

MBM 27



Kulturtaschenbuch Fliegende Einheiten

Verein der Freunde Myras VFM e.V.

Inhalt

Allgemeine Kultur

- 4 Die Geschichte der Magie (*Iras Cignavojo, Weltchronist*)
- 10 Myranische Religionen: Hintergründe
- 14 Die Religion der Göttin Marlilith
- 15 Narren wohnen in Schabana - ungelöste myranische Orakel (*Karcanon*)

Verwandschaften der Völker

- 19 Feen- und Elfenwesen auf Myra
- 25 Auszug aus der Vorgeschichte der Kyrangorier

Zardos, Hochlord der Finsternis

- 26 Die Vergangenheit bestimmt die Gegenwart
- 33 Die Rote Flotte
- 36 Der Fall Aendahir
- 39 Der Tod kam nach Aendahir

Der Schattenpriester Dularothomae

- 41 Der Untergang Faraljans (Karnicon)
- 43 Prophezeiung eines Priesters
- 44 Ein neuer Morgen (Karnicon)
- 45 Der Gast
- 49 Der Adept
- 52 Entscheidungen
- 55 Wasser

Arus Ur Eklas, Herr des schwarzen Feuers

- 57 DUL
- 58 Die Stämme der Wergols
- 61 Von Licht und Finsternis
- 62 Die Sanften und Vertrauten
- 64 Marg'kalzai
- 66 Ther Tauron bei Larspirr
- 74 Wüstendebakel

Wu-Ya-Shan, Artans Reich

- 77 Bericht eines Freiwilligen
- 79 Wu-Ya-Shan im Adar 413 n.P.

Mannanaun, der Verbannte, Gott der Wellen und Delphine

- 80 Exodus Nebcanaun
- 82 Exodus Netkaplan
- 83 Die große Prophezeiung
- 84 Der Kreis beginnt
- 86 Alley-nos par Den-al-gê
- 87 Wendepunkt der Zeiten
- 89 Vergessen
- 91 Das wundersame Höhrsehen
- 92 Ich will nicht !
- 95 Der Kreis ist gebrochen ...
- 96 Was mag es nur bedeuten ?
- 98 Die Segmentgrenze
- 101 Die achte Bannung oder ein neuer Anfang ?

Pottundi, Göttin des Wahnsinns

- 102 Der Neue
- 104 Der Lesskar-Stock, ein grober Überblick

Ashdaira, Land von Vater Adler

- 107 Es kommt ein Sturm auf
- 108 Beerdigungen im Lande der Daira

Xyrt, Dämon der Strudel

- 109 Ratach Nox
- 110 Meeresspinnen
- 111 **Die Allgemeine Schrift von Myra (MyraFont.ttf)**

Zhaketia

- 112 Visionen aus Kwy'yn / Neblaclo / Jüngste Geschichte / Anurs Vielfalt
- 130 Die Zeugung der Drachen

Mythors Welt

- 135 Fliegende Wesen in Mythor
- 139 Die Fliegenden Magier von Haschr

Nachwort

Geleitwort des Herausgebers WGW

IMPRESSUM: Das MBM ist eine interne Veröffentlichung des Vereins der Freunde Myras VFM eV; Hg. Von Wolfgang G. Wettach für den VFM eV, Postfach 2747, D-72017 Tübingen. Redaktion dieser Ausgabe: Dirk Linke, Arnulf Breuer. Titelbild von Carol Heyer, www.carolheyer.com, used with permission. Erschienen 09/2005

Geschichte der Magie

(geschrieben im Jahre 411 n. P. von Iras Cignavojo, Weltchronist)

Das Altertum - die Ära der Magie

Die Zeit der Verschwendung der Magie

In frühen Tagen dieser Welt war die Magie eine weithin bekannte und verbreitete Kunst. Außer den Menschen und jenen, die man die ALTEN GÖTTER nennt waren es vor allem die Wesen aus der Feenwelt, die diese Kunst praktizierten. Nah beieinander lagen die Künste der Priester und der Magier, und auch jenen, die nur wenig ihrer Lebenszeit dem Studium dieser Kunst widmeten, gelang es von Zeit zu Zeit, das eine oder andere Kunststück, eine Illusion oder einen kleinen Zauber zu vollbringen.

Doch in dem vielen Zaubern sahen einige der Weisen, wie langsam der Zauber verschwand. Nicht, daß weniger gezaubert worden wäre - im Gegenteil. Aber die Quellen der Macht für die Magier verloren an Kraft - die magische Energie, die die Natur gab, wurde ihr entzogen und so verbraucht. Eines Tages, so sahen sie, wäre die magische Energie aufgebraucht. Und jene Wissenden sammelten Magische Energie und bündelten sie in einigen mächtigen Gegenständen und Symbolen, entzogen der Welt dabei jedoch weiter ihre magische Energie. Um ihre Kunst zu erhalten, errichteten sie ihre Orden. Im Ophis Myras durchliefen die Weisen Frauen - Hexen genannt - eine lange Schule ihrer Kunst, und auch im Machairas wurden von den Orden sogleich Gebote aufgestellt, die die Anwendung der Magie begrenzen und die Nekromantie für immer bannen sollten. *"Die Magie möge nie zum eigenen Nutzen eingesetzt werden!"* und *"Die Magie ist eine Kraft, die für sich gesehen neutral ist. So sollen auch die Magier weitgehend neutral bleiben im Kampf zwischen den Reichen!"* - so lauteten die Gebote.

Die Bildung der Magierorden

Während im Ophis Myras *ein* Orden der Magie herrschte und in den zwölf Stufen, die sich in den verschiedenen Farben widerspiegelten, anfangs eine klare Ordnung war, waren die Weisen des Machairas schon bald in viele Gruppen und Orden aufgespalten. Da waren die STUMMEN GROSSEN, das ORAKEL VON THERAN und die dort beratenden Weisen, die SCHAMANEN der Rohnen oder Asgnorjen, die PRIESTER der ALTEN GÖTTER, die LUMINATEN VON LYRLAND, die MAGIER des Zhaketerreiches und von Esoteria und schließlich die DRUIDEN, Priester der Natur, aus Samala, dem Weisen Wald.

Es gab auch jene, die sich bemühten, die Grenzen in die eine oder andere Richtung zu verwischen. Zum einen gab es jene, die an der Grenze zwischen Priester und Magier standen, die Dämonenpriester der Caer, einige Hexen der Hexengilde - wie

Gaidel oder die Schwarze Mutter und die Hexen des Hexenreiches im Machairas, Hängstir -, die die verbotenen Künste der Schwarzen Magie, der Nekromantie, praktizierten. Zum anderen gab es jene, die, obwohl sie Krieger waren, doch auch die Weiße Magie der Priester zu nutzen verstanden, um mit Schwert und Magie die Schrecken zu vertreiben, die das BUCH DER ALPTRÄUME beschrieb und die das Schwarze Buch "KORAKTOR DER NEKROFERIE" möglich machte. Jene letzteren nannte man PALADINE, und es gab unter den Menschen und Halbmenschen vor allem die ALPTRAUMRITTER und die IRONS, die sich jedoch so sehr unterschieden, daß es hier nicht möglich ist, diese Unterschiede näher zu erläutern.

Sehr, sehr weit im Peristera, so sagen die Legenden - doch nichts Näheres ist je bekannt geworden - gab es auch ein Volk der Waldläufer, das die Magie der Druiden mit dem Schwert des Kriegers verband.

DIE GROSSEN SCHLACHTEN ZWISCHEN LICHT UND FINSTERNIS

Das Verschwinden der magischen Wesen

Es kamen dann irgendwann die großen Schlachten des Lichtes gegen die Finsternis, von denen wir als die letzte große PONDARON kennen, jene gigantische Schlacht, die den Morgen einer neuen Zeit bedeutete: unserer Zeit.

In dieser Schlacht wurden die Kräfte der Magie beider Seiten stark dezimiert, und als eine der Folgen der Schlacht verschwanden die Wesen der Feenwelt, die Trolle und Schrate. Es verschwanden die Einhörner und die Drachen, die Elfen und die Tauren, und seit PONDARON ist von keinem Menschen bekannt, daß er eines dieser Wesen wieder gesehen hätte. Sie verschwanden unter die Erde, in die unzulänglichen Täler der hohen Gebirge, in die ewig grünen Feenlande von CELTONIA. Irgendwo - wie Legenden sagen -, gibt es ein großes Tal, in dem all diese und noch andere Wesen, die anderswo längst ausgestorben sind, noch leben. Dieses Tal wird das TAL DES LEBENS genannt. Es ist aber durchaus möglich, daß auch andere der oben geschilderten Wesen noch an anderen Orten leben.

Die Schlacht um Pondaron

Es gab aber zu jener Zeit auf Myra vor allem zwei Schulen für die Weisen: eine des Lichts und eine der Finsternis, deren Oberste ihre Schüler für die große Schlacht rüsteten. Und der eine, den man "Meister der Weisheit" nannte, führte die schwindenden Heere der Lichtwelt, der andere, den man "Todesfürst" und "Herr der Schatten" nannte, die Horden des Chaos, verstärkt durch Unwesen aus den Velator-Bergen, die dort durch die Tore von anderen Welten strömten, all die Eisriesen, Mörderbienen, Dro-Bold, Tarraskor, Na-Bold, Buka-Boos und Korred. Wie das Licht mit Hilfe des Reinen Lichts und der Elemente siegte, ist nicht nur in den Balladen des Dylano beschrieben. ...

MAGIE IN DER WELT NACH PONDARON

Zardos sammelt sich

Seit jener Zeit ist es still geworden um die großen Orden und Schulen. Verstreut waren all die Weisen, die ihr Wissen und ihre Kunst an ihre leiblichen oder Ziehkinder weiterzugeben versuchten. Vielleicht aus den Resten des Orakels von Theran entstanden weitere Orakel, so etwa das von Kalampe, das wohl das bekannteste ist. Doch nach all dieser Zeit sammelten sich die Weisen wieder: Die finsternen Adepten scharten sich um einen der ehemaligen Heerführer des Darkon (DARKON = Todesfürst; ein Titel), der die erfolgreichste Waffe der Finsternis geführt hatte: um ZARDOS, den Herrn der Mörderbienen. Jahrhunderte aber war er nicht bereit für einen neuen Kampf. Er sammelte in der Stille in seiner Mörderwabe neue Kräfte und schickte seine Mörderbienen über die Straßen der Finsternis, die die Segmente trennen.

Der Kampf Hängstirs gegen Athania

Eher noch war Hängstir, das Hexenreich des Machairas, das die Schwarze Mutter verehrte und MARLILITH anbetete, bereit für neue Kämpfe. Und Hängstir erklärte jenen den Krieg, die sich um die Quelle der Weisen, den Hort des Lichts, geschart hatten. In ATHANIA lebten die Priester, die sich nur noch den Lichtgöttern widmen wollten; in NESSUR lebten die (neutralen) Druiden, die sich den Schutz der Magie zu eigen gemacht hatten; und in ESOTERIA lebten diejenigen der Magier, die sich allein der Weißen Magie - wenn auch nicht der der Priester - verschrieben hatten - das waren die drei großen Orte für die drei Arten der Weisen.

Und im Jahr 211 n. P. erklärte Hängstir Athania den Krieg. Genau zwanzig Jahre zuvor (im Jahre 291 n. P.) war das erste Mal ein Druiden zum Mentor Esoterias geworden. Es war Rugan Tandarra, der gleichzeitig Magier und der GROSSE DRUIDE, Oberhaupt aller Druiden, die sich dem Orden unterstellten, war.

Als gegen Ende des Jahres 212 n. P. Athania die erste Schlacht gegen Hängstir verlor, erklärte Nessur seine prinzipielle Unterstützung. Es war von vorne herein klar, daß die Sumpfhexe und ihre Gefolgschaft nicht allein auf Athania abzielten sondern daß es um die Zentren der Macht der Weisen ging: um die Quelle der Weisen, den Weißen Berg Dur-Anhid-Amin, den Baum des Lebens im Weisen Wald Samala und schließlich die Schule der Weisen im Nebelgebirge, am El-Dur in Esoteria. Als also Nessur seine grundsätzliche Bereitschaft zur Unterstützung erklärte, war das im hohen Maße Tandarra zu verdanken, der schon immer voraussehend war. Als dann Athania die zweite und die dritte Schlacht, die eine Seeschlacht in der Nurmirt-Bucht war, verlor - im Jahre 213 n. P. -, griffen 214 n. P. die Weisen ein.

In der vierten Schlacht - ebenfalls 214 n. P. -, zweihundert Meilen vor Neu-Thula, der Hauptstadt Athanias, schlugen die vereinten Kämpfer des Lichts unter Rugan Tandarra die Horden aus Hängstir vernichtend und trieben sie in der Folge der Schlacht 21 Tage und Nächte bis in die Kakotor-Sümpfe zurück. Nicht nur, daß die

Bibliotheken Esoterias und Neu-Thulas viel Zuwachs durch die Schriften der Hexen bekamen; Hängstir war für lange Zeit gezwungen, sich zu erholen, und viele hielten es für ganz vernichtet. Der Sumpf aber, der immer mehr Todesopfer forderte, verhinderte weitere Erkundungen.

Der Bruch zwischen Druiden, Priestern und Magiern

In der Folge fand eine engere Verbindung zwischen den Druiden, Priestern und Magiern Esoterias statt, die unter den sich von den Luminaten herleitenden Priestern des Lichtboten anklang. Rukan Tandarra war es wiederum, der diese Verbindung unterstützte und auf die Anerkennung der Schule der Weisen am El-Dur auch durch die Priester Chnums, die im machairischen Athania verbreitet waren, Denas und Paranas, die zwischen dem Weißen und Schwarzen Berg verehrt wurden. Doch mit diesem Kurs hatte er nur bedingten Erfolg, umso weniger, als Chnum-Priester weit verbreitet waren, bis hin sogar nach Iberien, und Denas weise Frauen noch immer hauptsächlich im Ophis Myras weilen.

Im Jahr 349 n. P. trat Oghan Tandarras Nachfolge als Mentor an, und Tandarra mußte noch erleben, wie es beim "Konzil von Neu-Thula" zum Bruch der Druiden mit den Priestern der ALTEN GÖTTER kam. Die Druiden beschlossen, sich nicht mehr allgemein der "Schule der Weisen" zu unterstellen und zudem die Tempel der ALTEN GÖTTER zu verlassen. Da eine sichere Folge der - zumindest graduelle - Machtverlust der Druiden war, beschlossen diese gleichzeitig, daß die Rangordnung innerhalb des Druidenordens nicht mehr ausschließlich nach Fähigkeiten bestimmt werden sollte. Auch weniger magisch veranlagte Druiden sollten innerhalb des Ordens aufsteigen können. Dies beschlossen auch die Priester der ALTEN GÖTTER, und nur von daher ist es zu erklären, daß Hohepriester tatsächlicher oder eingebildeter ALTER GÖTTER zum Teil gänzlich ohne magische Fähigkeiten sind. Dies konnte auch Tandarra nicht mehr verhindern, und verbittert zog er sich auf den Ascht-Nathon-Dur zurück, wo er 352 n. P. Starb.

Die "Schule der Weisen" von Esoteria (Myra-Schule der Magier)

Mentor Oghan strebte eine Hoheit der Weisen Esoterias über Priester und Druiden an und bot Athanesia seine Protektion, während an der "Schule der Weisen" gleichzeitig Neutralität gelehrt wurde. Unter Mentor Oghan wurde die "Schule" noch mehr als unter seinem Vorgänger Tandarra zum Herkunftsort der Weisen Karcanons, wenn nicht ganz Myras. Aus allen Ländern wurden hoffnungsvolle Jünglinge geschickt, die am El-Dur in den hohen Künsten, im Geheimwissen, unterrichtet wurden. Waren sie ausgebildet und würdig, Adept oder Mu'min genannt zu werden, so wurden sie in die Welt gesandt, um mit gewissen Einschränkungen den Herrschern zu helfen, die sie benötigten.

Der Orden, der die Acolythen ausbildet, steht über dem Streit zwischen einzelnen Reichen und Fürsten oder Herrschern. So ist es dem Orden bisher gelungen,

unbeschadet von Einzelkriegen und selbst von Barbaren zu bleiben. Seit 364 n. P. wird von Weisen Frauen als Mitglieder des Ordens berichtet, doch etwa gleichzeitig traten in Nessur Reste des Heterinnen-Kultes zutage, die alle Priesterinnen Denas und Paranas vom Orden abriefen und vehement für eine Isolierung des männlich dominierten Ordens eintraten. Die Mondtrommler-Seke, in die die Reste des Heterinnen-Kultes aufgingen, verbreiteten weiterhin die Überlegenheit der Frau über den Mann und gewannen damit im neu entstehenden Sandramonis viel Zulauf. Es wurde, wie vermutet wird, nach dem Vorbild der ophisweltlichen Hexengilde eine eigene Schule für Weise Frauen eingerichtet.

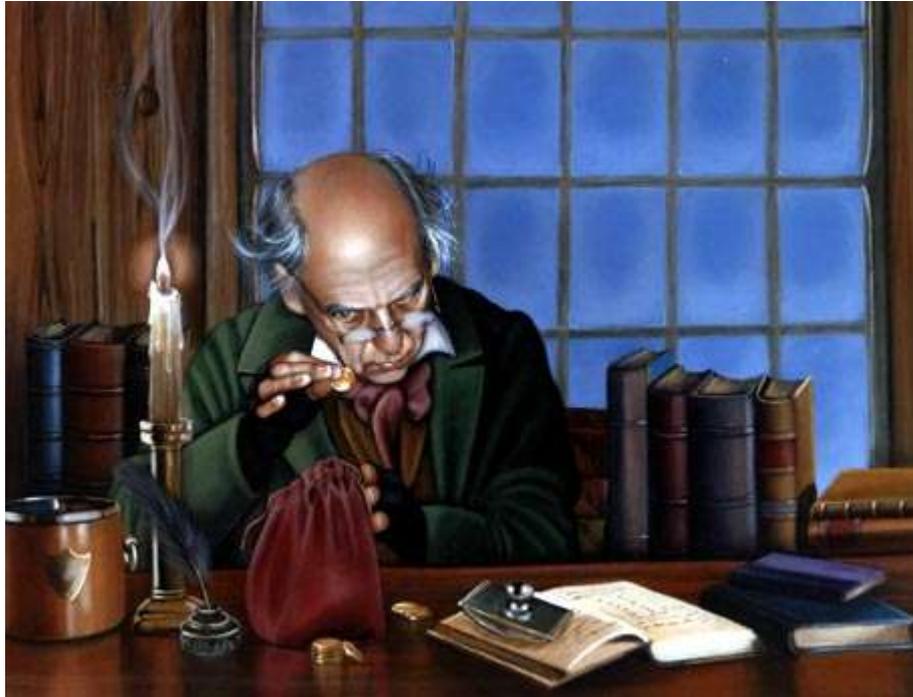


Bild: © Carol Heyer (www.carolheyer.com) Used with permission

Der Orden der Magier Esoterias wuchs dennoch, und immer mehr Schüler wurden mehr oder weniger in den acht Schulen ausgebildet, je nachdem, wo ihr künftiger Schwerpunkt sein sollte. genau im Jahre 400 n. P. wurde die für Athanesia zu offene Politik Mentor Oghans diesem zum Verhängnis: Der Athanesier Jaal, ein von einem anderen Magier gedungener Meuchler, setzte Oghans Leben ein Ende. Der Plan des Auftraggebers ging jedoch nicht auf: Nicht er sondern Hasan Asilschi wurde neuer Mentor Esoterias.

Hasan Asilschi war beteiligt gewesen, als unter seinem Freund Ra m'a Dan, der selbst Magier und Druide war, im Jahre 385 n. P. aus Athania und Nessur das magische Königreich ATHANESIA wurde, dem auch Esoteria angehörte. Im Jahr 402 n. P. aber verstarb Ra m'a Dan an einem unbekanntem Ort, und in der Folgezeit ging die Regierung an Tamarrah Y'Oulon über. Dies nicht duldend, verkündete Esoteria seine absolute Neutralität *allen* Reichen (auch Athanesia) gegenüber. Nur einem echten König von Athanesia würde Esoteria Unterstützung leisten.

Weiterhin gibt es kaum einen Weisen unter 60 Jahren, der nicht durch die "Schule der Weisen" ging, wenn auch einige Freischüler als Eremiten die Magier lehren und

am El-Dur lernen, so weiß doch jeder, daß es in der Welt erheblich schwieriger ist, Wissen und Kontrolle über magische Energie ohne den Hintergrund, den die Schule der Weisen in langen Jahren vermittelt, zu steigern. Wer die Ausbildung nicht abschließt, braucht sich nichts daraus zu machen. Seine berufliche Zukunft ist dennoch gesichert. Einiger der besten Schreiber der Gilde der Boten oder von Ataris und Wissende mancher Länder - etwa vom Verband freier Astronomen oder vom Astronomischen Verband Muscaes - und einige der besten Heiler oder nichtmagischen Priester sind solche als Magier gescheiterte Schüler der Weisen Esoterias. So haben z. B. dort auch ZAPHELES, BRANDUR DER WEISE und LOKAR DER WEISE gelernt. Freischüler ist ETRWO, DER EREMIT. Ein ehemaliger Schüler ist AENGWYLL OF ILLARN.

Dies ist die Geschichte der Magie bis zum zum Jahre 411 n. P. ...



Bild © Franziska Schlosser, Used with permission

Myranische Religionen: Hintergründe

Zu unterscheiden ist zwischen Göttern, Halbgöttern, Höchstpriestern, Höchsten Priestern und Dämonen.

Götter: Irgendwie ziemlich allmächtig, auf einer Welt umso mehr je mehr Anbeter sie da haben, aber nicht von den Anbetern einer einzelnen Welt abhängig. In ihrer vollen Macht nie auf Myra persönlich präsent, sondern nur auf irgendwelchen äußeren Ebenen, und auf Myra höchstens durch einen Höchstpriester vertreten. Beispiel: Chnum, der Göttervater, ist durch seinen Höchstpriester Sukor vertreten, der selbst kein Gott ist, sondern als bespielte Funktion mehr von einem Papst hat, also ähnlich beliebt bei Freiheitsliebenden und mit vor allem politischer, nicht göttlicher, Macht. Gegenbeispiel: Argendor ist eigentlich ein ausgewachsener Gott, aber -wie Talis auch- derzeit sehr fest an diese Ebene gebunden. Beide sind damit von der Macht höchstens Halbgöttern vergleichbar, oder besser gesagt Talis einem Sterblichen vergleichbar, Argendor einem Dämon. Beide sind aktive Spielpositionen - im Gegensatz zu solchen Göttern, die im Vollbesitz ihrer göttlichen Fähigkeiten und Macht sind. Ähnlich ist es mit dem Kuor-Gott Byton.

Halbgötter: Zum Teil an diese Ebene gebunden, von begrenzter Macht, und möglicherweise persönlich an diese Ebene (und damit eventuell sogar diese Welt) gebunden. Wenn nicht, dann durch Höchstpriester in dieser Dimension vertreten. Persönlich vertretene Halbgötter sind von der Macht her großen Dämonen und auch einzelnen (oder verbundenen) sehr starken Magiern unterlegen. Nicht ganz in diese Gruppe passen "Rassen von Halbgöttern" (zB Aegyry, manchen Quellen nach auch Eytas) oder "Völker göttlicher Herkunft" (mit einer Gottheit als Stammvater/mutter, zB die Hohen Häuser der Aldar in Aldaron -Dena- und der Hochadel der Borgon Dun -Borgon-). Auch nicht ganz einfach einzuordnen sind "vergöttlichte Sterbliche" wie Rohno (Stammvater des Yarl-Nomadenvolks der Rohnen) und Fryll (Gott der Schrate aus dem Aegyryland). Sicher in diese Gruppe gehören dagegen diejenigen Denaiden, die als Töchter der Dena an diese Ebene und ihre Natur gebunden geblieben (und nicht wie Grewia in die Reihe des Götterhimmels aufgestiegen) sind, und entsprechend auch alle ihre Nachkommen, die eventuell teilweise göttlichen Ursprungs sind. Beispiel: Orphal als Sohn des Ephedemos-Chnum ist durch seine Mutter, die Denaide Dyana, "nur" Halbgott und in Shanatan körperlich präsent, aber außerhalb seines angestammten kleinen Reiches nicht wesentlich stärker als ein gut ausgebildeter Magier. Gegenprobe: Artan und Norytton sind als geborene Halbgötter (vom Gott Zannait und der Denaide Tondur) in den Götterhimmel aufgerückt, auf Myra also "nur" durch Höchstpriester vertreten. Ihre Schwester Pottundy hat diesen Schritt nie geschafft oder gewollt und ist körperlich anwesend (wenn sie nicht, wie 405-407, für eine Zeit von dieser Ebene verbannt ist). Auf Myra ist sie, in alten Zauberduellen ("Krieg der Magier") gemessen, schwächer als mancher Spielermagier, wenn auch bisweilen unberechenbarer und als geborene Halbgöttin mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet, die eben keine "Sprüche" sind. Alle vier

genannten sind, ebenso wie ihr auf Myra persönlich anwesender Halbbruder Anrash, übrigens Spielpositionen.

Höchstpriester: Höchstpriester sind die Avatare ihrer Gottheiten, das heisst Hüllen ihrer göttlichen Macht auf dieser Ebene, wenn die Götter sich denn einmal zu persönlichem Eingreifen oder Erscheinen durchringen. Als Avatare verfügen sie in diesen Momenten (mit Zustimmung des örtlichen Spielleiters) über die gesammelte Macht der Gottheit auf dieser Welt (auf der sie sich gerade verkörpern), nicht aber von allen bespielten Welten (anders als die Gottheit selbst). Den Rest der Zeit sind sie oft sehr mächtige und "hochlevlige" (wenn man denn in Leveln denkt) Priester und Oberhaupt ihrer jeweiligen Religion. Und Religionsoberhaupt, nicht Gottspieler, ist auch die Aufgabe der entsprechenden Spieler. Viel Diplomatie, viel grundlegende Kultur, die eine Religion und ihre Ausprägungen teils widerspiegelt, teils steuert (das ist je nach Religion auch verschieden), wenig Krieg (außer bei Kriegsgöttern) und keine tatsächliche Allmacht. Die als Spielfunktionen vergebenen Höchstpriester von Artan, Chnum, Dondra, Norytton und vor allem Jaffna üben ihr Amt auf jeweils ganz andere Weise aus. Nicht alle Gottheiten haben ihren Avatar ausgerechnet auf dieser Welt - der Avatar des Thagoth etwa (und also der Höchstpriester) sitzt auf der Welt Ascar (Segment Tebreh), und für Myra bleibt daher nur ein "Höchster Priester". Avatare sind Verkörperungen - wer selbst körperlich anwesend bzw an diese Ebene gebunden ist, kann keinen Avatar haben. Entsprechend haben auch Anrash, Pottundy, Seeker, Mannanaun, Orphal und Kur-Tulmak (und auch Seth) keinen Höchstpriester. Wieso Xnum einen hat, ist etwas, was vielleicht noch dem einen oder anderen aufgehen wird. Dämonen sind mit ihren körperlichen Hüllen, den "Mummen", an diese Ebene gebunden und daher auch ohne "Höchstpriester" bzw. Avatare.

Höchste Priester: Der Höchste Priester ist der ranghöchste Vertreter einer Religion, nicht aber die Inkarnation einer Gottheit. Kulturell mag das -innerhalb einer Kultur- anders scheinen (so wurde im Pottuvil-Dschungel auch Krakata als Avatar der Spinnengottheit verehrt, ebenso nennt sich Polon von Encebol "Gottkönig" und wer von seinen Untertanen wollte ihm da widersprechen), aber spieltechnisch und metaphysisch bleibt es eine Tatsache: Der höchste Priester vertritt eine Religion, nicht eine Gottheit. Deshalb kann jede Sekte (Teilreligion zB eines Alten Gottes, für Thagoth zB die Lamonten und die Argh) einen Höchsten Priester haben, jede Gottheit aber nur einen Avatar (der zB für Thagoth auf Tebreh sitzt). Auch Dämonen haben Höchste Priester, denen innerhalb der Religion sicher niemand zu widersprechen wagt (jedenfalls nicht in der Öffentlichkeit) - Agon von Kartan als Höchster Priester des Dämons der Schrecken, Orkon, ist ein bekanntes Beispiel. Wo kulturell kein Religionsoberhaupt festgelegt ist, wird von Spielleiterseite der ranghöchste, dh mächtigste Vertreter einer Religion als "Höchster Priester" angesprochen - und ist damit auch auf Realebene erster (wenn auch nicht einziger) Ansprechpartner für kulturelle Fragen zu dieser Religion. Ein Höchster Priester kann das Oberhaupt der Religion auf ganz Myra sein - er wird trotzdem kein Avatar, wenn er nicht auch Höchstpriester ist. So wollen sich der Höchste Priester des Catpoc auf

Myra und der Höchste Priester des Tardim auf Ascar treffen, um "auszudiskutieren" (in einem gottgefälligen Duell gegenseitiger Zerfleischung, wohlmöglich) welcher von beiden würdig ist, Avatar des Manuijan zu werden. Und der Höchste Priester des Aro auf Erendyra wundert sich nur, warum beide gar nicht an ihn denken, wo er doch würdiger wäre als die beiden.

Merke: Jede Religion hat einen Höchsten Priester auf Myra - wo dieser nicht bekannt ist, wird ersatzweise der höchste Priester im bespielten Gebiet von Myra herangezogen (der spieltechnisch möglicherweise gerade mal Weiser nach der Zauberregel ist - und im einstelligen Levelbereich nach Magieregel wäre). Nicht jede Gottheit aber hat einen Höchstpriester auf Myra - was aber der Aktivität der Religion keinen Abbruch tun sollte.

Merke: Wünschenswert wäre zumindest ein aktiv bespielter Ansprechpartner pro Religion auf Myra - davon sind wir jedoch noch weit entfernt, weshalb ersatzweise für Spielleiter die aus der ZSL entstandenen Koordinatoren für die Religion (CADB/WGW) zu nehmen sind. Spieler wenden sich einfach an ihren SL.

Dämonen: Kulturell eine "Rasse von Halbgöttern" sind die Eytas keine Götter in dem Sinne (auch wenn es jedem Spieler unbenommen bleibt, eine Reihe von -egoistisch/chaotischen- Feurdämonen als -eher neutrales- feuriges Pantheon von Göttern zu verehren, wie das das inzwischen untergegangene Putschreich Cuicuico auf Karnicon gemacht hat (dessen Pantheon ein Zauberduell gegen einen der höchsten Diener des Gottes Xnum, den Großherzog der Schatten Dularothomae, verlor). Auf Myra sind die wesentlichen (dh benamsten) Dämonen in aller Regel "nur" durch Höchste Priester vertreten (zB Orkon/Agon). Die meisten der wichtigen Dämonen gehören zur Gruppe der Darkoniden, dh die unterstehen dem einen großen Führer aller (organisierten) Heere der Finsternis, dem Darkon. Einst war das selbst ein Dämon, später ein dämonischer Mensch als Nachfolger (übersetzt "Xatan"), danach -so heisst es- gar ein Gott selbst. Systematisch gesprochen könnte man die Dämonen als "Priester der Schatten" und den Darkon als den Höchstpriester unter ihnen bezeichnen - wobei er nie der Avatar einer Gottheit, sondern er der Avatar des Willens der Finsternen Sechs, des Rates der Finstergötter, war. Die Darkoniden können sich, möglicherweise als Gegenleistung für ihre Unterordnung unter den Darkon, in jedem einzelnen ihrer Priester manifestieren, wenn sie es wollen, allerdings nicht in mehreren zugleich. Dämonen haben also keinen einzelnen Avatar, sondern wie bei einer Austerbank kann die Perle in jeder der Muscheln sein. Allerdings, so eine Weisheit der Crisen aus der einstigen Schattenzone, jede Muschel ist nur so hart wie ihre Schale. Das bedeutet, ein Dämon, der sich in einem niederen Priester manifestiert, boostet zwar dessen Fähigkeiten, riskiert aber auch, "getötet", dh. von Myra verbannt zu werden. Mehreren Helden ist dies im Altertum schon gelungen, so dem Lorvaner Notttr aus den Wildländern zwischen Rodebran und Kiombael, vor allem aber ist dies eine Spezialität des Ordens der Traumritter (siehe Charakterregel bzw. Wandererregel), früher auch Alptraumritter genannt. Alle Dämonen haben eine Mumme, ein körperliches Gegenstück zu ihrer schwarzmagischen Schattenexistenz, zu ihren Manifestationen in der Welt. Die Mummen der Darkoniden sind -fast- alle dort, wo auch der Darkon ist, in der Halle

der Dämonen, die interdimensional zwischen Zhaketia und Shanatan liegt (und in anderen Welten wohl an anderen Orten). Zerstörung einer Mumie bedeutet endgültiges Ende der Existenz eines Dämons. Neben den Darkoniden gibt es die Sethoiden. Sie haben sich ein wenig Freiheit vom Darkon und deutlich mehr Macht mit einer noch deutlich engeren Unterordnung unter einen anderen Herrn, den Schlangengott Seth, erkaufte. Sie unterstehen und gehorchen ihm, und haben dafür Kontrolle über die großen Schlangen der Finsternis" (teils metaphysische, teils körperliche interdimensionale intelligente Wesen der Schwarzen Magie) erhalten. Daneben gibt es einzelne Dämonen, die vielleicht in der Halle der Dämonen so weit im Hintergrund stehen daß sie der Aufmerksamkeit des Darkon entgehen, vielleicht aber auch sich nie den Darkoniden angeschlossen haben. Viele davon sind unbedeutend, oder eben nur von regionaler Bedeutung für einen Stamm, ein Dorf, oder einen Magier, der einen Pakt mit einem 'neutralen' Dämon gesucht hat um seine eigene Macht zu stärken und schneller als durch mühsame und teure eigene Forschung an neue Zaubersprüche zu kommen. Manche davon verbinden sich mit einem Sterblichen, wie es manchmal (etwa über die Totenmasken der Aegyr oder die Hallen des Oannon) auch die Geister der Verstorbenen tun, manchmal mißglückt die erhoffte Kontrolle des Sterblichen und ein Xandor entsteht, ein Mischwesen. Der Dämon Turoo hatte so ein Schicksal, der Magier Vassander ebenfalls. Ganz wenige, einzelne Wanderer zwischen den Welten und Dimensionen, sind Einzelgänger weil sie sich als Erhaben sehen über die Darkoniden, und keine Generäle sondern Prinzen sein wollen - oder angesichts ihrer Machtfülle sind. Es soll Dämonenprinzen geben, oder gegeben haben, die darauf hoffen selbst eines Tages zum Finstergott zu werden, wenn einer der sechs Stühle frei werden sollte, weil etwa ein Halbgott ausgestoßen wird, der nicht finster genug ist, oder eine Halbgöttin doch noch endgültig von dieser Ebene verbannt (oder in sie gebannt) wird. Dem Eyta Dreilicht etwa sagt man diese Ambitionen nach... einem der ganz wenigen in (nicht auf) Myra bespielten Dämonen. Und natürlich müssen nicht alle Dämonen gut finden, was der Darkon oder die Finstergötter wollen... die Eytas waren nicht von Natur finster, und einzelne "lichte Dämonen", Eytas auf der Seite des Lichts, gemeinsam mit Königstrollen und Traumrittern, soll es, Legenden zufolge, vor Tausend Jahren noch gegeben haben. Neben diesen Einzelfällen gibt es noch eine große Zahl von Dämonen, die man nicht am Namen sondern eher nach Typen unterscheidet. Ihnen sagt man eine eher geringe Intelligenz nach und es gibt ganze Wagnvölker, deren Schamanen sich damit brüsten, daß jeder von ihnen einen persönlichen Dämon (beschworen) habe... Diese Dämonen können auch ganze Schwärme bilden, die sich von Shrouks nur noch dadurch unterscheiden, daß sie vielleicht zaubern können... Der Elfenkönig des Tals des Lebens, der schon in der Schlacht von Pondaron gekämpft hat, kann ein paar Lieder davon singen, wie es ist, solchen Dämonenscharen zu begegnen.

Die Religion der Göttin Marlilith, Mutter der Monster

Marlilith, auch Marlitha genannt, wird allgemein als das Urböse bezeichnet. Das ist nur teilweise richtig. In den alten Schöpfungsmythen Myras heißt es folgendermaßen: "Nur wenige wissen, daß zu Zeiten, als Myra noch jung war, die ersten beiden Wesen auf dieser Welt Marlilith und Chnum waren. Sie war als seine Gemahlin ausersehen, das Geschlecht der Alten Götter mit ihm zu begründen, konnte sich aber nicht damit abfinden, Chnum unterstellt zu sein. So verließ sie ihn und zog in den Ophis der Welt, wo sie bald von drei Eytas des Lichtboten gefunden wurde. Diese befanden ihren Aufenthaltsort bereits als Platz des Grauens vor: Marlitha hatte sich mit zahllosen Dämonen und Teufeln anderer Welten gepaart und so Myriaden von Ungeheuern hervorgebracht. Sie verlachte die Eytas, die den Bann auf sie legten, daß sie von allen Orten fernbleiben müsse, da die Namen der drei geschrieben seien.

Im Grunde ihres Schwarzen Herzens, aus dem sie längst alles Licht verbannt hatte, neidete sie Dena, der Zweitgeborenen, das Zusammensein mit Chnum. So beschloß sie, die Nachkommenschaft Chnums zu verderben, indem sie Borgon, den Schütterer, seinen Erstgeborenen, verführte. Damit der Widdergott sie nicht überraschen konnte, ließ sie die Berge von Velator entstehen, in deren Mitte noch heute ein Kreis von drei gewaltigen Tempeln für ihre Söhne mit Borgon steht: Seth, Xnum und Kur-Tulmak. Dann verließ auch Borgon sie."

In der Bedeutung für die Menschen wurde Marlilith von ihren Söhnen, vor allem dem Erstgeborenen, Sethos-Eth, bald überflügelt. Jene Wesen aber, die sie mit den Dämonen und Teufeln gezeugt hatte, all die Kreaturen der Nacht, die Schattenriesen, Dunkelelves, Finstertrolle und was dergleichen mehr sind, verehren neben ihren jeweiligen Vätern vor allem Marlilith.

Nachdem Chnum als Herr des Machairas, der Welt der Krieger, und Dena als Mutter des Ophis, der Welt der Hexen und anderer Frauen, eingesetzt worden waren, da suchte Marlitha im Ophis Frauen, die empfänglich waren für die Magie der Nacht, und hieß sie, im Machairas ein Hexenreich zu gründen, einen Pfahl im Fleische der Schwertwelt. Daher wird sie auch in Hängstir verehrt. ...

(Aus einem unbekanntem myranischen Werk über Religionen aus dem Jahr 403 n.P.)

Narren wohnen in Schabana

Der bewußte Olbin hing immer noch an seinen Ketten an der Wand im Keller des Klosters. Vor ihm stand die geflügelte Frau. Der nackte Olbin war von vielen Wunden und Verbrennungen verunstaltet. Die Frau, wie immer gekleidet in eine sauber glänzende, silberne Rüstung über der eine weiße Kutte die Formen des Wesens verhüllte.

Mit einem feuchten Lappen tupfte sie vorsichtig die Wunden ab, die sich bei Berührung schnell wieder verschlossen. Als sie den Großteil des Oberkörpers geheilt hatte, gab sie dem Olbin ein Schluck Wasser aus einem einfachen Tonkrug. Vorsichtig, mit Schmerz in den Augen öffnete der Olbin die Augen.

"Was...was ist los.....wo bin ich ???"

"Ihr seit immer noch im Kloster von Schabana, nur seit Ihr nicht mehr der Herr dieses Klosters. Nun sind wir die Hüter dieses Klosters und des Segmentes."

"Warum...warum haltet ihr mich fest und foltert mich ?"

"Wir sind nicht alle eins und jeder wird Euch auf die Weise befragen wie es ihm paßt. Von mir werdet ihr keinen Schmerz erfahren, aber frei lassen kann ich euch auch noch nicht, dazu ist noch zu vieles unklar hier auf Karnicon. Wenn ihr all unsere Fragen beantwortet habt werden wir Euch auf ein anderes Segment schicken, aber vorher seit ihr hier unser Gast."

"Gast...das ich nich lache..., ihr werdet mich hier töten."

"Nein, darauf habt ihr mein Wort, als Hüterin des Lichtes. Solange ihr bereit seit mit uns zu kooperieren. Ansonsten kann auch ich für nichts garantieren. Nun, ihr könntet anfangen mir zu sagen was ihr von Alkathor, dem magischen Dreizack wißt."

Ganz erstaunt schaut der Olbin das geflügelte Wesen an.

"Woher...woher weißt Du davon ? Das ist eine alte Legende und nur wenigen bekannt."

"Ich habe viel gelesen, auch in den Köpfen der Wesen des Segments"

"Ich kann Euch dazu nichts sagen.."

"Ihr werdet mir dazu was sagen, ansonsten kann ich Eure Wunden nicht weiter behandeln. Und wenn dann die anderen kommen, wer weiß wie lange ihr das noch ertragen werdet."

"Ich kann Euch nur ein altes Orakel oder ein Rätsel zitieren. Die Waffe des Lichtes, verborgen in Finsternis, getragen vom Meer, tief unter dem Wasser und doch für jeden zu sehen. Mehr darf ich Euch dazu nicht sagen, egal was ihr mir androht."

"Ich bedanke mich, auch für dieses wenige. Es ist mehr als ich zu hoffen geglaubt habe. Auf bald, Friede und Licht !"

Perrak war wieder allein. Wie lange sollte sein Martyrium noch dauern ? Wäre er doch bloß bei seinem Volke: den Olbinem im wunderschönen Elzet ! Doch schon ging die Türe wieder auf und ein Schauer lief dem Olbin über den Rücken. Es war schon wieder dieses finstere andere Wesen. Dabei war er gerade geheilt worden. Und, O Graus, dieser Dämon hatte ein Beil bei sich, nein kein einfaches Beil sondern ein so riesiges, daß selbst er es kaum halten konnte. Und dann begann er zu lachen - ein hämisches gemeines Lachen. Er schwang die Axt über seinen Kopf und holte aus...

Ein Schrei ging durch Schabana ! Kurze Zeit später sah man auf dem Hof ein vergnügtes Wesen mit einem Gegenstand einen magischen Kreis ziehen. Der Kreis war rot und der Gegenstand war der Finger eines Mannes der im Keller an der Wand hing und dessen einzige Genugtuung es war zu wissen, daß er wußte wo noch wichtige Schriftstücke verborgen waren, die die anderen dringend benötigten.

Abends ! Eine Glocke läutete ! Diener öffneten ein Portal ! Schritte näherten sich ! Mit düsterer Mine saß ein Dämon in seiner Kammer und dachte über das nach, was er am Nachmittag in einem magischen Kreis gesehen hatte. Es gibt Krieg ! Und nicht nur einen - das halbe Segment ist im Krieg ! Und er hatte doch die Aufgabe übernommen die Völker und Kulturen zu bewahren, doch irgendwie erfreute ihn das Geschehen auch. *„Es erhöht die Spannung, weiß doch kaum jemand gegen wen oder was er eigentlich zieht oder wer wirklich Freund oder Feind ist !“*

„Ihr solltet nicht hier bleiben !“ Dieser unvermittelt ausgesprochene Satz ließ den Dämon aus seinen Gedanken hochschrecken. Wer konnte es wagen ? Und dann sah er den älteren Mann im Türrahmen stehen und lächeln. Ein weises Lächeln war es und Wissen strahlte dem Mann aus den Augen. Der Dämon wurde unsicher. *„Und warum sollte ich nicht hierbleiben ?“* fragte er forschend.

„Weil die Decke dieser Kammer gleich einstürzen wird ! Ich habe es vorhergesehen, der Winter war zu hart für dieses Gemäuer und es wäre schlecht für Chelodarn, wenn die Hüterschaft schon wieder wechseln würde.“ Der Dämon sprang auf und verließ den Raum, keinen Augenblick zu früh, denn die Prophezeiung des Mannes erfüllte sich sofort, nachdem er die Schwelle der Tür übertreten hatte. *„Beim Darkon, wer seid Ihr ?“* herrschte der Dämon den Mann an.

„Ich bin Ualsuk, der Sprecher des Orakels von Asfarlon, dem Ort zwischen den Welten. Ich sehe in die Zukunft, die Gegenwart und die Vergangenheit. Und ich kann Dir helfen Deine Aufgabe zu erfüllen, ohne das Perrak in Scheiben geschnitten werden muß. Wenn Du willst, dann bringe ich Dir bei zu sehen. Aber ich habe einen Preis.“

„Was verlangst Du ?“

„Ich möchte Perrak nach Asfarlon mitnehmen, wo er körperlich und seelisch geheilt werden soll. Er wird Karnikon nie wieder effektiv behüten können, aber eines Tages

kann er vielleicht nach Elzet in seine Heimat zurückkehren und ein glückliches und zufriedenes Leben führen. Die Zeit wird ihn vergessen lassen.“

Der Dämon erwog die Möglichkeiten, die sich ihm boten. Dann sagte er: *“Also gut ! Ihr bekommt Perrak und ich erhalte die geistigen Fähigkeiten, die ich als Hüter von Chelodarn brauche. Ich glaube ohnehin, daß Perrak uns nicht mehr weiterhelfen kann oder weiterhelfen will.“*

Am nächsten Abend saßen Ualsuk und der Dämon im Weinkeller des Klosters zusammen und übten durch Versenkung des Geistes in eine andere Sphäre die Geschehnisse des Monats zu betrachten. *„Du weißt zwar schon was geschah, doch nur so kannst Du überprüfen, ob Du Trugbilder siehst, oder ob Du wirklich Zugriff erlangt hast. Was passierte auf Karnikon ?“* fragte Ualsuk.

Viele Stunden und einige Weinflaschen später hatte Ualsuk seinen Teil der Vereinbarung eingelöst. Aus dem Dämon war ein echter Segmentshüter geworden. Doch hatte der Alkohol Spuren hinterlassen und ausgelassen diskutierten die Beiden über die Geschehnisse in Zukunft und Vergangenheit. *„Weißt Du noch wie der DUL damals diesen Dedeth auf Bouraghard losgelassen hat ?“* lachte der Dämon.

„Oh ja, und Vargas von Tronja hatte damals ja einen Dämonen Xnums auf einer der tronjanischen Inseln besiegt.“ antwortete Ualsuk.

„Sicher ! Und weißt Du noch wie Quemisetron diesen Ambrosius, den Unbesiegbaren, mal eben so in der Luft zerrissen hat ?“ grinste der Dämon.

„Und dann war da ja noch dieses Burgschiff...“ scherzte Ualsuk weiter, doch da wurde er unterbrochen: *„Psst, das darf doch noch niemand wissen !“* wies der Hüter von Chelodarn den Orakelsprecher zurecht. *„Laß uns lieber über die Zukunft sprechen !“*

„Ja, da fällt mir doch ein, daß Grewia mir ein Orakel zugetragen hat. Warte mal, wie ging das denn noch ?“

*Der Dunkle Diener läßt sich nicht kriegen,
sein Herr ist tot, ganz ohne Not.
Die Feuertreppe zeigt das Lot,
zum Ophis wo die Schatten fliegen,
Tsunor, so heißt das dunkle Schwert,
den Tod es zwingt, wenn er es ehrt.*

Jedenfalls war das so ähnlich.“ sagte Ualsuk und schenkte sich noch vom Wein ein.

Der Dämon dachte darüber nach. *„Hm, das kann doch nicht wirklich sein, oder ?! Willst Du mich foppen ?“*

„Ähm, ok, kann nicht ganz sein, aber so ähnlich war es ganz bestimmt. Vielleicht so:

*Der Dunkle Bruder wartet geduldig,
sein Herr ist tot, ganz ohne Not.*

*Die Treppe aus Feuer weist den Weg,
in den Ophis wo die Schatten wehen,
Tsunor heißt das schwarze Schwert,
den Tod es zwingt, wenn der Träger es ehrt.“*

„So ein Blödsinn !“ meinte der Dämon dazu. „Was soll denn das sein ? Tsunor ?
Muß es nicht eher so heißen:

*Der Dunkle Herrscher sucht schon lang,
sein Herr ist tot und voller Not.
Die Treppe aus Feuer weist den Weg,
in den Ophis wo sie Schatten bildet,
Anur verheißt das dunkle Schwert,
den Tod es zwingt, weil er es ehrt ?“*

„Ich glaube nicht !“ erwidert Ualsuk. „Tsunor kam schon drin vor, oder war es doch
Runor ?“

„Vielleicht so:

*Der Dunkle Bruder wartet schon,
sein Herr fast tot, weil ohne Brot.
Die Treppe aus Feuer weist den Lohn,
im Ophis wo der Schatten droht,
Tsunor, so heißt das schwarze Schwert,
den Tod es zwingt, wenn Kampf es ehrt.*

„Ach was !“ sagt Ualsuk „wenn Du schon lieber das Wort Tsunor rauslassen willst,
dann so:

*Der Dunkle Neffe wartet lang,
sein Herr ist tot und ihm wird bang.
Feuer und Rauch, das ist sein Weg,
zum Ophis wo er Schatten wirft,
Edor, so heißt das schwarze Land,
den Tod es bringt, wenn Kampf es ehrt.*

Irgendeines davon wird schon stimmen ! Noch eine Flasche Wein ?“ „Klar !“

Feen - und Elfenwesen auf Myra

Vorkommen: Feen- und Elfenwesen tauchen zwar in den großen Ereignissen dieser Zeit kaum oder nur am Rande auf, sind im Bewußtsein vieler Menschen jedoch präsent, auch wenn die meisten von ihnen noch nie einen Mensch gesehen haben. Es ist ein wenig wie mit den Monstern auf Karcanon - kaum jemand hat je selbst eines gesehen, und doch hat schon fast jeder eine glaubwürdige Geschichte gehört, in der solche Wesen eine Rolle spielen (MBM3). So erscheint es nur auf den ersten Blick paradox, wenn viele Menschen auf der einen Seite die Existenz der Feen- und Elfenwesen als selbstverständlich annehmen, auf der anderen Seite aber ungläubig staunen, wenn ihnen je ein solches Wesen selbst begegnet.

