihrer Zivilisation ist die Hauptstadt des Qiun- Archipels, Loo- Quin. Ihr Anführer ist Kukuar, der Hexer von Quin, ein Zhaketermagier, der am Berg des Lichtes in der Zauberei ausgebildet wurde. Er fiel einer Intrige zum Opfer, wurde gebrandmarkt, aus der Magiergilde ausgeschlossen und vom Berg des Lichtes verbannt. Zur Zeit von Mythors Abenteuern auf Zhaketia ruft zur Rebellion gegen das Zhaketer- Reich auf.

Tata

Die Könige Tatas waren lange mit dem Zhaketerreich verbündet. Mit der Zeit wuchs aber auf Tata die Furcht vor dem mächtigen Nachbarn und man begann sich abzusondern. Circa 45 vor Allumeddon kam es unter König Urus zum endgültigen Bruch. Er ließ von seinen Wetterzauberern ein großes Nebelfeld um die Insel ziehen. Diese fast undurchdringliche Wand ermöglichte es dem Dämon Catrox, unbemerkt vom Rest der Welt in Tata einzudringen und es durch König Urus, der zu seiner Marionette wurde zu regieren. Er baute das Dämonentor, und die Heeresstraßen der Insel, durch welche die Heere der Finsternis zu Allumeddon in die Lichtwelt eindringen sollen. Dem Totenwächter Cronim, der über die Grabmäler der Könige Tatas auf dem der Insel vorgelagerten Eiland Kaytim wacht gelang es, König Urus Sohn Taremus vor dem Zugriff von Catrox zu retten. Nach der Ankunft Mythors erweckte er den Erben. Diesem gelang es, gemeinsam mit Mythor und seinen Freunden Catrox in das Dämonentor zu stoßen, dieses zu schließen und Tata von der Dämonenherrschaft zu befreien.

Wahnhall

Wahnhall wird von Necron, einem der Steinmänner aus Nykerien auf der Suche nach Caerlumen, der fliegenden Stadt bereist. Eine Strömung aus der Schattenzone umspült die unzugängliche Halbinsel im Gegenuhrzeigersinn und treibt alle Schiffe, die ihr nahe kommen schließlich in den Hafen Orankon. Dieser trostlose Ort ist der letzte Hafen vor der Schattenzone und die Hauptstadt Wahnalls. Der einzige Weg hinaus führt zwischen den Pfeilern Skyll und Exinn hindurch, in die Schattenzone hinein. In Orankon herrscht der Troll Skalef mit Hilfe der Lauscher. Diese tragen Blüten der Trompetenblume, auch Irrsinie genannt am Helm. In den Amokperioden, wenn die Pfeiler die Wahnsinn erzeugenden Laute aus der Schattenzone verstärken horchen sie auf die Geräusche und filtern Botschaften der Dämonen heraus. Handlanger der Lauscher sind die Stürmer, die in den Wahnperioden die Amokläufer einfangen und in geschlossenen Barken der Strömung übergeben, die sie in die Schattenzone treibt, in die Fänge der Dämonen, welche Shrouks aus ihnen schmieden.

Zhaketer- Reich

Der Glaube an den Lichtboten, der in einem fanatischen Sonnenkult seinen Niederschlag findet, bestimmt das Leben im Zhaketerreich, das zur Zeit Mythors Schneefalke-, Bitterwolf- und Einhorninsel umfasst. Das Volk ist in verschiedene Kasten eingeteilt. Die Zhaketer herrschen, sie stellen die Priester, Magier und die Heerführer des Reiches. Die ursprünglich von der Bitterwolfinsel stammenden Calcopter stellen die Krieger, die Naxerer von der Schneefalkeinsel sind versklavt als Arbeiter und Galeerenruderer. Die auf der Einhorninsel heimischen Colteken sind vor allem Handwerker und Künstler.

Über dem Zhaketerreich thront das als göttlich verehrte Höchste, die moralischen Prinzipien und Lehrsätze des Propheten Nullum. Sie werden von den drei Herren des Lichtes interpretiert. Sie und das höchste hat kein gewöhnlicher Mensch je zu Gesicht bekommen. Ihnen nachgeordnet sind sieben Hexenmeister, unter ihnen Quaron als mächtigster. Den Hexenmeistern dienen die Duinen als Quelle magischer Macht. Unter den Hexenmeistern steht eine unbekannte Zahl von Hexern, gegliedert in Stufen von eins bis sieben. Die Herren des Lichtes übermitteln ihre Anweisungen an ihre Untergebenen durch das „Dritte Auge“, kristallisierte Feuerkäfer, die sich auf der Stirn von auserwählten Personen verpuppt haben. Die Träger des Dritten Auges sind Medien der Herren des Lichtes, die durch das Dritte Auge wahrnehmen können und Anweisungen übermitteln.

Machtzentrum Zhaketias, mystischer Sitz des Höchsten, der Herren des Lichtes und der Hexenmeister ist der Berg des Lichtes auf der Bitterwolfinsel. Doch die Prinzipien des Propheten Nullum wurden auf dem Berg des Lichtes pervertiert, die Hexenmeister sind gefangen in endlosen Ränkespielen um die Nachfolge der Herren des Lichtes, die aus ihrem Kreis erwählt werden, Folter und Opferung an den Lichtboten wartet am Berg des Lichtes auf Ungläubige, Duinen und Krieger werden den Qualen einer tödlichen Auslese unterzogen, Machtmissbrauch ist unter dem grimmig verzerrt dargestellten Antlitz des Lichtboten alltäglich. Nachdem der Hexenmeister Aiquos aus dem Shalladad die Neue Flamme entführt hatte stürzt die korrupte Ordnung durch die Anstrengungen Mythors und des Shallads Luxons, der um die Rückeroberung der Neuen Flamme kämpft in sich zusammen.

Zhaketia, historische Daten aus den Mythor- Romanen

- 520 v.P. In einem gigantischen Vulkanausbruch entsteht der Berg des Lichtes, zugleich hebt sich der Oklis der Bitterwolfinsel und die Inseln des Meeres der 1000 Atolle aus dem Wasser. Ein Feuerregen verwüstet den Ophis der Bitterwolfinsel. Die Vorfahren der Calcoper, der Kriegerkaste des Zhaketerreiches fliehen auf die Einhorninsel. In der Folge unterwerfen sie die ursprünglichen Bewohner, die in zahllose Stämme zersplitterten Colteken.
- 351 v.P. Als Prophet Nullum der Alptrauritter Guinhan das heutige Segment Zhaketia und kämpft an vielen Fronten für das Licht. Er stiftet auf Lyrland den Orden der Luminaten, gründet mit Hilfe der Calcoper auf Bitterwolf-, Einhorn- und Schneefalkeninsel das Zhaketerreich, er führt den Kult um das Höchste und den Lichtboten ein, bestimmt die ersten Herren des Lichtes und Hexenmeister und baut den Berg des Lichtes zur Festung gegen die Dunkelmächte aus.
- 318 v.P. Thronbesteigung von König Dogron in Tata. Er beerbt König Tahar. Er führt nach 336 v.P. den Kult um den Lichtboten ein und stellt ein großes Heer zur Verteidigung der Werte der Lichtwelt auf, welches an der Seite der Zhaketer auf der Einhorninsel kämpft. Die Truppen werden bald zurückgerufen, da sie von den Zhaketern diskriminiert werden.
- 316 v.P. Der Prophet Nullum stirbt vorgeblich. Tatsächlich zieht er sich auf den Berg des Lichtes zurück und wirkt im verborgenen weiter im Sinne seiner Prinzipien.
- 267 v.P. Dogrons Nachfolger als König Tatas ist Medon, seine Nachfolger heißen Timin, Gratus und Anamkin. Über alle vier ist wenig bekannt, sie bemühten sich, Tatas Unabhängigkeit vom Zhaketerreich zu bewahren.
- 230 v.P. Hamarum erbt den Thron Tatas von Anamkin. Ihm gelingt es mit großem, diplomatischen Geschick eine Invasionsflotte der Zhaketer zur Rückkehr zu bewegen. Zugleich rüstet er sein Reich auf um künftige Invasionspläne zu vereiteln.
- 218 v.P. Hamarum verlegt die Residenz Tatas von Tarang an der Küste in den Wolkenpalast im Landesinnern, wo er im Falle einer Invasion sicherer wäre. Unter ihm schwindet der Glaube an den Lichtboten.
- 202 v.P. Taros, der jüngere Bruder des Herrscher von Tata versucht ein Attentat auf König Hamarum welches misslingt. Hamarum erleidet schwere Verletzungen.
- 196 v.P. Hamarum erliegt schließlich den Folgen des Attentats, sein Erbe als König Tatas ist sein Sohn Urus.
- 170 v.P. König Urus von Tata ist ein lasterhafter Mensch, der seine Herrscherpflichten vernachlässigt. Deshalb bemerkt er zu spät, dass die Zhaketer eine die Eroberung seines Reiches planen. In seiner Verzweiflung lässt er von seinen Magiern das Nebelloch öffnen, um Tata in dichte Wolken zu hüllen und so vor den Feinden zu verstecken. Doch mit den Nebeln kamen die Finsternis und der Dämon Catrox nach Tata, denn das Nebelloch entpuppte sich als Tor in die Schattenzone. Catrox schlug Urus in seinen Bann und beherrschte es mit ihm als

- Marionette. Allein sein Thronfolger Taremus konnte vom Totenwächter Cronim gerettet und auf der Bestattungsinsel Kaytim in einem todesähnlichen Schlaf bewahrt werden.
- 120 v.P. Ermuntert von Mythor und seinen Gefährten erhebt sich die Bevölkerung Lyrlands gegen die Yarltransporte, mit denen Opfer für die Shroukschmieden in die Schattenzone gebracht werden. Taremus, Thronerbe von Tata wird vom Totenwächter Cronim geweckt, als Mythor zur Bestattungsinsel kommt. Catrox wird durch die gemeinsamen Anstrengungen des Thronfolgers, Mythors und seiner Begleiter von Tata verbannt, das Tor in die Schattenzone wird geschlossen, Taremus wird neuer Herrscher von Tata. Luxon erreicht auf der Jagd nach der Ewigen Flamme Logghards, die von Zhaketern entführt wurde, mit der Flotte des Shallads den Archipel Quin. Er ermuntert den vom Berg des Lichtes verstoßenen Hexer Kukuar und die Quinen zum Krieg gegen das Zhaketerreich. Kukumar begleitet die Flotte Luxons bei seinem Angriff gegen das Zhaketerreich. Aber die Flotte unterliegt der überragenden Magie des Zhaketerhexers Aiquos und wird vernichtet.