Es gibt auf Myra noch viele große Wälder, die mehr als nur Naturspeicher für Schiffs- und Bauholz sind, die noch Geheimnisse für den Menschen bereithalten und in ihrer dunklen Stille oder wilden Belebtheit fast ein Eigenleben zu besitzen scheinen. Meist sind es solche Wälder, unzugängliche Gegenden und Bergtäler, in denen die Feen- und Elfenwesen zu finden sind. Besondere Wälder sind etwa der Weise Wald Samala von Sandramoris (MBM4, S.37-39, MBM9,S.41-64, MBM10,S.75-90), Aurinias Wälder Keltorin und Tibouman (MBM4,S.84f, MBM9,S.70), der Wald von Ysanta (MBM6,S.21-38), von Mannar, über dessen Eigenleben auch schon berichtet wurde (MBM6,S.41-43), der Wald Taphalon, den Lonador und Taphanac sich teilen (MBM8,S.40-46), der Wald des Kelani-Tals, das einst als Tal des Lebens bezeichnet wurde, heute aber wegen Pottuvil und Zardos das Tal des Todes genannt (MBM6, S.44, MqM8,S.8-19, MBM10,S.6-14) und natürlich den Wald der Aldar, der Waldelfen von Aldaron (MBM4, S.103-106, MBM7,S.16-30, M6M8,S.28-39). Außerdem gibt es den Rimmon-Wald Athaneslas, in dessen Provinz Cempalen das auch nicht uninteressante Apfelblütental liegt, den Wald von Aran zwischen Karalo-Floran und der Purpurnen Bruderschaft, den Holidon-Wald Paurans und viele andere. In MBM 11 werden Tibouman, Taphalon, Kelani, Aldaron, Holidon und Cempalen vorgestellt.

Herkunft: Es gibt viele verschiedene Vorstellungen über die Entstehung der Feen- und Elfenwesen. Die Elfen haben ihren Mythos, nach dem Dena die ersten Elfen aus dem Wasser des silbernen Sees Asfaliel schuf, indem sie es mit der Urkraft der Erde, der Geisteskraft des Einen Gottes Aene und ihren eigenen Träumen verband. Der Mythos der Waldelfen erzählt in der Legende von Dena und dem Sternensohn, daß die Stammeltern ihrer Hohen Häuser, vier Frauen und vier Männer, aus einer Verbindung zwischen der Großen Mutter Dena und dem Sternensohn Cirion entstammen. Die Hochelfen erzählen sich, in Abwandlung des obigen Mythos, daß Chnum den ersten Elfen aus dem Wasser des Goldenen Sees Telas, und Dena die erste Eltin aus dem Silbernen See Asfaliel geschaffen habe. In den Legenden der Zeltonen, einer der ältesten Hochkulturen der Menschen, heißt es, die Jüngeren Götter hätten die Zwillinge Sial und Sima aus dem Mark der Erde Myras geschaffen, als Spielzeug ihrer Götterkindheit. Ihnen fehlte der Hauch Aenes, um ihr Spielzeug

aber dennoch zu beleben, füllten sie es mit Feuer an, und Sial und Sima entwickelten eigenes Leben - sie entbrannten in Liebe füreinander und vereinigten sich. Ihre Kinder waren Thauron und Elvara. Und wie ihre Eltern, die für die Jüngeren Götter Puppengröße hatten, waren sie Riesen in den Augen der Menschen. Von ihnen stammen die Geschlechter der Tauren und Elven ab.

Die Elfen standen von vornherein auf der Seite des Guten und lebten in Eintracht mit der Natur. Die Tauren hingegen suchten eigenen Lebensraum gegen die Natur zu schaffen und hielten sie mit Steinen fern. Dabei stießen sie eines Tages auf einen Himmelsstein, einen schwarzen Meteor, der aus den Weiten des Himmels vom Dunkelmond gekommen war. Der Geist, der diesen Stein beseelte, verwirrte die Sinne der Tauren und verdrehte sie auf üble Weise, ihm zu dunklem Ziel zu helfen. In dieser Zeit aber kamen die Menschen auf die Erde und verdrängten die Tauren und die Elven. Je kleiner der Lebensraum der beiden Völker wurde, desto kleiner wurden die Angehörigen dieser Völker. Sie mußten sich verteilen und jeder Stamm suchte sein eigenes Gebiet zum Leben. Je weiter aber sie auseinander lebten, desto eher entwickelten sie sich auseinander, wurden eigene Völker. Aus den Thaurenvölkern wurden die Oger, die Trolle und Orks, die Hobgoblins, Goblins und schließlich die Kobolde. Aus den Elvenvölkern wurden die Aegyr, die Eldar (Hochelfen), die Aldar (Waldelfen) und Oldar (Talelfen), die Feen der Wälder und der Wasser - dort aber, wo die Menschen sich immer weiter ausbreiteten, zog das Elvenvolk sich immer weiter zurück. Sie wurden das Stille oder das Kleine Volk, und verloren an Bedeutung. Unterschiedlich handhabte das Kleine Volk seine Magie - die Aasen stellten sie den Hexen der Südwelt zur Verfügung, die Thellen Aentir' das Stille Volk, nutzte sie zum Wohle der Wälder, die Wichtel für sich selbst oder zum eigenen Vergnügen, während die Jadener von sich aus die Magie aufgaben. Tatsache ist, daß es heute eine Vielzahl von Elfenvölkern gibt, die sich weit voneinander entfernt haben und zum Teil kaum noch voneinander wissen.

Feen und ihre Verwandten: Die Feen auf Myra sind ferne, entrückte Wesen. Am ehesten kommen der klassischen Feenvorstellung (vgl. Feen im Kunstmärchen) die 12 Schwestern der Tugend nahe, zwölf guten Feen. Es sind die Töchter des Tamithon, den manche mit Thagoth, andere mit Zannait, dritte mit Chnum gleichsetzen. Sie werden vor allem im fernen Nykerien, im Land der Steinmänner das noch von Corigani gesehen weit im Zeichen des Kelches, Phialae, liegt, verehrt, doch sind sie als Taufpatinnen großer Helden und edler Frauen auf ganz Myra einst bekannt gewesen. Heute schreibt man ihr Wirken eher den Märchen oder den Legenden um Mythor und Leif zu. Es gibt in den Erzählungen auch 12 Schwestern des Lasters, dunkle und böse Feen der Nacht...

Es gibt auch Feenvölker, die in ihrer Erhabenheit den Elfen so ähnlich sind wie die Elfen den Menschen. Die bekanntesten sind die Aegyr aus dem gleichnamigen Aegyrland vor der Küste Amerstans, die von den Menschen Amerstans bis Allumeddon als Halbgötter verehrt wurden, sich im Dunklen Zeitalter aber in ein entrücktes Reich jenseits dieser Welt zurückzogen. Dann ist noch von den Siedh,

dem Feenvolk Gwynamers zu hören, das vor allem im heutigen Aidanard lebte. Ihre magische Macht konnte zum Teil wohl an die der Aegyr heranreichen, ihre Paläste beeindruckten vor allem durch unglaubliche Schönheit. Noch heute gibt es mehrere hundert Menschen in Aidanard, die von sich sagen, daß sie Siedh-Blut in den Adern haben.

Als drittes und letztes sind die Feen der Elemente zu nennen, die Feen der Wasser, die Denaiden, die Feen der Wälder, die Dryaden, oder die Feen der Lüfte, die Sylphen. Denalden werden noch heute als Flußgöttinnen und Quellnymphen verehrt, so etwa Dyana auf Gwynddor oder Clythie in Athanesia. Dryaden gibt es, so heißt es, noch in manchem Wald als Hüterinnen seiner Seele, etwa im Wald von Aran, im Mannar oder in Tibouman, wo eine Halbdryade, Lady Gwern Midana, sogar Gräfin einer Burg Aurinias ist.

Sind die Elfen schon selten auf Myra, so wird fast überall auf der Welt die Existenz von Feen für ein Märchen gehalten, an das dennoch manche gerne glauben möchten. Aber zulange hat niemand mehr eine Fee gesehen - oder aber diejenigen, denen das Glück einer solchen Begegnung zuteil wurde, haben darüber Stillschweigen bewahrt - oder sind im Feenreich geblieben.

Elfen und Elfenwesen: Im Dunklen Zeitalter zwischen Alumeddon und Pondaron, vor etwa 400-500 Jahren, zogen sich die Elfenvölker weitgehend von der Welt zurück. Zu Pondaron kam es noch einmal zu einem großen Kampf von Elfen an der Seite von Menschen. Die Elfen erinnern sich aufgrund ihrer langen Lebensdauer noch an die Schlacht von Pondaron, es leben noch viele Elfen, die sie selbst erlebt haben - auf diese Weise ist auch eine Erzählung über diesen Kampf zu uns gekommen: Die Erzählung vom Elnarmir Tinril.

Im Goldenen Zeitalter lebten die Elfenvölker alle noch gemeinsam am Ufer der Nirsee und in den Zentaurenwäldern. Doch der Dunkle Elf, Marlitha die Herrin der Spinnen, brachte Zwietracht unter sie und sie trennten sich im Streit. Hochelfen, Waldelfen und Seeelfen trennten sich, einige wenige gingen allein oder in kleinen Gruppen fort, weil keines der drei Völker sie bei sich haben wollte: Zu aufmerksam hatten sie den Worten Marlithas gelauscht. Das sind die Grauelfen. Legenden sagen, daß es auch Elfen gab, die Marlitha in die Dunkelheit folgten, in die sie ging, und in die das Dunkle Volk wie alle Finsterlinge bei Pondaron verbannt wurde: Die Dunkelheit der Untererde. Sie werden Dunkelelfen genannt - aber keiner weiß, ob es sie noch immer irgendwo auf Myra gibt - oder je gegeben hat...

Die Hochelfen, auch Eldar genannt, hatten eine lange Zeit, im Silbernen Zeitalter der Elfen, ein eigenes Reich, das Glanzvoll wie kein anderes war. Doch auch der Stolz war bei ihnen so groß wie bei keinem anderen Volk. Strikte Regeln und eine immer starrer werdende gesellschaftliche Ordnung, um den hohen Stand gegenüber den anderen Elfen und den Menschen aufrecht zu erhalten, führten mit der Zeit zur Auflehnung. Ein Streit in der Familie des Hochkönigs führte zum Bruch: Ein Teil der

Elfen zog aus, um nach langen Jahren einen Platz zum Siedeln zu finden, ein grünes Tal, unberührt von eines Menschen Fuß: Das Tal des Lebens nannten sie es, weil da ihr neues Leben begann. Das wurden die Talelfen von Taron don Umn. Die Zerschlagung des Hochelfenreiches und die Verfolgung der anderen Elfen durch die Mordbrenner und Dämonenreiter des Darkon leitete das Ende des Silbernen Zeitalters ein. Die Hochelfen haben sich davon nie erholt, nur wenige entkamen dem Massaker, manche zogen sich in die entlegenen Gegenden der Welt, die Gebirge und dunkelsten Wälder zurück, manche versteckten ihre elfische Natur und gingen zu den Menschen, um der Verfolgung, der Elfen ausgesetzt waren, zu entgehen. Aus den seltenen Verbindungen mit Menschen kommen die Halbelfen und Elfins, Menschen mit Spuren elfischen Bluts in ihren Adern. Ein Hochelfenreich gibt es seither nicht mehr.

Die Waldelfen, auch Aldar genannt, waren lange zurückgezogen von der Welt, nachdem sie ihr Reich aus dem silbernen Zeitalter, das Große Asarinan, verlassen haben. Von Asarinan aus hatten die Aldar noch einen gemeinsamen Zug zu Pondaron gemacht, gegen die Horden des Darkon, des Zardos wie sie glaubten. In diesem Kampf starb der Hochkönig Alador. Nach Pondaron zog das Volk der Aldar über Corigani bis nach Aldaron. Dort lebten sie zurückgezogen im Wald, bis Hochkönig Keyar mit der Gründung der LIFE auf Corigani eine neue Politik, offensiver für das Licht und in Zusammenarbeit mit den Menschenreichen begann. Erst als Tamilan die Hochkönigin Aldarons wurde, zogen sich die Aldar wieder etwas zurück.

Die Seeelfen, auch Oldar genannt, blieben nach der Trennung der Elfen als einzige an den Küsten der Nirsee blieben, wo sie gegen die Sendboten der Dämonen Xyrt und Krill, Verbündete des Tiefseegottes Xnum, in langen Kämpfen sich zu behaupten hatten. Bei Pondaron kämpften sie gegen die Schlinger und schafften es, sich zurückziehend, nicht aufgerieben zu werden. Den entscheidenden Erfolg aber gegen die Troika der finsternen Götter hatten sie jedoch nach Pondaron auf ihrem Weg der Wale nach Amerstan. In der Tiefe des Berusinischen Meeres vernichteten sie einen Hort der Scharzen Magie. Der Schwarzstein ins Berusinische Meer kam, um sie zu treffen.

Die Oldar überlebten diese Katastrophe, die Karcanon von Gwynamer, vom Gorganischen Kontinent trennte. Sie zogen sich in die Innere See Amerstans zurück, wo sie dem Garolfgott Norytton treu waren. Der Höchste Priester Noryttons richtete mit den Oldar und wenigen, auserwählten Menschen, Priestern und Priesterinnen des Norytton vor allem, das Reich Noryttons ein: Morassan. Weil sich jedoch die Menschen viel schneller vermehren als die Oldar, ist Morassan kein Elfenreich - es ist ein Reich der Elfen und Menschen des Meeres. Und so wie die Oldar Norytton und Norto, so dienen und verehren die Eldar Chnum und die Aldar Dena. Von den Grauelfen heißt es, sie verehrten Borgon, andere aber sagen, sie mißachteten alle Götter. Die Dunkelfelfen -wenn es sie gab- verehrten Marlilith, das Urböse...

Neben den Eldar, Aldar und Oldar, aus denen die heute bekannten Reiche der Talelfen (Taron don Umn), der Waldelfen (Aldaron) und der Seeelfen (Morassan) geworden sind, gibt es noch andere Elfengruppen und Elfenvölker, andere Nachkommen der Elven, die -immer kleiner geworden- später als Elfen bezeichnet wurden. Am ehesten noch den bekannten Elfen gleichzusetzen sind die Vulkanelfen, auch Katary genannt. Während manche davon ausgehen, daß es sich bei ihnen um Grauelfen handeln müsse, glauben manche auch, daß die Katary schon vor Ende des Goldenen Zeitalters der Elfen ihren eigenen Weg gegangen sind. Ihr Heimatreich war der Bel-Arad, die Göttererde des Vulkans von Silur. Tatsache ist, daß sie ihren "Großeltern" Sial und Sima am nächsten stehen. Sie dienen ihnen, verehren diese Feuerelemente vulkanischer Natur, und durch sie die Zwillinge Anur und Pura. Während bei den anderen Elfenvölkern von einer Population um 100.000 oder mehr Elfen auszugehen ist, werden die Katary nur auf ein Zehntel, auf eben die 10.000 geschätzt, die vor ein paar Jahren die Festung Ersor von den Mörderbienen befreiten und später vergeblich den Vulkan gegen Arus hielten.

Zurückgezogener, in den sogenannten Elfenhügeln, leben die inzwischen noch kleineren Elfen, des Stille Volk, auch Thellen Aentir genannt, oder das Kleine Volk, auch Theluath genannt, dessen Angehörige gerade noch einen oder im Falle der fliegenden Theluath, siehe Bild unten, zwei Fuß groß sind. Das Kleine Volk hat sich rudimentäre Reste von Magie erhalten, das Stille Volk ist noch in der Lage, einige Kleine Zauber auszuführen. Die Hügel des Stillen Volkes sind meist mit Haselsträuchern bewachsen und von einem Turock-Baum gekrönt, so daß ein geübter Blick sie recht schnell erkennt. Desmendor, einer der Ältesten des Stillen Volkes, hat einmal einen Menschen als Sohn angenommen und aufgezogen. Über ihn, Aurandor den Botschafter des Stillen Volkes, nahmen sie Kontakt zum Außenreich der Menschen Aurinias auf. Die genaue Größe der Thellen Aentir liegt wohl noch etwas über dem Kleinen Volk, doch die Gesichtszüge und die Ohren verraten elvische Herkunft. Allein schon wegen ihrer Kleinwüchsigkeit wird auch das Waldvolk der Sheraan in Borgan Dyl oft fälschlich für ein Elfenvolk gehalten. Ein Elfenvolk sind dagegen die Wichtel Ysatingas, dem Kleinen oder Stillen Volk verwandt und beachtlicher Kleiner Zauber mächtig. Ihr schillerndster Vertreter (auch in den Farben seiner Kleidung) ist wohl Wigor, ein Abenteurer, der eine Zeit einen Teil einer Zwergenstadt hielt.

Die anderen Völker: Neben den schon erwähnten Wichteln gehören zu den Elfenwesen, den Verwandten der Elfen auch noch die Aasen, grünhäutige Zwerge (oder Wichtel), die von den Zaubermüttern der Hexenwelt im Ophis gerne als Medien oder als wandernde Zauberbücher eingesetzt werden. Sie leben in Höhlensystemen unter den Wurzeln großer Bäume, vor allem jenseits des Rands der Welt. Ihnen verwandt sind die Jadener von Ysatinga, auch ein Kleines Volk, ein zurückgezogenes Waldvolk, das von sich aus seiner Magie bis auf gewisse naturmagische und hypnotische Kräfte entsagt hat. Auch die Schrate, aus Aegyr- und Aranwald bekannt, sind ein verwandtes Volk - wenn auch so entfernt, daß die Elfen

sich dieser Beziehung nur ungern erinnern. Schrate aber sind stolz auf ihren Helden Fryll, der ein Weißer Magier war. Elfenvölker...



Theluath, eine der Geflügelten des Stillen Volkes

(cc) Bild von Shelaya *265*

Auszug aus der Vorgeschichte der Kyrangorier

Einst vor langer Zeit gab es ein großes und mächtiges Volk von Seefahrern, welche kein eigenes Land besaßen, sondern nur auf ihren Schiffen lebten und Handel trieben, wie sie auch in anderen Reichen mordeten, raubten und plünderten. Der Name dieses Volkes ist schon lange in Vergessenheit geraten, doch weiß man zu berichten, daß es sich bei diesem Volk um ein grausames Volk handelte, welches kein Erbarmen kannte. Dies mag im ersten Moment das Volk als böse und schlecht erscheinen lassen, doch wenn man die Umstände betrachtet, unter denen dieses Volk lebte, so gewinnt man eine andere Meinung. Es war hart für dieses Volk nur auf dem Wasser zu leben und von anderen Reichen in Bezug auf Handel abhängig zu sein. Das Volk liebte zwar das Wasser und das Leben darauf, wie auch den Fisch, welcher meist auf dem Speiseplan stand. Das Volk hatte es sogar geschafft, nicht trinkbares Wasser zu genießbarem Wasser zu machen, doch gab es viele Reiche die aus egoistischen Gründen keinen Handel treiben wollten, oder die die Preise meist stark angehoben haben, da den Seefahrern meist keine andere Wahl blieb, als die Waren, die sie benötigten, an Ort und Stelle zu kaufen. Waren sie auf etwas angewiesen, was ihnen gar nicht angeboten oder nur zu Wucherpreisen angeboten wurde, so waren sie gezwungen sich dieses einfach zu nehmen. Da es einfacher war, sich die Sachen, die man haben wollte, einfach zu nehmen, denn sie zu bezahlen, wurde diese Methode langsam zur Gewohnheit.

Die Schiffe dieses Volkes waren sehr groß und schnell. Auch war das Volk sehr kriegerisch veranlagt, weshalb es meist als Volk von Piraten verurteilt wurde.

Doch schließlich kam es zum Bruch innerhalb des Volkes. Es teilte sich in mehrere Gruppen auf, welche sich überall hin verteilten. Dies passierte dadurch, daß sich in dem Volk langsam eine Sehnsucht nach einem eigenen Land, wo sie leben können, breit machte und sie damit begannen verschiedene Gottheiten zu verehren. Einer jeden Gruppe wurde von der jeweils angebeteten Gottheit ein eigenes Land versprochen. Dies war der eigentliche Grund warum sich das Volk aufteilte. Heute ist nur noch bekannt, daß es eine Gruppe gab, welche Norytton, den lichten Seegott verehrte. Diese Gruppe segelte nach Chelodarn und gründete nach einer langen Zeit des Nomadentums das heutige Reich Garunia. Eine andere Gruppe verehrte die Dame vom See, auch Dena genannt. Sie bekamen von ihr ein Stück Land versprochen, daß sich im Machairas des Segmentes Karkanon befindet und gründeten schließlich das heutige Reich Silur. Und dann ist da noch eine Gruppe bekannt, welche Xnum, den Herrn der Tiefen See verehrte. Dies Gruppe, die sich Kyrangorier nannten, bekam von ihm Land im Machairas des heutigen Corigani versprochen. Die Kyrangorier waren maßgeblich an der Gründung des heutigen Reiches Kyrango-Kanarys beteiligt. Bei allen anderen Gruppen dieses Seefahrervolkes weiß man nichts näheres, da es hierüber keine Aufzeichnungen zu geben scheint.

Die Vergangenheit bestimmt die Gegenwart!

Mit lautem Knirschen öffneten sich die meterhohen Portaltüren aus geschwärztem Stahl und Blei, eine Staubwolke wehte hernieder und berieselte die, in gelblischschwarz schimmernde Kapuzenroben gehüllten, Gestalten. Nicht nur Patina zeigte, daß sich hier schon lange niemand mehr aufgehalten hatte. Die Türen gehörten zum alten Teil des riesigen Schloßkomplexes, einem Teil, der schon seit Jahrhunderten nicht mehr genutzt wurde. Wilde Schwärme kleiner Mörderbienen hatten sich hier, unbeachtet von den Bewohnern der übrigen Teile des Schlosses, eingenistet - Nachkommen der ehemaligen Palastwachen, die man hier zurückgelassen hatte, degeneriert durch permanente Inzucht. Nun stoben sie, ob der ungewohnten Bewegungen auf und schüttelten dabei riesige Staubwolken in die Luft. Es dauerte einige Momente, bis der Staub sich legte und die aufwendigen und wertvollen Verzierungen erkennen ließ, die den Raum einst schmückten, heute aber nur noch farblos und stumpf wirkten.

Eine der Gestalten trat einen Schritt vor und ließ die Kapuze zurückgleiten. Hätte er seinen Untergebenen nicht den Rücken zugekehrt, hätten sie ein seltenes, aber nachdenkliches Lächeln sehen können. Sein Blick fiel in die gigantische Halle, deren Decke man ebenso nur erahnen konnte, wie ihr Ende. Beiderseitig - viele, sehr viele Meter entfernt - erkannte man im Halbdunkel gigantische, reich verzierte Hochfenster, hinter denen aber nichts zu sehen war, als Schwärze und Felsgestein - etwas das niemanden verwunderte, der wußte, daß diese Hallen von Tausenden Arbeitern vor Jahrhunderten in den blanken Felsen geschlagen wurden.

Viele Augen richteten sich auf die Gestalt - schon so lange war das hinter ihnen liegende Tor verschlossen gewesen, so lange, daß niemand mehr wußte, wie man es öffnen konnte - niemand außer ihm. Zardos befreite beide Arme von den weiten Stoffbahnen seiner Robe und machte eine kurze fließende Bewegung. In keinsten Weise der Einfachheit dieser Bewegung angemessen, umschlangen arkane Energien seine Hände und lösten sich binnen eines Augenblicks davon, um Funken schlagend in die Dunkelheit davonzurasen. Einen Augenblick geschah gar nichts und seine Untergebenen befürchteten bereits einen seiner berüchtigten Wutanfälle. Dann aber begann es hinter den Langfenstern zu glühen, ein tiefes düsteres Rot, nur zu erahnen durch an Dunkelheit gewohnte Augen - aber schnell gewann es an Intensität und schon bald erfüllte ein warmes Leuchten den Raum, von Lichtgewürm sicherlich als bedrohlich empfunden, und es schien, als würde sich außerhalb der Halle eine wahre Feuersbrunst erheben - ohne daß es in der Halle merklich wärmer wurde.

"Nun das zumindest geht wesentlich einfacher als Früher", ging es Zardos, das Schauspiel beobachtend, durch den Kopf, während nun weitere Fackelbecken wie von Geisterhand entzündet wurden, ohne daß man Öl, eingetrocknet oder frisch, hätte entdecken können. Der ganze Raum war nun in ein düsteres unstabiles Licht getaucht und gab den Blick frei auf staubverhangene Einrichtung. »Früher hielten sich hier Tausende auf«, hörte man seine leise, ruhige Stimme durch die Halle "Früher brauchte ich solche Machtbeweise - heute bin ich, hoffentlich, weiser" fügte er im Gedanken hinzu, bevor er einen ersten Schritt in die Halle setzte - und knöcheltief im Staub versank, den Generationen von Mörderbienen hinterlassen hatten.

Vor weit über 400 Jahren ließ er es erbauen, von Tausenden von Sklaven - und nicht wenige kamen dabei ums Leben - auch einige des kleinen Volkes waren darunter - nicht nur als Baumeister hatten sie ihre Spuren hier hinterlassen - einige starrten immer noch als weiße Schädel, eingelassen in der nicht sichtbaren Decke durch die Dunkelheit. Es war eine Ruhmeshalle. Geschmückt mit den Beutestücken seines Lebens, angehäufte Erinnerungen, vielfach zur Schau gestellt für alle die ihm einst huldigten und allen zur Warnung, die ihm drohten. "Zumindest von letzteren sind nicht allzuvielen geblieben"- bei diesem Gedanken ließ er seinen Blick über lange Fahnenreihen schweifen, welche linkerhand an der Wand aufgestellt eine unglaublich lange, staub- und mottenzerfressene Linie aus zerbrochenen Machträumen bildeten. Darunter Reiche, die heute niemand mehr kannte - die schon vor Jahrhunderten niemand mehr erwähnte, außer in Legenden. Unter jeder Flagge auf einst wertvollen Kissen gebettet lagen schwarze Kästchen, gefüllt mit blutgetränkter Erde des jeweiligen Reiches. Wer seinen Blick höher schweifen ließ erspähte an der Spitze vieler, aber bei weitem nicht aller, Bannergestänge, grinsende Totenschädel - manchmal vier oder sechs an einer Reichsfarbe - die Schädel der Herrscher und ihrer Familien, die sich ihm nicht unterwerfen wollten. Vielfach sind Ihre Namen heute vergessen - waren es schon vor unglaublich vielen Dekaden. Manchmal lebt heute einer der Nachkommen ohne Wissen seiner edlen Herkunft irgendwo auf dieser Welt in Knechtschaft und so mancher Edle der Lichtwelt, wäre verwundert, wüßte er, daß einer seiner Vorfahren noch heute ein Gast des Zardos ist.

Unterbrochen wurde die lange Reihe von regelmäßig angeordneten Türen mit dreifacher Mannshöhe - teils offen, teils seit Jahrhunderten mit schweren Lehraattüren verschlossen. Wer einen Blick hinein warf der entdeckte riesige Hallen, klein im Vergleich zur Haupthalle aber immer noch gigantisch, in denen sich - Heerscharen gleich, Banner an Banner reihte - die Feldbanner der geschlagenen Armeen. Es mußten Tausende und Abertausende sein. Er deutete mit einem Nicken an, daß die Arbeit beginnen kann. Die Begleiter des Zardos schwärmten aus, und begannen, den Staub und Schutt hinaus zu tragen, so manche umgestürzte Säule wieder aufzurichten und die Chitinpanzer der vor Generationen schon verendeten Bienen zur Weiterverarbeitung vorzubereiten. Jeder wußte, was seine Aufgabe war.

Eine der jungen Acolythen, getrieben von nicht ungefährlicher Neugierde, warf einen Blick durch eine der Türen und erkannte schmale Gänge, die, noch tiefer in das verblichene Farbenmeer führten. Erschrocken fuhr sie herum, als sie die sanfte Stimme des Zardos hörte - viel zu sanft - wenn man ihn kannte, er hatte die Hände hinter seinem Rücken verschränkt und er betrachtete einige der Flaggen geistesabwesend. »Ja, diese Flaggen stammen aus Bakanasan ...«, er sprach offensichtlich nicht zu ihr sondern, mit einem melancholischen Unterton, eher zu sich selbst, » ... einem Bakanasan das lange vergangen ist. Diese Standarten stammen aus einer Epoche als noch niemand daran dachte, Bakanasan so zu nennen, oder es gar als Imperium zu bezeichnen. Die Männer, die zu Füßen dieser Banner gestorben sind waren noch wild, verwegen und stolz - keine arroganten, dekadenten Fettbäuche wie ihr sie heute kennt.«, er machte eine kurze Pause und schien über etwas nachzudenken »Diese eine hier vorne stammt von einem Wachholder - damals nannte er sich noch Häuptling ...«, ein leichtes Lächeln umspielte seinen Mund, erreichte aber nicht seine Augen, »...wenn Du ein wenig suchst wirst Du seinen Schädel draußen in der Halle finden« - schon wendete sich die Acolythin ab um diesen offensichtlichen Befehl ihres Herren zu folgen, als dieser herumfuhr »Nein, nicht jetzt, wir sind wegen anderer Dinge hier.« Er verließ den Raum, einen von vielen gleicher Art, und sein Blick fiel auf die gegenüberliegende Seite der Halle wo in vielen, vielen Reihen Standarten und Flaggen verschiedenster Farben aufgestellt waren.

"Ihr alle, Euch habe ich meine heutige Macht zu verdanken - Euch zu Ehren stehen hier immer noch Eure Standarten und Flaggen, Eure Heeresbanner und Farben - Ihr, die Ihr mir treu gedient habt. In den Geschichtsbüchern stehen immer nur die Führer - ihr wißt es besser – und ich weiß, daß ein Führer ohne Gefolgschaft ein Nichts ist", sein Blick schweifte zu den Sockeln einer jeden einzelnen der wohl vielen hundert Heerbannern verschiedenster Art. Auf jedem war in der alten Schrift, die außer ihm und einigen Gelehrten wohl kaum noch jemand entziffern konnte eingetrieben, wer diesen Heerbann führte, auf einigen standen mehr als zwei Dutzend Namen und Jahreszahlen, die über Jahrhunderte gingen.

"Es heißt immer, Zardos eroberte Kelani - war ich allein ? Die Schreiberlinge sagen, Wacholder errichtete das Imperium Bakanasan und führte es zur Finsternis - ging er allein ? Ihr wißt es, Ihr wißt, daß die Geschichtsbücher immer nur die halbe Wahrheit erzählen."

Zardos wußte auch, was sich im Innern eines jeden Sockels fand, wenn man ihn öffnete. Tausende von Namen würden dort auf Pergamentrollen oder in dünne Steinplatten gemeißelt stehen. Für jedes Mitglied des Heerbannes einer - für alle die je unter ihm gedient haben. Ihnen zu Ehren wurden Ihre Banner aufgestellt, jedem zur Mahnung und jedem zum Gedenken, der früher diesen Raum betrat. Viele der Banner waren blutbeschmiert und zerrissen, manche waren gebrochen und von einigen war gar nur ein Haufen Asche oder ein Stofffetzen geblieben. Oh ja, es waren nicht immer siegreiche Schlachten, die geschlagen wurden - wie auch ein aufmerksamer Beobachter, der die gigantisch hohe, schwarze Wand hinter den Bannern betrachtet hätte ersehen können. Denn dort standen, bis weit in die nicht mehr sichtbare Dunkelheit hinein, in silbernen, eingeschlagenen Lettern, alle Schlachten die Zardos je geführt hat - Heere waren dort verzeichnet, Daten und Orte eingetragen und Sieg oder Niederlage vermerkt - eine unzählbare Liste von Ruhm, Ehre und Tod. Es müssen hunderte, wenn nicht Tausende sein, die sich im Dunkel der Deckenhalle verlieren. Und der neugierige Betrachter hätte auch die Lücke gesehen, die es in dieser Liste gab. Schmerzlich wurde man durch die umliegenden Jahreszahlen an Pondaron erinnert, jenem Krieg, jenem Gemetzel, das keine Zeit ließ für Tapferkeit und Heldenverehrung, dem vom Licht verursachten Chaos, in dem keine Führung mehr möglich war - von dem man bis heute nicht wirklich weiß, wer es überlebt, und wer den Lichtlingen zum Opfer gefallen war. Und wer diese Lücke in der Auflistung entdeckte, dem wurde auch die Lücke in den Flaggen gewahr, in dem nagelneue Standarten standen, denen man ansehen konnte, daß sie noch kein Schlachtfeld gesehen hatten, daß noch kein Blut sie geehrt hatte. Hier erinnerten keine Sockel an Heerführer und einfachste Soldaten, aber ihnen zu Füßen lagen Dutzende dreckbesudelter, verbrannter Flaggen - von Elfenkönigen und Menschenherrschern, man konnte die Farben der Magieschulen des Lichtes erkennen und so manche, zumindest heute, unbekannte Flagge - alles in einem wilden, hoch aufgetürmten Haufen. Und obenauf die Gebeine eines Elfen in vermoderter Kleidung - nur Zardos wußte, wer es war, nur ihm war bewußt, wie wichtig diese Überreste für die Spitzohren sein mußten ... auch wenn ihm dieser Glücksfall nur durch Puras Fügung zugespielt wurde. Daneben stakte in dem ungeordneten Haufen das legendäre Khreetzor, das Schwert des unbekanntes Finsterlings, der so erfolgreich gefochten hatte, und doch am Ende fiel, auch wenn Zardos noch versucht hatte, ihn zu retten - aber das Schlachtenglück in diesen Tagen war sowieso nicht mit der Finsternis und in dem Chaos der Niederlage war jeder sich selbst der nächste - nun ja, auch das würde sich wieder ändern - irgendwann, er hatte Zeit.

Das Lächeln verschwand, und mit entschlossenem Schritt marschierter er weiter auf den Thron zu, den man undeutlich im flackernden Schein der Flammen am anderen Ende des Saals erblicken konnte - wenn auch nur deshalb, weil die gesamte Architektur des Raumes auf diesen Punkt hinwies. Schnellen Schrittes überwand er

die nicht geringe Distanz bis zum Fuße der Treppe, deren Ende durch den Thron gekrönt wurde. Der Begriff "Treppe" war in diesem Zusammenhang vielleicht falsch gewählt. Die Stufen selbst waren annähernd so breit wie die Halle und auf jeder einzelnen Stufe hätte ein Wergol lässig Platz nehmen können, ohne neben ihm liegende Stufen auch nur zu berühren. Dabei mißachtete er die in unregelmäßigen Abständen vor den Flaggen und Türen aufgereihten - und von diffusen Lichtquellen ins rechte Licht gerückten - Säulen, Vitrinen und stoffbehangenen Aufstellern aus schwarzem Basalt. Aufgehängt, drapiert und plaziert waren dort Gegenstände zu sehen - und wer sich mit der Jahrhunderte alten Geschichte des Zardos auskannte konnte fast jeden der ausgestellten Gegenstände einer Legende zuordnen - wenn auch nicht unbedingt einer, die sich um Zardos rankte. Aber schon das Vorhandensein des Gegenstands zeigte in vielen Fällen, daß Zardos auf irgendeine Weise an den Vorfällen beteiligt war. Und wer sich die Mühe machte, die Gegenstände zu zählen, dem wurde bewußt, daß sich hier Jahrhunderte ansammelten - ein wohl durchaus bewußter und gewollter Effekt. Auf seinem Weg zum Thron hieß der Heer der Mörderbienen wortlos mit einer bestimmenden, aber freundlichen, Geste einen Acolythen von einer leeren Vitrine zurückzutreten. Er durchstreifte mit seinen Füßen den Staub - tatsächlich schien er etwas zu suchen. Bevor auch nur einer der anwesenden Acolythen in nennenswerter Weise darauf hätte reagieren können - deutete Zardos auf einen lächerlich kleinen, hell blitzenden Gegenstand, der er mit einer vorsichtigen Geste zunächst zum schweben und anschließend zum Fliegen brachte, um ihn sanft auf dem bereitgelegten Kissen abzusenken, wobei er sich augenscheinlich tunlichst davon fernhielt. Oh ja, ein Splitter des Dragomae - er wirkte unscheinmäßig wie er so dalag. Und doch würde das Dragomae ohne ihn wahrscheinlich nie wieder vollständig sein - wenn er daran dachte, welch unglaublicher Zufall ihm diesen Splitter in die Hände gespielt hatte, als er sich nach Allumeddon erst wieder orientieren mußte im Chaos welches durch das Zerreißen der Schattenzone hinterlassen wurde. Aber dieser Held der Lichtwelt glaubte doch tatsächlich, das Dragomae wäre vollständig zerstört - mit all seinen anderen Spielsachen. Gerade als er sich umdrehen wollte, um seinen Untergebenen die Chance einer Frage zu nehmen erspähte er eine gefallene Säule. Einige Schritte in diese Richtung und bevor auch nur einer der Untergebenen helfen konnte hob er in einer aufstobenden Staubwolke die schwere Basaltsäule an, stellte sie auf und griff zielsicher mit seiner zweiten Hand den dazugehörigen Gegenstand aus dem Staub - es zahlte sich halt doch aus, nicht nur in die Bücher zu starren, wie seine degenerierten Kollegen an der Schule von Zár, die nichts mehr im Sinn hatten, als Fressen, Lernen und Intrigen, sein Blick fiel auf den nun freigelegten Gegenstand.

"Ein wenig matt wirkt sie schon, die Axt dieses kleinen Wichts, der sich selbst Orcanor nannte - so weit scheint es mit den Metallkünsten der Dickbäuche wohl doch nicht beschaffen zu sein." Noch heute erinnert sich Zardos mit Genuß an diesen lustigen Narren, der ihn unbedingt umbringen wollte. "Nun ja, gut, damals war die Sache weniger witzig, aber als Langbart endlich feststellen mußte, daß man Zardos nicht mit einer Axt töten kann war es ihm schlagartig doch wichtiger, sein Gesicht - nebst Bart und Kopf - zu wahren, als den Heldentod zu suchen." Also schloß Zardos

mit ihm eine, nun man könnte sagen - lukrative - Vereinbarung. Aber das kleine Schlitzohr hatte ihn überlistet., wenn auch seine Gegenleistung nicht zu verachten war.

Er plazierte die A"t auf ihrem angestammten Platz, ignorierte festen Blickes die anderen Artefakte und begab sich direkt hinauf zum Thron hielt aber, vor dem letzten Schritt, der ihn direkt vor den gigantischen Sessel geführt hätte, noch einmal inne, denn sein Blick schweifte nicht nur über den Thron sondern auch über die neben ihm stehenden Peripheren, wobei er seine alte Rüstung ignorieren konnte, denn oh ja, direkt neben dem Thron stand es, das mächtigste Werkzeug der Finsternis, das Verderben des Lichts. Das legendäre Pano-Mescio.

Eingeschlossen in einem massiven Gestell aus zentimeterdicken Stein, vielen Lagen Blei und mächtiger Magie ruhte es. Obwohl selbst ein unaufmerksamer Beobachter dem Begriff «Ruh» auf heftigste Widersprochen hätte. Aus jeder Ritze des Gestells, die einen Blick in sein Inneres erlaubt hätten, drang gleißende, greifbare Dunkelheit, der gesamte Aufbau wurde immer wieder erschüttert und durchgerüttelt von der wuchtigen Magie und Intelligenz des Kapitels. Jeder, der auch nur einen Hauch von Magie in sich trug - und sei er auch noch so verwässert - spürte den ständigen Zug, das ständige Flüstern, das großen Reichtum und noch größere Macht versprach - und doch nur Tod brachte. Welch unglaubliche Kraft mußte in diesem Gegenstand liegen - den selbst Zardos bei all seiner Macht bis heute nicht gewagt hat, auch nur zu berühren, geschweigenen, es zu lesen - zu groß ist sein Respekt vor dem finsternen Kapitel. Während er nun so ehrfurchtsvoll auf das Gefängnis, denn um nichts anderes handelte es sich, des Kapitels starrten seine Gedanken immer weiter ab, bis sie den Zeitfluß kreuzen und wieder in der Vergangenheit ankommen - dort als er noch als junger Acolyth voller Tatendrang in die Welt zog, als er noch an das Gute im Menschen glaubte und Orks nur aus den Erzählungen der Alten kannte, die ihm mit, wie er damals vermutete, erfundenen Geschichten, Angst einjagen wollten. Bis er dann auf seinen ersten Ork traf - oder genauer der Ork traf ihn, mit seiner Keule. Aber das ist eine andere Geschichte – aus derselben Zeit, als er mit einer Gruppe von Freunden erstmals dem Pano Mescio begegnete und es ihn, als er mit der gleißenden Schwärze in Berührung kam fast umgebracht hätte, als seine Freunde ihn verrieten - oder verriet er seine Freunde? Er wußte es nicht mehr. Zu sehr verzerrten die Folgen der Berührung seine Wahrnehmung in dieser Zeit - in der Zeit, in der er begriff, daß er sich nur auf sich selbst verlassen konnte, und das nur wahre Macht die Sicherheit geben würde, unabhängig und frei zu sein. In der Zeit, in der er aufhörte ein kleiner Adept zu sein und in der er begann, einer der mächtigsten Männer seiner Zeit zu werden - und vieler Zeitalter danach.

Zardos lies sich auf dem Thron nieder. War wirklich schon soviel Zeit vergangen? So viele Jahrhunderte? Wo waren die Freunde aus alten Tagen? Wo waren seine Kampfgefährten, wo die vielen loyalen Hände, welche ihm geholfen hatten, zu dem zu werden, was er heute war. Staub, nur noch Erinnerung. Wo waren die glorreichen Zeiten geblieben, als er mit wenigen Getreuen um die Vorherrschaft über ein kleines Königreich rang und jeder Tag ein neues Abenteuer bedeutete? Er lehnte sich

nachdenklich in den großen bequemen Thronsessel zurück, beide Hände auf die Lehnen gestützt und blickte starr nach vorne. Einsamkeit. Es heißt an der Spitze lebt man einsam. Hah, wenn die Sterblichen wirklich begreifen würden, was Einsamkeit bedeutet.

Generationen von Freunden aufwachsen, altern und sterben zu sehen. Sterben, wie das wohl sein mag? Und Verrat, wie oft war er seit dem ersten mal, seit seiner Begegnung mit dem düsteren Kapitel, schon verraten worden? Wie oft hatte man ihn hintergangen, wie oft hatte er den Falschen vertraut? Er wußte es nicht mehr – aber heute vertraut er niemandem mehr – er hatte seine Lektion gelernt.

Er seufzte leise in sich hinein - und jetzt der DUL .. so lange haben sie gemeinsam am großen Plan gearbeitet, so viele Jahrhunderte war der Großmeister sein Vorbild, seine Inspiration gewesen, bevor er selbst in der Gunst der Finsteren so weit aufgestiegen war. Er verstand immer noch nicht, was den Hochlord zu dieser verzweifelten Tat getrieben hatte - es hätte ihm bewußt sein müssen, daß seine Chancen gering waren in der Domäne des Rivalen.

Er sah hoch. Sein Blick schweifte über die emsigen Acolythen, welche den Thronsaal für das große Ereignis herrichteten. "Wer von Euch wird mich als nächstes verraten?" Fragte er sich selbst - "wer wird sich als nächstes Mächtig genug fühlen, mir die Stirn zu bieten, um meinen Platz einzunehmen? Als wenn der so begehrenswert wäre!", er lachte leise in sich hinein, bis ihn wieder die Erinnerungen überkamen.

Vertrauen ... Verrat

Sein klarer, weitschweifiger Blick schien einen Punkt 1000 Flügelschlag weit entfernt zu fixieren, als er in die Dunkelheit starrte, dort wo, unsichtbar für alle, selbst für ihn, ein Bild in der Dunkelheit hing, verblichen, verschlissen, aber es war da. Er braucht es nicht zu sehen, er kannte jede Nuance, jede Faser der Leinwand, jeden Strich des Pinsels. Ein ganzes Leben hatte er es angestarrt, um zu verstehen, was geschehen war, oder auch zwei er wußte es nicht mehr. Er sah ihre Augen, die dem, schon lange zu Staub zerfallenen Maler so vortrefflich lebendig gelangen, und den ihren in Wirklichkeit doch nicht annähernd gleich kamen, er sah ihr verschmitztes Lächeln, das Grübchen an ihrem Kinn, die feinen Hände, die hohen Wangenknochen, und er sah ihre spitzen Ohren, die sie unzweifelhaft als Elfe kenntlich machten, trotz ihrer menschlich wirkenden Kleidung. Er hatte sich so viele Jahre gefragt, was geschehen ist - und trotzdem hatte er in all den Jahrhunderten nicht verstanden, nein, nicht verstehen wollen, warum es so bitter enden mußte. Seine Hände krampften sich in die Lehnen des Throns - es schmerzte noch immer, nach all diesen Jahrhunderten. Er riß sich los aus der eisigen Umklammerung der Vergangenheit, die ihn immer wieder überfiel, und sah sich um. Alles funktionierte reibungslos. Er erhob sich, verschränkte die Hände hinter dem Rücken und verließ schnellen Schrittes den Thronsaal – es gab noch so viel zu tun !

Die Rote Flotte

Im Jahre des Waldes 416 n. P. Schewat

Friedlich ankern die Schiffe der Roten Flotte vor Thandir'ancaer. Die Sonne steht bereits hoch am Himmel und zeigt, daß sie auch an diesen Tag bereit war, aufzugehen und die Welt mit ihrem wärmenden Licht zu erfreuen. Die Besatzung der Roten Flotte liegt entspannt an Deck und ist vertieft in ihre Gedanken, welche sich damit befassen, wie der zu erwartende Lohn unter die Leute gebracht werden kann. Denn die Rote Flotte hat eine lange Reise hinter sich. Sie kam aus dem angrenzenden Segment Karcanon. Die Mörderbienen wurden wie durch ein Wunder überwunden und die lange Reise hat die Besatzung müde gemacht. Die endlosen Tage auf See und die Angst vor den Bienen, die vielen Mutzusprechungen des Herzogs das ewige Warten auf das Ende der Reise. All dies hat die Besatzung sehr mitgenommen und alle waren froh, endlich wieder Land unter die Füße zu bekommen. Ziel der Reise war es, Handel zu treiben und die kostbaren Waren Encebols auch anderen Segmenten zugänglich zu machen. Das gute Ocker und das kostbare Obsidian, das einmalig ist auf der Welt von Myra. Ohne dieses Obsidian sind viele Zauber und Rituale gar nicht möglich. Auch war diese Reise gedacht, um Corigani zu zeigen, daß die Vergangenheit geschehen ist und sich die Zeiten geändert haben. Viele sind gestorben und es gab Kämpfe über deren Sinnlosigkeit es nicht mehr zu diskutieren lohnt. Doch diese Zeiten sind vorbei und es brechen neue Epochen an, die neue Vermögen, neue Ziele und neue Freundschaft mit sich bringt. 200 Schiffe unterwegs im Zeichen des friedlichen Handelns, des Tauschens von Waren und Mehren von Geld und Reichtum. Bündnisse sollten geschlossen werden und gemeinsam sollten neue Wege die Zukunft weisen. Ohne Krieg, ohne Waffen, ohne sinnlose Morde. Nie wieder sollten sich geschehene Ungerechtigkeiten wiederholen. Aus diesen Gründen beschloß Encebol die Rote Flotte nach Corigani zu versenden und die Waren feilzubieten. Handelsschiffe mit jungen, mutigen Seeleuten, die bereit waren, alles für ihre Ziele und Visionen zu geben.

Sie gaben alles.....!

Gefüllt mit den Kostbarkeiten aus Encebol lagen die Schiffe vor Thandir'ancaer vor Anker. In der Stadt waren die Verhandlungen mit mehreren Ländern am Laufen und alles schien sich gut zu entwickeln. Erste Freundschaften wurden gefestigt und Verträge wurden geschlossen. Alle waren glücklich den ersten Schritt in eine neue Zukunft getan zu haben. Die Männer vieler Länder vergnügten sich in der Stadt und die Führung der Roten Flotte war auf dem Weg zu ihren Schiffen, um die ersten Anweisungen für die neuen Handelswege zu geben. Alle waren glücklich und niemand ahnte, was die folgenden Stunden für sie bringen würden.