Zhaketia, historische Daten aus Kulturberichten

- ca.7000 v.P. Cyrianor wird aus Myra herausgerissen
- ca.500 v.P. Der Eishexer errichtet ein Großreich im Machairas von Zhaketia. Er unterwirft die Hrezzin'ptass in einem Krieg, in dem massiv Magie eingesetzt wird und baut die Stadt Hrazz'dursa zu seiner Hauptstadt aus.
- 120 v.P. Alumeddon.
Cyrianor kehrt zurück.. Der Archipel Quin und der Phialae von Einhorninsel und Lyrland werden dabei von Flutwellen verwüstet. Falmair, Vorgängerstadt Scarizas ist ein Zufluchtsort geflohener Sklaven des Zhaketerreiches.
Auf der Scheefalkeninsel streifen die Naxerer die Zhaketerherrschaft ab und gründen Naran- Torr. Das Reich zerfällt aber recht schnell und Jahrhunderte hindurch leben die Naxerer in losen Stammesverbänden.
- 119 v.P. Ankunft der Noym im Archipel Quin, Regierungsantritt der Ykylta Cymor, Gründung des Reiches Kwy'yn.
- 118 v.P. Dondra schickt Missionare in den Phialae der Einhorninsel und lehrt die Menschen die Naturgewalten als göttlich zu verehren. Der Kult erreicht später auch die Menschen P'njanars im Schildmassiv.
- 116 v.P. Menschen im Zentrum der Einhorninsel verstecken sich vor dem dunklen Zeitalter in großen Höhlensystemen im Schildmassiv. Sie sind der Ursprung P'njanars. In den vier Jahren zuvor sind zahllose Menschen auf der Einhorninsel durch Kriege und Naturkatastrophen gestorben.
Ankunft der Noym im Archipel Quin, Regierungsantritt der Ykylta Cymor, Gründung des Reiches Kwy'yn.

- 115 v.P. Im Schildmassiv tobt eine der gewaltigen Schlachten zwischen Licht und Finsternis. P'njanar bleibt unbehelligt.
- 88 v.P. Totenkopfbrigaden versetzen Cradt in Angst und Schrecken.
- 63 v.P. Die Totenkopfbrigaden verlassen das ausgeplünderte Cradt mit einer neu erbauten Flotte und unbekanntem Ziel.
- 20 v.P. Falmir wird von dem Nachfolger des Zhaketerreiches auf der Einhorninsel erobert.
- 0 Pondaron.
P'njanar leidet im Schildmassiv unter Mangelkrankheiten. Als Helfer in der Not erweist sich der „Sorgende Vaters des Volkes“. Er wird bald neben Dondra als göttlich verehrt.
Falmair befreit sich endgültig vom zhaketischen Einfluss.
- 4 n.P. Die Menschen im Schildmassiv kehren ans Tageslicht zurück und verbreiten ihre Kultur auf der weitgehend entvölkerten Einhorninsel. Als Einwohner P'njanars werden jedoch nur jene angesehen, die im Schildmassiv leben.
- 84 n.P. Oraty beerbt Cymor als Ykylta von Kwy'yn.
- 96 n.P. Ankunft der Iona im Archipel Quin.
- 108 n.P. Ynsyla beerbt Oraty als Ykylta von Kwy'yn.
- 154 n.P. Ankunft der Skadje im heutigen Skadjera. Befreiung der Jerasihc, die zuvor Sklaven der Zhaketer waren. Gemeinsam mit den Cucheas, Tuscears und Gisirkas wird bald darauf Skadjera gegründet.
- 200 n.P. Piratenüberfälle nötigen P'njanar eine Armee zu rüsten.
- 231 n.P. Aus Falmir ist Scariza geworden. In diesem Jahr konnte die Stadt der Belagerung eines Heeres aus dem Klados widerstehen, weil die Terrassengärten ausreichend Nahrung lieferten.
- 238 n.P. Der erste Herr der Türme als Herrscher auf Lebenszeit Scarizas wird gewählt.
- 281 n.P. Der Angriff der Wagnenvölker aus dem Machairas der Einhorninsel wird von P'njanar zurückgeschlagen.
- 381 n.P. Payn beerbt Ynsyla als Ykylta von Kwy'yn.
- 400 n.P. Orphal gewinnt als T'morph im Ophis der Einhorninsel Gläubige.
- 407 n.P. Nach langen Jahren der trügerischen Ruhe bricht der Lichtberg im Zentrum der Bitterwolfinsel aus. Durch das sich gleichzeitig öffnende Dimensionstor strömen Wergolscharen nach Zhaketia, vernichten die Reste des Zhaketerreiches auf der Bitterwolfinsel und gründen Golgoveras.
- 414 n.P. Maleskari von Jhanar erreicht nach einer fünfjährigen Wanderung Lyrland und gründet Cyrannia.
Gründung der Magierakademie „Mir Assmir dovir Hassedis“ in Scariza.
Mellen kh'ar Torr wird als Nachfolger von Korson kh'ar Torr II Krentor von Naran- Torr und einigt die Stämme der Schneefalkeninsel zum Reich Naran- Torr.
- 415 n.P. Gründung der Magierakademie „Valkor“ in Cyrannia.
Durch die Gnade Bytons verschwinden zwei Gemarkungen Wahnalls und werden durch zwei Gemarkungen eines Reiches namens Zhaketia

- ersetzt in denen Kobolde leben.
- 420 n.P. Mit dem neuen Hüter Merhan von Tebreh trifft der Knochenthron, der Drache Carangor und das Volk der Eiselfen auf Zhaketia ein. In Quadad wird der Pilger Tasrail gerettet.
- 421 n.P. Der nach dem Zerfall des Zhaketerreiches im Verborgenen wirkende Orden der Dunkeljäger erhebt sich erfolgreich gegen die Herrschaft Catrans im Lychnos der Einhorninsel und gründet ein eigenes Reich
- 422 n.P. Im Reich Actys auf Corigani wird ein Dimensionstor nach Zhaketia entdeckt und genutzt um hier eine Kolonie zu gründen. Den Actii folgen Ywittre und Gogh aus Ywittrien.
Die Nebcatlan überqueren die Segmentsgrenze von Gwynddor her und gründen auf Wahnhall das Reich Nebcazon ar'Zhaketim.
- 423 n.P. Erneut tauchen Totenkopfinvasoren auf, diesmal durch ein Dimensionstor im Ophis der Einhorninsel.
Auf einer Schwammscholle gelangen die Moogloc, die Suknazdar und die Tlaxcalla nach Zhaketia. Mit den etablierten Völkern von Kwy'yn gründen sie ein gemeinsames Reich, das Konzil der freien Völker von Kwy'yn.

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 lichten 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 sehnstlich 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 schürten 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 und sein Kometentier, die wie ein neuer Stern über Myra erschienen. 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 nutze machen könnten.

Viele Menschenalter später war die Lichtwelt gespalten und die gewaltigen Chaoskriege 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 der 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, um ihre Kräfte zu regenerieren, mit ihnen gingen viele halbgöttliche Völker und viele fantastische Kreaturen. 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 Alpträumrittern, 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 Segmentshüterschaft, 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 eigenem 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.

Geschichtswettbewerb

Gelehrte aller Reiche, weise Wesen aller Völker und Rassen Myras,

ich, Merhan von Tebreh, Hüter von Zhaketia, lobe aus einen Wettbewerb zu klären eines der großen Rätsel der Geschichte Myras:

„Wie kam es dazu, dass trotz des Sieges der Lichtmächte in der Schlacht von Pondaron bereits anfangs des dritten Jahrhunderts nach Pondaron dunkle oder chaotische Imperien weite Teile der Schwertwelt beherrschten?“

Als Arbeiten für diesen Wettbewerb können bei allen Hütern Kulturtexte, Bilder oder Geschichten eingereicht werden. Hüter selbst können sich nur außerhalb der Wertung beteiligen. Abgabeschluss ist der Samstag des Tübinger Myratreffens, voraussichtlich der 11. 09. 2004, genaueres steht auf www.projektmyra.de. Als Anregung empfehle ich den Text „Die Geschichte Myras“ in diesem MBM. Für Fragen zu historischen Details stehen euch die Kulturwarte des VFM zur Verfügung:

Wolfgang G. Wettach, karcanon@myra.de
Thomas Willemsen, daehsquinn@aol.com

Alle Arbeiten werden in einem künftigen MBM abgedruckt. Der Gewinner wird von den Hütern auf dem großen Myratreffen im kommenden September in Tübingen gewählt. Als Preise werden ausgelobt:

- Eine Bibliothek im Wert von 10000 GS
- Drei Mythorromane nach Wahl aus meinen Doppelbeständen
- Eine Anwendung des Zaubers „Blick in die Vergangenheit“

(Der Sieger mag aus allen Preisen auswählen, der zweite aus den verbleibenden zwei, dem Drittplatzierten winkt der verbleibende Preis)

Auf rege Beteiligung freut sich

Merhan von Tebreh

Über das Rechts- und Gerichtswesen in Scariza

Scarizas Rechtswesen ist von zwei wesentlichen Gegebenheiten geprägt worden. Zum einen ist und war Scariza eine Einwandererstadt. Über die Jahrzehnte und Jahrhunderte strömten mal mehr, mal weniger Personen in die Stadt, die integriert und akzeptiert werden wollen und müssen. Zum anderen ist Scariza durch den Nah- und Fernhandel geprägt, was besondere Regelungen für diesen erforderlich gemacht hat. Der Handel ist die Lebensader der Stadt und daher reagiert diese besonders empfindlich auf Störungen desselben.