Die Sonne über Thandir'ancaer verdunkelte sich. Ein Blick nach oben zeigte, daß sich eine unheilverkündende, schwarze Wolke vor die Sonne geschoben hatte. Herzog Arwan von Locator bekam ein merkwürdiges Gefühl. Schlagartig fiel ihm

ein, daß ihm vor einigen Tagen berichtet wurde, daß eine große Flotte die umliegenden Gewässer befuhr, welche unter Zardos Flagge segelten. Sollte er sich wieder aller Regeln für einen Angriff entschieden haben? Oder ist alles nur Einbildung und die Wolke hatte sich nur aus Versehen vor die Sonne verirrt? Im Laufschrift bewegten sich die Abgesandten aus Encebol zu ihrer Flotte, doch an Bord war alles ruhig. Die Besatzung fluchte über die Wolke und nichts hatte den Anschein, das etwas schreckliches passieren könnte. Mit gemischten Gefühlen ging man unter Deck, um das Geschehene zu besprechen und den weiteren Verlauf der Handelsbeziehungen zu planen. Alle waren sich im Klaren darüber, daß man Feinde hatte auf diesem neuen, alten Segment. Schon seit der ersten Seemeile in den Gewässern von Corigani lag eine Art Unheil in der Luft. Einige Völker trauten dem Frieden der Roten Flotte nicht und schickten böse Botschaften, die das unerwünschte Erscheinen der Besucher deutlich machen sollten. Es kamen Gerüchte auf, die nichts gutes über die Rote Flotte verhiessen. Man war sich einig, die Gefahr ernst zu nehmen und es wurde versucht, die Gerüchte über den Boten zu widerlegen. Doch auch diesmal waren einige Völker aufgrund ihres zu kleinen Verstandes und ihrer vollkommenen Uneinsichtigkeit nicht in der Lage, die Worte richtig zu lesen. Doch die Rote Flotte gab sich friedlich, in der Hoffnung eine Chance zu bekommen und auch den kleinen Verstand zu erreichen. Auf aggressive Botschaften wurde freundlich und nachsichtig geantwortet. Alle Handlungen wurden sorgsam überlegt und alle Gewalt wurde vermieden. So ist die Rote Flotte gesegelt in der Hoffnung, auf Verständnis zu stoßen und der Gewalt und dem sinnlosen Morden aus dem Weg zu gehen. Es wurde beschlossen, niemals den ersten Schritt eines Krieges auf diesem fremden Segment zu tun und immer bedacht zu sein, mögliche Konflikte durch das Wort auszutragen.

Ein lauter Knall schreckte die gemütlich Runde auf. Plötzliches Tosen und Kampflärm sorgte für Angst und nahm die Hoffnung auf eine friedliche Einigung der vorangegangenen Probleme. Besorgt stürzte die kleine Gruppe an Deck und sah voller Entsetzen das grausame Schauspiel. Der Horizont war Schwarz durch die Masse der Schiffe, die dort auf die Rote Flotte zukamen. Vier- bis fünfhundert wurden geschätzt. Herzog Arwan von Locator stand der Schrecken im Gesicht. Er konnte nicht glauben, was er da sah: Vier- bis fünfhundert Schiffe zogen in eine Schlacht gegen 200 Handelsschiffe, die nur Handelswaren und unerfahrene Seeleute an Bord hatte. Nie wurde ein aggressives Wort gesprochen. Es wurde des öfteren betont, daß die Flotte dieses Segment für den Handel besegelt und auf Freundschaften hofft. Warum nur diesen sinnlosen Kampf. War es die Angst der Gegner, die sie in solch eine Verzweiflungstat trieb? Die Angst vor eine riesige Flotte die laut Gerüchten ein Segment erobern will? Nein, das kann nicht sein. Nur ein Narr handelt so und jeder auch noch so kleine Verstand hätte sofort gemerkt, daß die Schiffe nicht im geringsten für einen Kampf ausgerüstet waren. 200 Schiffe, friedlich ankernd in einem Hafen liegend, nur notdürftig bewaffnet für Kämpfe mit den Mörderbienen. Wie kann jemand auch nur im entferntesten darin eine Gefahr vermuten. Nur eine Frage schwirrte in Herzog Arwan von Locator herum: Wer war es, der so etwas tun konnte? Wer war in der Lage, einen Verwundeten mit Salz zu

überschütten.? Wer konnte es tun, einem Ertrinkenden einen Stein zuzuwerfen? Wer war es, der Angst hatte, Angst vor einem Reh, das in eine Löwenherde geraten ist? Nein, Zardos konnte es nicht sein. Er würde nicht so primitiv Handeln und dadurch unnötig seine Position auf Karcanon gefährden. Zardos würde nicht einen Käfer am Boden zertreten, wenn dadurch eine Heuschreckenplage sein Land heimsuchen würde.

Die ersten Schiffe fingen Feuer und die Mannschaften begannen die Schiffe zu verlassen. Nachdem die ersten Minuten des Schocks überwunden waren, gab Herzog Arwan von Locator die ersten Befehle an seine Flotte weiter. Langsam begann man sich auf den Kampf zu konzentrieren und berappelte sich von der unangenehmen Überraschung. Kurze Zeit später geschah etwas unglaubliches. Die angreifenden Schiffe trieben scheinbar führerlos auf das offene Meer zurück. Die Formation der Angreifenden Schiffe war fast aufgelöst und es sah so aus, als ob die Angreifer einsahen, daß von der Roten Flotte keine Gefahr ausging. Doch der Schein trügte. Nach einiger Zeit sammelten sich die Schiffe wieder und begannen ihre Formation einzunehmen. Doch in diesem Moment kam Hilfe. Schiffe aus Ashdaira und Anakreon griffen mutig in die Schlacht ein und stellten sich zusammen mit der Roten Flotte der Übermacht, um sie gemeinsam aus den Gewässern vor Thandir'ancaer zu vertreiben. Es entbrannte eine gewaltige Schlacht. Viele Schiffe gingen in Flammen auf und Tausende junge Seeleute vielen ihren brutalen Mördern zum Opfer. Im Laufe der Schlacht stellte sich heraus, daß die Angreifer unter der Flagge der Schwingen des Adlers segelten. Immer blutrünstiger und mordlustiger versenkten die Schwingen des Adlers ein Schiff nach dem anderen ohne erkennbaren Grund. Wie sich herausstellte war das einzige Ziel dieses Angriffs, die Rote Flotte zu vernichten. Hilfloze Händler ihren sinkenden Schiffen zu überlassen und ihre Existenz vollends zu auszulöschen. Als die Schlacht ihrem Ende zuzuging und nur noch ein kleiner Teil der Roten Flotte übrig war versuchten die letzten Schiffe das rettende Land zu erreichen und ihre Führung in Sicherheit zu bringen. Verfolgt von den Schwingen des Adlers mit fast völlig zerstörten Schiffen nahm der Rest der Roten Flotte Kurs in Richtung Land. Die Schiffe der Helfer aus AS und AK wurden bereits versenkt, geplündert oder geentert. Auch die letzten Schiffe der Roten Flotte wurden auf ihrer Flucht Stück für Stück zerstört oder geentert. Lediglich ein Schiff hat es geschafft, das Land zu erreichen und die Besatzung konnte die Explosion der Pulverfässer vom Strand aus beobachten. Völlig entmutigt und seelisch zerstört sank die Besatzung zusammen und starrte auf die brennenden Überreste auf dem Meer.

Die Sonne ging bereits unter und Herzog Arwan von Locator saß noch immer am Strand und starrte in die glutrote Sonne. Haß stieg in ihm auf. Unendlicher Haß und das Verlangen diese Taten zu Rächen. Zu Rächen die Toten aus Encebol, die Toten aus Ashdaira, die Toten aus Anakreon, die zerstörten Schiffe, die verlorenen Waren die verlorene Hoffnung auf neue Freundschaften.

Wer sind die Schwingen des Adlers und wer hat sie geschickt? Welche Gründe hatten sie für diese Tat? Die Fragen werden eine Antwort finden und die Taten werden gerächt. Doch wie, ohne ein einziges Schiff im Hafen?

Der Fall Aendahir

"... wenn deine Herrin sich auch diesen Flecken Land aneignen will, wird sie darum kämpfen müssen und ihr sei versichert, die Dhu'rhanad sind genauso tapfer wie die Verteidiger Chy' tairans!", der Bote beendete die überbrachte Nachricht mit einer Verbeugung vor Orrghuna, die gelangweilt und offensichtlich vollkommen im Gedanken versunken auf einigen Kissen lag, und mit einem Finger Figuren in das halb angetrocknete Blut in ihrem Becher mahlte.

Als der Bote offensichtlich fertig war, hob sie gelangweilt den Kopf.

"Bist Du fertig?"

"Ja Herrin, dies war die ganze Nachricht"

"Hätte er nicht einfach "Nein Danke" sagen können? Warum nur müssen die Dairas bei jeder Gelegenheit Dialoge halten, die besser in ein Theater gehören würden. Nun gut, Du kannst gehen.", sie ließ den Becher fallen, wo sie lag und erhob sich. Dann trat sie vor ihr Zelt, wo ihre restlichen Untergebenen warteten

"Nun, so soll es denn sein - wie machten den Dairas ein weiteres Angebot, und sie wählten wieder den Kampf. Aendahir wird von den Dhu'rhanad verteidigt, und wenn man ihrem Aesh'tar glauben schenken soll, dann kämpfen sie genauso tapfer, wie die Verteidiger ihrer HST. Das heist, sie verkriechen sich in ihre Löcher und warten auf ein Wunder."

Sie machte eine Handbewegung und einer ihrer Gleiter wurde herangeflogen.

...

Sie stand auf einer Anhöhe, weit über der Stadt und blickte zu dieser hinunter. Eine riesige Menschenmenge drängte sich aus einem der Tore heraus, es schien, als sei Panik ausgebrochen.

"Empfindet ihr eine Stunde nicht als etwas knapp, um eine solche Stadt räumen zu können?", sie wendete sich zu der Sprecherin um.

"Wenn ich gewollt hätte, daß die Stadt vollkommen geräumt wird, dann hätte ich ihnen einen Tag gegeben, aber Du weißt, wie die Dairas solche Angebote ausnutzen. Es wird Zeit, ein Exempel zu statuieren, wir sind bisher viel zu nett gewesen. Nein, diesmal sollen sie eine Schlacht in einer überfüllten Stadt schlagen, vielleicht wird sie das lehren, zukünftig meine Angebote ernsthaft in Erwägung zu ziehen. Sie sollen es erleben, wie es ist, eine echte Schlacht zu erleben. Bisher haben die Dairas immer nur Krieg gespielt und im Sandkasten Figürchen hin und hergeschoben, wie man der Finsternis am besten begegnen kann - und sich dann mit Worten vor den Taten gedrückt. Nein, diesmal sollen sie bluten, sie sollen wissen, was es heißt, sich mir in den Weg zu stellen - sie sollen merken, das das hier kein Spiel ist, kein Theaterstück, in dem sie Auftreten und lange Monologe halten, bevor sie sich an die Brust fassend eine halbe Stunde sterben - vielleicht bringt das, was hier passiert endlich diese Möchtegernherrscherin zur Vernunft.", sie sah zum Himmel hoch, ja, die Schwärme waren bereit, sie blickte nochmals zur Stadt hinunter - nun gut, eine Stunde wartete sie noch - jeder Flüchtling hier würde die Lage in Ashdaira weiter verschlechtern.

...

Auch das letzte Tor war nun geschlossen worden. Es wurde still in der Stadt und dem Umland. Nur ein eigenartiges Sirren lag in der Luft, das nicht von ihren Bienen

stammte. Mit einem Wink setzte sich die erste Angriffswelle in Marsch - es dauerte nur einige Momente, bis sie über Stadt waren und einen Hagel von Steinen niedergehen ließen, um eventuelle Verteidigungsanlagen zu zerstören und die Verteidiger in die Deckung zu treiben. Als der erste schwere Steinbrocken in ein Dach einschlug hob sie die Hand ein weiteres mal und in kurzen Abständen hoben die nächsten Angriffswellen ab.

Sie setzte sich auf den bereitgestellten Sessel und ließ sich Wein reichen - dieses Schauspiel wollte sie in aller Ruhe genießen. Orrghuna nahm einen tiefen Schluck aus dem gläsernen Becher und starrte über dessen vergoldeten Rand zur Stadt hinunter,

"Vor einem halben Jahr haben wir den Dolch hineingestoßen in den Leib der Life und in das Herz Ashdairas.", ein Lächeln umspielte ihre Lippen, "nun drehen wir ihn ein paar mal herum."

...

Überall brannte es. Mord und Totschlag beherrschte die Straßen. Überall war Blut, überall lagen Tote und Verwundete, die noch leise vor sich hinstöhnten. Die Straßen waren erfüllt von den Geräuschen der Schlacht. Diese Stadt war verloren, aber noch nicht besiegt. Überall in den brennenden Trümmern fanden noch vereinzelt Kämpfe statt. Und auch so mancher Mensch der aus Angst vor den Flammen aus seinem Haus floh, wurde ein Opfer der Mörderbienen, auch wenn sich große Mühe gegeben wurde, dies zu verhindern.

Orrghuna schritt auf spitzen Füßen und mit anmutigen Schritten durch die Hölle, in die sich die Straßen Aendahirs verwandelt hatten. Sie machte große Schritte über die Toten umkreiste so manchen Blutlache, blieb gelegentlich stehen, um ein brennendes Haus zu betrachten, wie eine Bewunderin für ein schönes Gemälde - sie betrachtete das verwüstete, blutige und wimmernde Schlachtfeld wie eine Touristin, welche die Architektur bestaunte. Aber die schritt zielstrebig durch das Chaos in den Straßen Aendahirs - ihr Ziel war der Palast des Thaern, der von den Kämpfen bisher weitestgehend verschont geblieben war. Dort angekommen stieg sie einige Meter in die Luft auf und ließ sich vom Schwarm wieder auf dem Jubelbalkon absetzen, dessen offenes Fenster, zeigte, daß hier vor kurzem noch jemand gestanden haben muß. Die bis zur Decke reichenden Vorhänge wehten ihr entgegen wie Vorboten des herannahenden Feuers, als sie durch das offene Fenster schritt. Der Palast war menschenleer - zumindest hier, in den Gemächern des Thaern.

Sie folgte einem Geräusch, das wie das Herabfallen eines Bechers klang und schob einen Vorhang beiseite. Volltreffer, dort saß der Taern dieser Stadt und hielt sich die Brust, von seinen Füßen ausgehend rollte ein, wohl gerade herabgefallener, Becher Orrghuna entgegen. Sie ging zwei Schritte nach vorne, stoppte den Becher mit ihrem Fuß und hob ihn in einer fließenden Bewegung auf. Ihn mehrfach in einer Hand drehend betrachtete sie die Einlegearbeiten des Bechers und schritt dabei weiter auf Shandryn zu.

"Eine schöne Arbeit. Das muß ich Euch zugestehen. Aber ihr solltet etwas pfleglicher mit meinem Geschirr umgehen.", sie stellte den Becher vorsichtig auf dem Tisch ab. Dort entdeckte sie eine kleine Phiole, deren Korken daneben lag. Wie ein kleines Mädchen, daß eine Puppe geschenkt bekam hob sie beide Arme, spreizte die Hände und setzte eine fröhlich-überraschtes Mimik auf. Sie griff nach der Phiole, las das Etikett und fing lauthals an zu lachen, dann wendete sie sich wieder mit dem Oberkörper dem Thaern zu.

"Was ihr Dairas so als Gift bezeichnet.", sie schüttelte in gespielter Empörung den Kopf ", bei uns verwendet man das Zeug als mildes Gewürz - und gestorben ist

davon noch niemand.", sie ließ die Phiole einfach fallen und betrachtete den Thaern von oben herab, während sie die Hände in die Seite stemmte, im gleichen spöttischen Tonfall wie zuvor beleidigte sie ihn.

"Ts, Ts, alter Mann, ihr seit Soldat, währe es da nicht eurer Rolle entsprechend gewesen, daß ihr Euch in Euer Schwert gestürzt hättet - ihr spielt doch so gerne Theater?", sie wartete die Antwort gar nicht ab, "Oh, ich verstehe ...", sie sah einmal nach rechts und nach links, bevor sie mit einem hönischen Grinsen wieder auf den Thaern herabsah, der sich mit schreckgeweiteten Augen weiterhin die Brust hielt, offensichtlich war er zu keiner Bewegung, denn der seiner Augen, fähig. "...kein Publikum ...", sie nahm die Waffe, welche er an seiner Seite trug und zog sie hinaus - aufmerksam betrachtete sie ihr Spiegelbild auf der Klinge der überladenen Prunkwaffe.

"... und es tut ja auch so weh, hm?"

Der Thaern spuckte Blut.

"Du machst mir keine Angst mehr Bienenhexe, mein Tod ist besiegelt!"

"Das, mein Freund war er bereits, als Du mein Angebot ablehntest - und damit Dich und die Deinen dem Tode überantwortet hast - aber Du hast mir damit einen Gefallen getan, und dafür möchte ich dir danken!", sie setzte ein unverbindliches Lächeln auf.

"Deine Worte ... treffen .. mich nicht ... mehr - Du gewinnst diese Stadt, aber wir haben den Weg der Ehre gewählt - wir werden ein Fanal sein für die freien Völker Myras!", er krampfte seine Hand um die Brust.

"Blut mir nicht meinen Boden voll!", sie beugte sich zu ihm herunter und sah im direkt in die ersterbenden Augen.

"Denke nach alter Mann. Aendahir ist die alte Hauptstadt Deines Landes, hier ist das Zentrum der Kultur Deines Volkes. Diese Stadt ist die am schwersten zugängliche Siedlung ganz Ashdairas - und neben Chy'Tairan die am besten verteidigte - wir haben die Provinz erobert, in der die berühmten Söldner Elays mehrfach verblutet sind und wir haben sie ohne ernsthafte Verluste genommen. Nutze die letzten Minuten Deines erbärmlichen Lebens um darüber nachzudenken, was ein Sieg hier in Aendahir für den Rest Ashdairas bedeutet - ihr habt verloren, ihr wißt es nur noch nicht. So, jetzt ist es Zeit für Deine letzten Worte - die Du der Nachwelt - also mir - hinterlassen willst, das macht ihr Ashdairas doch so gerne ..."

"Wir haben Dich aufgehalten die Krieger Elays werden Dich vernichten", er bekam einen Hustenanfall.

Orrghuna sah verächtlich von oben auf ihn herab und begann zu grinsen, "Elay ..., oh du alter Narr.", dann führte sie eine schon fast lässige Bewegung mit der ashdairischen Klinge und versenkte sie in der Brust des Taern. Sein Blut spritze ihr über den Nackten Oberkörper bis ins Gesicht und schoß anschließend stoßweise aus seiner Brust.

Orrghuna nahm den abgestellten Becher, in dem noch ein Rest des Giftes schwamm und ließ das Blut des Thaern hinweinfließen, anschließend begab sie sich zurück zum Balkon und beobachtete den Fortgang der Schlacht, wie die Besucherin eines Theaters stand sie dort in lassiger Haltung, den Arm mit dem Becher durch die Hand des anderen am Ellenbogen gestützt und sog den Gestank verbrennenden Fleisches, der die Luft erfüllte, ein und lauschte dem Lärm des Sterbens.

"Ein erbärmlicher letzter Monolog, alter Mann ...", sie trank aus dem Becher.

"... aber eine hübsche Schlacht ..."

Der Tod kam nach Aendahir

Es war zu Beginn des Mondes Schewat im Jahre des Ankers 417 nach Pondaron. Erst lagerte der Tod mehrere Monate draußen vor dieser wunderschönen Stadt im zentralen Gebirge von Ophis-Ashdaira, doch nun näherte er sich mit schnellen Schritten.

Shandryn na Aesh'tar vom Clan der Dhu'rhanad war seit vielen Jahren der Thaern di Aendahir gewesen und so oblag ihm natürlich auch die Verteidigung dieser Stadt, die schon so oft Tod und Zerstörung erleben mußte und sich stets aus den Trümmern erhoben hatte, schöner denn je zuvor.

Der Thaern stand an der schmalen Fenstern seines Palastes und starrte in den dunklen Himmel. Vor wenigen Stunden stand ohne Vorwarnung ein Bote Bienenhexe Orrghuna vor den Toren der Stadt und verkündete den bevorstehenden Angriff. Er gab der Bevölkerung eine einzige Stunde Zeit, die Aendahir zu räumen und bot den verteidigenden Heeren an zu Orrghuna überzutreten oder die Stadt ohne Waffen oder Rüstungen ebenfalls zu verlassen. Seine Wut unterdrückend hatte Shandryn den Boten geantwortet: "Hier spricht der Thaern di Aendahir. Richte deiner Herrin Orrghuna, der Schlächterin der McSindhar aus, daß wir ihr für die eine Stunde danken, auch wenn sie niemals ausreicht eine Stadt voller Flüchtlinge zu evakuieren und so viele zum Tode verurteilt sind, sollte Deine Herrin den Befehl zum Angriff geben. Was meine Soldaten und mich betrifft, so ist uns wohl bekannt, was an den Regenbogenfällen mit den Kriegern der McSindhar geschah, wir wissen wie sie sich der Übermacht ergaben und trotzdem dienten sie als Opfer für euren mörderischen Gott. Oftmals sind die Daira vor der Finsternis geflohen, doch hier haben wir eine Heimat gefunden, hier leben unsere Familien, hier stehen unsere Häuser und hier liegen die Gräber unserer Eltern. Nein, wir weichen nicht mehr, wenn Deine Herrin sich auch diesen Flecken Land aneignen will, wird sie darum kämpfen müssen und ihr sei versichert die Dhu'rhanad sind genauso tapfer wie die Verteidiger Chy'tairans."

„Eine Stunde, von nun an“, hatte der Bote lediglich geantwortet und war gegangen.

Kurz darauf war in der Stadt eine Panik ausgebrochen, eine große Menge Menschen versuchten die Stadt rechtzeitig zu verlassen, einige wurden in den engen Straßen zu Tode getrampelt, andere wurden beim Plündern ertappt und entsprechend dem Kriegsrecht auf der Stelle hingerichtet.

Dann war die Stunde vorbei und die Tore wurden mit nur einer Ausnahme geschlossen. Dort sollten die Menschen solange einen Fluchtweg haben bis die ersten Gegner in Sichtweite kamen. Natürlich wußte der Thaern, daß die Bienen über die Mauern fliegen konnten, doch im Krieg gab es gewisse Regeln und man konnte

nicht sicher sein, ob die Bienenhexe nicht inzwischen auch über menschliche Hilfruppen verfügte.

Seit dem waren mehrere zermürbende Stunden verstrichen, in der Stadt war es still geworden. Die zurückgebliebenen Zivilisten hatten sich in die Keller ihrer Häuser eingeschlossen und die Soldaten warteten still auf ihren Posten überall in der Stadt verteilt.

Shandryn na Aesh'tar wartete wie alle anderen, gelegentlich besuchte er die näheren Posten und sprach ihnen Mut zu. Es waren gute Männer und Frauen, nicht nur die altgedienten Provinztruppen Aendahirs und die Eliteeinheiten des Reiches, die Anfang des Jahres aus DhunBheran gekommen waren, nein auch die zehntausend neuen Rekruten waren inzwischen gut ausgebildet wurden. Insgesamt standen zwanzigtausend Krieger unter seinem Kommando und wenn sie nur die Nerven behielten gedachte der Thaern, den Bienen einen ordentlichen Denkkzettel zu verpassen. Natürlich standen die Chancen schlecht, aber mit Dondras Hilfe könnte es gelingen.

Während er nun am Fenster stehend wartete und den Windharfen lauschte, ging er noch mal alle Pläne durch, wie schon hundert Mal in den letzten Wochen, alles war vorbereitet, er konnte nichts mehr tun. Da erschallte das Alarmsignal und fast freute er sich, daß es nun endlich begann.

Zunächst überflogen gewaltige Schwärme in großer Höhe die Stadt und ließen einen Hagel aus Steinen auf die Stadt niederprasseln. Doch diese war aus eben solchen Steinen gebaut und die Soldaten hatten in den Häusern und im Schatten der Mauern einen recht sicheren Schutz. Nur einzelne Schreie konnte der Thaern aus den Straßen seiner Stadt über das Gepolter der fallenden Steine und den Summen der fliegenden Bestien hören. Schließlich griffen die Mörderbienen an. Die ersten Wellen verfangen sich in den nahezu unsichtbaren Drähten der Windharfen, wurden mit katapultgeschleuderten Netzen vom Himmel geholt oder wurden Opfer der Brandgeschosse. Doch dann waren sie durch und die Schlacht um die Häuser begann. Die Krieger bewiesen eine großartige Moral, die Durchmischung der Rekruten mit den speziell hierfür ausgebildeten Elitetruppen zeigte Wirkung. Jedes befestigte Haus wurde verteidigt und schien es verloren wurde es in Brand gesteckt, wodurch weitere Bienen vernichtet wurden. Bald stand ein großer Teil der Stadt in Flammen und die Übermacht der Bienen führte das Ende herbei. Aus den Kellern quollen auf der Flucht vor den Flammen die Bürger hervor und auch sie wurden ein Opfer der Mörderbienen. Der Thaern mußte einsehen, daß seine stolze Stadt verloren und befahl den Rückzug, obwohl auch ihm längst klar war, daß dieser Hölle niemand mehr entkommen konnte. Shandryn na Aeshtar zog sich in seine Gemächer zurück, was ihn betraf war der Krieg vorbei, er wollte seine Stadt nicht überleben.

Der Untergang Faraljans

Irgendwo auf Karnikon, 420 n.P.

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

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

Naturkatastrophen erschütterten Myra. All jene magischen Tore nach Vangor, die lange Zeit geschlossen gewesen waren, öffneten sich, und ein riesiger Flüchtlingsstrom ergoß sich über Myra, vor allem über den Literaria-Archipel im Machairas. Seitdem heißt diese Inselgruppe Asyilia-Archipel. Die Welt, wie sie bislang gekannt wurde, zerfiel. Das Dunkle Zeitalter hatte begonnen. Ihr fragt Euch nun sicher, warum ich Euch diese Geschichte erzähle, die Ihr alle nur zu genau kennt. Aber dies ist nur der Rahmen für meine eigentliche Geschichte, und die ist - so glaube ich - weniger Personen bekannt:

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

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

Was aber nur wenige wissen, ist, daß ein Land einen besonders hohen Preis bezahlte, nämlich Faraljan. Faraljan wurde regiert von zwei Schwestern, die beide mächtige Magierinnen waren. Die eine war Zaraija, die man auch "Schwester der Nacht" nannte, weil sie ihr Leben Syrenia geweiht hatte. Die andere war Zulamija, die man auch "Schwester des Tages" nannte, weil ihr Leben Putrexia geweiht war. Während des Dunklen Zeitalter hatte Syrenia Faraljan sorgsam in Vergessen gehüllt, und wenn doch ein Funke Düsternis nach Faraljan schwappte, so konnte er nicht lange Putrexias Frieden widerstehen. Man sagt, die Schwestern hätten sich einst gestritten und könnten nie wieder amselben Ort weilen. Doch als Pondaron nahte,

waren sie so eins, wie sie es in der Zeit gewesen waren, als sie Faraljan aus den Tiefen des Ozeans gehoben hatten. Denn Syrenia und Putrexia hatten ihnen eine Gabe geschenkt, die umso mächtiger war, je vereinter Zaraija und Zulamija handelten: die Gabe, das Land zu verschieben. Diese Gabe war es, die Chelo-darn rettete und Faraljan zerstörte.

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

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

Prophezeiung eines Priesters

Der Tag wird kommen und kommt schon bald. Dann wird der Wolf wieder auferstehen, mächtiger und stärker als je zuvor, zu jagen die, die ihm einst nachstellten, raubten was ihm gehörte und spotteten was sie nicht kannten, nicht begreifen konnten. Klein ist ihr Geist und nichtig ihr Verstand. Dann werden sie heulen und sich verstecken in Schilf und Rohr, in Hügeln und Auen, sich verkriechen in Berg und Tal, anflehen ihre Götzen um in billigem Zauber babbelnd ihren Schutz zu suchen.

Denn aufstehen wird er, welcher lange schlief.
Aufstehen unten, aus Gewölben tief.
In der Dämmerung steht er groß und unbekannt
Und den Mond zerdrückt er in der schwarzen Hand.

Ein Neuer Morgen

Anmutig zog der Gletschersegler durch den grünlichen Himmel *Edors* seine Bahnen. Den leichten Schenkeldruck des Reiters spürend, der ruhig im Sattel saß und die Richtung vorgab. Noch einige Stunden, und beide würden in *Horrowod*, der Hauptstadt *Edors* landen und die Botschaft von *Mowain*, dem Stadthalter *Sobokans*, an *Gwyddion ter Maer* übergeben. Eine beunruhigende Botschaft, soweit hatte *Hagin* die Gerüchte verstanden, die *Mowain* veranlaßten, sofort *Gwyddion ter Maer* zu verständigen. Ein Schwarm Zugvögel geriet in die Flugbahn des Gletscherseglers und brachte ihre instinktive Formation durcheinander. Wild stoben die Schwarzreihler auseinander nur um sich einige Zeit später wieder zu sammeln und ihren Flug fortzusetzen.

Der Frühling hielt langsam Einzug auf *Karnicon*. Lange Zeit war der Winter geblieben. Hatte Fjorde zufrieren lassen so daß Schifffahrt unmöglich wurde. Zum Glück gaben die Gesetze vor, daß in den Erntemonaten reichlich Getreide und Gemüse gelagert wurden um diese trostlosen Zeiten zu überbrücken. *Shyn*, die Sonne spiegelte sich auf den Spitzen des *Aienn-Berglandes* und warf bedingt durch die grüne Wolkendecke ein bizarres Farbenspiel auf die Schneekappen der massiven Erhebungen. Einige wilde Gletschersegler waren weit entfernt in den Lüften. Ihre Konturen erschienen unscharf, vielleicht bedingt durch die aufstrebende Luftfeuchtigkeit. Es war die Zeit der Schneeschmelze. *Hagin* fror nicht, trotz der eisigen Kälte. Sein Umhang aus dickem Leinen war gepolstert und eingeölt und bot der Kälte kaum Möglichkeit, einzudringen. Seine Flugmaske ermöglichte ihm normal zu atmen, und auch bei Schneetreiben bot sie Schutz durch die eingefaßten und verglasten Sehschlitze. *Hagin* gab dem Gletschersegler beruhigende, mentale, Signale. Er ritt nun schon seit vier Jahren auf dieser eleganten Kreatur, war erstaunlich schnell mit seiner Ausbildung fertig geworden. Seine Ausbilder bescheinigten ihm eine Gute Auffassungsgabe und so war er in die Dienste der Armee getreten. Nach einigen Einsätzen bei der damaligen Besetzung der Provinz *Koralabor* und der schnellen Einnahme der Stadt *Sobokan*, Hort des Menschevolkes, wurde er durch Fürsprache seines Vorgesetzten zum Botensegler erhoben. Ab nun war er persönlicher Kurier *Mowains*, des Stadthalters *Sobokans*, eine Gute Karriere.

Es war schon erstaunlich, wie schnell das Menschevolk in *Sobokan* die Stadt übergeben hatte, angesichts der Stärke der edorischen Armee haben sie unnötiges Blutvergießen durch die Kapitulation vermieden. Die Regierung war abgetreten und hatte es somit den Edoren ermöglicht, eine weitere Bastion gegen das Licht zu errichten. *Sobokan* war damals eine verwahrloste Stadt. Ohne Kanalisation, mit einer Schattenregierung die mit den autonomen Banden in der Stadt nicht fertig wurde. Ein lustloses, unterbezahltes Heer mit ausgemergelten, halb verhungerten Soldaten versuchte halbherzig des Chaos Herr zu werden. Überall Dreck, die Menschen, die von den Edoren aufgrund ihrer hellen Hautfarbe als *die Blassen* bezeichnet wurden,

warfen ihren Unrat auf die teilweise ungepflasterten Straßen. Es stank bestialisch und erforderte den Truppen einiges an Moral ab.

Mittlerweile waren die Straßen gepflastert, mit feinstem, Schwarz-Grauen Marmor aus den Brüchen des Aienn – Berglandes. Selbst die Wohnstätten, Paläste und Häuser waren renoviert und so kann sich *Sobokan* inzwischen als Hervorragende Stadt bezeichnen in der es wieder lebenswert war. Der Stadthalter hatte ganze Arbeit geleistet. Die Tempel wurden dem DUL geweiht und die Blassen durch die Schwarzkittel zum wahren Glauben geführt. Eine gewaltige Streitmacht sorgte für Sicherheit und der Handel blühte. *Hagin* mochte *Sobokan*.

Unbewußt tastete er nach der Botschaft in einer eingefaßten, innenliegenden Tasche seines Gewandes. Sie war wichtig.....das spürte er. Nicht nur wegen der Gerüchte...Gerüchte waren eine Ausgeburt der Menschen. Eine Eigenart... Jeder wußte etwas, dichtete hinzu oder ließ etwas fort. Gerüchten konnte man keinen Glauben schenken.

Horrowod kam näher.....Mittags würde er ankommen, wenn *Shyn* im Mittelpunkt des Himmelsgewölbes stand. Nicht mehr lange....

Der Gast

Ruhig stand *Gwyddion ter Maer* am Fenster der Audienzhalle. Sein Blick schweifte über die Dächer von *Horrowod*. Ein Klarer Himmel sorgte für reges Treiben in den Strassen und Gassen, die Geräusche vom Marktplatz drangen bis zum Palast hoch und hallten in der riesigen, Zwanzig Fuß hohen Halle, die durch imposante Säulen aus feinstem, Schwarzen Granit gestützt wurden.

Durch die in der Gewölbedecke eingefaßten, zehn Fuß messenden Lichtkuppel, fielen die Sonnenstrahlen in die Halle ohne jedoch diese gänzlich zu beleuchten. Dunklere Bereiche der Halle wurden mit Fackeln erhellt, für Edoren war Helligkeit nicht wichtig, doch der Zusammenschluß mit den Blassen gebot eine gewisse Toleranz, ihren menschlichen Schwächen gegenüber. Ein leichter Windzug, der durch die geöffneten Fenster Einlaß in die Halle fand, brachte Unruhe in das Flammenspiel der Fackeln die ein Eigenleben der auf den Wandteppichen dargestellten Fabelwesen suggerierten. Nachdenklich schlich der Herrscher des edorischen Volkes zu der in der Mitte der Halle aufgestellten Eichentafel, ein gutes Dutzend Stühle standen dort. Poliert und eingewachst durch die zahlreichen Bediensteten des Palastes. Die geschwungenen Beine der Möbel endeten auf dem riesigen, aus Marmor hergestellten Wappen Edors, welches rautenförmig angeordnet war. Ein stilisierter Gletschersegler, daß Wappentier Edors befand sich in der Mitte der Raute, durch zwei Querstreifen unterbrochen. Feinste Arbeit der Bildhauergilde die verschiedene Marmorsorten verwendet hatte. Schwarzen Marmor aus dem Aienn – Bergland. Gelben Marmor aus den Ebenen der Senhun Steppe. Einlegearbeiten aus Silber gaben dem glänzenden Boden Eleganz.

Die Audienzhalle war kein Ort zum Wohlfühlern, er wirkte kalt, jedoch repräsentierte er Macht und Größe. Menschen würden sagen, er strahle zudem Reichtum aus. Eine Eigenart der Blassen, die die Größe eines Herrschers oder Adligen grundsätzlich nach Gold bemaßen.

Ter Maer ließ sich auf einen Stuhl nieder und griff mit seiner Rechten zum Silberpokal um den gewürzten Wein aus Koralabor zu trinken. Eine gute Errungenschaft der Blassen, Wein anzubauen und ihn zu einer wahren Köstlichkeit zu keltern. Ein Rauschzustand wie bei den Menschen konnte er jedoch den Edoren nicht bescheren. Er trank sich wie wohlschmeckendes Wasser. Ter Maer haßte den Silberpokal. Er war in einer natürlichen Umgebung aufgewachsen und wie alle Edoren, bevorzugte er besungenes Holz. Wein aus einem Holzpokal erfrischte deutlich mehr und gab Energie. Ein Nachteil von vielen, wenn man ein Volk zu führen hat...er mußte sich mit Dingen umgeben, die ihn als Mächtigen der Welt auswiesen, in ihm jedoch eine gewisse Bitterkeit hervorriefen. Die Gier nach Gold und Silber hatte schon Völker in den Krieg getrieben und viel Blutzoll verlangt.

Es klopfte. Seine menschliche Leibsklavin, *Levinia* erschien in demütiger Haltung. Sie war für eine Blasse ungewöhnlich groß und besaß atemberaubende Kurven, die einigen menschlichen Abgesandten und Adligen schon das Wasser in den Mund getrieben haben. *Levinia* war auch in der Wahl der Gewänder durchaus begabt und unterstrich ihre Weiblichkeit mit tief ausgeschnittenen Kleidern, meist in Blautönen gehalten. Ihr schwarzes, wallendes Haar wurde durch einen goldenen Haarreif gebändigt. “Verzeiht, Hoher Herr, *Jabal* ist eingetroffen und bittet um Audienz.”

“Er möge kommen...Bringt noch einen Krug gewürzten Weines sowie einen weiteren Pokal.” Eine herrische Geste Gwyddion ter Maers unterstrich die Aufforderung der *Levinia* sofort nachkam. Kaum hatte sie das Portal passiert als auch schon der General der Hauptstadt wache erschien und sich tief verbeugte. Der brokatdurchwirkte, honigfarbene Umhang wies ihn als Hochlord aus. *Jabal* war ein loyaler Untertan und auch persönlicher Vertrauter Gwyddions. Vielleicht ein wenig zu unterwürfig, wie man an der Art der Verbeugung dem Regenten gegenüber, erkennen konnte. Einen Spann noch und sein Haupt berührte den Boden.

“Setzt Euch Hochlord, wir haben einiges zu besprechen.” Ter Maer wies auf einen Stuhl ihm gegenüber. *Jabal* gürtete sein Langschwert, welches in einer prächtigen Scheide aus Elfenbein mit feinsten Intarsien ruhte, ab und legte es vorsichtig auf die Tafel. Das Heft wies zu Gwyddion, ein Zeichen des Vertrauens. Seine Rüstung schepperte leise metallisch. Der Hochlord nahm seinen Helm ab, den er unbewußt auf einen angrenzenden Stuhl plazierte und strich sich über den Schädelkamm.

Leise und fast unbemerkt erschien Levinia und stellte Pokal und Krug auf den Tisch. Sie goß beiden Adeligen ein und verschwand mit einer Verbeugung eiligst aus der Halle. Es war nie gut, Geheimnisse der Edoren zu erfahren, beabsichtigt oder unbeabsichtigt. Gwyddion ter Maer war ein gerechter Herrscher, zu Edore wie Mensch, jedoch besaß er gute Kontakte zu den Zweiflern, welche er bei Mißfallen durchaus zu gebrauchen wußte. In den Kerkern der Stadt befanden sich einige bemitleidenswerte Kreaturen die den Gebräuchen der religiösen Fanatiker nicht gewachsen waren und nun ein jämmerliches Dasein fristeten. Edoren waren Levinia unheimlich. Sie beteten den Hochlord der Schatten an, den Inbegriff der Finsternis. Aber die Geschichte bewies, daß die Edoren unter der Herrschaft des Lichtes leiden mußten und zu Zeiten von Gworrion, zur Finsternis konvertierten. Nun hatten alle Bewohner Edors ausreichend Nahrung und konnten bis jetzt in Frieden leben. Sicherlich waren die Edoren in anderen Reichen als Dämonen verschrien, durch ihr Aussehen, ihre Bautechnik, Flora und Fauna sowie ihre Art, zu leben. Menschliche Unzulänglichkeiten und die Unmöglichkeit, Andersartigkeit zu akzeptieren, bedingten dies. Wie konnte Gwyddion ter Maer den Frieden aufrecht erhalten....und...wie lange noch...?

“Mein Freund”, eröffnete Jabal als die Tür hinter der Sklavin ins Schloß fiel, “Ein Botensegler aus Sobokan ist eingetroffen. Mowain sendet Euch dieses Pergament. Es enthält beunruhigende Nachrichten, soweit der Bote sagen konnte.” Gwyddion nahm das ihm gereichte Pergament entgegen und öffnete mit einem Nagel seiner Klaue das amtliche Siegel. Die Tinte war stellenweise verwischt, als hätte Mowain keine Zeit oder Geduld gehabt diese mit Puder zu trocknen. Eine Botschaft der höchsten Dringlichkeit. “Hmm,”....entfuhr es Gwyddion als er die in edorischer Geheimschrift verfaßte Botschaft las. Jabal bemerkte mental die Unruhe seines Herrschers und nahm hastig einen Schluck des gewürzten Weines.

“Tronjanische Schiffe sind in Koralabor gestrandet Jabal, fünf an der Zahl und wie es scheint, sind sie nicht in der Lage diese ohne Hilfe wieder flott zu bekommen. Wieso befahren sie unsere Gewässer, zudem sich Tronja es gegenüber anderen Reichen verboten hat, deren Gewässer ohne Erlaubnis zu befahren...ob sie spionieren wollen? Hat nicht kürzlich erst Degon Run Handelsbeziehungen angeboten? Und dennoch...sie haben sich nicht angekündigt.” Ter Maer runzelte die Stirn. Sein Schädelkamm rückte in die Nähe der Augen, man merkte Gwyddion seine innere Wut an.

Plötzlich nahm er das Pergament und entzündete es an einem Kerzenlüster welcher hinter seinem Stuhl stand. Das Pergament flammte schnell auf und Ter Maer ließ die brennenden Überreste achtlos auf den Marmorboden fallen. Die Dienerschaft würde die Asche schon entfernen. Ter Maer starrte sein Gegenüber direkt und zwingend an. Feinste Lichtreflexe erschienen in seinen tief schwarzen Augen und unterstrichen den inneren Zorn Ter Maer’s. “Höre Jabal, sende einen Botensegler schnellstmöglich

zu Mowain. Er möge den Befehlshaber der tronjanischen Flotte auffordern, mir persönlich Bericht zu erstatten. Ich will wissen weshalb sie ohne Erlaubnis unsere Gewässer befahren. Er wird es mir sagen....oder den Zweiflern.”

Bei der Nennung der Zweifler lief Jabal ein kalter Schauer über seinen Rücken. Ter Maer war zornig, sehr zornig. Es war nicht gut wenn der edorische Regent außer sich geriet. Dies konnte durchaus den Tod bedeuten.... für jedermann,..... und für viele.

“Die Schiffe werden beschlagnahmt, ein angrenzendes Heer wird dafür Sorge tragen...Tronja hat viele Götter...und die Gunst dieser Götter werden sie benötigen, wenn sie keine guten Gründe für ihre Verfehlung haben... Macht die Besatzung der Schiffe darauf aufmerksam daß wir nicht gewillt sind, sie ziehen zu lassen... Wir benötigen noch Arbeitssklaven... Gute Gründe brauchen sie....Verdammt gute Gründe, beim DUL!”

Ter Maers Klaue schlug auf den Tisch nachdem er von seinem Stuhl aufgesprungen war und die abgestellten Pokale gerieten gefährlich ins Schwanken. Jabal erhob sich,” Es wird geschehen wie Ihr wünscht, mein Regent” erwiderte er mit einer leichten Verbeugung. Er nahm einen letzten Schluck des Weines aus dem Pokal und gürtete sein Schwert um. Nachdem er seinen Helm vom Stuhl genommen hatte entfernte sich Jabal mit einer weiteren Verbeugung. “Gruß und Demut dem DUL, Gwyddion”. “Gruß und Demut dem DUL, mein Freund.”

Er war wieder alleine. Wie konnte es geschehen, daß nach dem Verschwinden des Schattenpriesters, die schlechten Nachrichten überwogen ? War dies der unheilvolle Einfluß der Lichtmächte auf Karnicon? Begann das Rad der Zeit sich rückwärts zu drehen ? Drohte den Edoren die selbe lichtdurchwirkte Verdammnis wie einst, als sich Gworrans Hand erhob ? Dies konnte...NEIN!... Dies durfte nicht sein ! Er mußte der Entwicklung zuvorkommen...mußte aktiv werden. Drohte der Frieden zu zerbrechen ?

Der Lord der Schatten, Dularothomae war verschwunden, vielleicht sogar besiegt...aber...weit entfernt existierte er noch...dies spürte Gwyddion leicht, fast unmerklich hinter seiner Stirn, er war verbunden mit DEM DUL, seit der Schlacht um Aic't Wellor, er wußte, noch hatte das Licht nicht die Oberhand. Er mußte Erkenntnis erlangen....Ein Vertrauter, ein wahrer Freund, ihn würde er beauftragen die Suche zu beginnen....Die Suche nach der Wahrheit. Der Wein schmeckt ihm nicht mehr....

Der Adept

Cheragol, seines Zeichens Adept im Tempel DUL's ERSCHEINEN, fluchte . Seit Wochen schon bekam er die undankbare Aufgabe, Die Tränen aus reinster Schwärze, die seit dem Verschwinden seines Gottes aus den Augenhöhlen der vielen Statuen quollen und Spuren aus Finsternis auf dem kostbaren Boden hinterließen, zu entfernen. Ein ungleicher Kampf. Der Strom aus Schwärze endete nicht, er war permanent. Unheilvoll zog der Rauch, oder war es das Nichts ? durch die Gänge und Hallen des Tempels. Schwarze Bläschen verpufften auf der Oberfläche der schwebenden, konturlosen Masse. Hier und da troff zähflüssig, langsam und scheinbar außerhalb der Zeit sich bewegend, Schwärze zu Boden. Hinterließ häßliche Flecken. Kein Naturgesetz schien für die manifestierte Finsternis zu gelten.

Cheragol nahm das Leinentuch und reinigte mit Sand und Wasser eine Stelle vor der größten Statue des DUL, im Allerheiligsten des Tempel aufgestellt, ein Raum, den nur die Höchsten der Edoren betreten durften, kein Mensch wagte es hier einzutreten. Die Schwarzkittel-Wachen hatten durchaus scharfe Klingen, mit denen sie sehr gut umzugehen wußten und sicherlich Eindringlinge von ihrem gotteslästerlichen Vorhaben abhielten. Eine weitere Konsequenz sind die Zweifler, deren äußerst brutale Methoden für einen schlechten Ruf sorgten und kein Edore und auch kein Blasser wünschte sich ein Zusammentreffen mit dieser Gruppe. Zweifler würden sich der Überlebenden annehmen und ein schneller Tod wäre erstrebenswerter.

Wieder einmal fluchte Cheragol. Ein Fleck erwies sich besonders hartnäckig und der feine Sand klebte an ihm ohne ihn jedoch abzureiben. Das Leinentuch zerfaserte schon leicht und mußte bald ersetzt werden. Sein Umhang wirkte fleckig, auch hier die Schwärze, die sich auch auf dem Körper wie ein Ölfilm niederließ und ein gründliche Wäsche jeden Tag voraussetzte. "Sklavenarbeit" entfuhr es ihm. Er richtete sich auf und schleuderte erobert das Tuch von sich. Es landete punktgenau in einem weiteren, größeren Flecken. Ein Fleck der das Tuch aufzusaugen schien, es in sich hineinzog so als würde es verspeist, es schien, als würde sich ein Buckel bilden, wie ein Bauch, langsam ansteigend, größer werdend und....nein....kein Bauch...

Eine Art Hand ? Wie konnte sich aus Schwärze, die zähflüssig wie Pech war eine Hand bilden ? Eine Laune der Natur ? Es war eine Hand. Aufrecht stand sie da. Winkend. Winkend ? Wie unter Zwang erhob sich der junge Adept und bewegte sich langsam auf die manifestierte Finsternis zu. "Ich kann mich nicht kontrollieren" dachte Cheragol, "ich werde kontrolliert. Von wem ? Oder von Was ?" Grauen bemächtigt sich seiner Sinne. Unfähig sich gegen das IRGENDWAS zu wehren.

Viele Gedanken sorgten für Verwirrung in seinem Gehirn. Wollten dafür Sorge tragen daß die Beine stehen blieben...und konnten es nicht. "Beim Dul", dachte er" ich wollte doch in einigen Jahren Priester werden, ich hatte eine gute Zukunft...soll mein Dasein so enden ?"

Die Hand griff zu.....

"Nein, hier kam er nicht mehr heraus, den Zugang haben wir immer verschlossen wenn er den Boden reinigte. Leider können wir Euch nicht mehr sagen" bemerkte Otwaer, ein Schwarzkittel – Wächter, der in gebührender Achtung vor dem Obersten Tempelpriester stand, die Arme vor der Brust gekreuzt und gesenktem Haupt. "Dennoch", donnerte die Stimme Nandurs, ist von Cheragol nur noch sein Umhang zu finden...wie kann er entfliehen, zumal er seine Arbeit noch nicht beendet hatte...und er war sehr korrekt...wie soll ich..." "Haltet ein Nandur." Der ruhige Tonfall von Klaron tar Molan, Hohepriester des Tempels, unterbrach den Wachleiter der Tempelkrieger. Gemäßigten Schrittes kam er aus dem Allerheiligsten, das Gewand des jungen, verschwundenen Adepten in den Händen. Seinen Kopf leicht nach vorne, nachdenklich wirkend, gebeugt. "Ich habe gesucht..und gefunden. Sendet einen anderen zum Reinigen ins Allerheiligste. Ich denke...es ist jetzt dort sicher." Verwundert starrte Nandur dem Hohepriester nach, der ohne zu zögern an ihm vorbei ging...als gäbe es keine Anwesenden und doch ließ der Tonfall Klaron tar Molans keinen Widerspruch zu. Duldete die Anordnung keinen Aufschub. "Verschließt die Tür und wacht gut...ich...Wir dulden kein weiteres Versagen." Nandur drehte sich um. Das Wie und Warum ging ihn nichts an. Er hatte seine Aufgabe und die gedachte er zu erfüllen. Immerhin konnte er noch in einen besseren Stand erhoben werden und wenn er dafür Köpfe rollen lassen mußte. Das leise Klicken der Tür und das metallische Schnarren der Verriegelung drangen an seine Ohren. Die Wächter waren ahnungslos...das wußte er, ahnungslos wie er selbst...und das hinterließ einen bitteren Nachgeschmack bei ihm.

" Wir können es kaum lesen...aber es sieht so aus, als wäre in diesem Gewand etwas geschrieben. Eine Alte Schrift fürwahr, aus der Zeit vor Allumeddon. Schwer zu entziffern....Hmm. Die Zeichen sind mir bekannt. Zumindest teilweise..Es steht, nein....oder doch ? Lest selbst Mein Regent, Ihr kennt Euch in der Alten Sprache aus." Klaron übergab das Gewand des verschwundenen Adepten an Gwyddion ter Maer und lehnte sich zurück. Gwyddion nahm das Gewand und breitete es auf seinem Schreibtisch aus Fjordeiche, aus. Ein Geschenk des Worlord von Almeron, dem Herrscher der Prismatoren. Eine Kerze, auf einem verzierten Metallsockel stehend, flackerte leicht als Ter Maer geräuschvoll ausatmete. Seine Klauen glätteten das Tuch. Die Alte Schrift. Er konnte Sie lesen. Er konnte sie verstehen.

Das Geschriebene, wenn auch schwer zu erkennen ergab Sinn. Hoffnung und auch Verzweiflung drückte das Geschriebene aus. Die Hoffnung auf eine Wiederkehr. Die

Verzweiflung in Vergessenheit zu geraten. Schwer ließ sich Ter Maer auf den Stuhl fallen, dessen Struktur sich über das plötzliche Gewicht durch ein bedrohliches Knarren beschwerte. "Ich kann Euch sagen was dort steht, vielmehr, welche Bedeutung es hat." Tar Molan richtete sich gespannt auf. Er kannte den Blick des Herrschers und obersten Priesters der Edoren. Konnte dessen zwiespältige Gefühle in seinem Innersten spüren.

"Es bedeutet soviel wie: Leben..Suche..Wiederkehr..Glauben."

"Verzeiht Herr, ich kann Euch nicht ganz folgen." Was konnte das Bedeuten ? Die Worte ergaben einen Sinn ? Es erklärte zumindest die Widersprüchlichkeiten im Gemütszustand Gwyddions. Einen Sinn ? "Verdammt Klaron, Ihr seit doch nicht umsonst Hohepriester" Unwirsch fuchtelte Ter Maer mit seiner Rechten herum als wollte er nicht einsehen, daß sein Hohepriester den Sinn nicht erkennen konnte. "Wofür steht Ihr ? Denkt nach und ihr habt die Lösung." Jetzt erkannte Klaron den Sinn...vielmehr....die WAHRHEIT.

"Entschuldigt mein Gebieter. Ich war nicht bei Verstand. Das gibt uns Hoffnung. Ich werde der Bevölkerung..." "Nichts werdet Ihr Klaron," unterbrach ihn Ter Maer barsch." Diese Botschaft bleibt in diesen vier Wänden geborgen. Nur Ihr und ich, keiner sonst. Wir werden niemanden einweihen. Bis auf...ich habe jemanden auserkoren. Er wird alleine wissen was zu tun ist. Er hat seine Aufgabe und selbst seine getreusten Männer werden nicht wissen, wohin die Reise führt.

Ich weiß es noch nicht einmal. Doch ich habe es gespürt. Vor einigen Tagen schon habe ich Vorkehrungen getroffen." Gwyddion schenkte Klaron etwas Kworks in den Pokal. "Trinkt mit mir einen Becher mein Freund. Noch gibt es keinen Grund zu feiern aber durchaus einen Grund zur Hoffnung und das sollte uns einen guten Schluck wert sein."

Nachdem beide ihren Pokal geleert hatten erhob sich Gwyddion und ging zu einem einfachen Schrank wie ihn Bauern haben. Gwyddion mochte schon immer das Einfache, Unkomplizierte. Man konnte in seinen Privaträumen kaum erkennen das er eines der mächtigsten Wesen Karnicons war. Gold schien unerwünscht in den Räumlichkeiten. Auch kein Marmor bedeckte hier den Boden oder die Wände. Der einfache Granit leistete auch gute Dienste.

So wirkte die kleine, polierte Statue, die den Kubus Gworrans darstellte, Detailgetreu nachgebildet, auf dem Holzregal oberhalb der Anrichte schlichtweg deplaziert. Ein Stück Baumrinde hätte besser zur restlichen, spärlichen und einfachen Einrichtung gepasst. Nun, der Kubus war mittlerweile zerfallen. Es gab ihn nicht

mehr und eine Statue, die den Großherzog der Schatten darstellte, steht nun an seiner statt. Das Volk war sehr gut mit dem Götterwechsel umgegangen. Das war auch Klarons Verdienst, der seinen Priestern durchaus anschaulich vermitteln konnte, das Gworrion nicht mehr existierte, aber die Macht des Großherzogs der Schatten war spürbar, nicht nur Glauben...vielmehr WISSEN.

Klaron schenkte sich und Ter Maer noch etwas Kworks ein. "Nehmt diese Phiole", unterbrach Gwyddion die Gedanken des Hohepriesters. "Sie ist gefüllt mit Schwärze aus dem Tempel. bringt diese zu den Alchimisten und laßt sie untersuchen. Ich möchte wissen, ob wir damit etwas anfangen können, vielleicht als Waffe nutzen oder ähnliches. Zu irgendetwas wird sie wohl gut sein. Da bin ich mir sicher." Klaron nahm die Phiole entgegen. Die Schwärze wabberte, von der Außenwelt nur durch dünnes Glas getrennt. Manifestierte Finsternis. Kleine Bläschen verpufften innerhalb des Behälters. Andächtig drehte Tar Molan die Phiole. Er würde auch weiterhin Gute Arbeit machen können. Cheragol war nicht umsonst gestorben. Er starb für die Zukunft. Klaron lächelte wissend.

Entscheidungen

Bedächtigen Schrittes wanderte Gwyddion ter Maer durch die Audienzhalle. Den Blick scheinbar in die Unendlichkeit gerichtet etwas imaginäres sehend, für die anwesenden militärischen Befehlshaber unsichtbar. Ter Maer wirkte ruhig, fast entspannt obwohl es schwerwiegende Entscheidungen zu treffen galt. "Er ist mir zu ruhig" dachte Admiral Dramogar, und betrachtete seinen Regenten bei der Wanderung durch die Halle. Die Stille in diesem riesigen Saal wurde nur leicht unterbrochen durch die aus Horrowod heraufströmenden Stadtgeräusche, dumpf im Hintergrund war Gelächter zu hören. "Hauptsache die Bevölkerung verhält sich ruhig und normal". Dragomars Blick schweifte ab und erfaßte die mit ihm hier anwesenden Befehlshaber. Natürlich war Hochlord Jabal anwesend. Als Vertrauter Gwyddion ter Maers trug er neben seiner Eigenschaft als Oberkommandierender der Streitkräfte Horrowods eine besondere Verantwortung. Wußte um Geheimnisse und Vorkommnisse die auch innerhalb der Palastmauern gefangen waren.

Oberst Jakram von der Reiterei saß direkt gegenüber von ihm. Auch er war in edelstem Schwarzsilber gekleidet, ein grüner Umhang mit einer in Brrogain-Form gestalteten Schließe wies ihn aus.

Rechts daneben, gerade einen Pokal absetzend, durch einen Schwarzen Umhang mit einer Schwert – Schließe gekleidet und einer brünierten Rüstung, saß ruhig General Atmira. Er befehligte einen Großteil der edorischen Infanterie. Zahlreiche gewonnene Schlachten und ein unbedingter Siegeswillen paarten sich bei ihm mit einer guten Auffassungsgabe für Strategie und Militärführung. Seine Karriere war ein steiler, blutiger Weg - immer im Dienste Edors.

Als letzter in der Runde mußte noch Rhuiarc genannt werden. Das Oberhaupt der Schwarzkittel. Dramogar wurde es etwas mulmig ... soweit dies für Edoren überhaupt möglich war. Rhuiarc saß aufrecht, schlicht in schwarzem Tuch gekleidet an der Tafel. Vor ihm lag , mit dem Heft zum Sitz Ter Maersweisend, eine der berühmtesten SILBERKLINGEN auf dem Tisch. Ein Langschwert aus edelstem, gehärteten Silbers und einer unschätzbar teuren Elfenbeinscheide.

Dramogar nahm unbewußt wahr, daß Klaron bei dieser Besprechung fehlte.

Plötzlich kam Ter Maer zur Tafel. Nahm mit seiner Klaue ein großes Pergament vom Tisch und bereitetete es aus. Eine noch unvollständige Landkarte Karnicons. "Ich habe entschieden" erwähnte Ter Maer beiläufig in einem sehr, sehr ruhigen Tonfall, der dennoch keinen Widerspruch zuließ.

"Dramogar, schaut. Hier befindet sich eine unbekannte Anzahl tronjanischer Schiffe," Ter Maers Klaue wies auf einen Punkt im Süden Edors, an der Steilküste. "Wir dulden es nicht weiter, das Tronja uns durch seine Seefahrer so verhöhnt. Sendet eine Abfangflotte dorthin, versenkt die Bastarde. Desweiteren blockiert uns schon wieder Artakakima mit seinen Schiffen und unterstreicht nicht im geringsten friedliche Absichten, wir werden ihnen an diesem Punkt eine Lektion erteilen.... Mit Illyria lasse ich mir noch etwas einfallen, im Moment steht Illyria noch nicht zur Disposition. An diesem Punkt hier werden die Krieger wieder abgeholt. Sie werden jetzt dringender benötigt." Dramogar hatte verstanden. "Es wird geschehen wie ihr wünscht, mein Regent" erwiderte er. Es kam so etwas wie Vorfriede in ihm auf.

"Atmira und Jakram...mein Befehl an Euch. Überschreitet die Grenzen und nehmt euch das Land. Die Bevölkerung wird nicht angerührt. Sollte es Plünderungen geben, werden die Verantwortlichen getötet..Militärischer Widerstand wird gebrochen. Sorgt für ausreichend Nachhut. Ihr bekommt aus Sobokan noch genügend Verstärkung. Unser Volk braucht Nahrung ... und der Großherzog der Schatten benötigt einen Blutzoll zur Wiederkehr es sollen die Soldaten der Feinde sein."

Ter Maer schaute auf Rhuiarc, "Euch Rhuiarc brauche ich wohl nichts weiter zu erklären, Eure Schwarzkittel werden wohl den Wahren Glauben in den neuen Gebieten ausreichend verbreiten. Ich mag keine UNGLÄUBIGEN im alten sowie im neuen Land. Ich denke wir haben uns verstanden.....

Generäle...ich wünsche das interessante Dinge aus den neuen Ländern unverzüglich zur Begutachtung nach Horrowod gebracht werden ihr habt Eure Befehle ... Gruß und Demut dem DUL." Ter Maer stand aufrecht und betrachtete seine Befehlshaber. "Ihr dürft Euch nun entfernen.."

Dramogar, Atmira und auch Jakram erhoben sich, gürteten ihre Waffen, verneigten sich und verließen den Audienzsaal.

Das Portal schlug zu. Leicht flackerten die Fackeln an den Wänden. Ter Maer setzte sich und nahm einen tiefen Zug gewürzten Weines. “Rhuiarc, wie weit seit ihr mit den Gefangenen...”, Ter Maer stellte den Pokal ab, seinen Blick auf den Schwarzkittel gerichtet. “Wir verhören sie, mein Gebieter, die Ungläubigen sind im Moment in Sobokan in den Gewölben der ZWEIFLER untergebracht. Wir werden viel Informationen aus ihnen herausholen. Truppenstärke, Landesgröße, wer weiß was der Kapitän der kleinen Flotte an Informationen in sich birgt. Doch ich denke, daß die Zweifler seine Seele zu Tage holen werden....”

“Gut...aber was ist mit den Schiffen?” “Diese sind fast restlos zerstört,” entgegnete Jabal, “es scheint, als hätte der Flottenbefehlshaber sein Handwerk nicht verstanden, fünf Schiffe dermaßen in die Katastrophe zu steuern, dazu gehört schon einiges...” Jabal zeigte sich erheitert. Er wurde jedoch schnell wieder ernst als er Gwyddions Blick auf sich ruhen fühlte. “Baumsänger und Schiffsbaumeister untersuchen jedoch die Reste um vielleicht etwas aus der Bauweise schließen zu können. Die Wracks werden teilweise wieder zusammengesetzt. Der Strand danach natürlich gereinigt.”

Ter Maer lehnte sich zurück. “Sehr gut, Informationen sind das einzige was uns wirklich hilft im Kampf gegen das vermaledeite Licht”.

Er war wieder alleine, Levinia hatte ihm zwischenzeitlich einen Pokal aus besungenem Holz gebracht, ein Trinkgefäß für die nicht offiziellen Stunden. Wein schmeckte in ihm einfach besser. Gwyddion stand auf der Terrasse des Palastes. Frische Seeluft kam von Machairas und ließ die langen, wallenden Vorhänge aus feinsten Seide, die die Terrassentüren einrahmten, leicht flattern. Sein Blick erfaßte die rege Betriebsamkeit des unter ihm liegenden Horrowods. Die Bevölkerung brauchte Nahrung, Platz, Glauben. Er würde es ihnen geben. Geben müssen. Er verachtete die Nachbarreiche...

Geführt von Herrschern die Handel mit ihm wollten, dann auch wieder nicht ... die es sich erdreisteten seine Gewässer zu befahren nur um den Edoren die Weiterfahrt zu verbieten. Verbieten ? Die Edoren lassen sich nichts verbieten ! Es mußte ein Exempel statuiert werden. Möge DUL den Edoren gewogen sein. War es das richtige was er befahl ? Im Sinne der Religion oder im Sinne der Bevölkerung ? Hatte er andere Möglichkeiten ? Waren Edoren nicht als Dämonen verschrien ? Mußte er dann nicht so handeln ?

Rauschen erreichte sein Gehör. Dutzende von Gletschersegler durchzogen den Himmel um ihre Bestimmungsorte an den verschiedensten Orten in Edor zu erreichen ... Die Befehle zu überbringen.

Der Krieg war nicht mehr aufzuhalten. Versonnen betrachtete Ter Maer die Silhouetten der anmutigen Tiere mit ihren Reitern vor der untergehenden Sonne. Anmutig und tödlich zugleich....

Wasser

Laut jubelte die Bevölkerung Horrowods. Überall wehten kleine Fähnchen mit dem edorischen Wappen, wurden geschwenkt von Mensch und Edele. Musikanten spielten ihre Instrumente und einige Akrobaten vollführten gewagte Kunststücke um die unüberschaubare Masse an Publikum zu unterhalten. Ein jeder Künstler darauf bedacht mehr zu beeindrucken als ein Kontrahent. Feuerwerker brannten ihre Raketen ab, die in den grünlichen Himmel schossen, dort zerbarsten um in einem farbigen Lichterspiel zu enden. Gletschersegler flogen mit ihren Reitern imposante Formationen, dicht über die Dächer der Stadt hinweg. Händler boten laut schreiend ihre Ware feil, versuchend, an diesem Tage und an diesem Orte einigen Gewinn zu erzielen. Gerade bei dem menschlichen Teil der Bevölkerung konnte eine wahre Kauflust festgestellt werden. Die Fähnchen waren der beste Beweis.

Krachender, ohrenbetäubender Donner war vom Palast zu hören und ein gleißendes Licht blendete kurzfristig die Augen, die jedoch schnell zu ihrer gewohnten Sehschärfe gelangten. HERZ DER FINSTERNIS prangte dort in übergroßen edorischen Schriftzügen an der äußeren Palastmauer. Die Hymne des Reiches wurde gleichzeitig von vielen Musikanten, die an verschiedenen Stellen der Stadt postiert waren um die ganze Bevölkerung zu erreichen, gespielt. Ein grandioser Tag.....für lange Zeit würde er in Erinnerung bleiben.

“Herz der Finsternis ist ein guter Name”, dachte Harlan. Mit vor Stolz geschwellter Brust stand er am Bug des riesigen Schiffes, welches das bisherige Flaggschiff GWORRONS STOLZ, welches in unmittelbarer Nähe vor Anker lag, wie eine kleine Schaluppe wirken lies.

Makellos wirkte die Konstruktion aus Brogain-Gebein. Ein Wunderwerk der edorischen Schiffbaukunst. Vor Tagen schon wurden die Gahahania an die Masten befestigt. Einige magisch begabte Edele sorgten für eine Verbindung der Netztiere mit dem Schiff. Erst heute Morgen kamen die Feiruderer um ihren Arbeitsplatz anzutreten. Auch sie staunten über die imposante Größe des Schiffes, fachsimpelten gestenreich und spendeten den anwesenden Baumeistern Beifall. Einige Tierbändiger brachten routiniert die Opakas an Bord und verschwanden mit ihnen unter Deck, wo sie ihrem Laufdrang gerecht werden konnten. Seit dem Stapellauf war schon einige Zeit vergangen und mit dem Eintreffen der Windsucher würden wohl auch die letzten Verbindungen zum Land getrennt und die Jungfernfahrt der HERZ DER FINSTERNIS konnte endlich angetreten werden. Ein Schiff, erschaffen um Sicherheit zu gewährleisten und Macht zu vermitteln. Die Gerüchte sprachen von

einer nie für möglich gehaltenen Schnelligkeit und Wendigkeit. Nun, man würde sehen.

Ein schriller Pfeifton erklang und Harlan erblickte die hochgewachsenen edorischen Windsucher, die gerade das Deck betraten. Trotz des leichten Windes wirkten ihre lachsfarbenen Umhänge als würden sie keinen Windzug spüren. Sie hingen schlaff an ihnen herab. Normalerweise reichte ein Windsucher für ein Schiff, aber die HERZ DER FINSTERNIS benötigte derer drei ! Zielbewußt erklimmen die Windsucher das Oberdeck und stellten sich mit dem Gesicht zum Bug nebeneinander auf. Der Kapitän des Schiffes, ein gewisser Tajo ter Hek sprach noch einige kurze Worte zu der Besatzung.

Dann wurde die Stelling eingezogen und die Taue von den Pollern gelöst und an Bord geholt. Ein leichtes Flimmern umgab die Windsucher und plötzlich blähten sich die Gahahania auf und die HERZ DER FINSTERNIS nahm Fahrt auf. Erst langsam, dann immer schneller werdend. Anweisungen wurden von den Offizieren an die Besatzung weitergegeben die nun ihrer Pflicht nachkam. Wasser spritzte Harlan ins Gesicht und er starrte auf die See. Wie ein scharfes Messer durch eine faule Frucht, so schnitt der Bug des Schiffes durch die Wellen. Horrowod wurde rasend schnell kleiner.

Die Geräusche des Festes waren kaum noch hörbar und Harlan bekam ein beklemmendes Gefühl in seiner Brust. Das Schiff war schnell....schneller als ein Gletschersegler, die nur noch kleine dunkle Punkte am Himmel waren. Es wurde heller, der Himmel, anfänglich noch grünlich wirkend, änderte seine Farbe immer mehr zum Blau. Kaum Wolken waren zu sehen. Eine kleine Gewitterfront war am Horizont zu erkennen. Der Kurs des Schiffes hielt jedoch nicht darauf zu. Harlan war zwar nur ein einfacher Mensch im Dienste Edors, aber er war auch stolz, auf einem der größten Schiffe der Weltmeere zu fahren. Er war ein Matrose. Ein Blasser. Aber stolz.....

DUL

"Du hier, Hund ?" Selten waren die Worte dieser alten Sprache in diesen Tagen zu hören, und schon am Klang erkannte man die Absichten des Benutzers.

Voller Verachtung blickt die düstere Gestalt auf dem großen Thronsessel zu dem flammenden Kohlebecken, in dem ein Paar rotglühender Augen sichtbar ist. "Was willst Du, Feuerkläffer ? Testen, ob ich Dich immer noch herauswerfen kann wie damals, als Du um Hilfe flehend angekrochen kamst ?"

"Nein, oh Einsamer. Natürlich könntest Du das noch immer. Und mit einem anderen machst Du es ja ständig genauso, einfach zum Spaß. Aber er kann es eben auch nicht lassen." Die Stimme aus dem Kohlebecken erklang fest, ohne einen Ton des Bedauerns. "Und ich werde nicht lange bleiben. Deine Gastfreundschaft ist mir zu vage. Doch ich habe eine Frage..."

Sofort unterbricht der Herr der Schatten die Pause: "Glaubst Du, Du kannst Antworten erwarten ? Du, der Du Dich unserem Herrn anbietest mit Deinem Hang zum Feuer ? Ein billiger Gewinnler verlorener Schlachten ? Wieso sollte ich Dir helfen ? Einem schlimmeren Emporkömmling als der Imker ?"

Mit einer harschen Armbewegung gegen das Kohlebecken unterstreicht die Gestalt die absurde Vorstellung.

"Weil es auch um Dich geht." Wieder folgt eine längere Stille, die diesmal nicht unterbrochen wird. Zögerlich fährt die Stimme aus dem Feuer fort: "Du weißt, wo ich die letzten Jahre verbracht habe - und warum. Und auch Du weißt nicht, was er damit bezweckt, oder ?" Noch eine Kunstpause nagt an den Nerven des Meisters der Nacht, doch zu gut ist seine jahrtausendealte Beherrschung. Keine Miene regt sich in der Düsternis des übergroßen Throns. Der Besucher hat aber anscheinend doch sein Interesse geweckt.

"Also auch nicht. Schade, dabei sitzt Du doch an der Quelle seiner Weisheit ! Doch genug davon, von Aict-Vellor bist Du zurückgekehrt, und ich bin es nun ebenfalls. Doch mir fehlt einiges, was Du nicht verloren hast. Und das habe ich nicht nur ihm zu verdanken."

"Feuerhund, ich frage nur noch einmal: Was willst Du von mir ? Du langweilst mich zusehends !" Nicht zu verkennen war der Unterton von Genugtuung über die Schwäche des anderen in der rauhen Stimme. Doch wohl nicht Wissen um diesen Weg ? Ganz sicher nicht Du, ungeduldiger Hund !

"Du hast nicht einmal begriffen, wie ich überhaupt dazu komme, Dich fragen zu können. Du hast nichts dazugelernt. Und ich hingegen habe etwas mitgebracht, das Du lange gesucht hast. Doch das Empir Nillumen habe ich dort niedergeschrieben, wohin Du nie kommen wirst."

Schallendes, hohles Gelächter dröhnt durch die Halle. "Das Schwarze Buch ? Du, Feuriger ? Das glauben ja nicht einmal Deine eigenen Schamanen ! Und jetzt genug davon. Hinfort !" Eine rasche Bewegung der Hände vor den Körper und in einer Kreisbewegung zu den Seiten unterstreicht das Befehlswort, selbst ein Unkundiger hätte die Kraft dieser magischen Geste erkannt. Sofort erlöschen die Kohlen und mit ihnen die Augen.

Der Mann mit den glühenden Augen wendet sich ab von der Schale mit Kohlen und dreht sich in Richtung auf das Becken. Dort grinst der bärtige Riese mit den Algen im grauen Bart nur und plätschert mit einer Hand durch das brackige Wasser. "Ein Weg war zuwenig, auch der zweite ist nicht der einzige, doch nur die drei Kinder zusammen bringen und enden das Dunkel."

"Warum hast Du es ihm nicht gesagt ?" - "Wieso sollte ich ? Er wirft mich hinaus, Zardos bekommt keinen Zugriff und Du... Nicht einmal gefragt hat er, wie ich es schaffen konnte, so weit zu kommen. Reicht Dir das denn nicht ? Mir schon, so geht das nicht ewig weiter." Mit einem Aufflackern der Augen wendet sich der Mann ab, doch der Riese läßt nicht ab:" Aber Du hast alles verstanden ? Was sagt denn Dir der Name Tsunor ?" Wieder grinst der Riese. „Du wirst es nochmals lesen müssen, Ungeduldiger. Noch mehrmals. Doch auch auf andere Antworten mußt Du wohl noch länger warten."

Die Stämme der Wergols

Als Krönung seiner Schöpfung hatte Sethos Eth zu Beginn aller Geschichte sechs Stämme der Wergols geschaffen, denn sechs ist die Zahl Seths. Ein weiterer Stamm wurde von seinem Sohn Hruggek geschaffen, der seinem Vater nacheiferte. Diese Stämme zogen aus um sich die Welt untertan zu machen und begannen damit auf Corigani. Diese sieben Urstämme existieren im Reichsgebiet von Wergolost noch heute.

Aus ihnen sind viele andere Wergolstämme hervorgegangen, denn ein Stamm der Wergols weist jeweils nur einige tausend Mitglieder auf. Wird ein Stamm zu groß, so findet sich unter den jungen Wergols einer der die anderen noch jungen Wergolkrieger um sich scharft und sie von nun an führt - ein neuer Worbant hat einen neuen Stamm gegründet. Auf Corigani sind diese neuen Stämme oft in relativer Nähe zu den alten Stämmen aus denen sie hervorgegangen sind geblieben. So kommt es, daß heute noch oft anhand des Aussehens eines Wergols auf die Herkunft im Wergolreich geschlossen werden kann.

In der Stadt Mar Marthog in den Bergen von Krag leben daher fast ausschließlich Schwarzwegols, da hier die Geschichte der Marthogals, einem der Urstämme, seinen Anfang nahm. Im Jahre des Feuers zog dann mit Hilfe des Arus Ur Eklas ein

Teil der Marthogals unter ihrem Worbandt Narg Exedron aus um Karkanon zu unterwerfen. Ihm schlossen sich auf Karkanon sogar noch die Hragatz unter Worbandt Kroddagh Exedron an, ein ehemals aus den Marthogals hervorgegangener Stamm der unweit von Mar-Marthog siedelt, so daß Narg, der Drachenherr von Marthog auf Rillanon, zum Wor-Worbandt wurde. Im Zuge der Kämpfe um den Bel-Arad bei dem die finsternen Heere des Zardos, der Wergols und des Bascion eine bittere Niederlage einstecken mußten, konnte Narg aus der Unterwelt Wergols befreien, die Gerüchten zufolge schon zu Pondaron gekämpft haben und die Zeit überdauerten. So traten unter Wor-Samath Zrathaukh Krieger der Samathogals, unter Worbandt Dhurret Krieger der Hroggandts und unter Worbandt Wergon Narath Krieger der Dhurs in die Dienste Nargs. Nargs Zubandt Nuida blieb in Mar Mathog und übernahm als Exedron die Führung der Stadt in Vertretung seines Bruders. Der Stamm der Dwanoghals, der sich auf Einladung der Marthogals in Mar Marthog angesiedelt hat, ist besonders bei den Menschen von Dakhren für seine Kunst der Glasbläserarbeiten berühmt. Außerdem ist in Harg Kragheg der Stamm der Herran unter Worbandt Urkug Herranek, dem Exedron der Provinz Krag, zu finden. Auch der Schwarzwergolstamm der Szrakatz dessen Worbandt Zhurvraigh Zhrokkath von Arus zur Unterwerfung von Gwynddor ausgesickt wurde und dort das Reich Arunthog gegründet hat siedelt in den Vulkanen von Krag, nämlich in Seths Feuerauge in der Nachbarschaft von Harg Kragheg in einiger Entfernung zu Mar Marthog.

Rund um den Carrock leben überwiegend Wergolstämme mit dunkelbraunem Fell, die sich von dem Urstamm der Nerggandts ableiten. Dessen Worbandt Currlahgh Exedron wurde von Arus zur Vorbereitung von Karnikon auf die Wiederkunft o 'Seths ausgesendet. Von den Nerggandts leitet sich unter anderem der Stamm der Turgh ab, dessen Worbandt Olgor gek Turgh Exedron für die Vertreibung der fliegenden Xalinai Al-Chatanirs über den Ländereien Temanias verantwortlich war. Olgors Zubandt ist der derzeitige Exedron von Therkat, der Hauptstadt Wergolosts. Im Gurkash lebt unter anderem der Stamm der Nurathogals unter ihrem Worbandt Turhr Nurat.

Im Blutigen Band lebt der Urstamm der Hroggandts unter ihrem Worbandt Thar Kwarakh, dem Exedron der Satelitenvulkane, im Stammsitz Hrogg Arahkkar. Die Hroggandts sind der einzige haarlose der sieben Urstämme. Von ihm leiten sich die Stämme der Drosghatogals, die vor allem in Draghozor unter Worbandt Trcharsk car Drosgh Exedron, dem Führer der derzeitigen Leibgarde des Worbast leben und der Nacktwergolstamm ab, der zur Eroberung von Yhllgord und Gwynndor entsandt wurde. Letzterer gilt besonders bei den Marthogals als ein ehrloser Stamm, da er durchaus Lug und Trug als Mittel für die Erringung von Macht für legitim hält. Daher soll sein Name auch nicht mehr offiziell als Wergolstamm genannt werden.

Rund um die Schwarze Flamme lebt der Urstamm der Murdtains, dessen dunkelgraue Fellfärbung weit bis in schwarze Töne hineinreicht, so daß vielmals

nicht Murdtains und Marthogals rein äußerlich unterscheidbar sind. Der jetzige Worbast Werrock weist als Worbandt der Murdtains ein besonders dunkles Fell auf. Von den Murdtains leitet sich der Stamm der Dhurs ab, der ebenfalls Nahe der Schwarzen Flamme siedelt. Von Arus Ur Eklas wurde der dunkelgraue Stamm der Urgh im Jahre des Feuers unter Worbandt Ereg gek Urgh nach Ysatinga geschickt. Die Urgh siedeln im Wergolgebiet der Provinz Suk. Noch weiter peristerisch in Richtung Karkanon lebt der ebenfalls dunkelgraue, fast schwarze, Stamm der Samathogals im Blutigen Band. Die Samathogals nehmen hinsichtlich ihrer Stammesstrukturen eine gewisse Sonderstellung ein, da hier die traditionellen Titel von Worbandt und Samath zu einem Titel verschmolzen wurden. Nichts desdo trotz sind wohl auch die Samathogals eher zu den Traditionalisten unter den Wergolstämmen zu zählen. Ihr Wor-Samath Vrugg Oro Exedron hat auf Zhaketia nach der Übersiedlung des größten Teiles des Stammes im Jahre des Feuers rasch ein gewaltiges Wergolreich zu Ehren von Sethos-Eth aufgebaut.

Auf den Oklisinseln lebt unter anderem der Stamm der Ur, unter ihrem Worbandt Ghortur Urhano-Urturuk. Die Ur leiten sich von den Murdtains ab, deren dunkelgraues Fell charakteristisch für die Wergols der Oklisinseln ist.

Die Zukhalls, ein Urstamm mit hellgrauem Fell, leben wiederum im Ophis der Insel Hrek. Ihr Worbandt Vunderi Erasr war einige Jahre lang der Worbast Wergulu der Wergols, bevor er von Werrock, der schon vor dem Verrat durch den Brod Opper von Arus Ur Eklas persönlich für diese Aufgabe ausersehen wurde, abgelöst wurde.

Im Jahre 415 n..P. wurde durch Freiwillige in Therkat der Stamm der Akanth´agonth neu gegründet und zur Besiedlung eines Vulkanes auf der südlich von Therkat gelegenen Insel von Synhala-Llydonis ausgeschickt. Da die Schutztruppe offensichtlich von einer schweren Geisteskrankheit heimgesucht wurde, was sich in der Vernichtung der Waffen ausdrückt, ist die Zukunft dieses Stammes allerdings äußerst ungewiss. Die Akanth´agonth setzen sich aus jungen Kriegerern zahlloser anderer Stämme zusammen, daher weist ihr Fell viele verschiedene Schattierungen auf, die sich vermutlich im Laufe der nächsten 60 Jahre zu einem mittleren Baunton vermischen werden.

Auf Hrek, der Hauptinsel des Wergolreiches, lebt unter anderem der Urstamm der Hrathoslags, der Stamm der weißhaarigen Wergols. Die Hrathoslags zeichnen sich durch eine erstaunliche Kultiviertheit in menschlichen Maßstäben gemessen aus. Sie unterliegen auch weniger den rhythmisch auftretenden Drangphasen der Wergolkrieger, bei denen die rangniedereren von ihnen ausziehen um sich mit den Frauen der Brods zu paaren. Sie haben sich deshalb aber auch in geringerem Umfange vermehrt, so daß weißhaarige Wergolstämmen eher die Ausnahme im Reich

sind. Die Hrathoslags sind es, die die meisten Weisen des Reiches hervorbringen, was ihnen eine große Unabhängigkeit von den Samaths gibt. Es mag daher sein, daß die Stammesstrukturen sich deshalb von denen anderer Stämme unterscheiden.

In Therkat selbst leben Angehörige von vielen verschiedenen Stämmen. Hier verwischen die Grenzen zwischen den Stämmen und die Zugehörigkeit zu einem der Stämme hat kaum noch Bedeutung. Daher wird auch bei der Aufstellung der Reichstruppen kaum noch auf die Stammeszugehörigkeit der Krieger geachtet, auch wenn Stammesverbände durchaus nicht getrennt werden. Zusätzlich zu den offiziellen Reichstruppen gibt es noch die Stammeskrieger die auf Corigani aber nicht für Kriege herangezogen werden, sondern als stille Reserve dienen und die Grundlage des Militärapparates darstellen.

Von Licht und Finsternis

Der Hexer Guquiom stand im gewaltigen Zentraldom Turg Larnegs, der von seltsamen Feuern erleuchtet und auch nicht erleuchtet wurde. Allein diese Begebenheit hätte ihn zu anderer Gelegenheit erschauern lassen, aber im Moment wollte er unbedingt Haltung bewahren, was durch die herrschende Hitze und seine Fesseln nicht gerade erleichtert wurde. Vor ihm saß ein 10 Fuß großes, behaartes Monster, mit einem Wort: ein Wergol. Nicht irgendein Wergol, sondern der Wor-Samath Vrugg Oro Exedron, soviel hatte er erfahren seit seiner Gefangennahme in einem kleinen Dorf Morellkus auf der Bitterwolfinsel. Aber das war Guquiom jetzt ziemlich egal, denn er glaubte schon die Mordlust in diesen unmenschlichen Augen zu sehen und erwartete jeden Moment zu sterben. Und er hatte vor, mit Würde zu sterben. Diese Ausgeburt der Finsternis würde ihn nicht winseln hören!

Zu seiner Überraschung geschah nichts dergleichen, die Momente wurden länger. Als er begann, sich zu fragen was dieses Spielchen wohl bezweckte, hob Vrugg Oro an zu sprechen: "Nun, Guquiom, warum so schweigsam, bist Du etwa nicht zufrieden mit meiner Gastfreundschaft?" Als Guquiom weiter schwieg, fletschte Vrugg die Zähne: "Ja, ein wahrlich lichter Geselle scheinst Du zu sein, aber Manieren hast du ja nicht gerade..." Guquiom verlor die Beherrschung und platzte heraus: "Manieren für den Abschaum der Schöpfung! Rassul l'or dak..." Vrugg brach in brüllendes Lachen aus, daß es von den Wänden widerhallte. Abrupt verstummte das Lachen: "Deine Anrufungen sind hier nutzlos, Dummkopf! Eigentlich hättest Du allein für diese Frechheit in Seth's Tempel den Tod verdient. Aber ich will Dir noch einmal verzeihen..." Vrugg hielt einen Augenblick inne, dann fragte er: "Wundert es Dich gar nicht, daß Du noch lebst, daß Du noch gar kein bißchen gefoltert wurdest, mein arroganter Freund ?" In Guquiom Augen leuchtete Erkennen auf, und sein Körper straffte sich, als er erwiderte: Ich bin zu wichtig, als daß Du meinen Tod riskieren würdest. Du willst mir mir mit schönen Worten ein Wissen entlocken! Aber Du wirst nichts erfahren!" Wieder brüllte Vrugg vor Lachen. Während er sich allmählich wieder beruhigte, gab er einer Wache einen Wink, die daraufhin einen

leblosen Körper herbeischleppte. Die Augen Guquiom weiteten sich vor Schreck, als er sah, daß es sein Meister war, gewesen war, denn er erkannte ihn kaum wieder, so zerschunden war er. Mit dem Anflug eines Lächelns, das eher einem Zähnefletschen ähnelte, fuhr Vrugg fort: "Du bist wirklich naiv, wenn Du glaubst, es gäbe etwas, was Du uns noch verraten könntest. Nein, ich will Dir eine Chance geben zu überleben..." "Niemals werde ich der Dunkelheit dienen! Lieber werde ich..." "Hüte Deine Zunge, Du erbärmlicher Wicht!" Vruggs Augen blitzten. "Deine Wünsche könnten schneller in Erfüllung gehen, als Dir lieb ist!" Er machte eine Pause, um Guquiom Phantasie Zeit zur Arbeit zu geben. "Ich werde Dir jetzt etwas über Licht und Finsternis erzählen, und Du wirst Gelegenheit haben, Deine Entscheidung zu überdenken. Du und die Deinen, Ihr habt hier über 800 Jahre lang im Namen des 'Lichtboten' geherrscht. Aber habt Ihr geherrscht, wie es dieser Anspruch verlangt hätte? - Schweig!", fuhr er Guquiom an, als dieser sprechen wollte. "Dann hättet Ihr gütig sein müssen und weise, alle Menschen hätten frei, friedlich und brüderlich zusammenleben müssen, Ihr hätte Euch mit den schönen Künsten beschäftigt und wärt glücklich gewesen. Aber es war ganz anders, und das weißt Du. Ihr habt den Großteil des Volkes unterdrückt, Menschen versklavt, intrigiert, gemordet und gefoltert, um Macht zu erlangen. Gerade hier am ehemaligen Stützpunkt des 'Lichtboten' habt Ihr viele Orte des Schreckens errichtet, um Euren niederen Zielen zu frönen. Kurz: Ihr wart nie wirklich licht. Ihr wart schon immer Finster! All Euer Gehabe - nichts als Heuchelei, um das Offensichtliche zu verstecken. Denn im Grunde ist es gar nicht möglich, licht zu sein, das ist nichts als naiver Aberglaube. Ich gebe Dir die Chance, genauso weiterzumachen wie bisher, aber ohne ständig ein schlechtes Gewissen haben zu müssen." Vrugg musterte Guquiom, der nach Worten für eine Erwiderung suchte. "Nun geh, mein Freund, und entscheide - gut und schnell." Als Guquiom gesenkten Hauptes den Dom erlassen hatte, sprach Vrugg leise zur Statue im Hintergrund: "Oh, Seth, schenke diesem armen Narren einen Ausbruch der Erkenntnis, er wird sie brauchen!" und wie zur Bestätigung schlugen die Flammen des schwarzen Feuers für einen Moment höher...

Die Sanften und Vertrauten

„Artahgh, wo bleibst du? Beeil dich, wir kommen zu spät. Der Samath wird verärgert sein und du weißt, was das heißt!“ „Ja, und das Marg'kalzai mit dem Worbandt möchte ich nicht verpassen.“ „Urrrgh, wer wollte denn noch in den Lavatümpel springen?“ „Hey, du bist mitgesprungen.“ „Ja, aber du...“ Bevor Tarrath weitersprechen konnte, merkte er, wie seine Füße nur noch in die Luft traten und der Abstand zum Lavaboden immer größer wurde, bis er sich schließlich auf dem Rücken eines Dragols wiederfand. Seinem Gefährten erging es ebenso auf einem anderen Dragol, er sah ihn vor dem Patrouillenführer sitzen. Beide Jungwergols stießen einen so lauten Schrei heraus, der Menschen dazu veranlaßt hätte, sich schnellstmöglich ein sicheres Versteck zu suchen, aber wer außer einem Wergol kann schon Freude dahinter erkennen? „Na, habt ihr es eilig?“, fragte der Wergolreiter hinter Artahgh. „Wir kommen zu spät zum Unterricht.“, erklang die

aufgeregte Stimme vor ihm. Seine Worte schienen sich selbstständig zu formen und seinen Mund zu verlassen, denn er umklammerte den Dragolhals und blickte gebannt über dessen Kopf hinweg zum Horizont. In einer für ihn rasenden Geschwindigkeit flogen sie zwischen den Vulkanen entlang und er sah, wie winzig klein sein Stamm von hier oben wirkte. Kaum hatten sich die sechs Wergolreiter in der Luft formiert, ging es auch schon im Sturzflug hinab, der Wind wirbelte ihnen um die Ohren und durchwühlte ihre Haare. Die Jungwergols hielten den Atem an, starrten auf den Boden, der mit jeder Sekunde immer näher kam, doch bevor sie aufprallten, flogen sie noch einen Bogen parallel zur Erde und wurden nach und nach langsamer. Unweit der Wergolschule landete die Gruppe und die „Kurzen“ stiegen ab und bedankten sich aufgewühlt bei den ausgewachsenen Idolen, welche sich die große Ehre erworben hatten, diese wunderbaren Wesen zu fliegen. „Geht beim nächsten Mal etwas eher los.“, hörten sie schon wieder, „und hey, kein Wort zu den anderen.“ Kaum gesagt, wurden die sechs innerhalb kürzester Zeit zu kleinen Punkten, bis sie hinter einem Vulkan verschwanden. Die beiden blickten noch einige Zeit in den Himmel, dann sich an, prüften die Blicke, ob das eben tatsächlich passiert war. Sie sahen sich bestätigt, hüpfen plötzlich schreiend (Wergols hätten gesagt: „Kreischend wie Brodweibchen“, nur auf wergolsch) umeinander im Kreis und rannten lautstark los. Der Samath hörte die beiden und sah in ihre Richtung. Der Alte schaute schon verwundert, denn so erfreut hatte er in seinem langen Leben noch keinen seiner Schüler zur Unterweisung kommen sehen (oder doch besser hören?). „Anscheinend habe ich doch Eindruck auf sie gemacht“, murmelte er grinsend (ein Wergolgrinsen halt) in sich hinein. „Ich traue meinen alten Augen nicht. Wer hätte gedacht, euch jemals als erste hier anzutreffen?“, fragte er hämisch. Die Jungen, ebenso verwundert, zuckten nur mit ihren Schultern und Tarrath entgegnete ihm keck: „Jeder wird aus seinen Fehlern lernen.“ Der Samath ging, ihn ignorierend, zu seinem Sack, in dem er immer Material mitbrachte und überließ die Jungen sich selbst. In der ungewohnten Situation standen sie erst ahnungslos da, schauten sich um und waren schließlich froh, sich noch über ihre kürzlichsten Erfahrungen austauschen zu können. Es interessierte den Samath schon, was sie sich auf den Sitzen tuschelten, doch sie schienen ihr Geheimnis so oder so nicht preisgeben zu wollen. „Einmal noch so jung sein.“, wünschte er sich und nach einem lang gezögerten „Ach“ kramte er weiter in seinem Sack. Nach und nach wurde der Halbkreis aus Stein besetzt und der Unterricht konnte beginnen. „Womit haben wir beim letzten Mal aufgehört?“, brüllte der Alte in das Stimmengewirr. Plötzlich entstand vollkommene Ruhe, denn der da vorne konnte ganz schön aufbrausend werden, wenn ihm nicht absolutes Gehör geschenkt wurde. Nach einer fast schon unangenehmen Ruhe sagte einer der Jungen: „Unterschiedliche Wirkungen von Gewächsen auf Wergols und Brods.“ „Exakt“, der Samath schien zufrieden, „Heute geht es dabei um die Sanftblumen, die auf vielerlei Weise recht nützlich sind. Ihr habt bisher unsere Vulkane nicht verlassen, daher seid ihr noch nicht in ihren Genuß gekommen, eine Tatsache, die euch nicht überaus ärgern sollte. Doch bevor wir ihre Anwendung besprechen, erzähle ich euch ein wenig über ihr Vorkommen und ihre Fortpflanzung. Der große Seth beschenkte uns hier auf Salkerusura mit unzählbaren Sanftblumen, die schönsten Gewächse, die auf Seiner Welt gedeihen. Ungefähr zehn Tagesmärsche

unfern von unserem Stammsitz ist der Ort der drei vertrauten Heißwassersäulen. Vertraut sind diese, weil sie alle sechs Tage stets zur selben Zeit ihre beeindruckende Gestalt zeigen. An jenem Platz finden diese knielangen Blumen nahrhaften Boden, aber auch Fortpflanzungshilfe. Doch dazu gleich mehr. Die Sanftblume besteht aus einer roten Wurzelknolle und einem grünen Stengel, welcher in einer orange-gelben Blüte endet. Etwa in der Mitte zwischen Wurzelknolle und Blütenblatt gibt es Stengelzweige mit grünen Blättern. Genau in den Blattachseln werden Brutknospen gebildet, aus denen die neuen Sanften hervorgehen. Die Anzahl der Knospen hängt von der Zahl der Blätter ab, wovon eine Blume eine, zwei oder keine besitzt. In der Nachkommenschaft einer jeden Blume gibt es immer genau eine ohne Knospen, die eigentlichen Nutzpflanzen. Den Reiz zur Abgabe der Knospen erhalten die Sanften durch das versprühte heiße Wasser der Vertrauten, die nach und nach die Knospen von den Blattachseln ablösen, bis sie auf den nahrhaften Lavaboden landen und zu zukünftigen Sanften werden.

Blumen ohne Knospen haben allerdings einen anderen Trieb. Auch sie werden von den Vertrauten stimuliert. Sie öffnen ihre Blüten, die aus Poren an den Oberseiten der Blätter eine feuerrote Flüssigkeit abstoßen, die an dem Stengel herunter läuft und anschließend von den Wurzeln wieder aufgenommen wird. Sobald die Wurzeln mit der Flüssigkeit in Berührung kommen, schließen sich die Blüten wieder. Die Flüssigkeit ist brennbar und genau das macht sie für uns Wergols so nützlich. Nach einer kurzen Pause erkläre ich euch, wie wir die Sanften zum Feuer machen oder als Medizin oder für andere Vorzüge nutzen.“ Der Samath beendete seinen langen Vortrag und verließ die Mitte der Steinrunde.

Artahgh frug sich immer noch, wann er denn das erste Mal erlaubterweise mit einem Dragol fliegen dürfe, doch Tarraths Geist wurde mittlerweile von einem anderen Gedanken erfüllt, ein Gefühl, das in ihm zu stecken schien. Eine so geordnete Welt, mit den Sanften und Vertrauten, kann nur von Seth erschaffen worden sein und er war Ihm dankbar, für diese schöne Welt, für diesen Tag und diesen Gedanken.

Marg'kalzai

Zorkh warf seinem Gegenüber zwei Metallstangen zu, die dieser etwas unbeholfen mit seinen beiden Händen zu fangen versuchte. Es gelang ihm sogar und ein Lächeln (ein Mensch hätte das Verziehen der Gesichtsmuskeln wohl eher so gedeutet, daß es nun spätestens an der Zeit wäre sich aus dem Staub zu machen) des Stolzes glitt über seine Züge. Er warf die Stangen zurück und diesmal war Zorkh an der Reihe sein Glück zu versuchen. Er stellte sich bereits etwas geschickter an und es bereitete ihm keine Probleme, die Metallstücke an den richtigen Enden zu fangen. Diesmal ließ er Nordan, so hieß sein Gegenüber, nicht so viel Zeit, noch im Moment des Fangens setzte er bereits den Rückwurf an, daß war geradezu gekonnt, wergol bemerkte bereits seine Übung im Umgang mit den Metallstangen. Er hatte erst vor kurzem gesehen wie Narg, den er mehr als alles andere verehrte, und wenn er sagte mehr als alles andere, dann meinte er das auch, sicher er liebte Seth und er achtete und respektierte seinen Feuerhund und würde sofort für ihn sterben wenn er müßte, doch

Narg war für ihn eine Art lebender Gott, er verkörperte alles was Zorkh sich unter wahrer Ehrhaftigkeit vorstellte, bei einen Marg'kalzai ähnlich mit seinen Kalzai umgegangen war. Gut, bei ihm war die Bewegung deutlich flüssiger und vor allem schneller (ja, ja) gewesen, aber der Wurf reichte aus, um seinen ungeübten Partner scheitern zu lassen. Die Metallstangen prallten gegen seinen Kopf und Oberkörper und fielen zu Boden. Wären es echte Kalzais gewesen, wäre dies mit seinem Tod gleichbedeutend gewesen und daher reute es Zorkh ein wenig, denn es war eine Frage der Ehre bei einen Marg'kalzai, welches nicht als Duell oder Selbstmord gespielt wurde, den schwächeren Partner nicht mit für ihn unfairen Würfen zu bedecken. Die anderen Jungwergols, die um sie herum standen waren nicht ganz so rücksichtsvoll und sein Gegenüber mußte bitteren Spott über sich ergehen lassen, bis der anwesende Krieger sie zur Ordnung rief und sie gemahnte, ihrer Ehre zu gedenken. Er wandte sich danach an Zorkh: "Dies war ein ebenso guter wie ehrloser Wurf, Dir mußte klar gewesen sein, das er den Wurf nicht fangen konnte. Du hast Dich von Deinem Übermut leiten lassen, ein Zug der Deiner Ehre in späteren Zeiten geschadet hätte. Denn dies war ein Marg'kalzai in Freundschaft und mit Kalzais wäre dies sein Tod gewesen. Für Dich hätte es Verlust der Ehre bedeutet, merke Dir daher: gebe Deinen Ziel niemals einen Wurf den dieser nicht auch von seinen Fähigkeiten her parieren kann. Auch wenn dies nicht immer auch seinen Tod bedeutet, so solltest Du ihn doch nicht entehren, indem Du ihn Deine Überlegenheit zeigst!" Dies war eine sehr harte Schelte, doch sie verfehlte nicht ihr Ziel, keiner der anwesenden Jungwergols würde diese Lektion je wieder vergessen, geschweige denn dagegen handeln.