Der erste Aspekt hat schon früh zu einem sehr dezentralen System geführt. Scariza besteht bekanntlich aus 17 Stadtteilen, denen jeweils ein *Fadog-Ten*, ein „Stadtteilvogt“ vorsteht. Alle alltäglichen Verbrechen, wie Diebstahl, Betrug, ja sogar Mord werden von Gerichtsversammlungen in den Stadtteilen abgeurteilt. Nur die schwersten Verbrechen werden von einer zentralen Gerichtsbarkeit, dem *Dehingg*, behandelt, die nicht alleine für den Stadtteil zuständig ist. Diese sind Angelegenheiten, die die gesamte Stadt betreffen, also beispielsweise Verrat an der Stadt, Bandenkriminalität und schwere andere Fälle¹, in die mehrere Stadtteile verwickelt sind. Das *Dehingg* hat auch eine lockere „Aufsicht“ über die Gerichtsversammlungen der Stadtteile. Es ist nur dem Stadtoberhaupt, dem *Yaboti mive rizi do Scariza* verantwortlich, der die Mitglieder auf Lebenszeit beruft.

Nichtsdestotrotz ist jeder Stadtteil den gleichen Rechtsgrundlagen verpflichtet, die in den *Sconi do Berliscu*, den „Rollen der Gerechtigkeit“ hinterlegt sind. Diese werden von der Stadtversammlung verwahrt und gepflegt. Dazu trifft sich diese zwar unregelmäßig, aber doch häufig. Der Name rührt von der traditionellen Aufbewahrung als aufgerollte *Zetrod*²-Bögen. Auf jeder Rolle ist genau ein Gesetz niedergeschrieben. Falls ein Gesetz eine Änderung erfährt, wird die Rolle ausgetauscht.

Die Dezentralisierung schlägt sich vielleicht am deutlichsten darin nieder, dass jeder der in das Gesetz der Stadt, also in den Status der Rechtmäßigkeit („*Liscuensii*“), aufgenommen werden will, sich darum selbst kümmern muss. Dies gilt gleichermaßen für neu einwandernde Personen, die in der Stadt erst einmal als „nicht rechtmäßig“, also *iliscu* gelten, als auch für noch nicht verurteilte Verdächtige, denen die *Liscuensii* vom *Fadog-ten* entzogen wird. Eine Verurteilung vor einem Gericht bringt immer einen Weg mit sich, wie die *Liscuensii* wieder hergestellt werden kann, was meist mit einer Geldzahlung, Frondiensten, manchmal aber auch mit dem Ableben des Verurteilten verbunden ist. Mit der Exekution ist dann die Person interessanterweise wieder in einem Zustand der Rechtmäßigkeit. Eine Schuld über den Tod hinaus gibt es nur, wenn die Person nicht von der Gerichtsbarkeit zur Strecke gebracht wurde, sondern quasi „zufällig“ starb. Dies ist aber ein seltener Fall, denn die Todesstrafe ist rar und wird nur bei den bösartigsten Delikten zur Anwendung gebracht.

Die allerhäufigste Form der Strafe ist der Frondienst für den oder die Geschädigten, wobei eine festgelegte Leistung zu erbringen ist, und nicht etwa eine Anzahl Tage abzusetzen ist. Dies bringt auch direkt eine mögliche Abgeltung mit Geld mit sich, denn der Verurteilte kann sich diese Dienste auch einkaufen. Oft wird auch direkt eine Geldstrafe verhängt, da Geld in einer Handelsgesellschaft das ultimative Maß einer Leistung darstellt. Häufig sind aber auch Dinge wiederzubeschaffen, ein bestimmter Zustand wiederherzustellen, oder aber ein Ausgleich zu besorgen. Wurde beispielsweise eine Person verschuldet zu einem Invaliden, so

¹ Das *Dehingg* kann auch nach seinem Belieben entscheiden, stadtteilinterne Angelegenheiten an sich zu ziehen, was allerdings eine öffentliche Begründung erforderlich macht, die wiederum vom Gericht des Stadtteils angefochten werden kann.

² Der *Zetrod* ist ein sehr haltbarer Papyrus, der nicht nur vielseitige Verwendung in Scariza findet, sondern auch ein wichtiger Handelsartikel ist.

muss der Verurteilte diesen Nachteil ausgleichen, zum Beispiel in dem er ihm zeitlebens eine Sänfte mit Trägern bezahlt – oder aber ihn schlicht und ergreifend trägt, so er selber mittellos ist.

Dies bringt uns zu einer Schwäche des Rechtssystems von Scariza – nämlich dem Entzug vor der Strafe. Da es keine Kerkerhaft gibt (nur eine Art Untersuchungshaft existiert), kann sich ein Verurteilter relativ leicht der Strafe entziehen, indem er die Stadt verlässt. Damit begibt sich die Person wieder in den allgemeinen Zustand der Rechtlosigkeit und verschwindet zunächst aus dem Zugriff der Gerichtsbarkeit. Von Seiten der Stadt wird keine Anstrengung unternommen, dies zu unterbinden, denn es wird geradezu als erwünscht angesehen, dass sich kriminelle Elemente entfernen. Lediglich der Geschädigte hat das Nachsehen, so lange er nicht selbst für eine effektive Möglichkeit sorgt, den Verurteilten an der Flucht zu hindern, also z.B. in Ketten zu legen. Da der Verurteilte, der seine Strafe noch nicht „abgearbeitet“ hat ein *iiliscu* ist, ist das ohne weiteres möglich.

Kommen wir nun zu den neuen Einwanderern. Um in den Zustand der Rechtmäßigkeit, die *Liscuensii* aufgenommen zu werden, muss man sich entsprechend durch einen Dienst an der Stadt bezahlt machen. Dazu benötigt man in aller Regel einen Fürsprecher, der das Anliegen der Gerichtsbarkeit vorträgt (da man als *iiliscu* keine Bürgerrechte hat, kann man diese auch nicht einfordern). Die Stadt (bzw. ihre Vertreter) benennen eine Summe, für die sie den Neubürger in die *Liscuensii* aufnehmen. Diese muss nicht immer gleich sein, je nachdem was für einen Nutzen die Stadt von dem Neubürger erwartet. Für einen fähigen Handwerker kann etwa die Stadt beschließen, dass die zu zahlende Steuer Anreiz genug für die Stadt ist, diesen aufzunehmen. Ein bekannter Nichtsnutz wiederum kann einen ganz ordentlichen Frondienst aufgebracht bekommen. Üblich ist nun, dass der Fürsprecher von der Stadt das Recht an diesem Frondienst abkauft, so lange nicht der Neubürger das selbst tut. Damit muss der Neubürger seinen Dienst an dem Fürsprecher ableisten, was das Fürsprechertum für Gewerbetreibende sehr ansprechend macht. Auf diese Art und Weise können Handwerker beispielsweise sehr leicht fähige Arbeiter in die Stadt holen, indem sie der Stadt quasi einen Lohnvorschuss zahlen, den der Arbeiter dann abarbeitet. Während der Ableistungszeit, mindestens ein Jahr aber, ist der Fürsprecher der Stadt Rechenschaft für den Neubürger zuständig. Nach einem Jahr erst (oder dem Ablauf des Dienstes) wird er mit Entlassung aus diesem Dienst zum vollwertigen Bürger der Stadt.

Warum nun sollte man daran interessiert sein, in die *Liscuensii* aufgenommen zu werden? Nun, es ist recht einfach: *iiliscu* können von der Stadtwache recht einfach vor die Tür (oder auf ein passendes Schiff) gesetzt werden und sind erst einmal überall verdächtig. Geschäfte, die diese tätigen sind immer nichtig, so lange diese nicht von entsprechender Seite (Fürsprecher, Notar) beglaubigt werden. So lange sie keinen Gastgeber finden, der ihnen Unterschlupf gewährt, sind sie zudem quasi vogelfrei. Wehe ihnen, wenn sie außerhalb des Hafengebietes (in dem sich so ziemlich jeder frei bewegen kann) bei verdächtigen Aktivitäten von der Stadtwache aufgegriffen werden!

Und was machen Gäste in der Stadt, die nur kurz verweilen? Für Gäste ist die Situation erst einmal einfach: Es bürgt der Herbergsgeber – ob privat oder als Herbergsbetreiber. Er stellt die Gäste unter seinen Schutz und ist damit automatisch für ihr Verhalten mitverantwortlich. Als Mittel um dies nachzuweisen gibt der Gastgeber dem Gast eine kleine Plakette mit seinem Namen und Siegel mit. Diese Plakette, *Gahu'liscu* genannt, ist offen zu tragen, womit für jeden Bürger klar zu erkennen ist, wer für den Gast bürgt. Fälschung von *Gahu'liscae* wird üblicherweise mit Enteignung und Verweis aus der Stadt geahndet.