Nach und nach bildete sich bei den Jungwergols ihre Ehre und sie würden später würdige Vertreter ihres Stammes werden. Der Krieger nahm die beiden Metallstangen und sagte: "Kommt, laßt uns zu den Kalroths gehen, dort findet gleich ein Marg'kalzai statt, ich möchte, daß ihr zuseht und lernt, aber nicht, daß Ihr sofort beim nächsten Mal alles ausprobirt, was ihr gesehen habt." Dabei warf er Zorkh noch einen strafenden Blick zu. Sie gingen durch den Innenhof des Stammsitzes und gelangten zum Tor, welches in das Innere des Vulkans führte, es war offen und sie gingen hindurch. Sie kamen an einigen Wergols vorbei, die dabei waren, für die Reitdragols Fleisch zum Füttern zu bringen. Sie konnten die krächzenden Schreie der nach den Wergols edelsten aller Wesen hören, in ihren Ohren klang es wie es für einige Menschenarten nur mit den Schnurren von gezähmten Katzen vergleichbar ist. Er hegte eine tiefe Zuneigung zu ihnen. Zorkh wollte, wenn er sein Kampfesalter erreicht hätte ein Dragolreiter werden, er hatte sich auch schon einen der wilden jungen Dragols ausgesucht, welchen er dann reiten würde. Es war ein wunderschöner, fast völlig schwarzer Dragol, der, wenn er das Kampfesalter erreicht hätte auch gerade seine Reife erreichen würde. Er hatte ihn schon beobachtet, seit er zum ersten Mal das Magma verlassen hatte. Er war wild und heißblütig und würde für ihn viel Ehre bedeuten. Aber dies waren Träume, wichtiger war jetzt, daß er seine Lektionen lernte und seinen ersten Ahn Ehre machte. Sie kamen in das Innere des Vulkans und schwammen zum Kalroth. Um sie herum schwammen einige der Jungwergols, die das Magma noch nicht verlassen konnten.

Doch bei einigen würde es nicht mehr lange dauern, dann würde auch für sie die Unterweisung beginnen. Auf dem Kalroth waren bereits die Krieger die sich heute zum Marg'kalzai zusammengefunden hatten. Narg war leider nicht dabei, und das war schade, denn er war der beste Marg'kalzai Krieger, den der Stamm seit vielen Generationen hervor gebracht hatte. Zorkh war sich sogar sicher, daß er der Beste war, den es jemals gegeben hatte. Er hatte die Geschwindigkeit und Präzision gesehen, mit der er die Kalzais Zurrilg zuwarf, dem Einzigen im Stamm, der in der Lage war, längere Zeit auch in einem Kampfes-Marg'kalzai gegen ihn zu bestehen. Die Krieger nahmen in einem großen Kreis Aufstellung, Nergal begann das Spiel, indem er das Lied von der Geburt der Wergols anstimmte und die Kalzai dem ältesten Spieler im Kreis zuwarf. Danach verließ er den Kreis, denn er war Samath und er hatte mit dem Marg'kalzai nichts zu tun, außer der Zukunftsdeutung aus ihm und der Segnung durch Seth, zu dessen Ehren ein Marg'kalzai stattfand. Die Krieger sangen weiter und die Kalzais schwirrten nun im Takt der Melodie von Krieger zu Krieger. Das Ganze geschah in einem Muster, welches allein durch Seth bestimmt war, und an dem die Krieger keinen Einfluß hatten, denn sie ließen sich durch ihre Eingebungen leiten und vergaßen jeglichen Ehrgeiz oder Absicht. Sie waren nun eins mit dem Kreis, dem Marg'kalzai und Seths Willen, der sich, so er wollte, hier offenbaren konnte. Aber dies geschah nur sehr selten, oft ließ er das Marg'kalzai einfach nur zu seiner Freude und Verehrung laufen. Die Jungwergols hatten sich in einigen Abstand außerhalb des Kreises hingesezt und beobachteten jede einzelne Bewegung und versuchten sich, den Ablauf genau einzuprägen, etwas was auch einen Wergol nicht sofort sehr leicht fiel.

In den Klüften in der Innenwand des Vulkans hatten einige der Dragols Platz genommen, auch sie beobachteten das Marg'kalzai sichtlich interessiert. Das Spiel schien eine beruhigende Wirkung auf sie auszuüben. Die Sagen berichten von einer direkten Verbindung zwischen dem Marg'kalzai und den Dragols. Und zwar sagten die Sagen der Marthogals aus, daß sie die ersten gewesen wären, zu denen die Dragols gekommen wären und zwar kurz, nachdem Seth ihnen das Marg'kalzai beigebracht hatte. Die Sagen der Marthogals sagten, die Dragols wären der Dank Seths für diese Art der Ehrehrbietung gewesen.

Ther Tauron bei Larspirr

„Was?“, unwillig stieß der Erzmagier die fast leblose und ziemlich unbekleidete Gestalt einer junger Frau von seinem Lager. Widerwillig blickte er auf seine Hände, die Arme und den nackten Oberkörper. Er hasste getrocknetes Blut! So erregend es war, den warmen Lebenssaft während seiner ... Vergnügungen zu spüren, so groß war seine Abneigung wenn die Zeit der Lust vergangen war.

Verärgert blickte er auf den riesigen – riesig in den Maßstäben der Menschen, nicht jedoch in den Augen dieser Wesen selbst – Wergol, der es gewagt hatte, ihn, den Erzmagier, in seinem leichten Schlummer zu stören.

Dieser verzog keine Miene. „Herr, die Schlacht tobt schon viele Stunden. Der Commodore lässt fragen, wann ihr euch endlich dazu bequemen wollt, daran teilzunehmen. Der Zauber, mit dem ihr die Feuerwand gewirkt habt, liegt schon eine ganze Weile zurück. Nun wogt die Schlacht hin und her“

„So,“ Ther Tauron zog das Wort in die Länge, „tut sie das? Und mit welchem Ergebnis?“ Er richtete sich auf und legte einen leichten Morgenmantel aus schwarzer Seide an, während er von seinem Lager aufstand. Die magischen Zeichen schimmerten silbern auf dem Gewand während der Erzmagier durch den Raum schritt.

„Der Commodore lässt euch ausrichten, ihr hättet recht gehabt. Der Ossore ist ein elender Verräter, seine Schiffe beschießen die ANTIA, seine Krieger greifen an.“ Der Wergol blieb auch bei diesen Worten unbewegt. Auf den Erzmagier hatten sie dagegen eine überraschende Wirkung.

„Was!?“ schrie er auf, „Was sagst du da? Dieser Sohn einer rädigen Hündin hat uns verraten? Beim Dunkelmond, als ob ich es nicht geahnt hätte!“ Ther begann im Raum auf und ab zu gehen, begleitete seine Rede mit wilden Gesten. „Ich habe es euch doch gesagt, oh ihr ehrenwerten Ratsherren! Aber habt ihr mir geglaubt? Nein, die ANTI ist unbesiegbar und ihre Führung ist - unfehlbar! Ob mit oder ohne den Piraten, wir werden siegen! Hah! Natürlich werden wir das!“, seine Rede troff geradezu vor Ironie, „ob 500 Schiffe der Ossoren für uns oder 1 000 gegen uns stehen, wir werden natürlich siegen! Welch Wahnsinn! Welche Verblendung! Oh Vater Seth, hättest du diesen Verblendeten nicht Einsicht schenken können?“

Der Erzmagier wirbelte herum, seine Hand deutete wie anklagend auf den Wergol. „Warum habt ihr mir das nicht früher gemeldet?“ Der Wergol zuckte gleichmütig die Schultern, er war die Ausbrüche seines Herrn gewohnt. „Ihr habt uns befohlen, euch nicht zu stören. Hören heißt gehorchen.“

Ther fluchte leise vor sich hin.

„Beil soll sämtliche Wergols zu den Waffen rufen! Die Dragols sollen klargemacht werden. Und... er soll hierher kommen! Und sag den Sklavinnen sie sollen ... ach, Seth schicke euch Skorpione,“ der Erzmagier schnaubte vor Wut und dem Verlangen nach Rache, „die Zeit, sie läuft mir unter den Händen davon. Die Sklavinnen sollen ein Bad vorbereiten und meine schwarz-silberne Kampfrüstung mit der Maske. Und macht *Feuerfresser* klar. Los! Geh schon!“ Da fiel sein Blick auf die nackte Gestalt neben seinem Lager, die begonnen hatte, sich schwach zu regen. „Halt!“, rief er mit scharfer Stimme den Wergol zurück. „Schaff das weg!“ Er deutete angewidert auf die Sklavin, bevor er sich abwandte und in einem Nebenzimmer verschwand.

Als Beil, Führer der Leibwache und einer der besten Kämpfer Wergolosts, etwas später die Räume seines Herrn betrat, ließ sich dieser nach einem hastigen Bad gerade von zwei Sklavinnen, deren Nacktheit nur mit Rouge bedeckt war (Ther Tauron duldet nur Sklavinnen in seinen Gemächern, da er Sklaven und männlichem Gesinde nicht traute und Wergols sich nicht als Bedienstete eigneten), ankleiden. Stiefel und eine eng anliegende Hose aus feinstem Leder waren so schwarz, wie das feinmaschige Kettenhemd, welches der Erzmagier überstreifte. Auch die kostbare Tunika war in dieser Farbe gehalten, allerdings zierten sie mannigfaltige silberne Zeichen, magische Runen, wie es hieß. Ther zog sich lederne Handschuhe über, während die eine Sklavin ihm einen schwarzen Mantel um die Schultern legte und ihn am Hals mit einer silbernen Schließe befestigte. Das zweite Mädchen präsentierte dem Erzmagier eine juwelenverzierte Tiermaske, wie er sie in den letzten Monden zu tragen pflegte und die das Gesicht vollständig bedecken würde. Sie schien aus einem fremdartigen schwarzen Metall mit tiefblauen Saphiren als Augen und war in form eines Dragolschädels mit gefletschten Zähnen geschmiedet. Mit einer Handbewegung wies der Erzmagier sie aber noch zurück, er wandte sich der anderen Sklavin zu. „Lauf zum Commodore der ANTI.“, trug er dem Mädchen auf. „Sag ihm, der Erzmagier Wergolosts wird in Kürze in die Schlacht eingreifen.“

„Ja, Meister.“ Das Mädchen erhob sich aus der knienden Position, die sie eingenommen hatte, nachdem sie mit dem Ankleiden fertig war, und verließ rückwärts den Raum. Ther Tauron starrte auf die Maske, und ein fahriges Lächeln spielte auf seinen Lippen, während seine Augen flackerten. Rasch griff er in eine kleine Gürteltasche, entnahm ihr ein Pulver, das er zum Mund führte und dann auf der Zunge zergehen ließ. Dann atmete er tief ein, richtete den Blick zur Decke des Gemachs und ballte die Finger zu Fäusten. „Vater Seth, gib mir Kraft und steh mir bei, im Namen der Dunkelheit.“ Dann wandte er sich dem Führer seiner Leibwache zu.

„Nun, ist bei euch Wergols alles klar, seit ihr bereit?“, fragte er und musterte die Gestalt, die ihm von allen Wergols wohl am nächsten stand.

„Wir brennen auf den Kampf und werden in den Augen Seths bestehen oder untergehen!“ bekräftigte Beil. „Allerdings...“, er zögerte. „Seid vorsichtig, Herr. *Feuerfresser* wollte dreimal nicht dulden, dass ihm sein Geschirr angelegt werden sollte. Manche halten das für ein übles Omen. Ihr solltet... „

„Nein.“, unterbrach ihn der Erzmagier. „Nein, ich werde weder zurückbleiben noch... „, er ließ unausgesprochen, was er sagen wollte. Beil nickte und ein gefährliches Grinsen überzog sein narbiges Wergolgesicht. „Das haben die Jungs auch von euch erwartet! Im Namen Seths werden wir siegen!“

Wieder grinste der Wergol und griff hinter sich. Ein, in seinen Händen, zierlich aussehendes Schlachtbeil mit lanzengleicher Spitze, ganz aus schwarzem Metall gefertigt, nahm er von der Wand und hielt es dem Erzmagier hin. Dieser nickte kurz, griff sich die Maske und zog sie über. Dann nahm er die Waffe entgegen. Beil hatte ihn viel gelehrt im Umgang mit dieser Waffe und trotzdem – sein Metier war die Magie. Nun, den ‚Jungs‘ (Ther verkniff sich ein Lächeln bei diesem Gedanken)

würde es gefallen, ihn damit zu sehen. Es wäre gut für ihren Kampfgeist. Wieder nickte er dem Führer seiner Leibwache zu und folgte ihm durch die dunklen Gänge zu den Start- und Landeplätzen der Dragols.

Wie immer war es ein berauschendes Gefühl, auf dem Rücken eines Dragol durch die Lüfte zu fliegen. Selbst der Blaue Lotus konnte dem nicht nahe kommen. Und der Schwarze – nun ja, er hatte eine andere Art von Wirkung. Doch nur kurz gingen diese Gedanken durch den Kopf des Erzmagiers.

Ther Tauron hatte die Dragolreiter ausgeschickt, um das Flaggschiff des ossorischen Piratenkönigs zu finden. Und es hatte nicht sehr lange gedauert, es zu entdecken. Darauf hatte sich der Erzmagier auf seinen persönlichen Dragol – *Feuerfresser* – geschwungen, hatte seine Elitewergols, seine ergebene Leibwache, um sich gesammelt und auch die anderen beiden Staffeln der Dragolreiter zu sich befohlen. Der Befehl war klar. Das ossorische Flaggschiff sollte genommen, die Besatzung niedergehauen werden. Den Verräterkönig sollte ein grausames Schicksal erwarten. Doch hier wurden Ther's Befehle widersprüchlich. Zuerst sollte er einfach nur getötet werden, dann wollte ihn der Erzmagier persönlich – und auf magische Weise – zu Tode bringen. Nun hieß es wieder, Rhul Olodovo sollte unter allen Umständen gefangengenommen werden. Was bewog den mächtigen Magierfürsten der Wergols, seine Meinung so oft zu ändern?

An den Start- und Landeplattformen der Dragols hatte noch relative Ruhe geherrscht, wenig bekam man hier von der wogenden Schlacht zu sehen. Rauchwolken in der Ferne, ab und an die Entladungen der kämpfenden Magie, ein fernes, undefinierbares Geschrei, Gebrüll.

Gerade als sich der Erzmagier auf dem Rücken seines Dragols in den Himmel schwingen wollte, spürten seine feinen Sinne, wie magische Energien nach ihm griffen, besser nach ihm suchten. Doch kostete es ihn kaum besondere Mühe, diese Energien abzuwehren und nur kurz stellte er sich die Frage, ob die Verursacher dieser Energien eine Gefahr für ihn darstellen mochten.

Dann schlugen Hunderte von ledrigen Schwingenpaaren die Luft und die mächtigen Wergols auf ihren gefürchteten Reittieren erhoben sich in den Himmel Coriganis.

Der Weg zu den ossorischen Schiffen war nur kurz, doch von der linken Flanke stürzten sich plötzlich Hunderte von Riesenrabens aus überhöhter Position und aus der Richtung der Sonne auf die angreifenden Dragolstaffeln. Riesenrabens! Die heiligen Vögel des Artan. Ther Tauron hatte es geahnt, ja gewusst. Doch immer hatte er den Gedanken, gegen die Riesenrabens des Gottes der Ordnung kämpfen zu müssen, verdrängt. Jetzt ging das nicht mehr. Hinter der undurchschaubaren Maske stieß er einen ärgerlichen Fluch aus. Also war auch Digna Livsandar anwesend. Auch das war eigentlich eine Tatsache gewesen, doch auch diese hatte er verdrängt. Hatte angenommen, der Höchstpriester Artans auf Myra würde sich irgendwo im Hintergrund halten, schützende, stärkende Magie einsetzen. Doch jetzt... war nicht viel mehr zu befürchten, dass er sich bei den Heiligen Tieren seines Gottes aufhalten

würde? Das er einer der Reiter war, die auf den Rücken der Raben zu erkennen waren?

„Seths Feuer verbrenne euch alle!“, fluchte der Erzmagier wie ein gemeiner Tempeldiener. Aber es half nichts, er gab das Zeichen, den Angriff auf die ossorischen Schiffe abubrechen. Viel wichtiger war es nun geworden, diese neue Gefahr abzuwehren.

Der nun ausbrechende Kampf am Himmel Coriganis kannte kein Beispiel in der jüngeren Vergangenheit. Hunderte von Dragols und Riesenrabern, ja Tausende von ihnen, bekämpften sich nun in der Luft. Und so auch ihre Reiter, die sich mit Fernwaffen vom Wurfspeer bis zum Pfeil bekämpften. Ja, die erfahrenen Wergols nutzen selbst im Luftkampf ihre mächtigen Schlachtbeile. Über unzählige Meilen zogen sich die Kämpfe dahin. Oftmals flogen kleinere Gruppen zwei, drei Meilen nebeneinander her, bewarfen sich mit Wurfspeeren, beschossen sich mit Pfeilen, bis ein Reiter tot vom Rücken seines Tieres fiel oder bis ein Dragol mit zerfetzten Flughäuten oder ein Rabe mit blutverschmiertem Gefieder zu Boden stürzte. Der Sieger kehrte dann, meist auch nicht unverletzt, zum Kern der Schlacht zurück, um sein Glück und Können erneut zu versuchen.

An Größe und Kraft waren sowohl Dragols als auch Wergols ihren Gegnern bei weitem überlegen. Doch zeichnete die Reiter der göttlichen Tiere des Artan eine perfekte Taktik und eine ungeheure Motivation aus, während die Raben den Flugechsen in der Flugkunst überlegen zu sein schienen.

Über zwei Tage zogen sich die Luftkämpfe dahin. Die mächtigen Wergols waren mit ihren Tieren ständig in der Luft und zeigten so ihre Stärke und Kraft. Ther Tauron, als Mensch nicht mit deren Stärke ausgezeichnet, kehrte mehrmals zu kurzen Ruhepausen auf die ANTIA zurück, doch waren die Nachrichten die er dort über den Fortgang der Schlacht vernahm, nicht dazu angetan, ihn freudig zu stimmen. So ergänzte er lediglich seine Vorräte an bestimmten Substanzen, nahm gewisse Mittel zur Stärkung des Geistes und des Körpers zu sich und schwang sich wieder auf *Feuerfresser*, um seine Dragolreiter zum Sieg zu führen.

Doch danach sah es nicht aus, weder am Himmel, noch auf dem Meer schien der Sieg der ANTI und der Wergols in erreichbarer Nähe. Seine Truppen hatten empfindliche Verluste hinnehmen müssen. Zwar waren auch viele Raben für immer aus den Lüften verschwunden, doch... der Ruf „Holt Digna vom Himmel!“ hatte bisher keinen Erfolg gezeigt. Dutzende von Rabenkämpfern hatten sich zwischen den Höchstpriester und angreifende Wergols geworfen, wenn es letzteren gelungen war, den Aufenthaltsort des Höchtpriesters zu entdecken.

Und was Ther Tauron noch viel mehr beunruhigte, war der Verlauf der Kampfes um die ANTIA. Es sah gar nicht gut aus. Bei seiner letzten Landung hatte er den noch dort befindlichen Wergols befohlen, die Sklavinnen und Gefangenen zu töten, die sich in seinen Gemächern befanden. Im Falle des Sieges waren sie ersetzbar und im Falle einer Niederlage, war es sicherer, wenn niemand von seinen... Vergnügungen und Launen wusste. Außerdem sollten magische Gerätschaften und Bücher

vernichtet oder in Sicherheit gebracht werden. Inwieweit seine Befehle ausgeführt worden waren, konnte er nicht feststellen. Doch die Wergols würden ihr Leben dafür eingesetzt haben, dessen konnte er sicher sein.

Eine Entscheidung musste getroffen werden und der Erzmagier traf sie. Kurz schob er die Maske nach oben, wischte sich über die Stirn und blickte sich um. Er winkte den getreuen Beil heran, der sich immer in Rufweite seines Herrn hielt und gab ihm das Zeichen zum Abzug.

„Und der Vertrag mit der ANTI, Herr?“, schrie der Wergol herüber. Die grünen Augen des Magierfürsten starrten den riesenhaften Wergol an, als wollten sie ihn durchbohren, dann schüttelte Ther Tauron den Kopf: „Mit Toten schließt man keine Verträge, an Tote ist man nicht gebunden.“

Schrill tönnten die Signalhörner der Wergols durch die Lüfte, gaben den Überlebenden - wenig genug waren übriggeblieben - das Zeichen sich aus den Kämpfen zu lösen und sich abzusetzen. Die Route für einen solchen Abzug war abgesprochen gewesen, Ther Tauron hatte dem Kriegsglück der ANTI nicht recht getraut. Als er sich in einer weiten Schleife vom Ort der Schlacht absetzen wollte, bemerkte der Erzmagier plötzlich, dass sich die Kämpfe immer mehr von der ANTIA-Küste weg verlagert hatten. An der Küste ankerten, offenbar weitgehend unbewacht, die Schiffe der Ossoren. Thers Augen hinter der Maske verengten sich zu schmalen Schlitzern. Das war die Möglichkeit sich an den Verrätern zu rächen! Wenn sie zurückkämen, ihren Sieg zu feiern, sollten sie eine Überraschung erleben. Ein grimmiges Lachen ertönte unter der Maske hervor. Ther Tauron sammelte seine magischen Kräfte und steuerte *Feuerfresser* in eine langgestreckte Kurve, auf das ossorische Flaggschiff zu. So konzentriert war er auf die Magie und darauf, seine Flugechse entsprechend zu steuern, dass ihm entging, wie viele Riesenrabben ihm folgten und dass seine immer kleiner werdende Schar von Leibwachen kaum noch in der Lage war, sie ihm fern zu halten.

Auf dem Deck des ossorischen Flaggschiffes stand der Großkapitän Karhim Olodovo, der Neffe des Piratenkönigs, der mit wenigen Leuten die undankbare Aufgabe erhalten hatte, die zurückgelassenen Schiffe zu bewachen. Das kommende Verhängnis konnte er nicht ahnen.

Ther Tauron hatte die Vorbereitungen für den magischen Feuerball abgeschlossen und mit einer knappen Geste setzte er die Energie frei. Das Flaggschiff – und sein Kapitän - verschwand in einer Explosion aus mörderischen Flammen. Und diese Flammen breiteten sich in den nächsten Stunden über die halbe, vor Anker liegende, ossorische Flotte aus, erfasste die Schiffe und vernichtete sie.

Inzwischen war *Feuerfresser* auf den Befehl seines Reiters hin wieder aufgestiegen. Doch jetzt wurde dem Erzmagier gewahr, dass er inzwischen vollständig von Riesenrabben umzingelt war. Der getreue Beil versuchte seinem Herrn einen Weg freizukämpfen, doch, durchbohrt von Pfeilen und Wurfgeschossen, stürzte sein Dragol dem Meer entgegen. Würde es dem Wergolhelden gelingen, sich zu retten?

Die anderen Leibwächter waren nun weitgehend abgedrängt, der Ruf: „Wergols, her zu mir, im Namen Seths! Scharf euch um mich!“ verhallte weitgehend ungehört. Ther Tauron war allein.

Vereinzelte Wurfgeschosse trafen jetzt auch den Erzmagier. Ein Schleuderstein riss ihm die Maske vom Gesicht, während er verzweifelt darum bemüht war, noch einmal genügend Magie für einen Befreiungsschlag zu sammeln. Doch der lange Kampf und die ständige Einnahme gewisser Substanzen zeigten nun langsam auch bei dem Erzmagier Wirkung.

Zusätzlich musste er sich darauf konzentrieren, den verletzten *Feuerfresser* zu lenken, der jetzt von allen Seiten von Riesenrabern bedroht wurde und der nur noch matt und schwach mit den großen Flügeln schlug.

Mit der rechten Hand hielt Ther Tauron die Zügel fest, mit der Linken wischte er sich das Blut aus den Augen, das aus der Wunde, die ihm der Schleuderstein beigebracht hatte, floss. Wieder bemühte er sich, magische Energie zu sammeln:

„Zu dir rufe ich, mein Vater Seth,
da ich inmitten von Feindmassen bin, die ich nicht kenne!
Alle Länder haben sich gegen mich verbündet,
ich aber bin ganz allein und kein anderer ist mit mir,
denn meine zahlreiche Truppe hat mich verlassen...!“

Doch dieser Versuch, durch die Anrufung Seths möglicherweise weitere magische Energie zu erhalten, schlug fehl. Schon machten sich die Rabenreiter Wu Ya Shans bereit, den Erzmagier mit einer Salve von Wurfgeschossen zu überschütten. Da drängte sich plötzlich ein großer, beeindruckender Rabe durch den Schwarm der anderen Vögel. Sofort spürte Ther Tauron die magische Ausstrahlung - das war Macht, das war Stärke! Ihn würde er nicht widerstehen können. ‚Das ist nun also das Ende‘, dachte der Erzmagier. Seine linke Hand krampfte sich um die Zügel, mit der rechten griff er nach dem Schlachtbeil, das am Sattel befestigt war. Er riss die Waffe hoch und wirbelte sie um seinen Kopf. Beil hatte ihn viel gelehrt, vielleicht ... konnte er den Höchstpriester ... überraschen?

Da zog dieser sein Schwert – war es nicht von einem lodernden Feuer umgeben? – und streckte es Ther Tauron entgegen.

„Gib dich mir, Erzmagier aus Wergolost. Und Dein Leben soll geschont werden, wenn du dein Ehrenwort gibst, dich der Gefangenschaft zu fügen. Zu dir spricht Digna Livsandar, Höchstpriester des Gerechtesten Gottes, dessen Macht hinter mir steht.“

Ther blickte sich nochmals um. Kein Dragolreiter war in der unmittelbaren Nähe zu sehen. Tief unten, auf der ANTIA, waren große Feuer und Rauchschwaden zu erkennen und Flammen schlugen allerorten aus Aufbauten und Gebäuden der schwimmenden Insel.

Rettung war nicht in Sicht, aber... die Worte des Höchstpriesters boten eine Chance. Der Erzmagier ließ das Schlachtbeil sinken.

„Nehmt mein Wort, dass ich mich eurer Gefangenschaft füge. Ich gebe mich in eure Hände, Digna Livsandar.“, rief er dem Höchstpriester zu und er versäumte es nicht, die Worte ‚eurer‘ und ‚eure‘ besonders zu betonen.

Das Schwert, das Digna noch immer auf den Erzmagier gerichtet hatte, schien kurz aufzuleuchten und der Höchstpriester nickte zufrieden.

Von einem Schwarm Riesenraben begleitet, führte Digna Livsandar den Erzmagier und die Reste seiner Leibwächterstaffel, die sich – auf seinen Befehl hin - ebenfalls ergeben hatte, persönlich zum Lager der Kämpfer aus Wu Ya Shan.

Dort angekommen, bat Ther darum, sich zuerst um die Wunden *Feuerfressers* kümmern zu dürfen. Digna schien verwundert, doch stimmte er nach kurzem Zögern zu. Das Lächeln, das daraufhin kurz über die Gesichtszüge des Erzmagiers huschte, konnte verschieden gedeutet werden. Doch benahm er sich äußerst kooperativ und nach der Versorgung des Dragols begab er sich ohne Schwierigkeiten an den Ort, den der Höchstpriester vorerst zu seinem Gefängnis bestimmt hatte.

Wüstendebakel

„Snnnarannngk, snnaraaaank“ machten die Warang-Hörner. Kerwin hörte ihren scheusslichen Klang kaum noch: Als Lanzhaupt hatte er gerade alle Hände voll zu tun, seine in „schnellem Lauf angreifenden“ Männer seiner „Lanze“ zusammenzuhalten. Das Problem dabei waren die langen Piken der Männer, Stangen die fast drei Mannslängen lang waren. Zusammen mit den zahlreichen anderen, „in schnellem Lauf angreifenden“ Lanzen, alle bewaffnet mit derselben sperrigen Waffe konnte das, wenn man nicht aufpasste zu einem heillosen Tohuwabohu führen. Aber schließlich waren die Männer dafür gut ausgebildet und zuverlässig, bisher gab es keine Probleme. „Was soll das? Weiter Leute!“ schoss es ihm aus dem Mund, als der Lauf der Männer verebbte. Mit aufgerissenem Mund schauten sie alle zum Himmel auf. Kerwin war klar, was sie sahen: Die Dragolreiter-Truppe, die seit einiger Zeit auf der Insel wütet, erhob sich nach und nach in die Lüfte.



Zum verzweifeln war das, man würde ihrer nie habhaft werden und der ganze „Überraschungsangriff“, bei dem sie gerade waren war für die Katz. Doch Befehl war Befehl und der lautete: „in schnellem Lauf angreifen“.

Was dann kam erstaunte Kerwin: Wie ein Mann sanken plötzlich die Blicke sämtlicher Krieger der immerhin 500 Mann starken Abteilung nach unten, dann wieder nach oben und wieder nach unten, wieder nach oben und wieder nach unten und ...

Kerwin drehte sich verwirrt um. Was war da los? Da sah auch er das Wunder: nach und nach fielen ein am Himmel fliegender Dragol nach dem anderen wie Steine zu Boden! Der ganze abgehobene Trupp purzelte nach und nach wie ein über ein Feuer geflogener Bienenschwarm auf die Erde, wo Flugtier samt Reiter sich ziemlich rasch in einen großen Matschberg verwandelten. Kerwin sah, wie einige Reiter ihre anscheinend lahm gewordenen Tiere versuchten wieder auf Vordermann zu bekommen - umsonst! Die grobschlächtigen Kreaturen fuchtelten wild und schrien ihre Reittiere an - umsonst!

Ein paar andere schafften immerhin, soetwas wie einen Gleitflug hinzubekommen. Sie zischten über die Köpfe der Krieger hinweg und prallten dann gegen eine kleine Erderhebung in ihrem Rücken. Das brachte die Männer wieder auf Vordermann. Der Leiter der Abteilung brüllte auch schon die Befehle und Kerwin sah zu, daß seine Lanze während des Frontseitenwechsels des Pikenierhaufens gut funktionierte. Und siehe da, auf der Absturzstelle regte sich etwas: immerhin etwa 20 Wergols stolperten benommen über die Kadaver ihrer abgestürzten Flugtiere. Die würden ihnen nicht entkommen! Der Haufen begann zu rennen. Mut konnte man den Wergols nicht absprechen, oder war es Todesverachtung? Anstatt wegzurennen zückten die grobschlächtigen Wesen ihre Waffen und stürzten, mit einem markerschütternden Kriegsschrei der Wand aus 500 angespitzten Stangen entgegen, wo sie dann jedoch hoffnungslos verendeten. Spätestens die Zweihandträger machten den von unzähligen Stangen durchbohrten Drachenreitern ein Ende.

Inzwischen war kein Wergol mehr am Himmel. Die anderen Abteilungen hatten sogar schon die letzten Widerstände beseitigt und Kerwin sah schon die ersten Wundheiler ihrer Arbeit nachgehen: Sie inspizierten die Toten, gaben Sterbehilfe und verarzteten diejenigen Feinde, bei denen noch Hoffnung bestand. Diese würden so bald wie möglich auf ein Schiff gesetzt werden und nach Wergolost verschifft werden. Über das was ihnen dort bevorstand - ruhmreich konnte man ihren Feldzug durch die Insel ja nicht nennen - machte man sich keine Gedanken.

Was Kerwin nicht sah war, wie die Heerführerin Maschira von Wassersturz gerade einen kleinen Hügel hinaufritt und von ihrem Pferd stieg. Mit erhobener Hand grüßte sie eine dort stehende Person, deren kräftige Gestalt in einen schwarzen Umhang gehüllt war. Kaum konnte sie die Augen der Person erahnen, als sie anhob: „Ehrenwerter Herr, wir sind Euch zu großem Dank verpflichtet...“ Doch bevor sie fortfahren konnte hob der Fremde die Hand zum Gruß. Sie machte eine tiefe Verbeugung, doch als sie wieder aufsah um dem Gast eine Empfehlung auszusprechen war dieser verschwunden! Nirgends waren Spuren von ihm zu sehen, nicht einmal dort im Staub, wo er gestanden hatte...

Bericht eines Freiwilligen

Ich hatte mich mit einigen Kameraden in den Kneipen im siebten Ring in Akanis umgetrieben. Gegen Mitternacht kamen wir gerade noch rechtzeitig vor dem Kontrollgang des Unteroffiziers in die Kaserne zurück. An der Tür unseres Schlafsaals hing ein Anschlag vom Kommandanten unserer Schar Ritter Jaru de Rendi. Ich konzentrierte mich auf das, was mir mein heimischer Dorfpriester über die Kunst des Lesen beigebracht hatte. Mit einigen Schwierigkeiten gelang es mir den Sinn des Geschriebenen zu entziffern. Der Leiter der Schule des Kampfes Warlon Djaijatt suchte Freiwillige für eine Sonderausbildung. Gute Bezahlung, gutes Essen, gute Unterkunft, eben all die Versprechen, die man schon vor dem Eintritt in die Armee zu hören bekam. Da ich aber das öde Leben im äußersten Ring von Akanis satt hatte und mir auch eine Beförderung erhoffte, beschloß ich mich freiwillig zu melden.

Am nächsten Morgen ging ich nach dem Frühstück zum Kommandanten. Jaru beschrieb mir, wo ich mich melden sollte und gab mir ein Pergament für den zuständigen Lehrer der Schdeka mit. Ich brach sofort auf und ging quer durch die Stadt bis zum innersten Ring in dem sich die Schule des Kampfes befand. Dort angekommen gesellte ich mich zu einem großen Haufen anderer Freiwilligen, der vor einem großen Kasernengebäude stand. Kurz darauf kamen zwei Offiziere aus dem Gebäude, an die ich mich unauffällig heranmogelte, um sie zu belauschen:

„Etwa hundertfünfzig, aus den anderen Garnisonen dürften ebenso viele kommen. Falls das nicht ausreicht müssen wir halt noch ein paar weniger Freiwillige verpflichten.“ „Ja“, antwortete der Zweite, „aber jetzt laß uns diese hier erst mal einweisen. Keine Disziplin, schau mal wie der Haufen da herumlungert.“ Wir verbrachten dann den ganzen Tag damit unsere Unterkünfte zu beziehen und einige Tauglichkeitstests durchzuführen.

Einige Wochen später waren wir vollständig. Eine ganze Schar Freiwilliger war inzwischen in der Schdeka versammelt und endlich konnte unsere Sonderausbildung beginnen. Wir wurden in Übungsgruppen zu fünfzig Mann eingeteilt. Das Training bestand zunächst aus einer Intensivierung der normalen militärischen Übungen, wodurch wir eine Kampfkraft erreichten, die fast jener der Garde Artans glich. Doch an einem, zunächst völlig normal erscheinenden, Tag rief uns unser Ausbilder zusammen. Wir stellten unsere Übungswaffen ordentlich zurück und versammelten uns vor dem Podest, auf dem unser Lehrer zu stehen pflegte. An jenem Tag stand neben ihm ein anderer Mann, der in den roten Roben eines Priesters gekleidet war, aber auch das fünfeckige Zeichen der Schdeka trug. Dieser ergriff auch gleich das Wort: „Mein Name ist Alian Virilis. Ich bin von heute an Hauptausbilder eurer Schar. Bisher habt ihr ein Training genossen, welches euch zu den bestausgebildeten Soldaten des Reiches machen wird. Heute kommt ein neuer Aspekt hinzu von dem ihr nichts wußtet als ihr euch freiwillig meldetet, der aber der alleinige Grund für das

Aufstellen dieser Schar war.“ Er piff einige Töne und plötzlich stieß einer der Riesenrabben, die in der Zitadelle lebten und von denen ständig einige über der Stadt kreisten, zu uns nieder. Wir wichen schnell zurück, um nicht von den scharfen Krallen zerfetzt oder dem riesigen Vogelkörper erdrückt zu werden. Einige schmissen sich zu Boden, um so der Gefahr zu entgehen, doch der Vogel landete friedlich vor dem Podest, wo er Alian zärtlich mit dem Schnabel an der Robe zupfte. Ich hatte noch nie einen Riesenrabben aus solcher Nähe gesehen. Als sich alle wieder beruhigt hatten sprach Alian Virilis weiter: „Ihr seid das neue Luftheer Wu-Ya-Shans. In den nächsten Monaten werdet ihr lernen mit und für die Rabben unseres Gottes Artans zu leben. Ihr werdet lernen auf ihnen zu reiten und von ihrem Rücken aus zu kämpfen. Wir fangen gleich morgen an. Zunächst haben wir nur wenige Rabben zur Verfügung doch schon bald werden die Rabben der Rothornberge Artans Ruf folgen und nach Akanis fliegen. Wegtreten!“

Zunächst sollten am nächsten Tag die Rabben an uns gewöhnt werden. Genauso gut könnte man sagen, daß wir an die Rabben gewöhnt wurden. Es erforderte schon eine gewisse Portion Mut sich an diese riesigen Vögel heranzuwagen. Anschließend zeigte man uns die verschiedenen Gurtsysteme, die beim Riesenrabbenfliegen Anwendung fanden. Zunächst war da der einfache Reitgurt, den wir auch aus einfachsten Materialien selbst herstellen können müssen. Dann zeigte man uns die Verwendung des Tandemgurts, der einem Reiter die sichere Mitnahme eines Passagiers ermöglicht. Als letztes kamen die beiden Gepäckgurte dran. Der sogenannte Reisegurt wurde auf Langstreckenflügen benutzt, um den Reiter die Mitnahme von Ausrüstung und Vorräten möglich zu machen. Dagegen dient der Kampfgurt auf kurzen Einsätzen zur Aufnahme der Waffen wie Speere, Steine oder brennbare Wurfgeschosse und war wegen letzteren besonders dazu konzipiert den Riesenrabben gegen Flamme und Hitze abzuschirmen. Während wir in Gruppen das Anbringen der Gurte sowie deren Herstellung lernten, verdunkelte sich plötzlich die Sonne. Aus dem Machairas kommend ging ein Schwarm von hunderten Riesenrabben auf die Schdeka nieder. Schon bald stellte sich heraus, daß der Platz in den oberen Geschossen der Zitadelle nicht ausreichte für diesen gewaltigen Ansturm nestsuchender Riesenrabben und so begann man, Löcher in die Dächer einiger hoher Schdeka-Gebäude zu schlagen und die darunter lebenden Kadetten in die Schulungsräume umzusiedeln.

Als wieder Ordnung einkehrte bekam jeder seinen eigenen Rabben zu geteilt. Ich überlegte, meinen Dschengi zu nennen, war aber nicht sicher, ob das vielleicht einer Gotteslästerung gleichkam und so nannte ich ihn Anmur. Wir vollführten ersten Flüge über Akanis und der näheren Umgebung und lernten die Pflege unserer Rabben. Am Ende dieser Phase mußten wir alle einen Alleinflug nach Sorngongara unternehmen, um zu zeigen, daß wir den Rabben sicher beherrschten. Anschließend lernten wir kompliziertere Manöver zum Angreifen und Ausweichen in Luftkämpfen, besonders gegen kleine Ziele in großer Übermacht, was immer das zu bedeuten hatte. Als jeder das Rabbenreiten so gut beherrschte wie essen und trinken, lernten wir Formationsangriffe auf stationäre und bewegliche Bodenziele. Dabei wurde viel Wert auf das Zielen aus großer Höhe gelegt, welches wir bis zum Ende

der Ausbildung immer wieder übten und die Raben so auch langsam an die brennenden Geschosse gewöhnten. Schließlich war nach einer endlos erscheinenden Zeit unsere Ausbildung beendet und wir bekamen eine Uniform, die uns in aller Welt als Wu-Ya-Shans Rabenreiter ausweisen würde. Ich kann gar nicht richtig beschreiben wie stolz ich war, als ich das erstmal in meiner neuen Uniform durch die Straßen der Stadt ging und die Bürger mir ehrfürchtig Platz machten.

Wu-Ya-Shan im Adar 413 n.P. Kloster Akahim, Machairas-Kap; Gegen Sonnenaufgang

Askalin erwachte. Noch immer stand er im Turm von Akahim und zog das gewaltige Glockenseil. Jeden Monat tat er dies eine ganze Nacht lang und ab und zu übernahm er auch eine Tagesschicht. Doch diese Nacht fiel in seine Fastenwoche, die er keineswegs für die Ehre der Glockenwache unterbrechen wollte. Und so schlepten sich die Stunden der Nacht dahin und die Schwäche seines Körpers, das monotone Summen der Mörderbienen, das Geräusch der Wellen unten an den Klippen und das Läuten der Glocken machten ihn schläfrig. Doch was hatte ihn geweckt? Seine innere Uhr würde ihn kaum zu den Morgengebete wecken, denn die hielt zwölf Uhr mittags für einen wesentlich angenehmeren Zeitpunkt zum Aufstehen, daran hatte auch das Klosterleben nichts ändern können. Auch Lärm konnte es nicht sein, denn daran hatte er sich in Akahim längst gewöhnen müssen. Überhaupt war es derzeit totenstill bis auf seine tiefklingende Glocke ...

Das war's! Totenstille! Wo war der Klang der anderen vier Glocken, wo war das endlose Gesumme der Bienen? Selbst das Meer schien aufgehört zu haben gegen die Felsen zu stürmen. Er ließ Glocke Glocke sein und blickte aus dem Fenster. Sein Blick reichte noch nicht weit zu dieser frühen Stunde, er konnte nur seine Kameraden auf den anderen vier Türmen erkennen, die gebannt auf das Meer starrten und darauf warteten, daß die aufgehende Sonne die Sicht klarte. Langsam nur schob sie sich über den Horizont, doch dann war es soweit. Askalin und seine Mitglöckner ließen ihre Augen über das Meer schweifen und sahen keine einzige Mörderbiene. Jubel erfüllte ihn. 'Artan', dachte er, Dein Weg der Ordnung und des Friedens ist der Stärkere, die Jahre des Ausharrens und Läutens haben sich gelohnt. Oh Artan ich danke Dir für diesen Tag.' Er taumelte zurück zur Glocke und zog am Seil wie nie zuvor. Nach und nach stimmten auch seine Kameraden ein. 'Gelobt sei Artan!'



Flagge Wu-Ya-Shans

Exodus Nebcanaun

Als aber Denan sein Bett verließ, folgte ihr Nebcanauns Stimme des Geistes, zurück blieb der Hauch des Geistes und durchwanderte die Pfade seiner Erinnerung.

Nebcanaun sah wie er Seecanaun an Weisheit und Zauberkunst über den Kopf gewachsen war.

Tagotl konnte nur staunen ob des Wissens, welches seine Nebcatlan in seinen Städten anhäufte.

Nortl mußte seine Oberhoheit über die Wellen und Tiefen anerkennen.

Noritl der ungeliebte Bastard Nortls folgte seinem Fahrwasser wie ein Eingedienter Spitzfynn-Nußmelonen-Delphin.

Borgaun und Manuijan erkannten seine Führung in den Chaoskriegen an.

Zamnaun und seine gesamte Brut wurden einzig durch das Eingreifen Shmums vor seinem heiligen Zorn bewahrt.

Selbst Xnum hatte sein Haupt vor ihm beugen müssen und war er es nicht gewesen der im Krieg der Götter Xnum zu Boden schleuderte und Seetl aufhielt, bevor er Shmum erreichen und mit seinem Zepter zerschlagen konnte?

Er war es, der Pottundui in den Staub getreten hatte um die Menschen von ihrem Wahnsinn zu heilen und was hatte Shmum dabei getan? Wenn Shmum zumindest stumm ob seiner eigenen Feigheit geblieben wär. Nein!

Er wurde nun von Shmum angeklagt.

Es fällt leicht dem Narren anzuklagen, wenn er sein eigenes Versagen im Bett wie auch auf dem Thron durch einen anderen bewiesen sieht. Es ist die Feigheit, welche derart blendet.

Und mit Macht drängte es die Stimme seines Geistes zurück in seinen Kopf, weg von dem Traum Denan, deren brennendes Verlangen zu stillen, nicht im Schicksal Shmums lag. Ebenso wenig wie es offensichtlich Shmums Schicksal war, den Thron weiterhin inne zu haben. Denn Zorn fuhr in Nebcanaun auf. Rot wie die Sonne funkelte der Grimm durch seine Augen. Die Meere ergossen sich und die Erde erbebte, als er sich nun seiner ganzen Macht und Größe gewahr wurde. Nun, so dachte er, würde sich sein Schicksal erfüllen, gekündet durch Grefinan in der ersten Stunde seines Seins, als durch die Kraft seiner Geburt, das Leben in die Meere floß:

„Du bist geboren zum Größten unter uns. Dein Schicksal wird es sein, geprüft zu werden und gemessen wirst Du an den Deinen, denn in Deinen Werken erkennst Du Dein Wesen. Dein Weg aber wird begleitet durch Einsamkeit, denn nur Dir obliegt die Prüfung. Die Macht, die Dir gebührt, wird Dir vorenthalten werden, am Ende Deines Weges aber winken Dir wahre Größe und grenzenlose Freiheit.“

Mit Macht donnerte darauf seine Stimme über Myra, knickte Baum und brach Fels:

„Seht ich bin erwacht! Seht, ich habe meine Stärke erkannt! Ich bin nicht mehr Willens meine Zurücksetzung zu dulden. Ich bin nicht mehr Willens in Einsamkeit

zu leben, getrennt von der die mir gebührt! So fordere ich Thron, Denan und Unterwerfung von Dir, Shmum, Blender und Verführer! Ich rufe Euch zu mir meine Getreuen, denn ich habe mich erhoben, um mir zu nehmen, was mein ist. Ich werde nicht zögern zu strafen jene, die da fehlen!“

So machte Nebcanaun sich auf seinen Weg, zu folgen seiner Bestimmung.

Seetl erzitterte denn der Finstermond bebte und schwankte unter der Wut des erzürnten Gottes. Was so dachte er, sollte werden, würden seine Gegner nicht mehr von diesem feigen Narren, mehr Werkzeug denn Gott, geführt? Also schickte er den Darkon, zu bitten den neuen Herren um ein Treffen, damit die gesamte Finsternis sich durch und mit ihm unterwerfen möge. In Kenzuun zum Spiegelsee würde Seetl seine finsternen Brüder und Schwestern bitten.

Wissend seiner Macht, nicht zu brechen durch der Finsternen Sechs, begab sich Nebcanaun in die Lande Kenzuun. Begleitet einzig durch Noritl, Träger seines Rückenschildes. „Halte mir nur den Rücken, hab‘ keine Sorge!“

Finster und voll Heimtücke jedoch sind die Taten des Seetl. Von Angst zerfressen war seine Seele derart, daß Seetl sich mit Shmum verband, zu stürzen ihrer beider Alp.

Am Spiegelsee traf also Shmum auf Nebcanaun. Shmum zur Seite standen Nortl, Artan, Zamnaun, Anaun, Puran, Candin und Uiaffnai.

Blitz und Donner fuhren über die Lande, als die Götter im Kampfe aufeinanderprallten. Uiaffnai wurde zu Boden geschmettert und Myra erschüttert. Nebcanaun wankte nicht und Furcht trotz aller Niedertracht zu unterliegen spiegelte sich in Shmums Augen. Da aber wurde Nebcanaun der wahren finsternis Seetls gewahr. Xnum ward gen Nebcatlan ausgesandt zu reißen die prächtige Insel in die finsternen Höllenschlunde. Seetl selbst aber war mit Marlilith und dem Darkon im Herzen Kenzuuns, mit ihrer dunklen Macht schufen sie eine riesige Pyramide, in dessen tiefen Punkt Seetl sodann ein Stück seines Herzens, schwarz und verstunken barg. Immer würde fortan ein finsterner Splitter seiner selbst in Kenzuun weilen. Schwerer noch trug das Land Kenzuun aber an dem Feuer des Verdorrens, welches er nun über es wälzen ließ. Dichter Dschungel wurde zu trockener Wüste, wo einst mächtige Städte standen war nichtmals mehr Leben. Seen wurden zu dürren Sandlöchern und schwarzer Tod lag wie Schnee über dem Land.

Nebcanaun wie Noritl schwankten, ebenso Nortl und Puran. Uiaffnai brach wie Tod zusammen. Anaun, einzig vollen Sinnes, nutzt die Gunst. Begleitet wurde sein Hieb durch die Untat Xnums.

Nebcanaun fiel zurück, Noritl floh von seinem Platz und hinterließ den freien Rücken seines Herrn. Shmum war es, der so Nebcanaun hinterrücks zu Boden trat. Seiner Macht beraubt, in den Staub getreten wurde um Nebcanaun ein Turm gebaut, zu kerkern unser aller Hoffnung.

Möge uns das Schicksal weise leiten.

Übersetzt und verbürgt für die inhaltliche Übereinstimmung von Hlill Mahat la Ulmalica (Artabras Gontabrion), Schreiber in Nebcazon ar'Pharon, Hüter der grünen Tiefe, Aus: „Das lange Gedächtnis“, Kapitel „Exodus“, Geschrieben zur dritten Bannung von Catshevan

Exodus Nebcatlan

Als aber Nebcanaun sich erhob, erzitterte die See und das Land. Die Nebcatlan also sahen, daß nun die Zeit ihres Gottes gekommen war. So wappneten sie sich und trugen mit Wasser, Schwert und Feuer den Grimm ihres Herrn unter die Feinde der Wahrheit.

Groß war ihre Macht in jener Zeit und niemand konnte diese brechen. Städte wie Tempel zerbrachen vor ihrem gerechten Zorn und Anaun erhielt reiche Ernte. So schwanden die Zweifler und die Wut der Nebcatlan wandelte sich in Raserei. Es ist der Hochmut, der solches Tun gebärt.

Einzig Nuazacpotl blieb reinen Herzens. So erhielt er von Nebcanaun einen Traum. Nebcanaun also sprach zu ihm, „Düstere Zeiten liegen vor Euch, meinem Volk. Die Verführung des Shmums wirkt derart, daß Furcht um Euch mein Herz betrübt. Du hast Dir die Stimme Deines Geistes bewahrt und bist reinen Herzens. Sei gewiß, es sind Kinder wie Du, die vom Schicksal geliebt werden. Vertraue also auf Dich und auf Deine Stärke, denn Dir obliegt eine Bürde, wie ich sehe. Sprech' zu jenen die da reinen Herzens sind in meinem Volk. Führe sie heraus aus Nebcazon und führe sie gen Ophis. Dein Ziel ist mir noch verborgen, aber ich sehe, dies ist Dein Weg. Laß Dich nicht Schmähen, denn mein Segen liegt auf Deinem Tun.“

So verschwamm der Traum. Als Nuazacpotl also erwachte sprach er vor den Nebcatlan und verkündete seinen Traum. Diese aber spotteten ihm, zu ernten sei nur der Sieg, nicht aber die Gefahr, denn wir folgen dem Herrn, so sprachen sie und wandten sich ab in ihrem Hochmut.

Wenige aber sahen die Reinheit seines Herzens und die Wahrheit seiner Worte und folgten ihm. So stachen denn zehn Schiffe in See zu folgen ihrem Schicksal.

Als aber Nebcanaun Kenzuun betrat, verdunkelte sich die Sonne über Nebcazon. Die Vögel der See verstummten und die Winde legten sich. Spiegelglatt erschien die See und die Gesänge der Nebcatlin schwanden aus dem Meer. Furcht lag über See und Land, denn die Zukunft war bereits geschrieben. Angst griff nach den Nebcatlan, verdunkelte ihre Herzen und lähmte ihr Tun.

Nuazacpotl aber hielt die Seinen und nährte sie von seiner Kraft. „Nehmt die Ruder,“ so sprach er zu ihnen, „denn das Unheil hat begonnen. Laßt Eure Arme nicht erlahmen, denn ihr werdet nicht vergehen. Fort von Nebcazon und seinem Fluch, fort nur fort.“

Kraftvoll schlugen so die Ruder, trugen sie doch ihre Hoffnung. Da begann der Kampf der Götter an dem fernen Spiegelsee. Qualvoll schrie es durch die See, denn einzig Xnum beherrschte nun.

Wellen schlugen und die See verlor ihren Geist und nur Ungeist war fortan. Doch die See folgte immer noch ihrer Natur, welche Nebcanaun ihr gab. So verzagten die

einsamen nicht, auch da sie spürten wie in der Ferne gen Nebcazon das grausige geschah. Haß erfüllte ihre Herzen, so schworen sie, nimmer mehr sollte dieser Tag vergessen sein, solange Nebcatlan bestehen. Sie kannten nun das wahre Gesicht des Blenders Shmum, Schande über ihn, denn er hatte mit Xnum und Seetl gelegen.

Die Wellen brachen sich und quollen hoch, voll des Schmerzes, ob ihres doppelten Verlustes. Zwei volle Schiffe stachen tief und glitten gen Xnum. Doch die restlichen acht Schiffe fanden ihren Weg in die Ferne und begannen ihre Nuazacpotlai. Dies ward die erste Bannung. Seid daher immer bereit, weichet, aber bleibt stehen. Denn ihr seid Nebcatlan und Euer ist das Schicksal.

Übersetzt und verbürgt für die inhaltliche Übereinstimmung von Hllil Mahat la Ulmalica (Artabras Gontabrion) Schreiber in Nebcazon ar'Pharon, Hüter der grünen Tiefe, Aus: „Das lange Gedächtnis“, Kapitel „Exodus“, geschrieben zur dritten Bannung von Catshevan

Die große Prophezeiung

Als aber Nebcanaun sich erhob, erzitterte die See und das Land. Die Nebcatlan also sahen, daß nun die Zeit ihres Gottes gekommen war. So wappneten sie sich und trugen mit Wasser, Schwert und Feuer den Grimm ihres Herrn unter die Feinde der Wahrheit.

Groß war ihre Macht in jener Zeit und niemand konnte diese brechen. Städte wie Tempel zerbrachen vor ihrem gerechten Zorn und Anaun erhielt reiche Ernte. So schwanden die Zweifler und die Wut der Nebcatlan wandelte sich in Raserei. Es ist der Hochmut, der solches Tun gebärt.

In der Nacht vor dem Exodus versammelten sich die Hohen des Tempels zu halten eine Zeremonie und zu schauen die Zukunft.

Sholipitl, Oberster der Priesterschaft Nebcanauns stand auf der Spitze der großen Pyramide und gab, Nebcanaun zum Opfer ein Herz. Hoch hob er es über seinem Kopf und warf es gen Meer: „Nebcanaun erhöre uns, künde uns die Geschehen, die kommen werden!“ Das Blut lief noch entlang seines Armes, dann erzitterte er. Sholipitl warf seinen Kopf in den Nacken und ein Schrei, nicht wie der eines Menschen drang aus seiner Kehle. Dann schüttelte er seinen Kopf, die, die ihm nahe waren sahen, wie seine Augen rollten, und seine Zunge weit aus dem Munde ragte. Nicht mehr bei Sinnen sprang er auf den Opferaltar. „Hier!“, so schrie er: „Hier werden wir enden! Wir alle, denn seht ihr nicht das Unheil, seht ihr nicht die Wolken, seht ihr nicht dort drüben die Schiffe die fliehen? Wir haben Unheil beschworen! Wir werden untergehen, doch wird unser Keim bestehen, und den Lauf der Zeit bestehen!“ Sholipitl fiel Kopfüber, schon wollten die Wachen ihm zu Hilfe eilen, noch versuchte das Volk das gesagte zu begreifen. Sie? Sie würden nicht untergehen, sie waren die Herren der Welt, mit ihnen war Nebcanaun, der Herr! Schon sprang Sholipitl erneut auf die Füße, der Wahn hatte nun endgültig sein Gesicht gezeichnet: „Doch nur wenigen wird Ruhe vergönnt sein! Die große Mactan, in ihren goldenen Gewändern, sie wird für ihren Hochmut büßen, sie wird

wiedergeboren werden, immer und immer wieder, bis sie letztlich Läuterung erfahre. Von Schmerzen wird ihr Leben bis dorthin getragen werden, sie soll ihr Spiegelbild erkennen müssen immer und immer wieder, bis sie es selbst ertragen möge! Seht mich, ich bin verrückt, so glaubt ihr? Nein, ich bin wach, aber der Wahn wird mich zerfressen. Ich werde immer gedrängt sein, von dem was zu tun ist, und so wie ich bisher zugeschaut habe, werde ich immer und immer wieder meinen Verstand zerfließen sehen, aber ich werde weitergedrängt werden, immer und immer wieder, bis zum Ende der dunklen Zeit, oder der Zeit der Tränen. Den wir werden heimatlose werden, wir werden der Willkür unserer Feinde ausgesetzt sein, aber wir werden bestehen, und jeder Schlag wird uns härten, denn am Ende des Tunnels scheint ein Licht. In der Ferne kündigt der Delphinstern! Schaut nach oben, er wird heute vergehen!“ Mit diesen Worten wies er gen Sternenhimmel, und das Volk sah hinauf, und dort prangte er, der Delphinstern Hüter und Künder der Nebcatlan, doch da, sein Anblick blaßte, und schließlich schwand es gänzlich. Das Volk war stumm vor entsetzen, manche weinten, andere fielen in Wahn, und rissen sich die Haare. Doch noch hatte Sholipitl nicht geendet. „Ja! Fürchtet euch, denn euer Ende ist nah, dort segelt eure Zukunft!“ und er weiß gen Horizont, wo schwach einige Segel zu kennen waren. „Doch Eure Seelen werden keinen Frieden finden, keiner wird mehr Frieden finden, bis einer im Zeichen des Delphinstern aufstehen wird, und Euch wieder aus der dunklen Zeit geleite! Er wird mich wie die große Moctan finden, und mit uns wird er Nebcanaun die Wellen wiedergeben. Doch fürchtet euch, denn bis dorthin ist kein Platz für Eure Seelen in den Hallen Anauns, keinen Fürsprecher habt ihr mehr, ihr müßt herumirren, oder wieder ein Leben voller Leiden antreten! Es ist Zeit!“, mit diesen Worten brach Sholipitl Tod zusammen, und als sein Leichnam den Boden berührte erzitterte Myra und die Meere erhoben sich aus ihren Becken!

Übersetzt und verbürgt für die inhaltliche Übereinstimmung von Hlill Mahat la Ulmalica (Artabras Gontabrion), Schreiber in Nebcazon ar'Pharon, Hüter der grünen Tiefe, Aus: „Das lange Gedächtnis“, Kapitel „Exodus“, Geschrieben zur dritten Bannung von Catshevan

Der Kreis beginnt

Ylyana schreckte aus dem Schlaf aus. Ein kalter Schauer lief ihr über den Rücken, und ihr war kalt und heiß zugleich. In ihrem Traum – die Hitze ... schmorendes Fleisch ... der Schrei ... die Wut ... die Verzweiflung ... und die Hitze, die unsägliche Hitze. Es war alles so real gewesen – zu real. Und sie war sich sicher, daß etwas Furchtbares passiert war. Nur was ? Es war wichtig gewesen, überlebenswichtig, dessen wurde sie sich von Sekunde zu Sekunde sicherer, denn die düstere Schwärze der Vorahnung ergriff immer mehr von ihr Besitz. Wenn sie sich nur erinnern könnte ... Mit ihrem Geist faßte sie tiefer in ihre Erinnerung ...

"*Ist etwas passiert, Herrin ?*" Ylyanas Konzentration brach schlagartig zusammen, als die junge Novizin ihren Arm berührte. Sie konnte nur mit Mühe einen Fluch zurückhalten. Daß diese jungen Dilettantinnen sich nie merken konnten, daß man eine Priesterin in Trance nie berühren durfte, und schon gar nicht die Stimme der See ! Nun war es zu spät – die Erinnerung an den Traum war verloren, und sie mußte warten, bis andere Zeichen ihr die Lösung des Rätsels ermöglichten.

Wie jeden Sonnenaufgang schaukelten die Prozessionsboote langsam durch die Kanäle, und die Priesterinnen und Priester standen in weiten Gewändern, die sich im Wind so sanft kräuselten wie die Wellen der See und die in den tausend Farben des Meeres gefärbt waren, so aufrecht wie es nur die können, die auf dem Meer geboren worden waren. Die Delphine umtanzten freudig die Boote, und wie jeden Morgen stand im ersten Boot die Stimme der See, unnahbar, stolz und so schön, wie nur sie es sein konnte. Freude und Jubel lag in ihren Augen, als sich der Himmel und die Wolken, denen sie ihr Gesicht entgegenstreckte, in ihnen widerspiegelten. Während die Schiffe langsam die Stadt verließen und auf das offene Meer zuschwammen, stimmte sie wie jeden Morgen mit ihrer Stimme, die nicht greifbar war, weil sie zugleich weich und rauh war, weil sich in ihr die Tausend Stimmen des Meeres wiederzufinden schienen, das uralte Lied des Meeres an. Und wie jeden Morgen fielen die Priester, einer nach dem anderen, in den Gesang ein, bis er so gewaltig war, daß kein Zuhörer mehr an der Schönheit des neuen Tag und der Großartigkeit des Herrn der Wellen zweifeln konnte.

Und wie jeden Morgen machte sich die Prozession nach ihren Morgengesängen auf den Rückweg. Doch die Stimme der See runzelte die Stirn, denn sie sah Zeichen des Sturms in den Wolken am Himmel ...

Noch mehr runzelte Ylyana die Stirn, als sie bei ihrer Rückkehr am Landesteg den Fürsten mit den Fremden sah, die am Vorabend im Hafen angelegt hatten und von denen man sagte, sie seien mehr als einfache Händler. "*Wer wagt es, die Morgengebete zu stören ?*" fragte sie mit kaum verhohlenen Zorn in der Stimme – noch nie hatte es ein Bürger von Mannaris gewagt, die Rituale der Priester zu stören!

Einer der Fremden lachte höhnisch: "*Morgengebete für welchen Gott?*" Ylyana wurde in ihrem Zorn um zwei Fuß größer: "*Wie könnt Ihr es wagen? Mann'An'Auns Zorn wird Euch treffen, und Eure Schiffe werden im Sturm versinken!*"

Erneut war die Häme im Gesicht des Fremden nicht zu übersehen: "*Was nützt Euch der Zorn eines machtlosen Gottes?*" Und bevor Ylyana ihm eine wütende Entgegnung entgegenschleudern konnte, machte er eine abwehrende Geste und meinte etwas höflicher: "*Laßt mich uns Euch zuerst vorstellen. Ich bin Pandayrion, Hohepriester Chnums, und dies sind meine Gefährten Artays und Mandramis. Auch sie sind Priester des Chnums. Der Grund, der uns hierher nach Mannaris führte, ist, daß wir vernahmen, daß Euer Volk hier noch scheinbar nichts von den Ereignissen weiß, die auf einem anderen Kontinent Myras stattfanden und die doch die ganze Welt erschütterten ...*"

"Denn wisset", und mit diesen Worten erhob er sich und sprach mit einer Macht, daß es weithin zu hören war, "Mann'An'Aun, dem Herrn der Wellen, wurde endlich seine gerechte Strafe für seine Überheblichkeit, seinen Betrug an Chnum und seine Auflehnung gegen die anderen Göttern erteilt. Aus ihrem Kreis wurde er verstoßen und in die Verbannung geschickt, auf daß er nie wieder Schaden über die Götter bringen kann. Von jenem Tag an ist ein anderer Herr über die Wellen, denn die Macht Mann'An'Auns ist gebrochen!"

Die Umstehenden Menschen und selbst die Priester Mann'An'Auns erschauerten, denn sie spürten die Wahrheit in Pandayrions Worten.

Einzig die Stimme der See stand kühl und reglos da, als hätten sie diese Worte nicht im geringsten berührt. *"Und ?"* fragte sie, *"was wollt Ihr hier ?"*

Erneut hob Pandayrion die Stimme: *"Wir sind gekommen, um den Namen Mann'An'Auns aus den Annalen zu tilgen, ihm seine Tempel zu nehmen und dem Erben der Wellen zu geben ..."* Er hielt inne, als er den Zorn in den Augen der Stimme sah, denn er erkannte, daß ihre Macht ungebrochen war.

"Niemals!" Ihre Stimme war wie das Brausen des Meeres. *"Da, wo Ihr herkommt, mag es einen Zwist zwischen Euren Göttern gegeben haben, doch in Mannaris leben die Menschen mit den Göttern in Frieden, und noch nie hat es ein Mensch gewagt, einem Prinzip Ænes seine Berechtigung abzusprechen oder es über ein anderes zu stellen."* Sie lachte, als sie meinte: *"Wenn Ihr den Tempel Mann'An'Auns umweihen wollt, so versucht es doch!"* Und mit diesen Worten verließ sie den Steg.

Nichts konnte den Mob aufhalten, weder Tür noch Mensch – mit blinder Wut stürmte er durch die Stadt, riß die Tore der Tempelhalle nieder und schwemmte in das Allerheiligste. Überall in der Stadt brannte es bereits. *"Da ist sie, die Hexe!"* erschollen die Rufe, und der Mob forderte:

"Verbrennt sie, verbrennt sie!"

Auf der höchsten Stufe des Tempels, direkt vor dem Altar, stand die, die gemeint war: Ylyana, die Stimme der See. Ruhig und stolz war ihre Haltung, und noch nie war sie so schön gewesen wie in diesem Augenblick. Ungewöhnlich groß war sie für eine Orherar, ein Kind des Lichts, und ihr Körper wirkte trotz ihres Alters – manche sagten, sie zähle schon über fünf Menschenalter – so biegsam wie ein junger Grashalm, der immer wieder vom Wind gebeugt wird und sich doch immer wieder aufrichtet, um ihm trotzig ins Gesicht zu lachen. Ihre Füße berührten den kalten Boden des Tempels mit der Leichtigkeit eines Blattes, das im Sturm tanzt. Das Feuer warf einen rötlichen, fast unwirklichen Schimmer auf ihre silbrige Haut und überzog ihre Haare, die so hell und weich waren wie die Gischt und der Schaum auf den Wellen des Meeres, mit derselben Farbe. Sie kräuselten sich in der Luft, als ob sie tanzten. Ausdruckslos war ihre Gesicht, und keine Emotion regte sich in ihren tiefen Augen, die die Unendlichkeit gesehen zu haben schienen. Hinter ihr drängten sich die letzten Priester – die einzigen, die noch nicht tot oder geflohen waren.

"So seid Ihr gekommen, meine Kinder", flüsterte sie, und der Wind trug ihre Stimme bis in den letzten Winkel der Halle. "Gekommen, um für einen fremden Gott, der nicht der Eure ist, Euren Glauben und das Meer zu verraten. Wohin wollt Ihr gehen, wenn Ihr Mannaris niedergebrannt habt? Wer soll Euch vor den Gefahren der See beschützen? Und welchen der Götter werdet Ihr als nächstes verraten?" Sie lachte, denn in ihren Worten lag Wahrheit, und die Wahrheit ernüchterte die Menschen so plötzlich wie das eiskalte Wasser der machairischen Meere. Sie senkten ihre Arme, und die Wut wich der Ratlosigkeit.

Pandayrions erneuter Ruf: "*Verbrennt die Hexe!*" fand keinen Widerhall, und er schreckte zurück, erkannte er doch, daß Ylyanas Macht ungebrochen war wie ihr Glaube unerschüttert. Erneut hallte Ylyanas Lachen durch den Tempel: "*Ja, Pandayrion, allein die Macht Eures Gottes interessiert Euch, doch die Menschen hier haben nicht vergessen, daß man Æne nur als Ganzes verehren kann. Erde und Wasser gehören zusammen wie Tag und Nacht. Wohl könnt Ihr das Wasser von der Erde zu bannen versuchen, doch gelingen wird es Euch nie, denn ohne Wasser kann es kein Leben geben. Und selbst, wenn Ihr glaubt, das Wasser besiegt zu haben – es wird wiederkehren. Das Meer ist ewig. Es existierte Äonen, bevor des lebende Wesen gab, und Äonen danach wird es existieren. Und so höret, Pandayrion, Priester Chnums!*" – ihre Stimme war wie ein Orkan, der über den Ozean peitscht – "*Wohl könnt Ihr mich töten, doch die Stimme der See ist wie das Meer. Und so schwöre ich, daß ich nicht eher ruhen werde, bevor Mann'An'Aun, der Herr der Wellen, wieder frei ist, um seinen rechtmäßigen Platz unter den Göttern einzunehmen. Und höret, Ihr Götter: Hiermit lege ich Ænes Fluch über all jene, die Mann'An'Aun verleumden – möge ewige Verdammnis ihre Seelen heimsuchen!*"

Pandayrions gellender Wutschrei durchschnitt den Raum, als er seine Fackel auf die Stimme der See warf, die sich nicht rührte. Totenstill war es im Tempel, als die lodernde Fackel die Stimme der See traf. Der ganze Tempel stand bereits in Flammen. Stolz und reglos wie sie die Sonne begrüßt hatte, stimmte sie ein letztes Mal das Lied des Meeres an, als nicht nur über ihr sondern auch über Pandayrion, dem Tempelschänder, die brennenden Mauern des Tempels zusammenbrachen.

(Mannaris, ca. 4000 v.P.)

Alley-nos par Den-al-gê

Eînar, die Stimme der See im 351. Jahr der Großen Reise, erschien wie immer im Morgenrauen an Bord des ersten Schiffes der Flotte. „*Wie sieht es aus?*“ fragte sie Kâreyon, den Zweiten der See, der immer Wache über die Flotte hielt, wenn sie schlief. Mehr konnte er nicht tun. Zwar war auch er einer der Auserwählten Mann'An'Auns, ein Priester des Wassers und des Windes, aber wie alle Priester Mann'An'Auns hatte er nur Macht über den Wind. Nur sie, die Stimme, hatte Macht über das Meer selbst, denn ihr alleine folgten die Delphine, nur sie allein konnte die Stimme des Meeres und des Windes hören, und nur sie spürte den Weg, den ihnen die See wies, denn sie allein hörte den Ruf des Gottes in ihrem Herzen. Und so konnte nur sie allein der Flotte den sicheren Weg durch die tiefen Gewässer weisen. Man sagte, es gab eine Zeit, in der es anders gewesen sei, in der alle Priester Mann'An'Auns dem Gott so nahe gewesen seien, damals, vor dem Fall von Mannaris, aber das war Äonen her, und nur sie war übrig – die Stimme der See, die ewig Wiedergeborene, unzerstörbar wie das Meer selbst.

„*Es ist alles ruhig, ehrwürdige Ylyana.*“ Wie immer redete Kâreyon sie ehrerbietig mit dem Ehrentitel an, den jede Stimme der See seit dem Tag trug, an dem Mannaris fiel und an dem die damalige Stimme der See in den Flammen des brennenden Tempels Mann'An'Auns verging. Auch Thârñ Farelsis, der Führer der Orherar, begrüßte sie ehrerbietig, bevor er die Priester der anderen Gottheiten begrüßte. Zwar gebührte keinem Prinzip Aenes weniger Ehre als einem anderen – wie könnte man leben ohne Or'Ayn, das Licht, ohne Gener'Ayn, das Land, ohne Thal'Ys, die Magie, oder ohne Poll'Athan, die Klugheit ? –, aber hier, auf dem Meer, dessen Wirren und Stürmen sie seit Jahrhunderten ausgeliefert waren, war Mann'An'Aun das wichtigste der Prinzipien für ihr Überleben, und dem erwiesen alle ihren Tribut.

Während sie dem Kapitän ihre Anweisungen für die Weiterfahrt gab, war sie tief in Gedanken versunken. Sie stellte sich die verzweifelten Fragen, die sie sich jeden Morgen stellte. Wie lange schon ? Wie lange war es her, daß sie von Analgar, der alten Heimat, vertrieben worden waren ? Verjagt wegen ihres Glaubens und ihrer Weigerung, ein Prinzip Aenes über ein anderes zu stellen. Die Orherar hatten schon immer den Einklang der Götter verehrt und früh gelernt, daß Stärke aus der Balance der Prinzipien Aenes entsteht. Keines darf vergessen oder verleugnet werden, sonst gerät die Welt aus den Fugen und das ewige Nichts stürzt über Myra herein. Doch wie oft schon waren ketzerische Prediger aus fremden Völkern aufgetaucht, die den Krieg unter den Göttern predigten und ein Prinzip Aenes über alle anderen erheben wollten ? Wie oft schon hatten sich die Orherar gegen diese Blasphemie gewehrt und die Fremden verlacht und verjagt ? Und wie oft waren die Fremden, die angeblich so friedlich waren, mit Armeen und mächtigen Magiern wiedergekommen und hatten den Himmel über den Heimstätten der Orherar einstürzen lassen ? Dreieinhalb Jahrhunderte waren vergangen, seitdem Analgar brannte, dreieinhalb Jahrhunderte der Flucht, der rastlosen Suche nach einer neuen Heimat. Und wie viele, unzählige Male zuvor hatten sie fliehen müssen, um ein neues Zuhause zu finden ? Und wie

lange noch ? Wie lange würde es noch dauern, bis sie endlich in dem versprochenen Land ankommen würden?

In ihrem Grübeln hatte Einar nicht so rege wie sonst den Horizont verfolgt, und so bemerkte sie erst jetzt seine Veränderung.

Sie blinzelte. Konnte es sein, daß... Nein – sie zweifelte noch und wagte auch nichts zu sagen. Doch je näher sie kamen, desto gewisser wurde sie, daß sie sich doch nicht geirrt hatte. Um sie herum auf dem ersten Schiff und nach und nach auf den anderen Schiffen wurde es immer stiller, und schließlich, als bereits die Sonne unterging, schaukelten die Schiffe im ruhigen Wellengang an einer Küste, an der sich Wasser und Erde zärtlich zu umarmen schienen. Sanft erhob sich aus dem Meer eine sattgrüne Ebene aus fruchtbarem Boden, und in ihrem Begreifen wagten es Orherar kaum zu atmen.

Bis schließlich Einar hauchte: „*Alley-nos. Alley-nos par Den-al-gê.*“ – Wir sind angekommen. Wir sind angekommen in der neuen Heimat. Und obwohl sie nur flüsterte, trug doch der Wind die Worte der Stimme der See bis in den letzten Winkel des letzten Bootes.

(*Denalgê, ca. 1600 v.P.*)

Wendepunkt der Zeiten

Elyandra, die *Stimme der See* in den Jahren kurz vor der Großen Schlacht, saß gedankenverloren auf den *Stufen des Mannannan*, jenen Stufen aus weißem Marmor in Allennos, die direkt ins Meer führten. Die letzten Strahlen der untergehenden Sonne tauchten ihre silbrige Haut und ihr helles Haar in ein fast unwirklich wirkendes rötliches Licht. Verspielt tanzten ihre Haare mit dem Abendwind. Doch die Sorgenfalte auf ihrer Stirn störte das friedliche Bild und erinnerte daran, wie bitter und gefährlich diese Zeiten waren, in denen der Sturm des Chaos und die Brandung der Finsternis drohten, die starken Mauern der Ordnung und des Lichts zu zerstören, die Denalgê im Lauf der Jahrtausende errichtet hatte. Wahrlich mächtig waren diese Mauern, doch allmählich begannen sie unter der Beharrlichkeit des Feindes zu bröckeln.

"*Wie lange noch?*" fragte Haryan zaghaft. Die Novizin war so jung, daß sie kaum der Kindheit entwachsen war. Aus ihr unbegreiflichen Gründen hatte Elyandra angeordnet, daß sie stets in ihrer Nähe zu sein habe. Anfänglich war sie sehr scheu gewesen, doch nach und nach lernte sie, daß *die Stimme der See* Fragen nicht übelnahm. Und so wagte das Mädchen nun, all ihre Ängste an die Frau zu richten, die alles zu wissen schien. "*Wie lange werden wir dem Sturm noch trotzen können, ehrwürdige Ylyana?*" fragte Haryan. Als Elyandra antwortete, huschte ein Lächeln über ihr Gesicht, das so geheimnisvoll war wie die verborgenen Schätze der Inseln, die schon vor Jahrtausenden in den Tiefen des Meeres versunken sind. Gleichzeitig barg ihre Stimme die tiefe Traurigkeit derer, die genau wissen, was einst von den Strudeln des Vergessens verschlungen wurde und was die Stürme der Zeit noch mit sich reißen werden: "*Nicht mehr lange, mein Kind, nicht mehr lange. Dann wird*

Denalgês Kraft aufgebraucht sein." Als sie Haryans entsetztes Gesicht sah, antwortete *die Stimme der See* mit einem Lachen, das dem entfernten Rauschen des Meeres glich: *"Keine Angst, mein Kind. Denalgês Kraft wird sich dem Ende neigen, und die Große Schlacht wird unausweichlich kommen. Doch in dieser Zeit der Dunkelheit werden wir aus Reserven schöpfen, die wir längst vergessen hatten. Du weißt, mein Kind, mir ist die Gabe der Vorsehung gegeben"*, und während sie sprach, verlor sich Elyandras Stimme für einen Moment in den Weiten des Ozeans. Dann kehrte sie zurück, und ihre Worte waren so machtvoll wie sie ruhig gesprochen wurden: *"Tek-Reth wird wiederkehren."* - *"Der Bote des Wandels?"* fragte Haryan atemlos. Zahlreiche Legenden rankten um den geheimnisvollen Tek-Reth, den *Boten des Wandels*, den man auch den *Bruder des Sturms* nannte. Das letzte Mal war Tek-Reth in Analgar aufgetaucht, vor fast zwei Tausend Jahren, doch es war prophezeit worden, daß auch er immer wiederkehren würde, so wie Ylyana immer wiederkehrte, bis beide ihr Schicksal erfüllt hatten. Die Legenden sagten, daß Tek-Reth aus Ylyana geboren wird, wie er auch nach seinem Tod wieder in ihr aufgehen wird. Stets aufs Neue. So wie die Sonne jeden Tag morgens am Horizont aufgeht und abends in ihm untergeht.

"Ja", hauchte der Wind, der Elyandras Stimme war, *"Tek-Reth wird wiederkehren."* - *"Und?"* fragte Haryan, *"was wird er tun?"* - *"Ich weiß es nicht"*, antwortete die *Stimme der See*, *"die Große Schlacht ist ein Wendepunkt der Zeiten. Nicht einmal die Götter wissen, wie sie enden wird. Alle Wege sind offen. Es ist unser Handeln, das die Zukunft bestimmen wird. Und in Tek-Reths Händen liegt das Schicksal Vieler. Sein Schicksal ist, daß er sich entscheiden muß. Frei und ungebunden. Denn sein Wille ist wahrhaft frei. So frei, wie es nur der Sturm sein kann. Und seine Entscheidung wird einen Umbruch der Zeiten mit sich bringen. Diese Freiheit ist es, die in immer wieder in den Wahnsinn zu treiben droht."* Die Furcht schnürte Haryan die Kehle zu, doch sie wagte eine letzte Frage: *"Warum erzählt Ihr mir das, ehrwürdige Ylyana?"* - *"Weil"*, sprach die *Stimme der See*, und der Wind umstreichelte sanft Haryans Wangen, als wolle er sie darüber trösten, was sie gleich erfahren würde, *"weil ich zwar nicht sehen kann, wie sich Tek-Reth entscheiden wird - eine freie Entscheidung kann nicht vorhergesehen werden. Aber es gibt nur eine begrenzte Zahl von möglichen Wegen, die Tek-Reth einschlagen kann. Ich kann sehen, was jeweils geschehen wird, wenn er einen dieser Wege einschlägt. Tek-Reth hat die Wahl: Er kann Meer befreien und ihm wieder zu der Einheit mit und Stellung unter den anderen Prinzipien Ænes verhelfen, in der es einst war. Oder er kann versuchen, Denalgê zu retten. Doch tut er dies, wird Allennos im Meer versinken, Tek-Reth wird untergehen, und der ewige Kreis beginnt von vorn."* - *"Aber warum? Warum erzählt Ihr mir das, ehrwürdige Ylyana?"* - *"Weil"*, sprach die *Stimme der See*, und das Gewitter der Wahrheit entlud sich über Haryan, *"weil ich an seiner Seite stehen werde. Und wenn er untergeht, werde auch ich untergehen. Doch ich werde wiederkehren, wie ich immer wiedergekehrt bin. Aber wenn sich Tek-Reth für Denalgê entscheidet, werden wieder die Fanatiker kommen, die das Mannannan leugnen. Erneut wird man uns verfolgen. Abermals wird die Erinnerung unterdrückt werden, wie sie schon so oft unterdrückt wurde. Aber ich **muß** mich erinnern, damit*

ich meine Bestimmung erfüllen kann. Und deshalb müssen unser Glaube und unsere Erinnerung gerettet werden. Und du, Haryan, wirst die Erinnerung weitertragen, denn die Tochter deiner Tochter wird dem Kind leben schenken, das meine Seele tragen wird, sollte Allenos im Meer versinken." Die Schwärze der Nacht, die mittlerweile eingefallen war, verschwamm mit der Schwärze der Ohnmacht, die Haryan ergriff, denn sie wußte, daß Elyandra Wahrheit sprach.

(Alленnos (Denalgê), ca. 15 v. P.)

Vergessen

Der Sturm tobte und beugte das Schiff, so daß es fast umzukippen drohte. Haushoch türmten sich die Wellen auf und drohten, das Schiff zu verschlingen. Immer wieder krochen die Tentakel des Schlingers die Schiffswand empor und versuchten, das Schiff in die Tiefe zu ziehen. Die See zürnte, und keiner der Reisenden wußte, warum. Mit all seiner Macht mußte Intaladras sich der Wut des Meeres entgegenstemmen. Und während der mächtige Magier verweifelt diesen Kampf um das Leben aller Auswanderer an Bord führte, verhallten die Schmerzensschreie einer Frau, die einsam um ein einziges Leben kämpfte, ungehört im Sturm.

Der Sturm war verebbt, und es war ihm nicht gelungen, auch nur ein einziges Wesen mitzureißen. Doch dafür hatte ein anderes Wesen seinen Tribut gefordert. *"Sie ist tot"*, hauchte Mhîalla Ephysionis. Nachdem der Sturm abgeklungen war, war sie in die Ecke gekrochen, in der die fremde Frau gelegen hatte, mit der sich Mhîalla gerade angefreundet hatte. Niemand wußte, wer die Frau war und woher sie kam. Wie so viele Denalgesen, hatte sie einfach um einen Platz auf dem Auswandererschiff gebeten. Und weil sie jung war und ein Kind unter ihrem Herzen trug, hatte man ihr diesen Platz gewährt. Ihre Wehen mußten mitten im Sturm eingesetzt haben. Niemand hatte ihre Schreie gehört, und nun war sie tot. Doch nun ertönte ein anderer Schrei. Ein Schrei, der hungrig Leben forderte. *"Schaut nur"*, sagte Mhîalla. Sanft hob sie das kleine Mädchen hoch. Mhîalla blickte in Augen, die so tief waren wie ein See, in dem sich der Himmel und die Wolken widerspiegeln. Aus den Tiefen der See schallten gleichzeitig die verzweifelten Rufe eines neuen Funken Lebens und von tausend vergessenen Jahren. Und Mhîalla konnte sie nicht anders. Sie schloß das kleine Wesen in ihre Arme und nannte es fortan *'Tochter'*. Das Kind, das keine Erinnerung besaß, hatte eine neue Heimat gefunden.

(Auf der Überfahrt von Denalgê nach Erendyra, 51 n. P.)

Hörsehen

Das wundersame Hörsehen durchströmt Deinen Verstand und reißt die Stimme des Geistes fort.

Kurze Gefühle, Gedanken, Bilder kreisen durch Deinen Kopf, lassen Deinen Bauch drücken, den Schlag Deines Herzens schneller und wieder langsamer werden. Nichts kannst Du halten, alles eilt nur vorbei. Doch all dies dringt in das tiefe Gedächtnis, nimmt Formen an und führt Formen fort.

Ein Tag scheint so ins Unendliche zu wachsen. Dennoch wird nichts langweilig, da sich alles ständig erneuert. Eine nie gekannte Freiheit durchströmt Dich. Kannst Du Dir vorstellen, was es ist auf den Wellen zu reiten? Nein, daß kannst Du nicht, Du erahnst es nichtmals. Weißt Du was es heißt zu Höhrsehen? Welche Farbe Töne haben, wie sie schimmern und gleißen? Es braucht unendliche Tage um zu Wochen und zu Monaten zu werden, damit Du nur halbwegs begreifst. Atmen wird zum Genuß, Luft wird zu einem der unwichtigsten und doch begehrenswertesten Dingen die es gibt. Berührungen sind wie ein Wärmebad.....

Doch in Dir macht sich noch ein neues Verlangen breit, das Verlangen nach der Stimme des Geistes, so hat jedes Ding zwei Seiten.

Sei dankbar bei allem, wo Du beide Seiten kennenlernst.

Und merke, die Welt ist RUND.....

Maltachan Quentha, Im Jahre 412 n.P. zu Nebcaphal

Ich will nicht !

Fülle

Die Mittagshitze liegt feucht und schwer über dem großen Dschungel. Nur wenig regt sich, hier ein Flugstachel, der nach den zahllosen Insekten schnappt, dort ein grünliches Reptil, daß sich träge auf einem Baumstumpf räkelt. Still und leblos stehen auch die Rundhütten der kleinen Ansiedlung.

Plötzlich wird der Vorhang vor dem Eingangsloch einer der größten Hütten zurückgeworfen und, Maul voran, fliegt ein junger Kröterich heraus.

„*Scher' Dich fort, Du Tagedieb! Bau Dir eine eigene Hütte!*“

Die Krötin, die diese zornigen Sätze ausstößt, steht groß und breit im Eingang.

„*Verzieh' Dich, Du Säuger!*“

Mit einem letzten wütenden Quaken dreht sie sich um und läßt den Vorhang hinter sich zufallen. Zurück bleibt ein junger Kröterich, zusammengerollt wie ein Ball.

...

„*Ist sie weg?*“

Langsam entfernt der pummelige Krötenjüngling seine Arme von der seinen Kopf schützenden Position und blickt auf zu der jungen Krötin, welche die Szene von der Schwelle ihres eigenen Rundhauses beobachtet.

„Keine Angst, Rzzddrddln, Deine Mutter ist wieder zurück in ihrer Hütte gegangen.“

Halb spöttisch, halb mißbilligend blickt die Krötin auf den Sprecher herab.

„Und recht hat sie, Dich aus der Hütte zu werfen, ein Kröterich in Deinem Alter, der immer noch am Mamas Rockzipfel hängt.“

Langsam richtet Rzzddrddln sich auf, klopft den Staub von seinem Lendenschurz. Er weiß, daß es sinnlos ist, zu erklären, daß er nur im Dunkel der Hütte dem drängenden Ruf widerstehen kann, der ihn fortreißen will von allem, das er kennt, hinein in ein Element, das ihm so fremd ist, wie es tödlich für ihn ist. Niemand versteht, warum er von endlosem Wüstensand träumt und von flirrender Hitze, vom salzigen Wasser, das die Haut zerreißt.

Traurig blickt er nieder, wobei sein Bauchnabel vorwurfsvoll zurückblickt.

„Du solltest endlich einmal was Vernünftiges mit Dir anfangen, Rzzddrddln, andere Kröten in Deinem Alter haben nicht nur schon eine eigene Hütte, sondern sogar eine Ausbildung in irgend einer nützlichen Fertigkeit. Alles, was Du tust, ist essen und schlafen.“

Was soll er dazu sagen ? Alle seine Energie ging dabei verloren, sein Selbst vor dem überirdischen Drängen zu schützen, daß ihn seit seiner frühesten Kindheit in den Fängen hält. Die Hütte der Mutter bot, wenn auch nur unzureichend, Schutz davor. Nun ist dieser Schild dahin, und er spürt bereits, wie der unwiderstehliche Zwang ihn zur Küste treibt, zum Meer, und zu dem, was dahinter liegt.

(Rdngr, 417 n. P.)

Zusammenbruch

„Guckt euch den Fettsack an!“

„Crbs! Das ist ja widerlich! Tzlp, Prrzk, schmeißt ihn in den Kanal und bringt ihn dann zur Wache!“

...

Ich falle in ein endloses schwarzes Loch, das sich mit rasender Geschwindigkeit um mich dreht. Seltsamer weise scheint mein Schädel dabei zwischen zwei Mühlsteinen zu stecken, die sich unbarmherzig gegen einander reiben, und mir langsam aber unausweichlich den Saft aus der Rübe drücken. Ein Finsterdämon hat meine Zunge in einen gegrillten Baumechsenmistballen verwandelt und meine Augen mit krallenlangen Nägeln verschlossen. Die scharfen Stimmen, die wie glühende Klängen durch die Watte in meinen Ohren stoßen, sind neu. Vielleicht gehen sie weg, wenn ich sie ignoriere ?

Grobe Hände packen mich und schleifen mich über ein Geröllfeld aus Buckelquadern. Jede Erschütterung läßt die Mühlsteine hüpfen und aneinander prallen, so daß mein Kopf platt wie ein Fischeierkuchen ist, als die Hände mich mit einer letzten schwungvollen Bewegung, die mir die Reste des gestrigen Frühstücks in die Kehle treibt, loslassen und ich wieder falle. Aber nur für eine Sekunde, dann pralle ich auf und eine eisige Masse verschlingt mich. Eine brackige Brühe dringt in

meinen Mund und meine Nase, und mein verzweifertes Luftschnappen füllt meine Lunge mit Wasser. Das ist das Ende, blitzt es durch meinen vom fermentierten Fischöl benebelten Schädel, als mich eine harte Hand im Nacken faßt und wieder an die Oberfläche zieht.

„*Igitt! Er stinkt immer noch!*“

Wieder schlagen die eisigen Fluten über mir zusammen.

„*So, Saufaus, raus mit Dir, oder willst Du, daß wir Dich tragen?*“

„*Der Fettkröt wartet wohl auf eine Sänfte!*“

Harte Fäuste packen mich und bringen mich in die Vertikale – vergeblich, die Schwerkraft ist stärker, KRACK! Ein Blitz in meinem Schädel und dann gnädige Finsternis.

(Rtp-Dhrg 417 n. P.)

Leider hier...

„Und hiermit verurteile ich den Angeklagten, Rzzddrddln aus Rdngr, wegen wiederholter Trunkenheit, Widerstands gegen die Staatsgewalt und der Erregung öffentlichen Ärgernisses zu zehn Jahren Strafdienst in der Marine!“

...

Wo bin ich? Was bin ich? Schmerz zersplittert meinen Schädel! In meinem Nacken steckt eine glühende Nadel, deren dumpfes Pochen kleine Dolche der Pein in alle meine Fasern lenkt. Alles dreht sich – doch es ist nicht das vertraute Kreiseln, es ist mehr wie ein Schaukeln, ein leichtes Schwanken, fast wie... nein! NEIN! NEEEEIIN!!! ICH BIN AUF EINEM SCHIFF!! AAAARGH! IHR VERFLUCHTEN SCHWEINE!! DAS KÖNNT IHR MIT MIR NICHT MACHEN!!!

Angst, Wut, Verzweiflung, ich springe auf, kämpfe wie ein Brüllwolf, ein roter Schleier senkt sich über meine Augen, besser im Kampf sterben als HIER zu sein, wo SEIN Ruf ungebremst sich einem zackigen Dorn gleich in meine Seele bohrt, fordernd, drängend, mein schwaches Fleisch mit seinem übermenschlichen Willen zerfetzend – nicht einmal das fermentierte Fischöl, auf dem festen Land so lange Linderer meiner Pein kann sein Drängen hier von mir fernhalten.... noch Stunden später, längst in Eisen in der Bilge des zdkrrbgsrkgssklpnschen Erkundungsschiffes, schreie ich, bis meine Stimmbänder zerfasern wie mein Wille vor der göttlichen Not, bis die Erschöpfung mir die Sinne raubt.

(Rtp-Dhrg, 417 n. P.)

Spielball der Macht, Opfer des Wahns

Das Schiff schießt durch die schäumenden Wogen der Tiefsee. Zornig bäumt sie sich auf gegen den zerbrechlichen Reiter aus Holz und Leinen. Die Matrosen klammern sich zitternd an die Wanten und verfluchen den Tag, an dem sie das Schiff betraten. Doch größer als ihre Furcht vor dem Sturm ist ihre Furcht vor der wilden Gestalt, die das große Steuerrad in ihren Klauen hält. Zerbrochene Ketten klirren an ihren

Gliedern, und das Blut, welches sie bedeckt, ist nicht das ihre. Aber es sind die Augen, welche die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, denn aus ihnen schaut keine Seele, kein Verstand, sondern der nackte Wahn, entblößt jeglicher Diesseitigkeit.

Unerbittlich hält der große Kröterich den Kurs, Tag und Nacht, Woche um Woche. Nie hält er inne, um Nahrung und Trank zu sich zu nehmen, kein Augenblick der Ruhe ist ihm vergönnt. Wie ein Fels steht er am Steuer, und weder die Schiffskröten noch die Gischtspritzer, die seine Haut an vielen Stellen haben aufplatzen lassen, können ihn von dort vertreiben.

Und so folgt das unselige Schiff seinem Kurs durch die Wogen, ohne Ziel und ohne Hoffnung, getrieben von einem Schmerz, der jenseits dessen ist, was Sterbliche erfassen können, und der unweigerlich das zerstören wird, wovon er einmal Besitz ergriffen hat.

(*Ophissee, 418 n. P.*)

Der Kreis ist gebrochen ...

Hoch in den Takelagen stand sie, als das Schiff den Hafen verließ. Der Wind durchwirbelte ihre Haare, und die Sonne brannte auf ihrer Haut. Und vor ihr die weite See. Endlich! Endlich war sie hier – auf dem Meer, so, wie sie es sich seit Urzeiten gewünscht hatte. Nie hätte sie gedacht, daß die Soldaten sie mitnehmen würden. Und dann, als sie das Schiff zum ersten Mal betreten hatte – Worte, die sie noch nie zuvor gehört hatte, wie „*Backbord*“ und „*Takelagen*“ formten sich in ihrem Geist, als sie das Schiff erkundete. Sie war selbst überrascht darüber, daß sie wußte, wie alles funktionierte, was sie zu tun hatte. Ohne daß ihr jemand zeigen mußte, konnte sie Taue kneten, die Segel hissen und den Anker niederlassen. Sie wußte genau, welcher Tag der günstigste für die Abfahrt war, weil sie es im Wind roch. Nachdem sich die miktonesischen Seeleute von ihrer ersten Verblüffung erholt hatten, daß ein Allenose scheinbar etwas von Schiffen verstand anstatt beim Anblick eines solchen vor Schreck zu erbleichen, hatten sie schnell Verwendung für den neuen Aushilfsschiffjungen gefunden, auch wenn er nur ein Mädchen war. Und nun – endlich, endlich, war sie auf dem Meer! Sie konnte es noch immer kaum fassen!

Während sie so ihre Gedanken dahinströmten, fing ein dunkel glänzender Körper, der aus dem Wasser sprang, ihr Auge: Delphine! Atemlos zählte sie ihre Begleiter – es waren einundzwanzig an der Zahl. *‘Ihr seid zurückgekommen, um mich zu begleiten’*, dachte sie, und so schwang sie sich schnell den Mast hinunter, um sie zu begrüßen. Weit beugte sie sich über die Reling und streckte die Hände aus – fast verzweifelt war ihre Geste. Es hing so viel davon ab, obwohl sie nicht wußte, warum.

Und dann – sie konnte es kaum fassen – erst einer, dann zwei, dann drei Delphine hoben ihre Körper aus dem Wasser, streckten ihr ihre feuchten Nasen entgegen und rieben sie wie zur Begrüßung an ihren Händen. Die Laute, die sie von sich gaben, klangen wie Laute der Begrüßung. Und als ob die drei ihre Kameraden gerufen hätten, schwammen auch die anderen Delphine her, um sie zu begrüßen, bis sich

schließlich alle einundzwanzig Delphine an der Stelle drängelten, an der sie stand. Es war ein komisches Bild, wie sie sich aufgereggt gegenseitig wegschubsten wie kleine Kinder, und sie mußte vor Freude lachen. *‘Ihr erkennt mich!’*, jubelten ihre Gedanken, *‘Ihr wißt, wer ich bin, und ihr seid in Eurem Herzen treu geblieben über all die Jahre...’*

Plötzlich, unvermittelt verschwamm das Meer vor ihren Augen ... das Bild einer Wüste ... trockener Sand in gleißendem Sonnenlicht, bar jeden Lebens ... menschenverachtend – kein Tropfen Wasser, keine Pfütze, kein Grashalm oder Baum, soweit der Horizont reichte, und noch weiter ... und auf einmal, erinnerte sie sich an all das, was geschehen war, an den Neid und an den Verrat an Ihm – erst durch die Götter und dann durch die Menschen. Und sie wußte auch wieder, wer sie war und was sie suchte und ... wohin sie mußte. Ihr Blick wandte sich gen Phialae.

Sie drehte sich um zu den Soldaten und Seeleuten, die sich verblüfft genähert hatten, um das erstaunliche Schauspiel zu beobachten. *„Wir müssen den Kurs wechseln“*, meinte sie zum Kapitän. *„Wer bis du überhaupt, Kindchen, um uns Befehle zu erteilen?“* fuhr Salandrina D’Atroth dazwischen. Doch dann verstummte der General der 2. Allennat, als sie in die Augen des Mädchens blickte und erkannte, wer sie war.

„Verzeiht“, flüsterte sie, neigte ihren Kopf und fragte nur noch: *„Wohin?“*

„Nach Phialae.“ Jârus Brakar schnappte nur noch nach Luft, als auch er begriff. *„Aber der Segmentsrand...“*, war sein letzter Einwand. *„Das“*, meinte das Mädchen, *„laßt meine Sorge sein.“*

Und während das Mädchen, das sich Rhyalidd nannte, die Arme hob und das uralte Lied des Meeres anstimmte, senkte ein Besatzungsmitglied nach dem anderen den Kopf und ging nieder auf die Knie, als auch sie begriffen. Die Delphine tanzten auf den Wellen, und alle, die das Meer liebten oder fürchteten, hörten den freudigen Ruf: Der Kreis war gebrochen ...

(Dratowen, Marschäschan 418 n.P.)

Was mag es nur bedeuten ?

Da lagen sie nun im Hafen. Neue stolze Schiffe. Ein jedes ausgestattet mit drei Masten, die Planken schwarz geteert und straffe rote Segel, die furchtlos im Wind flattern. Stolz steht der Admiral vor seinen neuen Schiffen. Die Kapitäne der anderen Schiffe stehen neben ihm und nicken anerkennend. Sie selbst haben das nötige Wissen erst vor kurzem und durch sehr harte Arbeit erworben. Der Admiral dagegen wußte schon alles! Kein Wunder, war er doch lange an der Akademie und konnte schließlich 3 Jahre lang die phillaische Flotte Garians führen. *„Heute ist der Tag an dem wir wieder zurück sind. Der Tag an dem wir auslaufen werden.“* Mit stolz geschwellter Brust wies er seine Kapitäne an, wie der Hafen zu verlassen sei, schließlich paßten nicht alle Schiffe gleichzeitig durch die Hafeneinfahrt.