Das Ungeheuer von Zalboku

In der schönen, abgeschiedenen Provinz Zalboku ist es idyllisch. Wenige Menschen kommen aus der Ferne hierher, manchmal die Bewohner der angrenzenden Hoch- und Berglanden, um die seit eineinhalb Jahren wachsende Befestigung zu besuchen. In den grünen Ebenen gibt es nahezu 400 Dörfer. Zalboku selbst liegt an der Küste, doch ungestüm ist hier die See. Nur wenige Streifen sind zum Auslaufen von Schiffen geeignet. Und das weiß auch jeder, der dort lebt. Dennoch geschah vor kurzem etwas Ungeheuerliches und der Grund für dies unnötige Abenteuer ist derselbe, wie er seit Menschengedenken überall auf Myra geschah und geschieht, wahrscheinlich jetzt gerade auch irgendwo. Männer, die Frauen imponieren möchten und die Gefahren außer Acht lassen. In Zalboku waren es nicht ausgewachsene Männer und eine junge Frau. Es war ein schöner Sommertag zu Beginn des Herbstes als Ehim mit seinen drei besten Freunden und der schönen Ualf einen Ausflug machten. Der Vormittag war sehr lustig, viel wurde gelacht, am Mittag war die Spannung geladen und abends nach dem Abenteuer flossen die Tränen. Als es beim höchsten Stand der Sonne zwischen den Freunden zum Streite kam ging es wie gesagt um Ualf. Gemeinsam aufgewachsen, allesamt verliebt in die Schöne und sie in die vor Energie strotzenden Jungen. Beinahe kam es zum Kampfe als Ualf verzweifelt zur Besinnung bat. Doch die jungen Männer wollten endlich eine Entscheidung, was die Schöne in die Sprachlosigkeit versetzte. Die Männer blieben stur und sie rang sich ein "Morgen werde ich Euch den Namen meines Verlobten nennen.", "Nein, jetzt!", "Ihr wisst schon, wer es ist, es ist der Wagemutigste unter Euch.", und drehte sich zart schmunzelt, dann lachend um als sie die Verdutzten sah und lief weg. "Häh? Wer soll das sein?" Ich. Ich. Ich. Ich.

Schnell war klar, wie sie es herausfinden. Von Ualf war nicht viel zu erwarten, denn schon oft hat sie die Jungen getröstet. Sie wollten gegeneinander segeln, nicht nur gegeneinander, sondern auch gegen die tiefe See. Wer von ihnen am weitesten in die See stechen würde, wäre der Sieger, somit der Mutigste und die Anderen seine Trauzeugen, die keinen ehelichen Gedanken mehr an Ualf verlieren durften.

Sie rannten zu einem kleinen Steg und nahmen sich vier Boote. Es war nicht wichtig, welches das schnellste war, entscheidend war die Wagnis. Sie fuhren und fuhren und keiner wollte umkehren. Noch blieben sie bei einander, riefen sich nichts zu, denn ihre Blicke sagten alles. Schon wurde der erste nervös, bereits eine Stunde waren sie unterwegs, aber kein Anzeichen von Rückzug auch von ihm. Die Geschichten, die in ihren Gedanken wüteten, drängten sie als Ammenmärchen zurück. "Was ist das?", schrie einer von ihnen. "Vergiss es. Durch keine List der Welt wirst Du mich um den Sieg bringen.", "Dort vorne, eben war's noch da. Ich dreh jetzt um.", "Nur noch zwei, die ich abhängen muss." Ehim schloss sich nun an, "Ich habe es auch gesehen. Das

ist nicht gut, überhaupt nicht gut. Da, seht Ihr es denn nicht?" Jetzt hatten sie es alle gesehen, aufschäumendes Wasser, eine riesige Fratze, die wieder unterging. Schnell wendeten sie allesamt und machten sich zum Rückweg auf. Panik ging um, der Blick stets nach hinten gewendet. "Wir brauchen mehr Abstand, um das Ding da zu verwirren." Das klang gut, wurde von allen befolgt und nun wünschte sich manch einer ein schnelleres Boot. Plötzlich zerberste Holz, drei waren fassungslos, einer fühlte nichts mehr, Eile war geboten. Die Angst war groß, die Segel wurden durch heftige Ruderschläge unterstützt, aber nach einigen Minuten war der zweite Freund verloren. Während einer Kurs auf die Küste nahm, beabsichtigte der andere zunächst die tiefe See zu verlassen. Kurz vor der Küste wurde dem Dritten ein Ende gemacht, nun ging es um das Überleben eines Einzigen. Es sah nicht schlecht aus, die normale See hatte er erreicht, doch jetzt ging es darum, schnell Land unter den Füßen zu bekommen. Er blickte um und sah, dass das Ungetüm näher kam, aber nicht fern war die Küste, noch wenige Augenblicke und die schrecklichste Stunde seines jungen Lebens wäre vorbei. Noch ein Blick, es war da, gleich hinter ihm, sah sein riesiges Maul aufgerissen und zuschnappen, Ehim sprang aus dem Boot und während das Ungeheuer das Boot verzehrte, machte er seine letzten Kraulschläge. Das Ungeheuer noch hinter ihm wurde plötzlich langsamer, ragte aus dem Wasser empor und bewegte sich nunmehr am Strand. Im Wasser waren Schiffe, die Flotte vernahm das Ende der Verfolgung und schickte Erkunder. Der atemlose Ehim brach zusammen, jetzt war es ihm egal, genauer, ein Ende wäre ihm im Moment ganz recht.

Später wachte er in seinem Bett auf, das Grauen in sein Gesicht geritzt. Ualf war bei ihm, umarmte ihn, schluchzte. Ehim wurde bei ihrer Reaktion klar, dass er dies alles nicht geträumt hatte, sondern es tatsächlich passiert ist. Er weinte um seine Freude, Ualf stimmte ein. Dies vernahmten die Menschen im Hause und kamen in das Zimmer, die Väter und Mütter der Freunde, seine Mutter heulte vor Trauer und Glück zugleich, man sah es ihr an. Er erzählte den Anwesenden über das Geschehene, ohne Verfälschungen, weil er seine toten Freunde viel zu sehr respektierte. Er erfuhr, dass das Ungeheuer auf dem Land einsackte und sich nicht mehr bewegte. Der Burgherr befahl, das Areal abzusichern und das Monster nicht zu töten, sondern immer mal wieder mit Wasser zu besprenkeln und mit Fisch zu füttern. Es sollte lebendig untersucht werden, damit die Erkenntnisse daraus, dem Tod der jungen Menschen einen Grund geben sollten. Lord Galug wusste, das ein erfahrener Tiefseedrache seine Jagdgelände nicht ohne weiteres verlassen würde, dies war mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Junges, das noch wachsen würde. Aber was sollte man mit solch einem Wesen anfangen, außer zu töten? Schnell musste er dem Herrscher berichten.

Träume? – Visionen?

Vor einem Jahr

Er schreckte hoch aus dem kurzen Schlaf den er sich gegönnt hatte. Nicht nur, dass sein Volk dem Untergang geweiht war. Jetzt fantasierte auch er, der gewählte Führer noch, anstatt zu schlafen. Wieder hatte er den fremden Himmel gesehen, ein Land mit Inseln voll dampfendem Dschungel, weite fruchtbare Ebenen und riesige dunkle Wälder. Auch Sumpf und Berge konnte er erkennen. Irgendwie hatte er das Gefühl, dass Ar´raich ihm einen Ausweg aus ihrer Lage zeigen wollte. Er musste dringend in ein Schwitzbad um Klarheit in seine Visionen zu bekommen. Arruloc, wo bist du? Richte mir ein Schwitzbad her, ich muss etwas erledigen!!

Szenenwechsel

Sie schreckte hoch als Sylphys, die Abatys y Kwartot Nyphws die Frage etwas lauter und eindringlicher wiederholte. Was sollen wir tun oh´ Payn meine Ykylta? Verstört schaute Sylphys die anderen Ratsmitglieder an. Seit kurzer Zeit ging das so, die Ykylta schien ständig abwesend und dass gerade jetzt wo es nicht gut um das Reich stand. Payn überflog die Ratsrunde, sie waren alle da, der Abat y Brawttot Calonnog, die Abatys y Kwartot Nyphws und der Cyngorwr, ihr Kanzlar, alle von ihrem Volk, den Noym. Der Windmeister des Ozeans Gwyntathro y Cyvor von den Yona und Vatrathro, der Pflanzenrat der Twnkana.

Sie hatte wieder diesen blauhäutigen, rothaarigen Krieger gesehen, der so fremdartig aussah, den aber ein unsichtbares Band mit ihr verband. Sie musste dringend in den Tempel und die Riten durchführen. Sie musste wissen ob dies nur schlechte Träume waren oder ob Calonnog (Anur) und Nyphws (Pura) ihr Visionen schickten.

Nun, meine Liebe, deine Frage muss vorerst unbeantwortet bleiben. Ich muss in den Tempel und meditieren. Schnell erhob sie sich und verließ die Ratssitzung, bevor die fassungslosen Mitglieder ihres Rates noch etwas erwidern konnten.

Ein paar Tage später

Er hatte sie alle versammelt, die letzten Krieger, Magier und Magierkrieger die seinem einstmals so stolzen und mächtigen Volk geblieben waren. Er hatte auch die Sprecherinnen und Sprecher der Frauen, der Heiler und der Züchter und aller anderen Handwerke hinzugerufen. Natürlich hatte dies den Unmut des Adels hervorgerufen. Darum musste er sich aber später kümmern. Auch die Führer der Suknazdar und der Moogloc waren seiner freundlichen Einladung gefolgt. Für sie sicherlich etwas neues, wurden sie doch von seinem Vorgänger herbeizitiert und nicht gebeten.