Gegen Mittag, als die Sonne am höchsten stand, war es dann soweit. Eines nach dem anderen machten sich die Schiffe auf den Weg. Außerhalb des Hafens wurden dann

endgültig die Segel gesetzt. Hoch brauste die Gischt, als das Flaggschiff schnell an Fahrt aufnahm. Die Segel sahen aus der Ferne aus, als ob sie brennen würden, so spiegelte sich die Sonne in den roten Segeln.

Bald schon war die Stadt kaum noch zu sehen und auch der Turm des Hafens verschwand langsam hinter dem Horizont. Es blieb allein das Meer. Es war ein ungewohntes Gefühl, so weit draußen zu sein, weit entfernt vom Ufer.

Nach etwa zwei Tagen rief mich der 2. Maat zum Bug. Unter der Oberfläche sah ich einige torpedoförmige Gestalten. Silbrig glänzte ihre Haut und dann schossen sie aus dem Wasser heraus, nur um bald wieder unterzutauchen. „Delphine!“ schoß es mir durch den Kopf. Mehr und mehr von ihnen sammelten sich vor dem Schiff und auch vor den anderen Schiffen spielte sich ähnliches ab. Dann kam der Befehl vom Flaggschiff, die Segel zu streichen. Langsam verlor die Flotte an Fahrt. Das Wetter war uns, Talfur sei Dank, wohlgesonnen. Die Delphine wurden ebenfalls langsamer und versammelten sich um die Schiffe. Einige der Schiffsjungen, warfen ihnen ein wenig Fisch zu. Da hörten wir auch das freundliche Schnattern der Tiere.

Am Flaggschiff wurde indessen eines der Boote zu Wasser gelassen. Der Admiral selbst stand darin. Unten angekommen, streichelte er einen der Delphine und schließlich stieg er ins Wasser und schwamm mit ihnen. Spielerisch schienen ihn die Tiere herumzuführen und gingen auf seine Bewegungen bereitwillig ein. Erst nach etwa einer Stunde ging der Admiral wieder auf sein Schiff. In der Flotte herrschte eine entspannte und ausgelassene Stimmung. Später dann wurde uns ein Botenvögel zugesandt mit dem Befehl den alten Kurs wieder aufzunehmen.

Irgendwie sind diese Ereignisse seltsam und überraschend. Niemand schien wirklich eine Erklärung für das Verhalten der Tiere zu haben und der Admiral betonte in seinen Befehlen, daß wir unseren Auftrag zu erfüllen haben. Was mag das bloß alles bedeuten ? Irgend etwas muß es zu bedeuten haben. Der Admiral kündigte an, daß die Bibliotheken daheim wohl Aufschluß geben werden, aber er wußte auch nicht was geschehen war. Er hatte nur das unbestimmte Gefühl, daß es bedeutend war.

Die Delphine jedenfalls begleiteten uns auch weiter. Sicher und unbehelligt erreichten wir dann Monde später unser erstes Ziel.

*Eintrag des ersten Offiziers in das Logbuch der Tursio I
25. Tammus 419 n.P.*

Die Segmentsgrenze

Deirphos Sendaris, der Großherzog von Garian, stand nachdenklich am Bug der Orca, einem schwarzgeteertem Segelschiff der Flotte. Der Wind strich durch seine langen rotblonden Haare, die über das schwarze Kettenhemd geweht wurden. Sein Langschwert steckte in der auf dem Rücken befestigten Scheide.

Deirphos kniff die Augen zusammen: Am Horizont schien die Luft merkwürdig zu flackern. Neben ihm stand Vendras Beringor, der Großadmiral der garianischen Flotte, und blickte in sein Fernrohr. Blaß und mit zitternden Händen reichte er das Fernrohr an den Großherzog weiter. Deirphos kommentierte mit leicht kratziger Stimme: "Da ist sie endlich ! Wir kommen der Segmentsgrenze immer näher ! Laßt die Flotte ihre Fahrt etwas drosseln. Wir werden die Grenze auf jeden Fall noch vor Einbruch der Dunkelheit erreichen." "Aye, Sir !" erwiderte Vendras.

Eilends gab der Admiral die Befehle an die Flotte weiter und die Seeleute rafften einige der Segel. "Es wird viele Tote geben, Sir !" sagte Aqar, der sich ebenfalls am Bug des Schiffes befand und die Bedrohung durch tausende von Mörderbienen fühlte. "Ich werde Euch kaum dabei helfen können, die Grenze einigermaßen unbeschadet zu durchbrechen." Der Mann in der weißen Robe war sichtlich beunruhigt und auch Deirphos war etwas blasser als gewöhnlich. Deirphos erwiderte: "Nun, wir werden sehen. Ich habe nach wie vor ein gutes Gefühl, trotz der vielen Mordinsekten. Doch Ihr, mein Freund, solltet sobald wir die Grenze erreichen, nicht mehr an Deck weilen und hütet Euch vor dem Weben von auch noch so kleinen Zaubern. Sie werden uns hier nicht viel nützen, denn Erainn hat keine Macht über die Grenze." Aqar küsste sacht das Amulett um seinen Hals und ein leichtes Glühen ging davon aus. "Ich hoffe, daß die Götter mit Euch und somit auch mit uns sind, Sire." "Habt Vertrauen !" erwiderte der Großherzog.

Leicht nickend zog sich der Priester zurück und machte Platz für einen seiner Kollegen aus dem Priesterrat, dessen Robe tiefschwarz und mit silbrigen Symbolen belegt war. Valbur spottete: "Hoffentlich bringt Aqar uns nicht in Schwierigkeiten." Deirphos lachte leise auf: "Keine Sorge ! Ich glaube kaum, daß die Mistviecher Gedanken lesen können und Aqar wird sich irgentwo im Inneren des Schiffes verkriechen, wenn es ernst wird. Doch was mir wirklich Sorgen macht ist die Dichte der Bienen. Ich hatte gehofft, daß sie weit über dem Meer schweben und genug Platz für uns da ist um einfach durchzufahren. Sie werden uns nicht so einfach angreifen - das fühle ich ! Doch sie lassen uns verdammt wenig Platz !" Valbur lächelte: "Ihr habt Euch auf ein gefährliches Spielchen eingelassen, doch Ihr habt recht: Sie werden uns nicht angreifen, dafür steckt ihnen die Schmach von Semros noch zu sehr in den Eingeweiden. Und sie haben es hier schließlich nicht nur mit den Ronnerianern und Semrosern zu tun, sondern mit Truppen, die sich seit über 30 Jahren erfolgreich im Krieg befinden und deshalb über eine Kampferfahrung verfügen, wie es sie warscheinlich nirgendwo sonst auf Myra gibt." Deirphos schüttelte den Kopf: "Nein, das stimmt zwar, ist aber wohl kaum der Grund. Wenn

die Viecher nicht von Dunkelelfen oder anderen intelligenten Wesen geführt werden, greifen sie alles an, ohne Rücksicht auf das eigene Überleben. Doch Haarkon, der Sohn der Schlange und Herr der Mörderbienen, den Tektoloi in den Kriegen der Trennung schon einmal geschlagen hat, wird wohl die Bienen kontrollieren. Das heißt für uns natürlich auch nichts Gutes, aber ich habe das Gefühl, das beinahe schon eine Gewissheit ist, daß ihm im Augenblick die Hände gebunden sind - fragt mich nicht warum !"

Nach weiteren drei Stunden türmten sich die Mörderbienen wie eine Wand bedrohlich und scheinbar undurchdringlich vor der garianischen Flotte auf, die immer mehr Fahrt zurücknahm. Einige einzelne Mörderbienen näherten sich bereits den Schiffen und die Männer wurden immer nervöser. Xyphaletia die in den letzten Minuten neben Deirphos gestanden hatte, gab ihm noch einen letzten Kuss und verschwand mit den Worten unter Deck:" Ich sehe Dich auf der anderen Seite wieder, Liebster."

Deirphos gab den Befehl die Bogenschützen ihre Positionen einnehmen zu lassen, aber nur auf sein Kommando zu schießen und keinesfalls sonst. Jede Zuwiderhandlung würde nach Deirphos Befehl mit dem Tode bestraft. Dann gab er noch den Befehl, daß alle anderen außer den notwendigen Seeleuten, sowie den Ilwath, Valbur und Dyronis unter Deck zu gehen hatten. Und dann war es soweit - die Orca tauchte in den Schwarm der Mörderbienen ein. Dichter und dichter wurde das Gewimmel der Bienen und ein unheilvolles Surren erfüllte die Luft. Ein paar einfache Seeleute verloren die Nerven und fielen aus den Tauen. An Bord der Schiffe herrschte ein lähmendes Grauen, doch niemand erhob eine Hand gegen die Bienen.

"Nicht zurückbleiben !" schallte die Stimme von Vendras Beringor, der bemerkt hatte wie einige der hinteren Schiffe sich zu sehr von den anderen entfernten. Ein Nebelhorn wurde geblasen und eine hektische Aktivität breitete sich unter den Seeleuten der Schiffe aus, die sich aus ihrer Anspannung zu befreien schienen. Die Schiffe rückten enger und enger zusammen.

Vor Deirphos Sendaris schwebte indessen eine besonders fette und große Mörderbiene und sie rückte stetig näher. Bis auf einen halben Meter wagte sie sich heran und am Bug des Schiffes war ein eigenartiges Bild zu sehen. Der Großherzog von Garian und eine Mörderbiene standen bzw. flogen sich Auge in Facettenauge gegenüber und starrten sich an. Keiner von Beiden wendete den Blick ab. Und so standen sie mehrere Minuten - der Flügelschlag der Biene erzeugte einen muffigen Wind, der durch Deirphos Harre strich - Deirphos Blick wurde von Minute zu Minute eisiger und durchdringender - das Surren des Flügelschlages wurde im Tonfall immer höher - auf Deirphos Stirn bildeten sich Schweißtropfen - die Mundwerkzeuge der Biene begannen unmotiviert zu arbeiten und schließlich löste sich die Biene und flog in den Schwarm zurück.

In diesem Moment rief Dyronis:" Seht doch - dort drüben ! Eine Gasse bildet sich !" Deirphos ruft Vendras zu : " Segel setzten und volle Fahrt voraus ! Schnell ! Wir haben nicht viel Zeit." Das Nebelhorn wurde erneut geblasen und die Seeleute schwangen sich mit vollem Einsatz durch die Seile und Segel um Segel wurde gehißt

bis alle Masten voll bestetzt waren. Schnell nahmen sie Fahrt auf und dann waren sie plötzlich hindurch. Klares blaues Wasser ersteckte sich vor der Flotte bis zum Horizont und die Sonne schien strahlend hell auf sie hernieder. Die Garianer brachen in Jubelschreie aus und die ganze Anspannung war mit einem Mal von ihnen abgefallen. Deirphos kniete indessen zum Gebet nieder, dann stand er auf und ließ einen Kurs setzen. Vangor N'Salis trat zu Deirphos und blickte in die Ferne: "Ein neues Segment liegt vor uns !" murmelte er versonnen und seine kalten weißen Augen glänzten bei dem Gedanken an Ruhm und Ehre für die Schwarze Garde. "Ja, mein Freund !" erwiderte Deirphos "Von heute an beginnt die Invasion !"

eingetragen in das Gästebuch der Orca am 1. Nisan 420 n.P. von Eridor Dimchas

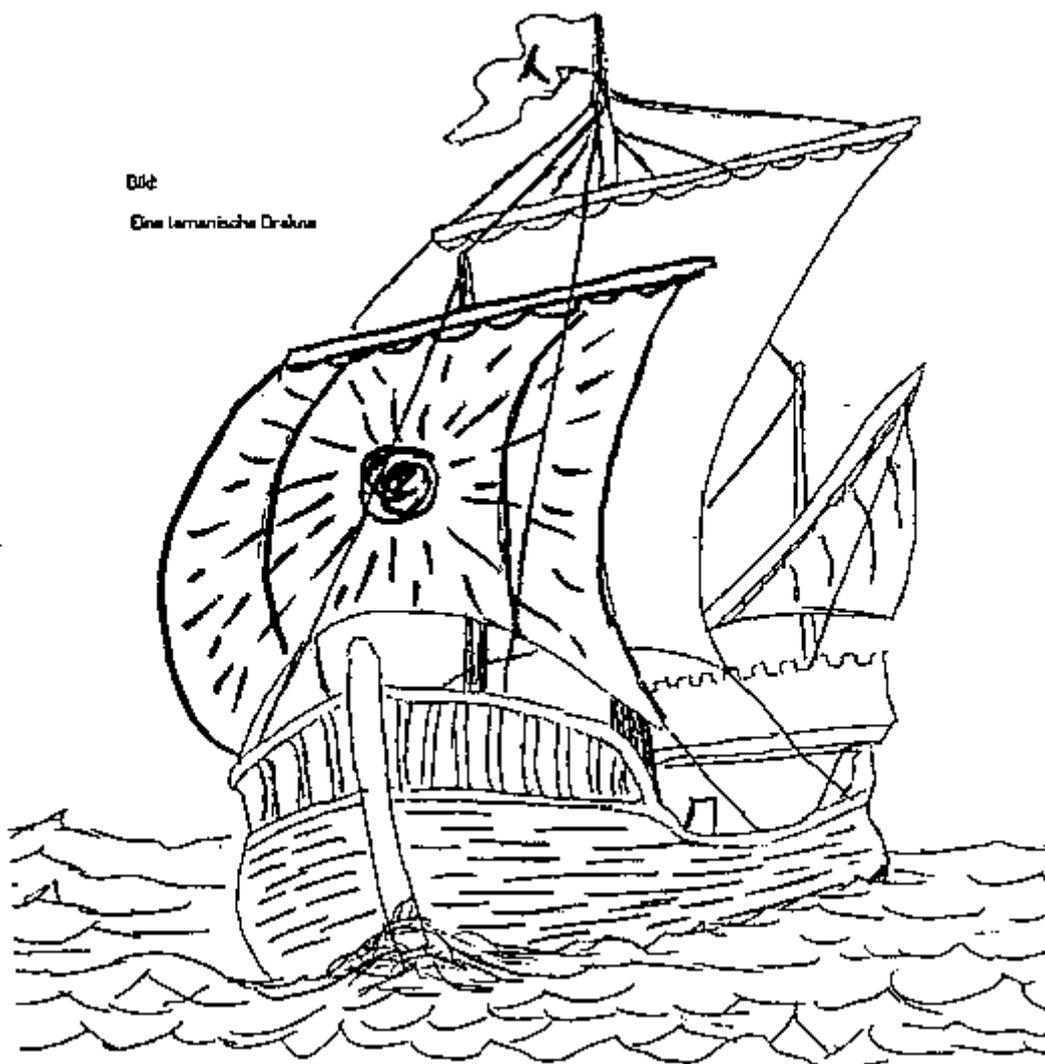


Bild
Eine Lemnische Drelona

Die achte Bannung, oder ein neuer Anfang?

So machte sich denn die Jugend der Nebcatlan auf, wieder dem Nebel. Unermüd waren ihre Glieder, und wild der Wille, welcher sie trieb. So verzagten sie nicht ob des Nebels, noch hielten die erlahmten Knochen sie.

Schwer war die Fahrt bereits auf den ersten Wenden, denn die Nebel lahmten nicht nur Mensch, wie Delphin, Tier wie Fisch, ja selbst Baum und Alge, sondern zügelte er auch die Winde. Doch gemeinsam fand die Flotte die wenigen Winde, denn obschon Nebcatlain neben Shaclaclain segelten, herrschte kein Zwist zwischen den Booten. Denn alle waren sie Nebcatlan, und gemeinsam war ihr Weg. Nur die Strudelsee schien den Nebel nicht zu spüren. Ihre Ströme malmten mit ewig gleicher Kraft. Froh waren die Nebcatlan, wie Nebcatlin, daß nicht der tiefe Schlund ihr Ziel war. Sie mußten zur Enge von Arunthog, und von dort vorbei an Kaldaran, bis ins Ferne Zhacetím. Doch bitter war die Fahrt durch die Strudelsee, obschon nur auf dem Außenstrom, so malmt die Strudelsee mit aller Macht, Nebcatlin wie Nebcatlan aber waren umnachtet. Ihr Tritt war nicht sicher, ihre Sinne nicht weit, und ihr Griff nicht fest. Doch sie sind die Kinder der See und so bezwangen sie die Strudelsee, trotz bittrem Nebels und gelangten zur Enge von Arunthog, auch Zwänge genannt. Hier tost im immergleichen Strom die Flut bald hin, bald her. Mal strömen die Wasser einer Schnelle gleich, genährt durch den Außenstrom in den weiten Ozean, mal schwappt jener zurück und umspült die schroffen Felsen. Einst wollten die Wergols Maut, doch nicht zu zahlen haben die Kinder der See auf den Wellen, noch sonstwie Fron zu leisten. So sprachen die Bogenspanne und hielten die Wergols auf ihrem Getier in der Fern. Kein weiteres Wort wurde seither gesprochen und die Nabcanin passierten, wie wohl ihr Wille. Zu langsam waren die ermattet Hände, als das mehr denn ein Schiff bei Zeiten passieren konnte, und selbst jenes immer nu mit großer Not. Doch wurde auch diese Rinne in etlich Tagen beschifft, denn wir sind die Nebcatlan! Wir sind die, die weichen und trotzdem stehen. Wir sind die Nebcatlan, wir werden nicht vergehen. So segelte die Flotte vorbei an der Insel der Schrecken, vorbei an Kaldaran, mit seinem Regenbogentor, welches nun nur matt zu sehen war. Schließlich erreichten sie die Grenze, wo der sirrende Schrecken Wacht hielt. Lange mußte die Flotte warten, um einen günstig Wind zu erheischen, doch endlich sandte Phialae einen günstigen Gesandten, und die Flotte nutzte ihn und glitt auf den Wellen. Schneller mußten sie sein, als der Schrecken, auch hier war das Glück hold, und sie wichen dem Surren aus, nur einige wenige erreichten das Schiff, und wurden gemetzelt.

Und schließlich durchbrach die Flotte die letzte Barriere, und vor ihnen lag die weite See, offen und frei von Nebel. All die Müde fiel von ihnen ab, und die Sonne beschwingte ihre Taten, vor ihnen lagen die Inseln, Inseln der Hoffnung genannt, welch passender Name, denn hier hatten sie eine neue Heimstatt gefunden, so solle wahr werden, was der Name verkünde.

*Von Mahatclin Quinshon,
Schreiberin in Nebcazon ar'Zhacetim im Schewat 421 n.P.*

Der Neue

Mal wieder so ein Selbstmordauftrag. Der bullige Mann, dessen Statur das Pferd zwischen seinen Beinen klein erscheinen ließ, wirkte nervös. Vor ihm ragte das Ziel seiner Reise himmelweit in die Höhe; schon vor zwei Tagen hatte er von Ferne die Struktur erspäht und sich ihr seitdem bis auf Rufweite angenähert. Der Stock. Wie ein gigantisches Hornissennest. Er konnte nirgendwo einen Eingang entdecken, ein paar Fensterhöhlen gähnten dunkel in den Aussenwänden des Stockes weit über ihm. Ein Sturzbach kalten Schweisses rann ihm den Rücken hinunter. Pottural war angekommen.

Pottural war kein Mensch, der sich leicht von etwas einschüchtern ließ; er hatte die Ausbildung allen Artan-Rufen zum Trotz mit Bravour bestanden; er konnte mehr einstecken, als die meisten seiner Kollegen; und er hatte schon persönlich mit IHR Kontakt gehabt, bevor sein Mentor ihn in die kleinen Mysterien eingeweiht hatte. Seine Weihe war eine grandiose Zeremonie gewesen, seine Opfertechnik hatte sogar bei IHR gelinde Beachtung gefunden. Er war in allem eines ihrer wahren Kinder! Nur leider hatte ihn die Ausbildung nicht auf das hier vorbereitet. Pottural erinnerte sich noch genau, wie er den Auftrag bekommen hatte, in den Ophis zu reisen, um dort seinen ersten Auftrag auszuführen. Beschaffung eines Kochrezeptes, Gewalt möglichst vermeiden, hieß es. Eine einfache Sache für den jungen Aspiranten. Er war also vom Tempeldienst freigestellt worden, hatte sich intensiv vorbereitet und sich schließlich eingeschifft. Sein Mentor hatte ihm noch ein Bündel ausgesuchter Kräuter und Gifte mitgegeben und ihm aufmunternd auf die Schulter geklopft. Doch kaum war er an Land gegangen, und hatte die ersten Schritte zur Erlangung des Rezeptes getätigt, da hatte ihn eine Botschaft erreicht. Sein Auftrag war gestrichen, stattdessen solle er weiterreisen und seine erste eigenständige Priesterposition übernehmen. Und ausgerechnet hier!

In den Büchern stand so vieles geschrieben über die Zusammenarbeit der Kinder, daß sie doch alle Geschwister wären und dergleichen mehr. Aber niemand hatte ihm gesagt, wie man denn nun tatsächlich mit und unter den Schwestern leben könnte. Und das galt es nun herauszufinden. Pottural vermutete, daß sie ihn schon seit mehreren Tagen beobachtet hatten, seine Ankunft hier sollte also niemanden im Stock überraschen. Trotzdem rührte sich nichts, kein Begrüßungskomitee, nichts. Nur eine unheimliche Stille. Und das sachte Rumoren brodelnder Erde aus den Vulkanen ringsum. Pottural würde es ihnen anscheinend beweisen müssen, daß er der rechtmäßige Tempelherr war. Er stieg vom Pferd herab, kramte ein wenig in seinem Packsack, bis er die silbernen Krallen und den Opferdolch gefunden hatte. Mit wiedergefundener Ruhe begann er sein Ritual.

Die Wirkung war verheerend. Tausende von verängstigten Seelen blickten auf ihn herab. Oder umgekehrt. Hinter den Wänden konnter er sie erkennen. Jede einzelne

seiner Schwestern. Eine ungeheure Anzahl von Eindrücken, Emotionen stürzte auf ihn ein, raubte ihm fast den Vertsand. Ungeordnete Gedanken von außen verdrängten fast die seinen. Mit einer letzten Anstrengung bändigte er seinen schwankenden Willen; Schweißperlen standen auf seiner Stirn. Pottural versuchte, seine Aufmerksamkeit zu fokussieren und suchte den Stock nach der Person ab, die ihm versprochen worden war. Er fand sie nicht. Verdammt!

Mittlerweile hatten sich hoch über ihm zwei Schatten aus dem Gebäude gelöst und stürzten auf ihn herab. Pfeilschnell, wie Töchter des Kometen kamen die beiden geflügelten Schrecken angeschossen, begierig, Pottural zu zerreißen, doch ein kurzer Blick und eine eindeutige Geste genügte, und die beiden Schwestern landeten sanft vor ihm und kauerten sich zu seinen Füßen hin wie geschlagene Hunde. Doch nun kam das eigentlich letzte Hindernis: Das Antreten seines Amtes. Ohne die Person, die er eigentlich hier erwartet hatte anzutreffen, müsste er nun selbst sich seinen Platz erkämpfen, gegen die alte Hierarchie. Zwei Wächterinnen in Submission zu zwingen war noch einfach, aber seine nächste Gegnerin würde mit den gleichen Waffen wie er kämpfen.

"Tragt mich in den Stock! Tragt mich zu Eurer Mondra!" So hatte er sich selbst noch nie sprechen gehört, hart, schneidend, mit unmißverständlicher Autorität keinen Widerspruch duldend. Gehorsamst stiegen seine beiden Schwestern in die Luft und griffen mit ihren scharfen Krallen seine ausgestreckten Arme; Blut floß von den Wunden herab. Pottural spürte es nicht. Er war in seiner eigenen Welt, versunken in Trance, seine Widersacherin geistig abschätzend, sich auf die Konfrontation vorbereitend.

Als er aus seiner Trance zurück in die Gegenwart kam, fand er sich im Tempel wieder. Ihm stockte der Atem. Ein Meisterwerk! Keine unterirdische Gruft, wie er es sonst gewohnt war, nein, hier strahlte Licht von außen durch den Hauptraum, grünlich gefiltert durch die Scheiben in der Wölbung der hohen Decke. Dies war ein Tempel, ganz ausgelegt auf die Bedürfnisse seiner Schwestern. Der Boden war annähernd mannshoch mit den giftigen Ranken überwachsen, Teppiche schmückten lediglich die Wände. Pottural wurde schlagartig klar, daß hier ein Gottesdienst fliegend zelebriert werden müsse. Hoch über ihm erkannte er schwebende Sitzplätze für die Schwestern; die Große Statue war genau unter der Kuppel verankert; der Opferaltar jedoch war nirgends zu finden. Pottural blickte sich um, dann erkannte er daß er auf dem Altar stand. Und von hoch oben hörte er das Kreischen der Mondra, die nun, in weiten Kreisen fliegend, auf ihn herunterstürzte....

"Ich denke, damit wären die wichtigsten zeremoniellen Aspekte geregelt." Pottural blickte sein Gegenüber ruhig an. Er war noch immer nicht ganz genesen nach dem Duell mit der Mondra der Haryien; schöne Narben würde er von seinem ersten Priesteramt davontragen. Doch auch seine Gegnerin sah noch halb gerupft aus. Offenbar hatte Pottundy den Zweikampf irgendwann abgebrochen und sich für ein Unentschieden entschieden. Und nun saßen sie hier, immer noch müde und wund, und besprachen, wie sie sich das Amt des Mondras teilen würden. Eigentlich die perfekte Lösung. Der Tempel würde nun auch für Nicht-Haryien offenstehen, zwei

verschiedene Zeremonien würden den Gläubigen offenstehen, entweder geleitet von ihm oder der Haryie. Der Opferaltar würde am Boden verbleiben, die Statue unter dem Kuppeldach. Sie würden sich also perfekt ergänzen, ganz so, wie es in den Büchern geschrieben steht. Nur eine Frage war noch offen: Wer würde den Tempel nach außen vertreten, das Amt des Hohepriesters einnehmen? Die Haryien forderten dieses Amt für ihre Schwester, da der Tempel auf ihrem Gebiet stünde; Pottural beanspruchte es für sich, da er vom Mondral beauftragt worden war. Aber was konnte er ihm hier helfen? Pottural seufzte und widerstand der Versuchung, die Wunde unter dem Verband am Arm zu kratzen. "Vielleicht sollten wir die Frage nach dem Hohepriester auf höherer Ebene als unserer entscheiden lassen, im großen Tempel, vor dem Mondral und Pottundy. Und in der Zwischenzeit schaffen wir das Amt einfach ab und entscheiden gemeinsam." Das würden noch harte Jahre werden...

Der Lesskar-Stock, ein grober Überblick

"Was für eine wunderschöne, versteckte Welt", murmelte Pottural und ließ sich die letzten Meter auf den Boden fallen. Er rollte sich ab, sprang auf die Beine und stoppte mit den Armen die Pendelbewegung des Kletterseils. "Der Smaragdgang", freute er sich.

Seit einigen Monaten weilte er nun schon im Lesskar-Stock, und anfangs war es ihm schwer gefallen, sich einzugewöhnen.

Die ganze Stock-Stadt war auf fliegende Wesen eingerichtet; nur in den seltensten Fällen liefen Haryien, und somit fühlte er sich auch ziemlich verlassen, als einziger Fußgänger in einer luftigen Stadt. Das Problem der Bewegung hatte er schnell, wenn auch nur provisorisch gelöst, denn die Böden der Gänge verliefen meist dutzende von Metern unter den eigentlichen Wohnhöhlen. So wäre es jedesmal eine anstrengende und gefährliche Klettertour gewesen, hätte er versucht, andere Orte denn seine Wohnhöhle zu besuchen.

Das wichtigste Hilfsmittel in der Welt der Haryien waren schlicht und einfach Seile.

Lange Seile, kurze Seile, Seile mit Knoten, dünne Seile, verknüpfte Seile oder - ein seltener Luxus - Strickleitern. Zuerst hatte er sich den Weg zum Tempel der Pottundy gangbar gemacht.

Von seinem Wohnloch kletterte er erst einmal etwa zwanzig Fuß nach oben. Dabei konnte er die zahlreichen Trittstellen in der Felswand nutzen. Nach einer kurzen Klettertour über von ihm in die Wand geschlagene Nägel, gelangte er zu dem etwa vier Schritt entfernten Einstieg in den Opalgang. Diesem folgte er eine gute Viertelstunde. Jedoch war es kein einfacher Spaziergang, denn die Haryien hatten wenig Nutzen für ebene Böden, und so war auch das Gehen in den meisten Gängen eine anstrengende Klettertour über Felsen, Schutt, Stalagmiten, unterirdische Bäche und manchmal mannestiefe Pfützen.

Es war wie ein ewiges Leben im Kellergeschoss. Die Schönheit des Hauses beginnt im Erdgeschoss, also weit außer Reichweite. So auch im Opalgang. Die überirdisch

schöne Zier dieses Ganges, die faustgroßen, in wilden Mustern im Fels eingelassenen Opale, welche auf ihm nicht einleuchtende Weise zum Glimmen gebracht worden waren, begann in luftiger Höhe, in Flughöhe der Haryien eben.

Schließlich mündete der Gang in eine der glitzernden Haupthöhlen. Jetzt war es ein Leichtes, die Strickleiter hinabzuklettern und im "Dach" des Tempels zu erscheinen. Hier mußte er nur noch einem Sims folgen, der spiralförmig zur Erde lief und dann stand er endlich vor seinem Altar.

Doch heute inspizierte er den Smaragdgang, den Verbindungsgang zwischen der Halle der Ahnen und der Halle des Festes, nach den geheimen Pforten der Unterirdischen.

Die Unterirdischen - so hatte er die unbekanntenen Baumeister dieses Höhlenstocks genannt. Es hatte mehrere Wochen gedauert, bis er die ersten ihrer Gänge entdeckt hatte. Sie zogen sich quer durch den ganzen Stock und dienten wohl einst der Versorgung der fleissigen Arbeiter, die vor den Haryien in dem Stock wohnten. So dachte er zumindest.

Daß diese schmalen Gänge von Haryien erbaut worden waren, hatte er keine Sekunde geglaubt. Dazu waren die Vogelwesen einfach zu sperrig gebaut, so elegant sie sich auch in der Luft bewegten, auf dem Boden wirkten sie wie bleierne Enten. Er selber passte nur unter einigen Mühen in die Kriechgänge und konnte sich in ihnen bestenfalls auf allen Vieren fortbewegen.

Er war sich sicher, daß der Haryion die Gänge noch nicht entdeckt hatte.

Der Priester hatte Arantell, die Haryienpriesterin der Pottundy, nach den Unterirdischen gefragt. Sie hatte darauf nur seltsam gelächelt und sich ihrer rituellen Handlung zugewandt.

Einige der Gänge waren sehr gut versteckt und nur mit größter Mühe zu enttarnen. So wie zum Beispiel die zum Palast, zur großen Goldhalle und zum Sonnenpark. Seit er diese Gänge entdeckt hatte, erforschte er das unterirdische Netzwerk täglich weiter, half es ihm doch, sich in der menschenunfreundlichen Vogelwelt besser zurechtzufinden.

Und jedesmal, wenn er einen schon erforschten Gang wieder betrat, vergewisserte er sich, daß seine Siegel noch immer ungebrochen waren, daß kein anderer, Unterirdischer oder Mensch, ihn betreten hatte.

Der ganze Stock war wohl organisiert. Es gab die Höhlen des öffentlichen Lebens, die Wohnhöhlen, die Kasernen und die Versorgungslager - wie in einer Menschenstadt, dachte er und freute sich, daß die Haryien, so fremdartig sie auch waren, letztendlich so organisiert waren, wie er es von zivilisierten Wesen erwartete. Nahe dem Krater hatte der Haryion seinen Palast errichtet. Er hatte große Terrassen in den Fels schlagen lassen, die ihm Ausblick auf die gefurchte Gebirgswelt des Blutigen Bandes gestattete. Der Palast bestand aus mehreren großen, prächtig geschmückten Höhlen und war sicher der Ort im Stock, der einer menschlichen Behausung am Nächsten kam - dafür hatte der Haryion gesorgt.

Portyskown, so nannten die Haryien den erloschenen Vulkan, in dessen steinernem Leichnam sich das Herz des Stockes befand. Gleich neben dem Palast waren die Haryienkriegerinnen untergebracht, oder besser gesagt die ausgebildeten Haryienkriegerinnen. Die Brutstätten der heranwachsenden, Krieger wie Nichtkrieger, lagen tief unter dem Vulkan, fast im Zentrum der Welt, so schien es Pottural zumindest. Einmal hatte er sich so weit hinuntergewagt, und je tiefer er kam, desto beeindruckter war er von der Komplexität des Stocks. Überall diese riesenhaften, teils künstlichen, teils natürlichen Höhlen, beleuchtet mit den Schätzen der Natur - am beeindruckendsten fand er die schwebenden Inseln in der Lavahöhle.

Schwebende Inseln! Pottural hatte noch nicht herausgefunden, wie die Haryien diese massig wirkenden Steinbrocken in die Lüfte hieften - und dort im Nichts verankerten, denn Arantell schwebte auch darüber. Auf den schwebenden Inseln lief anscheinend ein Großteil des Haryienschen Lebens ab, was im Genauen, wusste er noch nicht, denn sie schwebten mitten im Nichts, waren also für ihn unerreichbar.

Es war ein wochenlanger Abstieg zur Höhle der Kampflust, wo die jungen Haryien trainierten, und es hatte ihn oftmals ein Großmass an Überzeugungsarbeit gekostet, die Vogelwesen von seiner Aufenthaltsberechtigung zu überzeugen. Jedoch er hatte es geschafft.

Schwarz war die Höhle, ohne Beleuchtung. Nur sanft glosende ballonartige Gebilde schwebten durch die Luft. Das Auge konnte sich nicht richtig an diese Düsternis gewöhnen, zu wechselhaft schimmerten die Ballone, zu häufig gingen sie scheinbar ohne Grund aus. In der luftigen Höhe ein wahres Geröllfeld schwebender Brocken. Hier lernten die Haryien, ohne den Lichtsinn zu fliegen. Einmal, als mehrere Ballone zufälligerweise in einer Ecke geballt flogen, erkannte er die schwebende Silhouette einer Menschenstadt. Neben den großen Höhlen des Lebens gab es noch die kleineren, die Wohnhöhlen. Diese hinterliessen auf Pottural den Eindruck, als gäbe es doch so etwas wie Privatsphäre im Leben der Vogelwesen. Jedoch konnte er keine Haryie einer bestimmten Höhle zuordnen. Nur Arantell und er schienen abgeschlossene Refugien zu besitzen.

Es gab noch eine Menge zu tun, für den Priester der Pottundy. Zuerst einmal waren da die Kriechgänge zu erforschen. Dann mussten noch viele Höhlen für ihn erschliessbar gemacht werden, und schließlich gab es da das Geheimnis der Unterirdischen und der fliegenden Inseln zu klären.

Es gibt viel zu tun, und die Tage sind kurz, sagte sich Pottural und kletterte über den nächsten schweren Brocken, der ihm den Weg versperrte.

Es kommt ein Sturm auf

Der nächtliche Regen lag noch schwer in der Luft und verbreitete einen süßlichen Duft über der Hochebene. Der Boden und der spärliche Bewuchs hatten die willkommene Nässe aufgesogen und die Umgebung erstrahlte in sattem Grün und dunklem Rot unter dem nun strahlendem Blau des Himmels.

Arguwan betrat die schlichte Terrasse vor seinen Gemächern und sog die kühle Morgenluft tief in seine Lungen. In der Ferne sah man den Cryshal'Mir im Talkessel von Thir'Dhan in der tiefstehenden Sonne glitzern. Wie eine Nadel ragte der weiße Turm des Dondratempels auf der Insel im Cryshal'Mir den Wolken entgegen, die in kleine Fetzen zerrissen über den tiefblauen Himmel getrieben wurden.

Das sollte der richtige Tag sein!

Das zweite Morgengebet war noch nicht in den Hallen von Ash'Thiriël gesprochen worden. Arguwan trug das schlichte weiße Gewandt der Priesterschaft. Darüber hatte er sich den blaugrauen Mantel mit den weiten Ärmeln und der ausladenden Kapuze seines Gottes gezogen. In scheinbar endlosen Falten fiel er von seinen Schultern herab.

Er hatte den Blick auf die gleichmäßigen Rechtecke der Terrasse aus blauem Marmor gerichtet. Dann hob er die Hände und die Ärmel seines Mantels glitten zurück. Er begann mit der Beschwörung.

Nach einer Weile der stummen Meditation begann sich scheinbar die Luft vor ihm zu verdichten und sie flimmerte wie an heißen Tagen über dem Horizont. Ein leises Summen war zu vernehmen und Arguwan begann zu schwanken. Das Summen wurde lauter und immer deutlicher war ein Strudel in der Luft über der Terrasse zu erkennen. Als das Summen zu einem gewaltigen Dröhnen angeschwollen war, schien eine verschwommene Gestalt im Strudel erkennbar zu sein.

Das Dröhnen und der Luftstrudel rissen auf einen Schlag ab, als Arguwan die Arme senkte und seine Hände wieder unter dem Mantel verschwanden. Vor ihm in der Luft war nun der bläuliche muskulöse Oberkörper eines Mannes zu sehen, der bis zu den Hüften durchsichtig erschien und sich darunter in einem Wirbel aus weißen Wolken verlor.

Stumm kommunizierte der Priester mit der Erscheinung, die ohne eine Regung zuhörte. Schließlich nickte der mächtige Kopf der Gestalt und hob Arguwan auf seine Hände. Wie in einem Lehnstuhl saß dieser nun auf den Handflächen und der Beschworene erhob sich mit seiner Last in den Morgenhimmel. Über die Berggipfel der Hohen Aethernen hinweg ging die Reise hinunter zur Ruhigen See, deren Wellenkämme unter den Beiden wie im Sturm vorbeijagten. Land kam in Sicht und immer deutlicher zeigte sich die Silhouette des Waldes

von Theluna am Horizont. Die Baumwipfel der mächtigsten Bäume schienen zum Greifen nahe so dicht ging der Sturm über sie hinweg, bis sie wieder an Höhe gewannen und auf das Plateau am Rande des Waldes zuhielten.

Langsam glitt Arguwan auf den glatt bearbeiteten Sandstein des Hofes von Ash'Aethanar. Er wurde bereits erwartet und ein weiterer Passagier gesellte sich zu ihm bei seinem Ritt auf dem Sturm. Sie wechselten keine Worte und die Reise ging weiter über das Hochplateau hinaus, das im Flug unter ihnen jäh zum Meer hin abfiel und sich in der schäumenden Gischt verlor. Das trockene Gelb und Braun der Umgebung Ash'Aethanars wurde zum nassen tiefen Blau der endlosen See über die sie nun hinwegfegten wie der Frühjahrssturm.

Beerdigungen im Lande der Daira

Der Tod ist wahrscheinlich ein zentraler Punkt, wenn nicht sogar das Zentrum aller Religionen. Wer soll den Gläubigen in der Anderswelt empfangen, wenn nicht die Götter oder deren Diener?

Im Glauben der Daira sind diese Begleiter in die Anderswelt die Diener Ash'Aethirs, die Drachenvögel oder Zyranors. Diese teils schuppigen, teils gefiederten Geschöpfe der Luft nisten in den höchsten Gebirgsregionen in kleinen Kolonien beisammen. In den am Talkessel Thir'Dahn um Chi'Tairan gelegenen Berghängen finden sich mehrere dieser Nistkolonien und man kann häufig von einem der Plätze Chi'Tairans einen Schwarm Zyranors die leuchtend weiße Spitze des Tempels Ash'Aethirs in der Mitte des Sees umkreisen sehen. Ihr kräftiger Schrei ist nahezu zu jeder Jahreszeit ein ständiger Begleiter im Tal von Thir'Dahn.

Nach dem Tod eines Daira wird sein Körper in einem Tempel Ash'Aethirs oder vor einem Schrein des Drachengottes aufgebahrt und für einen Tag und eine Nacht mit Kräutern und Ölen durch seine Hinterbliebenen gesalbt. Erst wenn all seine Gliedmaßen fest und unbeweglich geworden sind, darf seine letzte Ruhestätte gerichtet werden. Je nach Wohlhaben und Stand des Verstorbenen wird ein großer Findling mit Hölzern verschiedener Güte umstapelt. Die Oberfläche des Steines bleibt jedoch frei von Holz, denn dort wird der Körper des toten Gläubigen unabhängig von seinem Stand in einem schlichten Leinentuch gebettet.

Die Totenstätte wird dann, umgeben von Verwandten und Freunden des Toten, noch bevor die Unbeweglichkeit seiner Glieder wieder weicht entzündet. Anschließend wird bis zum Verglühen des letzten Funkens die Totenwache gehalten.

Ist dann das letzte Feuer im Leben eines Daira erloschen, nimmt ein Priester Ash'Aethirs die Asche von der Oberfläche des Steins und streut sie in den Wind. Davongetragen und frei in der Luft kann nun die Seele des Toten von einem Zyranor aufgenommen werden und in die Hallen Ash'Aethirs getragen werden, wo sie dann gemeinsam mit den Seelen der Ahnen die Mächte des Drachengottes mehrt.

Ratach Nox

Die Ratach Nox kommen wohl ausschließlich im Inselgebiet von Hobano vor, einem Gebiet mit einer großen Hauptinsel und zahllosen kleinen bis kleinsten Nebeninseln. Zwischen diesen Inseln leben die Ratach Nox, große flugfähige Tiere, die äußerlich zunächst entfernt an einen überdimensionalen Zyxisrochen erinnern, der ebenfalls allerdings unterhalb der Wasseroberfläche um Hobano herum vorkommt. So kann man sich auch vorstellen, daß die Vorfahren dieser Wesen einst unterhalb der Wasseroberfläche gelebt haben mögen.

Seine Ernährung stellt ein solches Wesen durch die Aufnahme von Oberflächenwasser sicher, aus dem wahllos alles herausgefiltert wird, was sich irgendwie verdauen läßt. Das beginnt beim Plankton des Meeres mit seinen Algen und Kleinkrebsen, dem Seegras, das losgerissen an der Oberfläche treibt bis hin zu unvorsichtigen Seevögeln, Fischen, Robben, Delphinen, Haien oder gar unvorsichtigerweise in den Gewässern Hobanos badenden Humanoiden.

Das Gemüt der Ratach Nox ist allerdings ausgesprochen friedfertig und sofern man sich nicht schwimmend unter ihm befindet, so hat man nichts von einem solchen Wesen zu befürchten, es sei denn es fühlt sich bedroht. Dann kämpft es mit großer Verbissenheit, wobei seine Waffen die langen und muskolösen Flügel sind mit denen es sowohl direkt nach dem Gegner schlägt, als auch durch Schlagen auf die Wasseroberfläche Flutwellen auf den Gegner zutreiben kann.

Das Volk von Hobano kennt diese Tiere schon seit vielen Generationen, seit der großen Landung. Es hat nach mühevoller und verlustreicher Arbeit gelernt sich mit den Tieren zu verständigen, so wie man sich mit einem Pferd oder einem Hund verständigen kann. Und so kam es das die doch eher klobigen Schiffe durch gezähmte Ratach Nox abgelöst wurden, wobei als Handelsschiffe nach wie vor noch normale Holzschiffe in Gebrauch sind, da man durch scheuende Tiere doch leichter Ladung verlieren könnte als dies in einem Frachtraum der Fall ist.

Die Flugfähigkeit der Tiere beschränkt sich im Regelfall darauf die massigen kurz behaarten Körper durch Schlagen der kräftigen Schwingen soweit über die Wasseroberfläche zu heben, daß sie wie auf einem Luftkissen schwebend über die Wasseroberfläche dahingleiten. Das Wasser wird dabei genauso aufgewirbelt, wie von einem Schiff. Die Reiter der Ratach Nox befinden sich dann in aller Regel auf dem Rücken des Tieres, wo genug Platz vorhanden ist um etwa 130 wetterfeste oder zumindestens leidensfähige Krieger unterzubringen.

niedergeschrieben von einem fahrenden Händler aus Pirim Salu

Meeresspinnen

Schwankend sank Xsor auf seinem Lager zusammen. Er hatte einen harten Tag hinter sich. Die Ratach Nox waren ungewöhnlich wild gewesen und er hatte Schwierigkeiten gehabt sie zu lenken. Er dachte daran, daß die Sonne draußen bald ihren Zenit erreichen würde. Rasch versank er in einen tiefen Schlaf ...

„Varx !“ rief Xsor dem Führer seines Nachbarrochens zu. Dieser überhörte die Anweisung hinter seinem Ratach Nox zu bleiben offenbar ganz bewußt. Xsor ärgerte sich unbändig und stieß einen der niederen Seeleute seines Ratach Nox von Bord, was ihm unbändige Flüche seiner Mannschaft einbrachte. Varx war schon ein merkwürdiger Mann. Eigentlich müßte es ihn doch freuen, wenn seine Mannschaft ihn durchnässt und schlotternd vor Kälte wegen der durch seinen Ratach Nox hochgewirbelten Gischt verfluchte. Doch Varx blickte verbissen nach vorne und ignorierte ihn, obwohl er deutlich älter war als er.

Schließlich wandte auch Xsor den Blick nach vorne und was er dort sah ließ ihn Varx noch mehr verfluchen. Lange Wochen waren sie schon im Meer der Spinnen unterwegs gewesen, ohne auf große Probleme zu stoßen. Das große Tempelschiff Xyrts hatte alle Gefahren abgewendet. Doch nun schienen die Zyxistylisar sich nicht mehr fernhalten zu lassen. Und Xyrts Volk war durch Allumeddon schon spärlich geworden - zu spärlich ! Die große Meeresspinne ließ ihre langen Beine weit über die Oberfläche hinausragen. Bei Xyrt ! Es würde einen harten Kampf geben.

Varx Ratach Nox schien dem Kampf entgegen zu fiebern. Mit kräftigen Schlägen seiner Flügel jagte er auf die Spinne zu. Plötzlich durchbohrte ein riesiger Stachel die Außenhaut des Ratach Nox und ragte auf dem Rücken des Tieres in die Höhe. Sofort begannen die Xyrtylis auf den Stachel einzuschlagen und bald brach er ab. Die Meeresspinne bäumte sich schmerzerfüllt auf und schüttelte den toten Ratach Nox ab. Viele Xyrtylis kamen ums Leben. Andere schwammen Haien gleich von rasendem Haß erfüllt auf die Spinne zu um sie mit ihren bloßen Händen zu zerreißen. Viele wurden gefressen, aber die Spinne begann aus vielen Wunden ins Meer zu bluten.

Auf dem Tempelschiff wurden indessen Beschwörungen der dunkelsten Art gesprochen und bald zerschnitten die Flossen der Zyxistylisar die Oberfläche des Meeres. Keiner vergriff sich an einem Xyrtylis und so begannen sie das Todeslied für die Meeresspinne zu singen. Stück für Stück und Bissen für Bissen ging sie dahin. Doch als sie sich in ihrem Schmerz wand sah Xsor plötzlich den Grund für den Angriff. Das Tier hatte eine Art von Kokon an ihrer Bauchseite befestigt. Offenbar verteidigte sie nur ihren Nachwuchs und ihr Mutterinstinkt ließ sie alle Abwehrzauber überwinden.

Kurz entschlossen sprang Xsor in die Fluten. Bald begegnete er einem großen Hammerhai und unter seinem Schutz näherte er sich dem Tiefseewesen. Fast war sie dahingegangen, doch er mußte noch auf der Hut sein. Mit schnellen Schnitten seiner langen scharfen Fingernägel zerschnitt er die Befestigung des Kokons mit dem Körper.

Schweißbadet wachte Xsor auf. Er erinnerte sich an den Traum und stand verärgert auf. Mit langen und schnellen Schritten lief er in den Keller seines Hauses. Im dortigen Becken schwammen sie - Meeresspinnen - kleine, aber dennoch gefährliche Meeresspinnen. Sie waren schon vor Jahren geschlüpft und er konnte sie durch knappe Fütterung und ein enges Becken auf ihrer geringen Größe und damit unter Kontrolle halten. Es schien alles in Ordnung zu sein. Xsor ging wieder schlafen.

Die Allgemeine Schrift von Myra / MyraFont.ttf

⌘	!	o	-	0	0	1	1	2	2
3	3	4	4	5	5	6	6	7	7
8	8	9	9	∏	A	R	B	h	C
A	D	H	E	9	F	Y	G	h	H
I	I	h	J	Y	K	X	L	B	M
↑	N	h	O	P	P	Y	Q	K	R
S	S	h	T	Q	U	P	V	Q	W
Y	X	Y	Y	h	Z	h	[h]
∏	a	R	b	h	c	A	d	H	e
9	f	Y	g	h	h	I	i	h	j
Y	k	X	l	B	m	↑	n	h	o
P	p	Y	q	K	r	S	s	h	t
Q	u	P	v	Q	w	Y	x	Y	Y
h	z	∏	{	H	}	•	•	○	™
⊙	©	★	®	•	•	o	o	∏	Ä
h	Ö	Q	Ü	ss	ß	∏	ä	h	ö
Q	ü	∏	a						1996 by kts

Zeigt nicht unbedingt die direkte Entsprechung aller Schriftzeichen bei Umlauten, sondern die Tastenbelegung am Computer.

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 Vatorythro, 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.

<p style="text-align: center;">Vor drei Monaten</p>
--

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 nachgelesen 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. Erinnerung 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 Kwy'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 kleinen 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.

<h3>Letzten Monat</h3>

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 sollte 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. Gelegentlich 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 erschallen 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.