Ich habe euch alle hierher gebeten, weil ich euch wichtiges zu sagen habe. Seit einem Jahr nun kämpft unser Volk einen zunehmend aussichtslosen Kampf. Mit Geschick überhörte er das Gemurre des Adels. Die Feinde stehen vor unserer letzten Bastion , es bleibt uns kein Ausweg mehr. Zustimmendes Nicken bei allen Anwesenden, außer dem Groß-Adel.

Dann setzte er an zur längsten Rede die jemals ein Tlaxcalla gehalten hatte.

Szenenwechsel

Sie hatte jegliches Zeitgefühl verloren.

Nachdem sie die Riten zur Reinigung vollzogen hatte, hatte sie begonnen zu meditieren und zu beten. Immer abwechselnd in jenem monotonen Singsang, den sie von ihrer Vorgängerin gelernt hatte.

Nichts hatte sich getan, sie hatte lediglich wieder den blauhäutigen, rothaarigen Krieger gesehen. Er war mitten im Kampf, andere seines Volkes und von anderen genau so seltsamen Völkern schützten ihn mit wahrer Inbrunst. Sie mussten ihn wirklich lieben. Etwas was ihr bei ihren verbündeten Völkern fehlte. Sie respektierten sie lediglich.

Dann endlich kam jener Zustand in dem ihr Geist normalerweise ihren Körper verließ. Aber dieses Mal war es anders. Auf einmal erblickte sie den weißen Säbelzahn Tiger und den schwarzen Löwen und sie hörte die Stimmen. Nun, Tochter was tust du hier?

- Sie ist verwirrt, sie versteht unsere Visionen nicht. - Sagt mir oh Calonnog und oh Nyphws, was soll ich tun? - Dein Reich steht vor grossen Gefahren, wir senden dir die Hoffnung, du hast ihn gesehen in deinen Träumen. Tiger und Löwe begannen zu verblassen. Sie rief ihnen noch hinterher wollte so vieles noch wissen. Halte ein, wir brauchen dir nicht mehr zu offenbaren, du lebst schon lange, du bist eine Noym, von unserem auserwählten Volk, du wirst wissen was zu tun ist.

Die Vision verblasste, sie erhob sich und klingelte nach den Tempelbediensteten. Wenn sie geschlafen hatte und nicht mehr so hungrig und durstig war würde ihr das Denken bestimmt leichter fallen.

Monate später

Voll Stolz schaute er sich um. Sein Volk und auch die Moogloc und die Suknazdar waren ihm und seinen Visionen gefolgt. Die Suknazdar hatten in einer wahren Meisterleistung die größte Schwamminsel gezüchtet die er jemals gesehen hatte. Die Reste seines Volkes und die Suknazdar und Moogloc die sie begleiten wollten hatten darauf Platz gefunden. Sein Problem mit dem Adel hatte sich weitgehend erledigt. Sie waren in einem letzten verzweifelten Kampf vor den Toren ihrer letzten Bastion gestorben. Bis zum Ende uneinsichtig. Mit einem Seufzer drehte er sich um und wandte sich an Tikkahujcoyotl, seinen Vertrauten seit vielen Jahren. Immer noch nichts zu sehen vom Tor das Ar´ raich für uns öffnen will? - Nein mein Freund und langsam werden die Leute ungeduldig. Viele Wochen sind wir nun schon auf See, der Schwamm beginnt sich an den Rändern bereits aufzulösen. Er wurde zu schnell und zu hastig gezüchtet. - Ich weiß, ich weiß, aber meine Träume leiten uns in diese Richtung, irgendwo hier muss das Tor sein, oder ich habe unser Volk in den Untergang getrieben. Seufzend wandte er sich um, sein Freund musterte ihn besorgt.

Szenenwechsel

Tylwnys der Cyngorwr kam in den letzten Wochen aus dem Staunen nicht mehr heraus. Zuerst war die Ykylta monatelang wie gelähmt, dann ging sie meditieren anstatt dem Rat Weisungen zu erteilen und jetzt war sie seit Wochen voller Tatendrang und auf ein Ziel ausgerichtet. Aber welches das war blieb dem hohen Rat schleierhaft. Sie hatte mit allen Mitteln den Bau von Cawan beschleunigt und dann den ganzen

Hofstaat veranlasst mit ihr zusammen dorthin zu reisen. In dieses schrecklich helle, sonnendurchflutete Land. Es graute ihn, aber sie war nun mal die Hochkönigin. Tylwnys wo bleibst du denn? Wurden die Colteken benachrichtigt? Habt ihr Matalaswintha erreicht? Wird sie kommen und die Zwillinge auch? Seufzend begab er sich in ihr Gemach, die alte Hexe der Colteken und diese hitzköpfigen Zwillinge waren bereits auf dem Weg. Voll Erstaunen hatten ihm die Boten berichtet, dass die Colteken schon unterwegs waren, obwohl sie sie noch gar nicht erreicht hatten. Die alte Hexe hatte etwas gemurmelt von wegen nicht nur die hohe Dame hätte Visionen.

Vor drei Monaten

Müde, er war nur noch müde. Noch nie hatte sich Tikkahujcoyotl so müde gefühlt wie jetzt. Wochen hatten sie gegen den größten und stärksten Sturm gekämpft den die Seefahrer unter ihren Völkern je erlebt hatten. Meterhohe Wellen schlugen gegen die Schwamminsel. Wie von Riesenfäusten getroffen hatte der Schwamm gebebt und gezittert. Immer wieder hatten sich Stücke gelöst und so hatten sie weitere Angehörige ihrer Völker verloren. Die mächtigsten Magier seines Volkes waren im Kampf gegen den Sturm gestorben, erst letzte Nacht der älteste und anscheinend stärkste von ihnen. Vor zwei Stunden hatte der Sturm nachgelassen und jetzt lag die See still und spiegelglatt, die Sonne schien.

Er drehte sich um zu seinem Freund. Mictlahaumoc hatte schier übermenschliches geleistet. Immer wieder hatte er sich in Gefahr begeben um Angehörige aller Völker vor dem nassen Tod zu retten. Mehr wie einmal war er gerade noch als Letzter von einem abbrechenden Teil des Schwammes gesprungen. Mictlahaumoc stand reglos und wie erstarrt da. Mictla, Freund, was hast du? Langsam drehte er sich um. Tikka, mein Bruder, wir sind da. Während des Sturmes muss sich Ar' raich's Tor aufgetan haben. Wir haben es geschafft!! Nur noch wenige Tage und wir werden wieder festes Land unter den Füßen verspüren.

Szenenwechsel

Seit 2 Tagen verspürte sie seine Präsenz immer stärker, sie hatte jetzt klare Visionen und in ihren Träumen konnte sie sich schon mit dem fremden Krieger unterhalten. Mictlahaumoc war sein Name. Sein Volk und die es begleitenden Völker waren ihr sehr fremd. Aber es würde schon irgendwie gehen. Es musste! Ihr Reich war sehr in Bedrängnis. Sie hatte viel Zeit gehabt um nachzudenken, auch der Gedankenaustausch mit dem Fremden hatte sie schon weit gebracht, es musste einiges geändert werden im Reich.

Sie spürte es, nur noch wenige Tage und die erste Zusammenkunft würde stattfinden.

Vor zwei Monaten

Tylwnys, Turgyr, Sylphys, wo seid ihr. Auf, auf!! Bei Morgengrauen werdet ihr sehen welch Geschenk uns unsere Götter machen um das Reich und die Noym und alle anderen Völker zu retten! Sie hielt es nicht mehr aus. Noch nie hatte sie in so starkem Kontakt zu dem blauhäutigen Krieger namens Mictlahaumoc gestanden wie jetzt gerade. Sie waren da, bei Morgengrauen würden sie alle dem neuesten Wunder ihrer Götter teilhaftig werden. Auch aus dem Lager der Colteken war die Stimme von

Matalaswintha zu vernehmen die die ihren aufweckte, unter einer sehr erstaunlichen Anzahl von Flüchen für so eine alte Frau, alt nach Rechnung der Menschen. Bis zum Morgengrauen musste ihre Ehrengarde und die ausgewählten Krieger der Armee und die ausgewählten Reiter der Colteken am Meer bereit stehen.

Szenenwechsel

Macht euch fertig. Haltet euch bereit. Noch einmal muss ich euch bitten über euch hinauszuwachsen. Zeigt ihnen nicht wie geschwächt wir sind. erinnert euch an die stolzen, machtvollen Tage. Bewahrt die Ruhe und reagiert nicht auf Provokationen. Dies ist unsere Chance unserem Volk eine neue Heimat zu geben. Wie immer haben wir die bewährte Rückendeckung und Unterstützung unserer treuen Freunde der Suknazdar und der Moogloc.

Er hoffte seine Worte würden ihren Zweck erfüllen. Für Tlaxcalla-Verhältnisse waren sie nur noch ein jämmerlicher Haufen. Wie er aber aus seinem Gedankenaustausch mit Payn, der schönen Unbekannten, die ihm so oft erschienen war in seinen Visionen, wusste, war es für hiesige Verhältnisse wohl immer noch sehr beeindruckend, was die Tlaxcalla zu bieten hatten.

Nun denn, der Morgen graute, es wurde Zeit.

Ein paar Tage später

Ruhig und entspannt saß er da und musterte die anderen Anwesenden. Da war Payn, die Ykylta des Reiches Kwyr'yn und Anführerin der Noym. Die Anführerin ihrer Leibgarde, eine hochgewachsene muskulöse Frau, die ihn immer noch misstrauisch musterte. Die Priester ihrer gemeinsamen Gottheiten und der Rest ihres Hofstaates. Da war Womy, vom Volke der Twnkana, mit Titel oberster Jäger. Des weiteren Gwynthatro und seine Delegation vom Stamm der Yona, ein stolzes Volk von Händlern und Seefahrern. Auch zum Reich gehörig aber anscheinend etwas auf Abstand aus standen die Colteken. Jene alte Frau die auch in seinen Visionen erschienen war mit Namen Matalaswintha. Sie verfügte über einen erstaunlichen Wortschatz an Flüche! Er grinste. Neben ihr die beiden blonden Zwillinge Boudicea, die Frau und Cassilaunos ihr Bruder. Wieder grinste er, an Frauen als Kriegerinnen und Anführerinnen musste er sich wohl erst noch gewöhnen. Die dritte Gruppe bildeten die Tlaxcalla mit dem Abt des Ordens, seinem alten Freund Tikkahujcoyotl und der Sprecherin der Frauen und der Gilden. Dazu kamen noch die Anführer der Moogloc und der Suknazdar. Die beiden Völker hatten den anderen einen Heidenrespekt eingeflößt, als sie ihrer zum ersten Mal Gewähr wurden.

Szenenwechsel

Sie hatte nur Mictlahaumoc beobachtet. Er saß ganz entspannt in seinem Stuhl. Konnte er auch, durch die Schwierigkeiten die das Reich hatte war die Hilfe solcher kampferprobter und kampfstarker Völker sehr willkommen. Vor allem die Moogloc und auch die Suknazdar hatten sie schwer beeindruckt.

Nun sah sie ihn grinsen und dachte so bei sich, dass sie seiner guten Laune doch etwas Abbruch tun wollte. Dürfte ich um die Aufmerksamkeit der geschätzten Anwesenden bitten! Wie ihr alle wisst, dabei schaute sie besonders Mictlahaumoc und Matalaswintha an, befindet sich unser gemeinsames Reich in einer schwierigen Phase.

Um den Neuerungen die sich in letzter Zeit so schicksalhaft ergeben haben Ausdruck zu verleihen, habe ich euch einen Entschluss mitzuteilen. Dieser wurde gestern Abend zwischen den Führern aller Völker so besprochen, um Fehler der Vergangenheit zukünftig von Anfang an zu vermeiden. Mit sofortiger Wirkung wird das Amt der Hochkönigin abgeschafft. Ein Raunen ging durch die Noym. Ich werde mich in den Tempel in Arlays zurückziehen. Dort werde ich meine magischen Studien wieder aufnehmen, denn in Zukunft muss unser Reich magisch von vielen Seiten gewappnet sein um den Gefahren gewappnet zu sein.

Szenenwechsel

Voll Unbehagen sah nun Mictlahaumoc die Blicke aller auf sich gerichtet, nur die ehemalige Ykylta grinste ihn jetzt an. Bis zu der Bildung eines neuen hohen Rates, bestehend aus den Mitgliedern aller Völker, wird dieses Gremium der Anführer aller Völker die Geschicke bestimmen. Dieses Gremium hat mich zum ersten Sprecher und Oberbefehlshaber der Armee des Konzils der freien Völker von Kwy´yn, wie dieses Reich in Zukunft heißt, ernannt. In den nächsten Tagen werden wir die Weichen stellen, damit die Nachbarn nicht weiter ungestraft Land in Besitz nehmen und damit Kwy´yn zu einer starken Macht in diesem Bereich dieser Welt wird. Er blickte Matalaswintha auffordernd an, die wie er fand, mit einem spöttischen Zug um die Mundwinkel, seiner Rede gefolgt war.

Szenenwechsel

Nun war also sie an der Reihe. Was hatte sie nicht in den Stämmen der Colteken auf diesen Augenblick hingearbeitet. Hatte sie sich nicht lange Jahre mit diesen arroganten Noym gestritten um endlich eine für die Colteken annehmbare Regelung zu erreichen. Seit Beginn ihrer Visionen von diesem Fremden wusste sie, dass nun auch die Zukunft der Colteken gesichert war, zumindest waren die Anzeichen so gut wie nie.

Im Namen aller Stämme erkläre ich, Matalaswintha, oberste Traumdeuterin und Schamanin der Colteken, dass alle Stämme der Colteken diese Entscheidung mittragen. Wir stehen dem Reich und seinem ersten Sprecher zur Verfügung, sofern er die Reiter der Colteken benötigt. Einen kleine Seitenhieb und zugleich Warnung, konnte sie sich aber nicht ganz verkneifen. Große Hoffnung setzen die Colteken in die neue Struktur des Reiches die in den nächsten Monaten zu finden und in den nächsten Jahren zu festigen ist. Dabei blickte sie Mictlahaumoc an, er nickte unmerklich, er hatte diese Warnung verstanden.

Letzten Monat

Der Bau der Burg war beendet. Er hatte gleich veranlasst, dass sie weiter zur Festung ausgebaut wird. Dies war auch dringend notwendig. Neueste Meldungen die er erhalten hatte sprachen von seltsamen Wesen, die auf die Burg zu unterwegs waren und das Gebiet des Reiches in Besitz nahmen. Dem musste gleich entgegen gewirkt werden. Die verbliebene Armee der Tlaxcalla hatte sich gut erholt und würde sich auf den Weg machen um den Fremden Einhalt zu gebieten. Die Truppen der

Suknazdar waren unterwegs, in Richtung Anthos wie man hier sagte, um die Berichte zu überprüfen die sie erhalten hatten. Berichte von einer Armee des Reiches hatten von einem riesigen Sumpf gesprochen, nicht weit entfernt vom Meer. Dieses war, so waren die Suknazdar der festen Überzeugung ihre neue Heimat. So hatte er ihnen den Befehl mitgegeben diese Gebiet für das Reich zu gewinnen. Die ehemalige Ykylta und jetzige Mu´min war zurück in die Hauptstadt, mit Teilen seines Volkes, die dort auf der Insel siedeln wollten. Er war froh, dass es gekommen war wie es war. Wenn alle Berichte stimmten die ihn erreichten würde er ihre Unterstützung in den nächsten Jahren noch dringend benötigen und auch die Unterstützung der für sein Volk noch fremden Götter.

Die Ankunft des Schwammes

Ein Bericht von Gonniza, der ich mich Wanderer nenne, für die Annalen des Reiches und das große Archiv von Arlays

Gerade noch weilte ich unter den Yona und genoss einmal mehr ihre raue, herzliche Gastfreundschaft. Weit ab von den Ärgernissen und Kümernissen auf der Einhorninsel schien hier auf Kwy´yn das Leben noch wie es sein sollte.

Einen Moment später schon hatte ich mich gemeinsam mit ihnen eingeschifft und befand mich dem Ruf unserer Herrscherin folgend auf dem Weg zu unserer Burg Cawan in den Ophis-gelegenen Besitzungen des Reiches auf der Einhorninsel.

Man munkelte davon, dass sich die Herrscherin seltsam verhielte und wohl Visionen gehabt hatte. Ja mit Anur und Pura solle sie gesprochen haben. Nun denn, ihr kennt mich als Skeptiker, aber wie sagte bereits mein Ohm: Es gibt mehr Dinge zwischen Himmel und Erde....

Nach einer ermüdenden, mehr wie langweiligen Seereise kamen wir an der Küste vor der Burg an. Sofort wurde Quartier für die Herrscherin und ihren Troß gemacht. Wir normalen Sterblichen, na ja, mehr oder weniger, mussten sehn wo wir Unterkunft erhielten. Es gelang mir in einem Gasthaus unweit

der Burg, gegen gelegentliche Geschichten und Lieder ein bescheidenes Zimmer und ein Mahl am Tag einzutauschen, für das Bad musste ich extra bezahlen.

Sehr erstaunt waren wir alle, als nach wenigen Tagen sich ein farbenprächtiger stolzer Zug dem Lager näherte. Es waren Colteken! Meiner Treu, wie lange hatte ich schon keinen mehr dieses stolzen unabhängigen Volkes gesehen. Ihr farbenfroher mit allerlei Kriegszier und Farben geschmückter Zug durchquerte das Lager der Herrscherin und ließ sich dann auf der im Fluß gelegenen Insel nieder. Wieder einmal ein deutliches Zeichen der Colteken, dass sie mit der Herrscherin nicht einverstanden waren. Diese allerdings betrachtete den ganzen Zug von ihrem Zelte aus mit einiger Gelassenheit.

Es folgten wieder einige zutiefst langweilige Tage an denen nicht viel geschah. Gelgentlich gab es kleine Reibereien zwischen Colteken und Yona. Die Noym ließen sich wie immer, von den Colteken nicht reizen, was diese wiederum umso wütender machte. Alles in allem aber blieb es doch ruhig, bis eines Morgens, eigentlich noch Nachts.

Aufgrund eines mir durchaus zugetanen Dienstmädchens hatte ich mein Quartier für einige Tage unter freiem Himmel verlegt, der Romantik wegen. Eng umschlungen schliefen wir beide also, bis wir durch laute Rufe aus den Lagern der Herrscherin und der Colteken aufgeweckt wurden. Wie ich den Rufen entnehmen konnte, jene aus den Lagern der Colteken mit manch einfallsreichem Fluch unterlegt, vernahm, dass diesen Morgen wohl der Zeitpunkt gekommen wäre, warum all diese Menschen schon so lange hier ausharrten.

Als dann der Morgen graute standen auch wir da, in einiger Entfernung der aufmarschierten Krieger und Ehrengarden, um dem zu harren, was da wohl aus dem morgendlichen im Nebel liegenden Meer auf uns zukam. Zuerst sahen wir nur einen riesigen dunklen Schatten im Meer. Der wurde immer größer und größer. Als sich der Nebel dann lichtete sahen wir, dass es sich um einen riesigen Schwamm handelte. Ein solches Gebilde hatte ich noch nicht gesehen, ja ich konnte mir noch

nicht einmal vorstellen, dass es solch riesige Schwämme gäbe. Nicht nur das, zweifellos war er auch bewohnt. Deutlich waren die Spuren der Bewohner zu erkennen, aber auch Spuren die schreckliche Geschichten erzählten, waren doch an mehreren Stellen frische Bruchstellen zu erkennen.

Als sich der Nebel verzogen hatte erschollen laute, trompetende, für unsere Ohren doch sehr fremde Töne. An einer Stelle knapp oberhalb der Wasserlinie des Schwammes öffnete sich ein Tor und heraus marschierten Krieger. Ihre perfekte Ordnung geriet auch nicht durcheinander als sie ins Wasser marschierten. In perfekten Reihen erreichten sie das Ufer und bauten sich am Strand auf. Überall auf dem Schwamm konnte man sehen wie sich Tore öffneten und sich etwas in diese Tore stellte. Es war von uns aus nicht klar zu sehen, aber, dank meiner militärischen Vorbildung, vermutete sogleich, dass es sich um die Artillerie der Fremden handelte. Ein Raunen ging durch das Volk und die Soldaten des Reiches. Da aber die Herrscherin und ihre Leibgarde nicht wankte blieben auch die anderen wo sie waren.

Eine kleine Abordnung von Kriegern trat zu und bewegte sich auf die Herrscherin und ihren Troß zu. Sie begrüßte den Fremden, erstaunlicherweise wie einen schon lange Vertrauten. Dann wurden Stühle in der Mitte beider Seiten aufgebaut und für uns Zuschauer passierte zunächst nichts interessantes mehr. Lediglich neugierige Köpfe auf dem Schwamm waren zu erkennen, die uns wohl genauso musterten wie wir sie. Die näher Stehenden gaben erste Kommentare ab zu den doch ungewöhnlichen Rüstungen der Fremden.

Nach einer Ewigkeit, so schien es uns, löste sich die Gruppe auf und aus den Trompeten der Leibgarde war das Signal zur Entwarnung gegeben. Auf dem Schwamm schlossen sich die Artillerietore und die fremden Soldaten nahmen eine sichtbar entspanntere Haltung ein. Dann war auch auf dem Schwamm ein Signal zu hören.

Daraufhin war ein lautes Brummen zu hören und eines neuen Wunders wurden wir anteilig. Mit lautem Gebrumm näherten sich von allen Seiten riesige Insekten, auf denen weitere

seltsame Wesen ritten. Diese flogen über unsere Köpfe und landeten auf dem oberen Teil des Schwammes. Soweit meine Augen dies schnell genug aufnehmen konnte handelte es sich um verschiedene fliegende Insekten.

Später erzählte man mir noch, dass die Schiffe der Yona den Schwamm von der Seeseite her umzingelt hatten. Auf das Signal vom Schwamm tauchten überall neben und zwischen den Schiffen der Yona weitere fremdartige Wesen auf, die auf Meeresbewohnern und seltsamen Echsen ritten. Auch im Wasser des Flusses, in unserem Rücken, dicht vor dem Lager der Colteken waren diese Wesen aufgetaucht.

Dem Reiche Kwy'yn ist an jenem Tag eine schlimme Tragödie erspart geblieben.

Soweit nun mit dem Bericht eines bescheidenen Zeitzeugen zum größten Wunder welches dem Reich Kwy'yn zuteil wurde, seit selbst die Noym zurück denken können.

Beschreibung von Mitlahaumoc

Aussehen und Bekleidung

Mitlahaumoc's Haut ist eher von hellem blau, wie ein See im Mittagslicht. Seine Haare hingegen sind feuerrot und kurz geschnitten. Seine Augen sind von dem satten grün der Wiesen der Colteken im Frühling. Von Statur her ist er ziemlich groß für einen Tlaxcalla und eher schlank und flink. Da er ein Mitglied des Ordens ist ist er zumeist auch mit dessen Brust- und Rückenpanzer bekleidet. Auf dem Brustpanzer ist sein Traumtier, ein Erdmännchen, zu sehen. Den Rückenpanzer ziert, wie bei allen Mitgliedern des Ordens das Spinnennetz. Darunter trägt er eine kurzärmelige leinene Weste und zumeist den wattierten Unterrock für den Panzer. Die Bekleidung besteht aus langen enganliegenden Hosen aus Echsenhaut, die trotzdem genug Luft für die Haut durchlassen. Die Füße stecken in wadenlangen Stiefeln aus Echsenhaut. Auf dem Kopf, zum Schutz vor Sonne und zum aufsaugen des Schweißes trägt er zumeist ein Kopftuch.

Bewaffnung

Zu den offiziellen Anlässen, nicht im Krieg befindlich, trägt er den oben bereits erwähnten Panzer. Dazu kommt ein breiter Ledergürtel, der die Wurfringe des Ordens hält und ein langes, schmales, zweischneidiges Schwert mit einem glockenförmigen Handschutz. Am rechten Stiefel ist das Ordensmesser mit der blutroten Klinge befestigt.

Sobald es in den Kampf geht wird diese Rüstung durch weitere Bestandteile in die Vollrüstung des Ordens verwandelt.

Art und Charakter

Mictlaaumoc geht nach anfänglichem Zögern ganz in seiner Aufgabe auf. Trotzdem hat er es nicht verlernt die Feste zu feiern und fröhlich zu sein. „Alles zu seiner Zeit“ ist ein beliebter Ausspruch von ihm.

Unerschütterlich steht er zu den Idealen des Ordens und versucht diese auch im Reich umzusetzen. Dabei ist er ständig auf den Ausgleich zwischen den einzelnen Völkern bedacht. Wie sein Traumtier auch, ist er stets darauf bedacht die Gruppe/das Reich zusammen zu halten.

Wenn er jedoch einmal zornig wird, so bedarf es einiger Zeit und vieler guter Freunde um ihn wieder auf normale Betriebstemperatur zu bringen.

Fehlschläge nimmt er zuweilen persönlich und verfällt dann teilweise auch in eine melancholische Stimmung. Diese hält jedoch nie lange an.

Fähigkeiten

Wie alle Mitglieder des Ordens ist er ein Kriegermagier. Wobei seine Fähigkeiten in der Magie bei weitem nicht so ausgebildet sind wie bei den großen alten Magiern die für das Volk ihr Leben ließen.

Eine ausgesprochene Begeisterungsfähigkeit ist ihm zu eigen die ihn so manches bewerkstelligen lässt, was andere für undurchführbar halten. Mit dieser Begeisterung ist es ihm auch möglich andere mitzureißen und zu motivieren.

Wird die Situation dann gefährlich ist er ein nüchterner Analyst und trotzdem zu mancher Überraschung gut, wie sein Traumtier.

Szenen aus Manrastor:

Shanador stand nachdenklich am auf einer Hügelkuppe, der kalte Wind strich im durch die Kleidung. Geistesabwesend strich er sich durch seinen Kinnbart. Er dachte über die neuesten Nachrichten nach. Besonders die Hinrichtung seiner Missionare machte ihn zu schaffen. Innerlich sah er ihre Gesichter und gedachte ihrer. Es wären besondere Priester geworden. Der Gedanke an Rache brannte in ihm, er würde auf die Hinrichtung und die feige Ermordung antworten. Aber das war erst mal zweitrangig. Die Seeschlachten mit Naran - Tor machten ihm im Moment mehr Probleme. Immer noch war er damit beschäftigt die Flotten zusammen zu führen. Einen neuen Plan entwickeln. Auch wenn die Schlachten gewonnen wurden, störten sie ihn im Moment. Er drehte sich um und betrachtete die Masse an Gestalten hinter ihm, eine große Masse. Die Zombies standen einfach nur da und warteten auf Befehle. Sie trugen die Uniformen von Naran – Tor und waren ein beindruckender Anblick. Besonders für die Bevölkerung die

nach und nach ins Reich eingegliedert werden. Keiner wagte es sich dagegen zu wehren. Wenn es nach ihm ginge würde er sie zurück in ihre Heimat senden, als besonderes Geschenk an Naran – Tor. Er grinste bei dem Gedanken daran, stellte er sich doch die verschreckten Gesichter von Freunden oder ihren Familien vor. Vor allem da die Zombies noch keine Zeichen der Verwesung trugen. Die Kälte hielt sie frisch. Gemächlich schritt er zurück auf die Massen zu. Es wurde Zeit weiter zu ziehen.....

Ximlor Asveyn stand am Bug des Flaggschiffes, immer wieder sah er hinauf zum Krähenest und wartete auf den Ausruf der Wache das Schiffe in Sicht waren. Eigene oder feindliche, aber es kam kein Ausruf. Wenig passierte diesen Mond, außer das die feindliche Flotte aus Naran – Tor sich feige zurück zog. Nun man würde sich wieder sehen. Spätestens wenn man am Ziel angekommen war. Dann kam der Ruf, die Flagge Manrastors war zu sehen. Endlich kamen die Schiffe. Naran – Tor, wir kommen.....



Rabe 423 n.P.

N a r a n e r B o t e

Kerestan:

Seine erhabene Majestät Melnen kh´ar Torr ist wohlauf und erfreut sich bester Gesundheit.

Manrastor/ Ewige See:

Die in der ewigen See gesichtete Flotte aus Manrastor konnte nun doch nicht versenkt werden, wie ein Sprecher der Flotte bedauernd bekannt gab. Kaum haben die Naraner Flotten Kurs auf die feindlichen Schiffe genommen, hat diese bereits

abgedreht und das Weite gesucht.

Der Tempel:

Der Tempel ließ verlauten, dass Ak´schel Cheerjarl – der hiesige Hohepriester zu Ehren Artans – sich erfreut über die Treue der Bevölkerung gezeigt hat und dass diese trotz düsterer Missionierungsversuche nicht wankelmütig wurden. Ein Sprecher zitierte Seine Heiligkeit mit den Worten „*Einige Naraner haben bereits die Gnade Artans gefunden*“.

Artankelt, Makk´A´Ir:

Sowohl in Artankelt und Makk´A´Ir, als auch in weiteren Städten und Ländereien des Reiches wurden in den letzten Wochen Ygorl-Missionare, welche des Reichsverrates angeklagt wurden, verzuglos hingerichtet. Obwohl auf Gerichtsverhandlungen verzichtet wurde, hielten die vor Ort anwesenden Artanpriester Rechtsmäßigkeit aufrecht.

in Seekerit angekommen

„... und wie kam diese Stadt dann zu ihrem Reichtum? In dieser abgelegenen Einöde findet man ja keinen Fuß fruchtbaren Boden, geschweige denn, dass sich hierher auch nur mal eine Handelskarawane verirrt?“ Der alte Mann zog eine Augenbraue hoch, zog es aber vor nicht zu antworten – wie sooft in den letzten Tagen. Es war ihm aber anzusehen, dass die Fragerei des neben ihm reitenden Jüngling ihm keinesfalls unrecht wäre, obwohl diese und viele anderen Fragen bereits seit Tagen an ihn gerichtet wurden. Man konnte eher den Eindruck gewinnen, dass er diese wohlwollend zur Kenntnis nahm, wohl wissend dass die Antworten ihm nicht mehr lange vorenthalten bleiben würden.

Die rasche Auffassungsgabe und der Lerneifer des 15 oder 16 Sommer zählenden Jünglings konnten keinem lange verborgen bleiben, der sich auch nur kurz mit ihm unterhielt. Nicht ohne Grund besteht seine erhabene Majestät darauf, Sernes´kol in alle Geheimnisse des Reiches einzuführen. Und dies obgleich der aus dem Hause der Kol´Diriander stammende Sprössling erst an sechster oder siebter Stelle der Erbfolge für die Krone steht – über die genaue Erbfolge gibt es bereits seit einigen Dekaden eine hitzige Diskussion unter den Ahnenforschern. Nichtsdestotrotz wird Sernes´kol auf eine Art und Weise vorbereitet, wie es sonst nur den Erbfolgern bis zur zweiten oder dritten Stelle zusteht.

„Seht“ Sernes´kol konnte sich vor Begeisterung kaum noch auf seinem edlen Reittier halten, „hier ist bereits eine der legendären Brücken.“ In der Tat war in nicht allzu großer Entfernung eine anmutende Brücke, welche über eine steile Schlucht führt, zu sehen. Die Brücke übertraf an Wagemut der Erbauer bei weitem alles, was der junge Hoffnungsträger je gesehen hatte. In einem hohen Bogen überspannte sie die Schlucht auf einer Länge von weit mehr als 60 Mannesschritte. Die schlanke Bauform sowie das Fehlen jeglicher Stützpfiler machte Sernes´kol sichtbar nervös. „Du kannst beruhigt sein“, erwiderte der Alte schmunzelnd. „Über diese Brücke sind schon ganze Heere gefahrlos marschiert. Seekerit hat sich schon seit Jahrhunderten den verschiedenen Wissenschaften verschrieben, und ihre kleinen architektonischen Wunderwerke stellen nur ein Bruchteil all ihrer Fähigkeiten dar. Diese Tempelstadt hat sich im Laufe vieler Menschenleben zum Zentrum des Wissens unseres Reiches entwickelt. Aber habt Geduld, am frühen Abend werden wir die Stadttore passieren.“

In der Tat konnte Sernes´kol noch vor Einbruch der Dämmerung durch die Stadttore reiten – wobei Stadttor ein etwas zu groß geratener Ausdruck war, wie er fand. Der Weg in die Stadt führte in eine Felsschlucht mit links und rechts steil aufragenden Wänden, welche sich zunehmend verengte. Am Tor letztendlich konnten kaum drei Reiter nebeneinander reiten. Schnell aber erkannte Sernes´kol den Vorteil dieses schmalen Einlasses, die Bewohner der Stadt würden dieses Tor – und wie er wusste, war es der einzige Zugang zu Stadt - wohl sehr leicht verteidigen können. Und er hatte schon viele Geschichten aus der dunklen und kriegerischen Zeit der Schneefalkeninsel gehört und gelesen, an eine Einnahme Seekerits konnte er sich aber nicht erinnern. Kaum waren sie durch das Tor durchgeritten, breitete sich vor ihnen ein weitläufiges und breites Tal aus, rundum umgeben von steilen, schneebedeckten Bergketten. Zu seinem Erstaunen stellte Sernes´kol beim weiteren Ritt durch die Stadt fest, dass die das Tal umgebenden relativ schroffen und steil aussehenden Felswände, bebaut waren. Wobei treffender gesagt, die Bevölkerung eher in die Felswände hinein gebaut hatte. Die ganzen Felswände waren überzogen mit Quader ähnlichen Bauten und einer Vielzahl von Verbindungsbrücken. Die wenigen Gebäude im Tal, so erfuhr Sernes´kol, gehörten wohl ausschließlich der Verwaltung und Ordensgemeinschaft.

Es dauerte noch einige Zeit, bis sie das eigentliche Ziel ihrer Reise erreichten, den Tempel zu Ehren Seekers. Er erstreckte sich über den hinteren Teil des Tales bis hinauf, so schien es, in die oberste Gipfelregion der hinteren Berge. Unzählige kleine und recht unterschiedliche an die Felswand angelehnte Gebäude, scheinbar willkürlich zusammengebaut, bildeten den

Tempelkomplex.

Sernes´kol schien offensichtlich enttäuscht zu sein. Die Wiege des Wissens hatte er sich wohl etwas mächtiger und eindrucksvoller vorgestellt. „Lass dich nicht täuschen“, der Alte erkannte wohl die Zweifel seines Schützlings, der Tempel befindet sich fast ausschließlich unter dem Berge. Wenn du die Geschichte der Schneefalkeninsel aufmerksam studierst hast, ist dir auch sicherlich bekannt, dass die Anhänger Seekers während vieler Jahrhunderte verfolgt wurden. So bauten sie zu ihrem Schutz die meisten ihrer Tempel versteckt, insbesondere diesen hier – ihren höchsten Tempel. Aber seht ihr dieses große Gebäude hier links, das ist das, was die meisten mit dem Begriff des Tempels gleichsetzen. Es ist ein öffentlicher Teil des Tempels und die Gläubigen huldigen hier ihrem Gott. Die Priester und Tempeldiener hingegen befinden sich meist im unterirdischen Teil des Tempels.

Aber nun müssen wir uns sputen, sonst kommen wir noch zu spät.“

Sernes´kol hatte plötzlich Mühe, seinem alten Freund noch zu folgen. Mit einer Geschwindigkeit und einem Elan, den man ihm nicht zugetraut hätte, ritt er in die Tempelanlage, übergab wortlos die Pferde an eine Gruppe junger Männer, und eilte einem Priester, welcher offensichtlich auf uns gewartet hatte, in ein am Fels angelehntes Gebäude hinterher. Im schnellen Gang durch nur mäßig mit Fackeln ausgeleuchtete Flure und steilen Treppen hatte Sernes´kol rasch die Orientierung verloren – aber er war sich sicher, dass sie sich nicht mehr in dem Gebäude befinden konnten, sie mussten bereits in einem Teil des unterirdischen Tempels sein. Aber stellenweise war er auch einfach viel zu verblüfft, um den Weg noch mitverfolgen zu können. Mehrfach schwebten sie auf einer Felsplatte stehend nach unten oder oben, standen in Gängen, die an einer Felswand endeten, welche plötzlich doch weiterführten, als wie von Geisterhand ein schwerer Felsbrocken knirschend den Weg freigab.

Schließlich schienen sie an ihrem Ziel angekommen zu sein – einer in die Länge gezogenen flachen Halle, welche mit feinsten Teppichen und dicken Fellen ausgelegt war. Sernes´kol konnte auf Grund der nur spärlichen Ausleuchtung der Halle die Zahl der Menschen kaum schätzen: Vielleicht 30, vielleicht auch 50 nur leicht bekleidete Menschen wogen sich im Takt ihres rhythmischen Summens. Am anderen Ende der Halle tanzte ein junges Pärchen extasisch und verführerisch eng umschlungen auf einer Art hohem Podest.

Der Alte musste die ungläubigen Augen von Sernes´kol bemerkt haben. „Ihr könnt völlig unbedarft sein, der Seeker-Glaube unterscheidet sich in einigen wesentlich Gesichtspunkten völlig von Eurem Glauben. Dieses Pärchen am Ende der Halle wurde heute von Seeker persönlich ausgewählt und er wird im Laufe der Zeremonie höchstpersönlich in sie fahren.

Vermutlich wird dies die ganze Nacht über dauern, am Ende aber wird er durch sie sprechen und seine Weisheit verlautbaren.“

Kaum hatte Sernes´kol die Worte vernommen, wurde ihm sein schwerer Reisemantel von einer ebenfalls leicht bekleideten Tempeldienerin abgenommen, eine weitere reichte ihm einen Becher mit Wein und führte in eine mit dicken Fellen ausgelegte Grotte an einer Seite der Halle. Erst jetzt bemerkte er den leicht süßlichen Geruch, welcher sich in schweren Rauchschwaden in der Halle ausbreitete und seinen Gang etwas unsicher zu machen schien. Nichtsdestotrotz ließ er sich gerne von dieser netten jungen Dame zu einem der weichen Felle führen, wo er sich dankbar niederließ und die Berührungen der geschickten Tempeldienerin genießen konnte ...