Die Ankunft der Neblaclo

Die Neblaclo schnitt durch die Wellen. Shourakboin stand am Bug seines stolzen Schiffes. Schon lange hatten die fernen Wolken den kundigen Seemann über ihre baldige Ankunft informiert. Endlich war es soweit! Schon wurden die großen Segel eingeholt, die Geschwindigkeit der Neblaclo verringerte sich und ihre Kiele, welche gerade noch über die Wellen glitten, sanken tiefer in die schaukelnden Wellen. Vor ihnen lag eine kleine Bucht.

Die Nebcatlan hatten vorher die Küste nach den Zeichen der Sirinai überprüft. Aber weder waren deren heulenden Stimmen zu vernehmen, noch war eine Strömung feststellbar, die ihnen die Rückkehr hätte verwehren können. Also hatte sich Shourakboin entschlossen, das fremde Land anzufahren.

Sie liefen in eine geschützte Bucht. Schon konnte man das knirschende Geräusch des Sandes unter ihren Rümpfen vernehmen. Dann hielt die Neblaclo. Shourakboin sprang mit einem Satz von Bord. Er wollte der Erste sein, der seinen Fuß auf ihre neue Heimat setzte. Und ihre neue Heimat würde es werden, es sei denn, das Schicksal wollte es anders.

Die Krieger folgten ihrem Caninquitlan und schon war die kleine Streitmacht von etwa hundert Kriegern am Strand. Die Nebcatlan holten ihre Ausrüstung von Bord und errichteten ein kleines Lager. Sie würden Kontakt hierher halten müssen, denn der Quitlan der Neblaclo hatte den Befehl, bei Gefahr die Flotte zu warnen. Daher brauchten sie hier am Strand ein Lager. Sie würden einen Botendienst einrichten müssen, zwischen dem kleinen Erkundungsheer und dem Schiff.

Inzwischen erklimm Shourakboin mit einigen seiner Kampfgefährten eine hohe Düne. Von hier aus konnten sie weit ins Landesinnere sehen. Ein schönes Land, grün und fruchtbar. In der Ferne waren Hügelketten auszumachen, der Wald der direkt unten in der Senke begann, erstreckte sich auch hier hinauf. Dichte Nebel schienen in den Wäldern zu liegen. Zur Linken floß ein Fluß in Richtung Meer und auf der anderen Seite des Flusses war eine weite fruchtbare Ebene. Die Gruppe genoß den Anblick in der frühen Nachmittagssonne. Was war das dort in der Ferne? War dies eine Ansiedlung?

Shourakboin brauchte keine Befehle zu geben, die Männer wußten was zu tun war. Kleine Gruppen zu je fünf Mann suchten an ihnen vorbei ihren Weg durch den Nebelwald ins Landesinnere. Fünf solcher Gruppen sollten die nähere Umgebung untersuchen, sie schauten nach möglichen Gefahren, erkundeten ihre nächsten Lagerplätze und natürlich suchten sie nach Frischwasser.

Shourakboin war gespannt auf ihre ersten Berichte, er konnte sie kaum erwarten. Noch heute wollte er zwei oder drei Stunden ins Landesinnere marschieren. Sobald das Basislager errichtet und die ersten Kundschafter zurückgekehrt waren, würde sich die Gruppe in Bewegung setzen.

Sie wollten nach Anzeichen von Besiedlung suchen, mögliche Gefahren aufspüren und Karten der Umgebung zeichnen. Alles sollte für die nachfolgende Flotte gerichtet werden. Zumindest sollte diese aber rechtzeitig gewarnt werden, wenn hier eine Gefahr lauerte. Eigentlich war sich Shourakboin sicher, daß er jeder Gefahr trotzen würde, schließlich war er einer der talentiertesten Magier seines Volkes, und Wasser schien es hier genug zu geben.

Was wohl ihre ersten Kontakte ergeben würden? Hegte vielleicht ein fremdes Reich Ansprüche auf dieses Gebiet?

In Nebcaphal am Talanquiel,
als Nebel quellend auf die Erde viel.
Erstickte jeden Lebenskeim,
drang drohend bis in jedes Heim.
Erstickte jedes frohe Lachen
und schläfert ein die letzten Wachen

Nur der Moctan lächelt seelig,
ja so hält seine Herrschaft ewig.
Denn Feuer lodert in den Herzen,

nach ertich Jahren voller Schmerzen,
nach Tod, Vertreibung, Massenfliehen,
nach Wiederstehen und niemals knien,
keimt Hoffnung durch den neuen Stern,
wird längstgesuch nacht unserm Herrn.

So treibt der Blüte neuer Zweig,
denn Nebcatlan sind längst bereit.
Wir sind gewichen, blieben stehen,
denn unser Stamm wird nie vergehen,
längst können wir den Morgen sehen,
der Wind der Zeit wird weiter wehen.
Die alte Herrschaft bald vorbei,
der Jugend wird sie einerlei.

Doch gerade jetzt in dieser Zeit,
hängt Nebel tief, liegt Nebel weit,
doch wir sind wach, wir schlafen nicht,
erheben unser Angesicht,
wir kämpfen gegen Mattigkeit,
wir ziehen fort, wir sind bereit,
erheben unsere müden Knochen,
in die der Nebel ist gekrochen.
Trotz alledem sind wir bereit,
denn jetzt und hier ist unsere Zeit.

von
Mahatclin Quinshon
Schreiberin in Nebcazon ar'Zhacetim

Jüngste Geschichte unterrichtet von der Lehrer Zos an der Schule zu Bokymor

Golgoveras hat bald die uneingeschränkte Macht über die Bitterwolfinsel, welche an sich mehr ein Kontinent als eine Insel ist. Beherrscht wird das Reich von Wergols, die vor 15 Jahren hier ankamen und die Kontrolle übernahmen. Bislang war ihr Handeln vielversprechend und jetzige Maßnahmen zeugen von noch Besserem. Damals, da hatte ich etwa Euer Alter, wurden sie im Jahre des Feuers von Arus Ur Eklas hierher gebracht und hatten recht bald das Zhaketerreich eingenommen. Ihre ursprüngliche Heimat ist Corigani, doch hat sie Arus, der Feuerhund Seths als ihr Kommandant, nicht nur nach Zhaketia gebracht, sondern hat alle Segmente Myras mit Wergols beglückt, wobei böse Zungen munkeln, die Wergols wurden mit allen Segmenten beglückt. So schreitet ihr Erstarken unaufhaltsam voran, wenn nicht hier, dann dort und wenn nicht dort, dann hier, in allen Fällen überall. Wergols glauben an Seth, den Finstergott, sie haben diesen Glauben auf der ganzen Bitterwolfinsel eingeführt. Sie leben mit einer Geisterwelt, in der die Schamanen im Totenreich wandeln können und somit verlorenen Seelen den richtigen Weg weisen können, durch deren Dankbarkeit sie Macht in dieser Sphäre erlangen. Wergols sind stolze Krieger mit einem ausgeprägten Sinn für Ehre, denen man nicht einmal in seinen schlimmsten Alpträumen im Kampf begegnen möchte. Sie hoffen darauf kämpfend zu sterben, um anschließend in der vordersten Schlachtreihe Seths für die ewige Finsternis zu streiten, als Seine Lieblinge steht ihnen diese Position sicherlich zu.

Ganz anders sind sie als Herrschervolk. Sie zeigen Toleranz gegenüber ihren Untertanen so, dass man sie als Bürger nicht fürchten muss. Auch mancher von Euch ist bestimmt schon einem begegnet und hat dies überlebt, ich für meinen Teil war schon mächtig beeindruckt. Beim nächsten Mal bringe ich Euch eine Zeichnung mit, die ich kürzlich erworben habe, dann hat jeder eine bildhafte Vorstellung von ihnen. Wir Menschen müssen ihnen unseren Tribut zollen, wie es jedoch alle Herrscher ihren Untergebenen abverlangen, dafür können wir ein unbekümmertes Leben führen und Armut gibt es hier kaum.

Landschaftlich hat Golgoveras ebenfalls eine Menge zu bieten. Neben mächtigen Vulkanen, der Heimat von Wergols, gibt es riesige Gebirge, deren Gipfel fast das ganze Jahr über mit Schnee bedeckt sind. Überdimensionale Berg- und Hochlandschaften sind durchzogen von endlosen Flüssen, die krasse Einschnitte in die Natur schaffen. So gibt es im Machairas wie im Ophis Schluchten über Schluchten mit gewaltigen Wasserfällen. Die Hälfte der Fläche auf dem Kontinent besteht aus Weide- und Anbauand, das durch den Süßwasservorrat fruchtbar gemacht wird und einigen Waldregionen. Die Landschaft verhilft uns zum Profit von der Natur. In den Bergen werden edle Metalle und Steine – die in der Heimat bearbeitet werden –, Erze und Salze gewonnen, die bewässerten Hochländer sind ideal für leckeren Wein, nicht zu verachten das Holz der Berg- und Hochlandwälder nebst den ebenen Waldgebieten. U.a. wird das Holz zur Herstellung von Papyrus genutzt, auf dem Ihr Lieben so eifrig mitschreibt. Abgesehen vom Landesinneren nutzt Golgoveras die Küsten, an denen viele Ansiedlungen entstehen, um auch vom Meer ernährt zu werden. Dies bietet Fischern große Fangquoten, weshalb Golgoveras zum günstigen Anbieter für Fische und Meeresfrüchte werden kann.

Glücklicherweise wird all das umgesetzt, wodurch Golgoveras sich nicht ausruht, sondern expandiert, um mehr Prestige auch in der Fremde zu erlangen. Ja Kinder, wir können froh sein auf Seiten Wergols zu stehen, da wir sie nicht zum Feind, sondern Verbündeten haben. So sind wir ein Teil von etwas Großem, myraweit von Belang.



Anurs Vielfalt

VORWORT

Eines der großen Anliegen, von denen mir der alte Seher erzählte, war, daß die arkanen und theologischen Archive erweitert und aktualisiert werden um dereinst wieder den Status eines weit über die Segmentgrenze anerkannten Zentrums der arkanen Künste zu erhalten, und der immer breiter und verknüpfter werdenden Anur- und Puragemeinde ein Wissens- und Glaubensfundament zu sein.

Gerade die in großer Ferne und teilweise unerschiedlicher Anschauung über „das göttliche Paar“, lebenden Gläubigen werden sehr dankbar über diese einende, richtungsweisende und autorisierte Institution sein.

Quadad und allen voran das „Juwel“, Shabulei Quadad werden sich jetzt schließlich nach der „Öffnung“, sehr gastfreundlich zeigen. Äußerst freundlich und herzlich werden wir die Pilgerscharen aus aller Welt begrüßen, die kommen werden um von uns zu lernen, das große Weltwunder der heiligen Gärten zu schauen, sich von den Anuri ausbilden zu lassen, oder einfach nur um auf der langen Reise durch die Wüste einen Ort der Erholung zu finden.

Im Rahmen dieser Überlegungen und aufgrund der äußerst vielfältigen Eindrücke, die ich bereits sammeln durfte, habe ich nun vor, das äußerst schwierige Unterfangen zu versuchen, und über die Vielfalt Anurs zu schreiben. Welch Hohn eigentlich, welch unsagbare Selbstüberschätzung einer nichtigen Person wie der meinen, die doch erst seit kurzem Erfahrungen auf diesem Gebiet gesammelt hat. Und doch möchte ich es versuchen, vielleicht –zugegeben– noch nicht als wirkliche „wissenschaftliche Arbeit“, sondern vielleicht eher, um mir meine eigenen Eindrücke zu ordnen und mir eine allererste Skizze eines Eindruckes zu verschaffen.

Möge der Leser mir meine Unvollkommenheit verzeihen und vielleicht dennoch den ein oder anderen interessanten Aspekt aus diesem bescheidenen Schriftstück ziehen.

I. ANUR IN DER LITERATUR / AUSBLICK

Die Grundzüge der Vielfalt Anurs sind bereits in der Literatur, bzw. der herkömmliche oder besser: verbreiteten theologischen Lehre nicht zu übersehen. Dort werden Anur bekanntlich die folgenden Eigenschaften zugeschrieben:

- Herrscher und Hüter des Totenreichs
- Gott der Natur
- Gott der Wüste
- Herr der Totenorakels

- Feuerzwilling
- Löwengott

Allein dieser erste grobe Umriss deutet schon die Vielfältigkeit an, nicht nur die Anzahl, sondern auch die Unterschiedlichkeit, ja beinahe scheinbare Gegensätzlichkeit der Attribute.

Die nächsten Kapitel, werden diese Aspekte aufgreifen, einige Beispiele nennen, und teilweise Zusammenhänge aufzeigen. In Zukunft soll versucht werden die einzelnen Aspekte noch einmal gesondert und detailliert darzustellen.

2. ANUR IN QUADAD UND DER „ALLGEMEINEN MEINUNG,,

Quadad mag auf den ersten Blick sehr beschaulich erscheinen, was von der rein geographischen Ausdehnung mit Sicherheit auch stimmt. Demzufolge wirkt es überraschend, wie Unterschiedlich die Ausprägungen des Anurkultes allein in dieser kleinen Region sind. Betrachtet man das Reich, seine Bewohner und die Vielfältige und Reiche Kultur jedoch näher, wird einem dieser Umstand schnell klar.

Von unterschiedlichen Personengruppen werden teilweise einige Aspekte stärker beachtet als andere, was nicht heißt, das diese Gruppen ausschließlich betrachten.

Gott der Wüste

Der auf den ersten Blick vielleicht naheliegendste Aspekt in Quadad ist der der Wüste, liegt Quadad doch in der Mitte der „Wüste der Einsamkeit,, der größten und verlassensten Sandwüste Zhaketias. Doch auch die Bewohner des Gebirges messen diesem Aspekt Bedeutung bei, ist ihre Heimat doch in Augen den Augen von Fremden ebenfalls eine Wüste.

An dieser Stelle möchte ich noch einmal kurz daran erinnern, daß der Begriff „Wüste“, sich keineswegs auf Sandwüsten beschränket, sondern viel weiter gefasst werden kann. Gerade die Bewohner der Eislande wissen, das man ihre Heimat auch als „Eiswüste,, bezeichnen kann. Es gibt Steinwüsten, „grüne Wüsten,, Wüsten auf dem Meeresgrund, und teilweise wird sogar die Meeresoberfläche als „blaue Wüste“, bezeichnet...

Herr des Totenorakels

Dieser Aspekt war in der übrigen Welt lange in Vergessenheit geraten –kein Wunder: Soll sich das sagenumwobene Orakel Gerüchten zu Folge ja auch irgendwo in der Nähe von Quadad befinden, welches ja für Jahrhunderte untergetaucht war. Denkbar, daß das „Totenorakel,, –was auch immer das genau sein mag- eine ähnliche Motivation hatte, sich vor den Augen der Welt zu verbergen. In Quadad gibt es viele Anhänger des Totenorakels, welche die Unterschiedlichsten

Geschichten zu erzählen vermögen. Sie sprechen von Zeichen, welche eine baldige, verstärkte Präsenz des Orakels andeuten.

Feuerzwilling

Der Feuerzwillingsaspekt ist ein sehr wichtiger in Quadad, stellt er doch die Verbindung und Einheit der „göttlichen Zwei“, her, die Verbindung zur Herrin Pura, die eine ebensolche Vielfalt wie Anur aufweist, und mit der zusammen erst das umfassende einheitliche Prinzip hervortritt. Doch sollen aufgrund dieser immensen Bedeutung diesen Themen eigene Schriften gewidmet sein – sie würden den Rahmen dieses Entwurfes bei weitem sprengen.

Leichter darzulegen ist der Aspekt des Feuers im allgemeinen, auch wenn alleine über diesen Hallen voll Diskussionsbeiträgen zu finden sind...

Ein Großteil der magischen Tradition in Quadad befaßt sich intensiv mit dem Element Feuer, und auch in der Kultur ist es allgegenwärtig. Auch die Anuri haben eine besondere Vorliebe für Feuer, ja es gibt sogar eine Eliteeinheit mit dem Namen „Feuerläufer“, welche sich z.B. für den Einsatz im Vulkan spezialisiert haben und mit einem besonderen Segen der Götter ausgestattet sind. Als Kennzeichen bieten sie immer ihre bloßen tatöwierten Oberkörper zur Schau.

In den Gebirgen von Quadad gibt es einige recht kleine Minotaurenstämme, welche ebenfalls dem Element Feuer sehr zugewandt sind.

Gott der Natur

Der wohl am stärksten verkannte Aspekt Anurs ist der Naturaspekt. Er hört sich so schlicht und kurz an, und dabei neigen viele dazu zu übersehen, wie gewaltig und allgegenwärtig die Natur ist. Ja viele Bevölkerungsgruppen auf ganz Myra verehren Anur ohne es zu wissen, indem sie irgendwelche Götzen als Natur„götter“, anbeten, wo doch in Wahrheit Anur der einzige Gott der Natur ist.

Bei dem Begriff Natur denken die allemeisten zunächst wohl an einen Wald. Und richtig: Der Wald ist ein sehr wichtiges Element der Natur, und ein wichtiger Ort für Pflanzen und Tiere, die Wohl den (herkömmlich gesehen) wichtigsten Bestandteil der Natur ausmachen. So ist es auch nicht weiter verwunderlich, daß Anurpriester eine große Neigung zu Wäldern habe, das Wachstum von Pflanzen beeinflussen können, und eine große Empathie zu Tieren haben, ja in fortgeschrittenen Stadien der Weisheit gar mit ihnen Reden können.

Doch darf nicht vergessen werden, daß Wälder nur ein kleiner Teil der Natur sind, und der Naturaspekt auf viele andere Bereiche, vor allem natürlich „naturbelassene“, Landstriche (um bei der Geographie zu bleiben) ausgedehnt werden kann.

Überall auf Myra – und auch in Quadad- hat sich besonders die Druidenschaft diesem Aspekt verschrieben. Und gerade sie sind „Priester des Landes“, mit einem ganz besonderen Hang zur Natur: Priester Anurs. Und die Druiden sind auch ein gutes Beispiel für die Vielfalt der Natur. Gibt es doch schließlich nicht nur Walddruiden, sondern unzählige andere. Gerade in Quadad haben die Druiden einen besonderen Hang zur Wüste, wobei auch sie mit waldartigen Regionen vertraut sind.

Es gibt nämlich etwas, was diesen Aspekt eindrucksvoll belegt und eines der ganz großen Wunder Zhaketias und aich der Welt ist: Die heilige Haine von Shabulei Quadad. Diese riesigen, prachtvollen, unglaublichen und unbeschreiblichen, atemberaubenden und einzigartigen „Gärten,, inmitten Shabuleis Quadads sind mit Abstand das Beeindruckendste und Schönste, was ich je sah!!

Auch über sie sollen eigene Schriften die heilige Bibliothek erweitern, ich könnte an dieser Stelle nur unzureichendes sagen.

Herrscher und Hüter des Totenreichs

Der vermutlich bekannteste und anerkannteste Aspekt ist der des Totenreiches. Unbestritten, daß Anur der Herrscher und Hüter desselben ist. Wie naiv von vielen Religionen trotzdem zu glauben, ihr Gott hätte ein eigenes Totenreich für sie parat! Es gibt nur das Totenreich! Dieses ist natürlich extrem Mannigfaltig, ja nahezu unendlich, eine riesige Menge von Welten; wie ich bereits selbst erahnen durfte. Selbstverständlich ist Anur Herrscher all dieser Ebenen, da diese Ebenen DAS Totenreich sind. Nicht zuletzt deswegen duldet Anur auch nicht, wenn jemand die gestorbenen Überbleibsel der bei ihm wohnenden Seelen schändet, und setzt sich dagegen ein!

Alle Völker die an einen Ort für die Seele eines Gestorbenen –und damit an das Totenreich in irgendeiner Form- glauben, glauben somit auch an Anur, ob sie es zugeben oder nicht; und Anur wird durch diesen „versteckten,, Glauben auch gestärkt. Denn fast jeder glaubt an das Totenreich, betet zu den Toten,... Und nicht zuletzt deswegen ist Anur einer der mächtigsten Götter.

Der Aspekt des Totenreiches ist –abstrakt gesehen- aber noch ein viel weitreichender, umfassender. Er beinhaltet (zusammen mit dem Gegenaspekt von Pura –hier muß ich leider vorgreifen) den Prozess des Werdens und Vergehens, von Geburt und Tod. Magisch begabte würden dies als Aspekt der „Leere,, begreifen – und das ist er auch. Priester Anurs befassen sich unter diesem Aspekt mit der Gestalt und den Möglichkeiten von Raum und Zeit.

Abgesehen von den normalen Totenverehrungen – wie sieht die konkrete Ausprägung dieses Aspektes aus, insbesondere in Quadad? Alle Wege führen zu Anur- ob früher oder später! Dabei ist es egal, ob eine Grabstätte errichtet wird (um hier der Toten zu Gedenken) oder der Leichnam verbrannt (dem Element Anurs überführt/die Seele vom Körper gelöst/...) oder sonstwas wird, Anur nimmt sich der Seele auf jeden Fall an. In Quadad selbst gibt es auch verschiedene Arten der Sterblichkeit aller Dinge zu huldigen wie in der Welt insgesamt. In Shabulei Quadad werden die Toten den „Gärten,, übergeben – dort werden sie innerhalb von Minuten in den unglaublichen Lebenskreislauf eingebunden, der noch an anderer Stelle beschrieben werden soll.

Auf der arkanen Seite sind es vor allem die Shamenen, die sich ganz besonders diesem Aspekt gewidmet haben. Dieser Aspekt mag jetzt vielleicht de nein oder anderen Leser überraschen, aber es ist so, daß sich in Wirklichkeit viele Shamanen auf Anur stützen. Indem sie die Geister um Hilfe anrufen rufen sie in Wirklichkeit Anur, den Herrscher des Totenreiches, welcher ihnen ihre externe arkane Kraft zur

Verfügung zeigt – ein weiteres Zeichen, dass Anur über den Totenkult allgegenwärtig ist. Man stelle sich einen kleinen verhutzelten, in eine Robe gehüllten und mit Kochen behängten Shamanen vor – er ist gewiss ein Mann Anurs. Die Knochenorakeleien – Aspekte Anurs. Die Furchtzauber (ein Ansprechen der jedem natürlichen lebendigen Wesen innewohnenden instinktiven Todesfurcht) – eindeutige Effekte Anurs. Die Geister und Wesen die er ruft – zum Großteil Diener oder auch Geister Verstorbener aus den Ebenen des Totenreiches. Nun mag der ein oder andere Sagen: Ist das denn nicht ein Sakrileg? Hier liegt jedoch ein Irrtum vor: Der Misbrauch und ganzbesonders der Misbrauch der Leichen(!) also der sterblichen Überreste ist ein Sakrileg, nicht die Kommunikation mit den Geistern oder Maßnahmen wie z.B. eine Auferstehung. Außerdem: Wer, wenn nicht der Herr des Totenreiches sollte die seinen dazu befähigen.

In Quadad sind besonders die Weisen der Stämme der Wüstengnome und die Shamanen der Minotauren –welche versteckt in verborgenen Labyrinthen irgendwo in den Bergen leben- solche Diener Anurs.

Gerüchten zufolge soll es sogar irgendwo Kobolde geben, welchen dieser Aspekt zusagt, und welche dabei sein sollen, die „lustige Seite des Todes,, zu erforschen. Ob daran etwas Wahres ist, weiß ich jedoch nicht.

Löwengott

Der letzte Asekt, den ich hier behandeln werde, ist der des Löwengottes. Oftmals als willkürliches Symbol und Mittel zum Zweck der Monatsbezeichnung verkannt, ist es doch vielmehr, und sagt einiges über Anur aus.

Der Löwe – König der Tiere, Symbol für Kraft, Mut und Macht. Und Symbol auch für einen ganz eigenen wehrhaften Zweig der Anhängerschaft Anurs. In Quadad existiert bekanntlich ein kleiner aber traditioneller und einzigartiger Kriegskult, der verschiedene Facetten hat. So gibt es die heiligen Anuri-Ritter und die Tradition einer ganz speziellen Paladinschaft, von der es im Moment keinen offiziellen Repräsentanten gibt. Mir ist jedoch zu Ohren gekommen, daß es sowohl neue Anwärter auf den altehrwürdigen Titel, als auch einen großen Krieger und Priester Anurs, der aufgrund der Erfordernisse der Zeit wieder in die Dienste Quadads eingetreten ist, und die Paladinschule in Quadad neu aufleben lassen will.

NACHWORT

Wie man leicht sieht, es ist ein schwieriges Unterfangen, die Vielfalt Anurs beleuchten zu wollen, und viel mehr als Verweise auf andere Schrifstücke zu geben ist mir nicht gelungen, und bereits dies war ein sehr aufwendiges Unterfangen. Ich für meinen Teil hoffe, die heiligen Bibliotheken in Zukunft ein wenig dem Zeil näher zu bringen, eine umfassende Darstellung des Gottes Anur zu beinhalten.

gez.

Tasrail, Diener der Zwillinge, Pilger

Der Band Than*Dar im Buch der Religionen, Blatt 423011

Die Zeugung der Drachen und die Herkunft ihrer Rassen

(Beschrieben nach Berichten des Priesters Krym Khan Negan, der mit ältesten Drachen sprach und mündlich überlieferte Geschichten weitergab. Diese reichen zurück von Generation zu Generation und haben ihren ersten Ursprung in den Lehren Thagoths an seine Kinder)

Preis sei Thagoth

In kunstvollen Bastionen aus Glas und Kristall leben die Götter und ihre Bastionen schirmen die Welt des Lebens, die im Innern liegt vor der anderen Welt, die außerhalb liegt.

Wann immer ihnen danach war gingen die Götter, die Welt des Lebens zu besuchen um ihr Vergnügen zu finden und das Vergnügen der Götter war gleich dem Vergnügen jener, welche die Welt des Lebens bevölkerten. Um diese mit ihrer göttlichen Pracht nicht zu schrecken nahmen die Götter nach ihrem Wesen die Natur der Geschöpfe des Lebens an und vergnügen sich in der Welt des Lebens nach Art des Lebens.

* * *

Chnum und Dena zeugten Norto und Grewia. Norto und Grewia zeugten Anur und Pura. Anur und Pura zeugten Jaffna. Anur und Jaffna zeugten Thagoth. Thagoth ist der männliche Stammvater der Drachen.

Anur und Jaffna zeugten auch Dondra. Dondra und Jaffna zeugten Mannanaun. Mannanaun ist der weibliche Stammvater der Drachen.

* * *

Die Welt des Lebens war den Göttern neu und fremd und aufregend. Jeder erging sich dort nach seinem Wesen.

Thagoth durchstreifte die Welt des Lebens im Körper eines Menschen als Lehrer und Gelehrter. Jenen, welche diese Welt bevölkerten gab er die Kunst des Schreibens und des Rechnens. Er lehrte sie Häuser zu bauen. Zugleich sammelte er alles Wissen über die Welt des Lebens und wurde so der allwissende Gott. Große Freude bereitete ihm

die Schönheit und Einsamkeit der Wüste und das spärliche Leben, welches man dort findet. So wurde er ein Gott der Wüste.

Mannanaun tauchte in die Wellen der Welt und wurde ein Gott des Wassers. Seine besonderen Freunde wurden die Delfine, aber auch unter allem anderen Leben fand er Freunde. Denn er war freundlich zum Leben der Welt und bot ihnen Hilfe, wenn seine göttlichen Brüder und Schwestern tobten. Wenn die bleierne Flaute Nortos über den Wassern lag blies er eine frische Brise. Wenn Artan ohne Maß Grenzen zog und das Leben in Grau versank brachte er Freude. Wenn Pura eitel Schicksal spielte trocknete er die Tränen. Wenn Kandys wilde Jagd das Land verwüstete richtete er auf den Äckern die Halme auf. Wenn Anurs Feuer durch das Land fegten rief er die Wolken und den Regen und ließ sie erlöschen. Wenn Seths beißende Staubstürme das Land ätzten besänftigte er die Winde und schuf neues Grün. All dies tat er wie im Spiel, doch die Geschöpfe des Lebens erkannten, dass seine Macht größer und gütiger war als die seiner göttlichen Ahnen und er wurde vor Chnum Hüter von Elfen und Menschen.

Am See, wo ihr Lager stand entzückte sich Dena an der Leichtigkeit des Spiels Mannanauns und rief ihn zu sich, um ein flüchtiges Abenteuer seiner Liebe zu genießen. Das sah Chnum von seiner kristallinen Zitadelle. Grimm und Neid wuchsen in ihn und wuchsen sogar noch, als Mannanaun Dena schon lange wieder verlassen hatte. Er rief jene Götter zusammen, die gleich ihm Mannanaun nicht wohlgesonnen waren, um ihn der Verführung seiner Frau anzuklagen und ihn zu richten. Artan und Nortos und Pura und Kandy und Anur und Seth und einige andere kamen als Gericht zusammen. Ihr Schuldspruch war rasch gefällt. Dann aber berieten sie lange, wie sie Mannanauns habhaft werden könnten und wie sie mit ihm verfahren sollten.

* * *

Derweil saß Thagoth grübelnd am Strand des Spiegelsees, wo das Leben fruchtbar überquoll und wo Ideen reifen. Er sprach: „Ich will mir wie andere Götter ein Wesen als Herold erwählen, damit die Geschöpfe des Lebens es sehen und mich erkennen, auch wenn ich nicht leiblich bei ihnen bin. Es soll zugleich stark sein um die meinen zu beschützen und klug, um Wissen zu bewahren.“

Derweil spielte Mannanaun in Gestalt einer Delfinkuh im flachen Wasser vor der Küste. Er sprach: „Ich habe erfahren wie es ist, das Lager einer Göttin zu teilen. Nun will ich wissen, wie es ist, das Lager eines Gottes zu teilen.“

Thagoth und Mannanaun erkannten einander. Mannanaun wendete Thagoth seine Bauchseite zu und Thagoth watete ins Wasser und streichelte seine Flanke. So begegneten sich die Götter wo Land und Wasser sich trafen und ihr Lager war das warme Wasser am Strand des Spiegelsees.

* * *

So wurden sie von Chnum und seinen Häschern entdeckt und die Bande kam über sie. Norto wälzte sich in Gestalt eines Wals auf Thagoth und drückte ihn so hilflos unter Wasser, dass er das Bewusstsein verlor. Die anderen Götter ergriffen Mannanaun und schleiften ihn an Land. Anur und Artan hielten ihn hier fest, während Chnum und Seth ihn traten, so dass sein Blut und seine Eingeweide aus seinem Körper gepresst wurden. Dann schleiften sie seinen Körper in den Dschungel von Ascantan. Da auch die Götter einen der ihren nicht töten können schuf die Bande ein Gefängnis aus Granit und Zauberkraft und sperrte Mannanaun darin ein, bis ein anderslautender Richtspruch ihm seine Freiheit wiedergäbe.

* * *

All das war lange geschehen, als Thagoth am Ufer des Spiegelsees wieder zu sich kam. Norto stand neben ihm und verhöhnte ihn und sagte: „Die Götter haben Gericht gehalten und Mannanaun verbannt und sein Volk ersäuft. Sieh zu, dass du von ihm wegbleibst, sonst geschieht dir dasselbe.“ Dann ging Norto fort. Thagoth fand den aufgewühlten Fleck, wo die Bande den Mannanaun getreten hatte. Im zertretenen Sand fand er zwischen dem Blut und den Fetzen vom Fleisch seines Freundes 21 zähschalige Eier, wie Schildkröten und Krokodile sie legen.

Thagoth gab Tieren die Eier, damit sie das Gelege zu bebrüten. Zwei Eier erhielt der Pfau, zwei Eier erhielt der Leguan, zwei Eier erhielt das Orhako, zwei Eier erhielt der Fuchs, zwei Eier erhielt der Sperber, zwei Eier erhielt die Schlange, zwei Eier erhielt die Antilope, zwei Eier erhielt der Seehund, zwei Eier erhielt der Schmetterling, ein Ei erhielt die Feuerlibelle, zwei Eier bewahrte Thagoth selber. So verhinderte er, dass seine göttlichen Brüdern und Schwestern sie alle zugleich verderben.

Aus allen Eiern schlüpften Drachen, aus jedem Gelege ein weiblicher und ein männlicher. Unterschiedlich wie ihre Ersatzeltern waren die Nestlinge und wurden die erwachsenen Drachen später. Aber alle wurden mächtig wie Mannanaun und klug wie Thagoth.

* * *

Aus dem Gelege des Pfaus schlüpften goldene Nestlinge und sie stachen dem Chnum ins Auge der sie raubte und als seine Kinder ausgab. Aber er achtete nicht recht auf sie, weil er sich nach Mannanauns Einkerkung angemäht hatte zugleich die Elfen und Menschen zu schützen, die in manchen Hader verwickelt waren. So wuchsen die jungen Drachen heran und wurden ungebärdig und sie richteten in ihrem Übermut großen Schaden an. Als er das sah wurde Chnum ihrer überdrüssig und warf sie in ein fernes Land, wo sie heute noch zwischen den alten Mauern einer versunkenen Kultur leben. Erst spät hörte Thagoth ihr einsames Rufen und lehrte sie. So wurden sie erst wild und dann weise und so ist noch immer ihr Wesen. Mancher Gelehrter, der den Chnum verehrt rechnet sie noch immer seinem Gott zu, obwohl diese Verbindung am Überdruß Chnums zerbrach und heute noch zerbrochen ist.

Aus dem Gelege des Leguans schlüpften grüne Nestlinge. Der Leguan versteckte sie in den riesigen Bäumen seiner Heimat und in großen Wäldern werden noch immer die grünen Drachen gefunden.

Der Orhako trug sein Gelege nach Lyrland. Hier schlüpften zwei kornblumenblaue Nestlinge, welche die Wüste der Einsamkeit zur Heimat nahmen. Sie sind ihrem Vater besonders nahe, schätzen sie doch die Wüste so wie Thagoth es tut. Auch paarten sie sich gelegentlich mit ihren Bruteltern und zeugten viele Mischformen, die heute mit ihnen auf Lyrland leben.

Aus den Eiern des Fuchses schlüpften rote Nestlinge. Bevor Thagoth sie lehren konnte lehrte sie der Fuchs und sie wurden nach seiner Art hinterlistig und verschlagen.

Der Sperber trug die Eier zum Nest in dem er gerade sein eigenes Gelege bebrütete. Als aber nach den perlmuttfarbenen Drachennestlingen auch seine Küken schlüpften fand er es mühselig für die ganze Brut zu sorgen und warf die ihm anvertrauten jungen Drachen aus dem Nest. Die wendische Pura, die ihre Tat gegen den Mannanaun jetzt bedauerte fing die Nestlinge auf und sorgte eine Weile für sie ehe sie das Interesse verlor und sie Thagoth übergab. Aber in dieser kurzen Zeit tränkte sie die jungen Drachen mit Glück und immer noch gelten die perlmuttfarbenen Drachen als Glücksdrachen.

Die Schlange hatte sich heimlich dem Seth verschworen. Ihm brachte sie die zwei schwarze Nestlinge nachdem sie geschlüpft waren und der benutzte sie für seine grausamen Zwecke. Er hielt sie in seinem Vulkankerker gefangen bis sie alt genug waren, selber Nachwuchs zu zeugen. Den männlichen Drachen zwang er die Schlange zu begatten. Aus ihrer Brut entstanden zahllose Monster die der Seth für seine finsternen Zwecke einspannte. Den weiblichen Drachen begattete er selber und aus ihren Eiern schlüpften die Dragols, die er seinen Lieblingen, den Wergols als Reittiere gab. Als die beiden schwarzen Drachen im Sterben lagen warf sie Seth mit anderen Opfern seiner Zuchtexperimente in den Sumpf. Hier hörte Thagoth ihr verzweifeltes Rufen und er barg seine Kinder und rettete sie. Sie zeugten miteinander nur noch wenige Nachkommen und auch deren Kinder legten nur wenige Eier. So wirkt die Tat Seths nach, dass schwarze Drachen die seltensten ihrer Art sind. Um so lächerlicher ist die Lüge der Sethpriesterschaft, diesem Verderber der Drachen würden die schwarzen als ihrem Herrn huldigen.

Aus dem Gelege der Gazelle, geborgen in sonnendurchglühter Steppe schlüpften Nestlinge, deren Schuppenkleid silbern war und noch heller wurde, als die Drachen wuchsen, bis ihre Körper reines Licht waren. Die Gazelle war unstedet und verließ das Gelege immer wieder so dass die jungen Drachen ihre Ziehmutter vermissten. Sie entwickelten auf der Suche nach ihr die Kunst durch Raum und Zeit zu springen.

Der Seehund brachte die ihm anvertrauten Eier hinab ins Meer. Ihnen entschlüpften Drachen des Wassers, von silberner und blauer und schwarzer Farbe, welche mehr als ihre Geschwister das Erbe Mannanauns tragen.

Die Nestlinge des Schmetterlings blieben klein und flüchtig wie ihre Zieheltern und wurden genau so bunt. Man kennt sie als Feendrachen.

Die Feuerlibelle trug ihr einziges Ei hinauf in die lichten Höhen des Vulkans Bel-Arad, wo sie zwischen Feuer und Eis, Fels und Wind zuhause war. Aber schon am nächsten Tag wurde die Libelle vom Raben gefressen. So lag das Ei lange herrenlos zwischen den tobenden Elementen des Berges und nahm all ihre Macht in sich auf. Als der Bel Arad sich wieder regte und Steine warf zerbrachen das Ei endlich. Heraus fuhren die Elemente Feuer und Wasser, Erde und Luft, gebunden im schuppigen Leib von vier Drachen. Diese Geschöpfe sind stark und mächtig wie die Elemente, die ihre Paten sind.

Aus den beiden Eier, die Thagoth selber bebrütete schlüpften zwei Nestlinge, die braun und unscheinbar waren. Aber als die jungen Drachen heranwuchsen sah man an ihren Schuppenrändern bunte Farbsäume, die im Alter das prächtige Farbspiel des Opals zeigten. Zähne, Augen und Krallen des erwachsenen Opaldrachen sind golden und diese Drachen sind die größten und prächtigsten ihrer Art und da sie von Thagoth selber erbrütet wurden auch die klügsten.

* * *

So entstanden aus der Vereinigung von Thagoth und Mannanaun Drachen in vielfältiger Form. Weitere Formen entstanden aus Verbindungen von Drachen unterschiedlicher Zieheltern. Alle sind die Geschöpfe Thagoths und durch Zeugung, Erziehung und Tradition an ihn gebunden. Sie sind seine Augen und Ohren, seine Arme und sein Mund, so wie es Thagoth am Ufer des Spiegelsees erdacht hat.



Fliegende Einheiten

in den Mythor-Romanen

Beinwolke

Wesen

Die Beinwolke ist eine besonders erschreckende, nekromantische Kreatur, eine dunkle Wolke, die sich nach freiem Willen schwebend in der Schattenzone bewegt, angefüllt mit teils aus der Wolke hervorragenden Skeletthänden, die mit den bloßen Knochen oder alten Waffen den Reisenden angreifen.

My109/11

Drachen

Wesen

Drachen sind Echsen von sehr unterschiedlicher Größe mit harter Schuppenhaut. Viele sind intelligent. Es gibt zahlreiche, verschiedene Arten.

Das Luftschiff Luscuma wurde von einem kleineren grasgrünen, feuerspeienden Exemplar angegriffen, das der Beuteldrache Gerrek vertreiben konnte, indem er selber Feuer auf einen faulen Zahn der Bestie spie. Nach Aussagen von Robin, dem Pfader gibt es in der Schattenzone eine richtige Drachenstadt mit einer Drachenkönigin.

Eine weitere Art jagt in der Schattenzone in Rudeln. Sie erlegt ihre Beute mit zahngespickten, hornigen Schnäbeln und krallenbewehrten Schwingen und Fängen. Besonders gefährlich ist ein ätzender Gallertklumpen am Ende ihres peitschenartigen Schwanzes. Dessen Berührung erzeugt einen derartigen Schmerz, dass das Opfer kampfunfähig wird. Diese Unterart frisst ihre verletzten und getöteten Artgenossen.

My102/12, My109/22

Die Königsdrachen des Goldenen Sees auf der Insel Caer lassen sich von Zarathon, der Wächter des Taurenwalls lenken. Sie gelten ihrer Umgebung mit über 15 Schritt Schulterhöhe als die größten Tiere der Welt und ihr langer, schlangengleicher Hals addiert zusätzliche 15 Schritt. Ihre Waffe ist neben ihrer schieren Größe ein furchteinflößendes Gebiss, mit Zähnen länger als die längsten Schwerter der Menschen. Die großen Augen sind golden. Ihre eigentliche Heimat ist das Meer der Spinnen und sie leben vor allem unter Wasser, obwohl sie es zur Jagd auf ihren vier Beinen verlassen können. Die Haut der Königsdrachen ist dunkel und lederartig zäh. Ihre Stimme ist ein mächtiges Brüllen, ihre Lebensspanne zählt Jahrhunderte.

My118/17

Sich ebenfalls der Kontrolle des Zarathon unterworfen haben sich die fliegenden Drachen des goldenen Sees. Ihre Flügel sind zwei Schritt weit gespannt und ledrig, ihre

langen, schnabelartigen Rachen sind mit Reihen spitzer Zähne besetzt und sie verständigen sich mit schrillen Schreien.

Von Stacheldrachen wird berichtet, welche die Festung Tra- Zylum im Sterbenden Land beschützen. Diese sind rochenähnlich, mit dreieckigen Flügeln von 15 Schritt Spannweite und langgestreckten Schnäbeln an vergleichsweise winzigen Köpfen, die fast übergangslos mit dem Rupf verschmelzen. Sie jagen ihre Beute im Formationsflug und sind trotz ihrer Größe sehr wendig. Ihre wichtigste Waffe sind die schlangengleichen Schwänze, die mit Widerhaken besetzt sind.

My118/33, My119/34

Flugquallen

Wesen

Diese zweimal manns großen Medusen bevölkern schwebend die Schattenzone. Sie sind groß genug, in ihrem Innern einen Menschen aufzunehmen. Dieser treibt dann im durchsichtigen, gallertartigen Leib des Tieres, zwischen dessen innere Organen. Sie transportiert ihn sicher durch die Schattenzone und versorgt ihn mit Luft und Nahrung. Im Gegenzug zapft sie ihm für ihre Dienste Blut ab. Die Flugquallen sind intelligent. Sie können ihren Passagier hören und ihm Ja- und Nein- Fragen durch Druck auf seine Gliedmaßen beantworten.

My109/34

Haslam

Wesen

Schwarmweise in der Schattenzone auftretende, bald hausgroße Kolosse. Ihr Körper ist weich und schwammgleich. Sie gehen fliegend auf die Jagd. Ihre Beute erlegen sie, indem sie ihre massigen Körper auf sie wälzen oder sie mit ihrem klebrigen, übelriechenden und ätzenden Speichel belecken und so kampfunfähig machen.

My102/7

Hornissen

Wesen

Große, in Schwärmen lebende Insekten, die wenn man sie aufschreckt, aggressiv den Ruhestörer angreifen und deren Stiche giftig, in Massen tödlich sind, die doch furchtsam das Feuer fliehen.

My13/36

Irrlichter

Wesen

In Schwärmen von Hunderten in der Dusterzone auftretende Leuchterscheinungen, die Reisenden den Verstand benebeln, so dass sie ihnen hinterhereilen und rettungslos verloren gehen. Gelegentlich blähen sie sich als Glutbälle zu einem vielfachen ihrer sonstigen Größe und Helligkeit auf. Dann sieht der Betrachter phantastisch schöne Visionen, von denen ihm jedoch nur verschwommene Erinnerungen bleiben.

My107/7

Irrwische

Wesen

In Wölkchen wie Staub schwebende, punktgroße, leuchtende Wesen. Krüdelzuhr, der Xandor kann die summende Sprache der winzigen Kreaturen verstehen. Zudem sind sie in der Lage, mit ihrem schwirrenden Tanz Bilder formen.

My4/42

Luftgeister

Wesen

In Schwärmen lebende, fliegende Medusen, die von buntem Flitter und Lichtern angezogen werden.

My100/54

Luftquallen

Wesen

Schwebende, blaugelb gestreifte, kopfgroße Kreaturen der Schattenzone, die größere Wesen begleiten und von deren Parasiten leben. Ihr Speichel ist ätzend genug, organische Substanzen aufzulösen.

My102/14

Nachtfalter

Wesen

Dunkle, flatternde Insekten, groß wie ein Männerkopf, in Schwärmen von hunderten in dunklen Dickichten lebend, erschreckend, aber harmlos.

My13/36

Raubvögel

Wesen

Neben vielen anderen Raubvögeln gibt es auf dem Archipel Quin eine Rasse von gelbgefiederten Vögeln, mit schwarzen Schwingenenden, Köpfen und Krallen. Sie stoßen kurze, gellende Schreie aus und leben in großen Schwärmen von einigen hundert Tieren. Ganze Schwärme greifen mit ihren Hakenschnäbeln Reisende an.

My122/39

Rochen der Schattenzone

Wesen

In den Strömungen der Schattenzone treibende, 20 Schritt messende, angriffslustige Tiere. Trotz ihrer Größe sind sie erstaunlich agil. Ihre Waffen sind die mächtigen Zähne und der Schwanz, mit denen sie tödliche Schläge austeilten können. Dicke Speckschichten schützen ihre inneren Organe.

My120/16

Schattenwal

Wesen

Eine Rasse seltener, gigantischer, durch die Schattenzone schwebender Allesfresser. Sein Magen ist groß genug, ganze Schiffe aufzunehmen. Die aus den Magenwänden austretenden Gase sind übelriechend, aber zum Teil brennbar oder leichter als Luft, so dass sie zum Füllen von Luftschiffen geeignet sind. Sie hängen sich zum Fressen gerne an die Austrittsstellen der in der Schattenzone auftretenden Wirbel, um alles zu verschlingen, was in sie hineingeblasen wird.

My103/9

Späher

Wesen

"Fliegende Augen", gestaltet wie Insekten von der Größe eines Wolfes, von den Priestern der Finsternis als Spione benutzt. Beim Flug erzeugen sie ein leises Summen, dem Geräusch von Fliegen ähnlich. Ihr Körper wurde zu Mythors Zeiten in den Giantenschmieden von Gianton aus Metall gefertigt, doch ist der Panzer nicht so fest wie jener der Giganten und kann mit Axt oder Schwert gebrochen werden, auch wenn er Bogenschüssen widersteht. Sie werden angetrieben durch die Kraft der Magie, die sich in ihrem Innern in einer schwarzen Wolke manifestiert.

My105/16

Die fliegenden Magier von Haschr

Wer selbst einmal Esoteria bereist hat, und nicht 'nur' die weltberühmte Zauberschule in El-Dur (siehe MBM17, Seite 22), der hat vermutlich schon einmal eine der Fliegenden Städte des Landes gesehen, die einst, im Zeitalter der Verschwendung der Magie, den Himmel über Myra umkreisten. Heute liegen sie in den Felsen ein wenig wie gestrandete Wale, Geisterstädte zumeist, verlassen von ihren einstigen Bewohnern die sich zum Teil unter die Bevölkerung des Landes gemischt haben. Ihre Nachkommen bedienen und beliefern heute vielleicht die Magier der „Myra Schule der Magier“, der MSM Esoteria.

Doch auch heute gibt es noch fliegende Zauberer die in den Lüften ihrer Wege ziehen: Der Orden der Fliegenden Magier ist im Bergland-Sumpf von Haschr und an dessen Rändern zuhause. Sie fliegen nicht mit Städten, nicht auf Besen wie die Hexen der Vangari in alten Geschichten und die Flugsportler der Windspiele von Etrorien auf Karcanon, sondern auf allen möglichen und unmöglichen Flugobjekten, etwa der berüchtigten Schwebenden Truhe von Kosh, und Reittieren, etwa der Riesen-Flugschnecke Wualdha, deren Reiter Ishynar der Trübe bei Nacht über die Sümpfe gleitet (siehe Titelbild).



Nachwort des Herausgebers:

Nun also liegt einmal mehr ein MBM vor Euch. Oder wenn es nicht liegt und Ihr es nicht in Händen haltet, dann steht es vor Euren Augen in seiner digitalen Ausgabe, die noch vor dem MYRA-Treffen über <http://projektmyra.de> zur Verfügung gestellt wurde.

Die ganze redaktionelle Arbeit wurde von Dirk Linke 005 und Arnulf Breuer 052 erledigt, an mir ist es nur, dieses MBM herauszugeben und zusammenzufassen was die beiden an Vorarbeit geleistet haben in den letzten Jahren – und vor ihnen Utz Kowalewski 243, der das Thema 'Fliegende Einheiten' überhaupt erst aufgegriffen und anfangs vorbereitet hatte. Wenn es Euch also gefällt, gebührt Euer Lob diesen drei aktiven Myranern.

Inhaltlich möchte ich darauf hinweisen dass praktisch alle Beiträge in diesem MBM nicht in Stein gemeißelt sind – es sind nicht 'Letzte Wahrheiten' sondern subjektive Ansichten einzelner Figuren oder Gruppen auf Myra, zum Teil mit politisch-missionarischer Absicht geschrieben, zum Teil möglicherweise bewusst irreführende Propaganda. Ich rate daher dazu gerade was Religionen und Mythen angeht, auch andere Werke zum Vergleich zu lesen, vor allem das MBM16, Kultur Taschenbuch Religion. Sicher ist, dass es für fast jeden Text in diesem Kultur Taschenbuch auch andere ältere Texte gibt die genau das Gegenteil oder noch etwas anderes sagen. Aber gerade die Vielseitigkeit Myras macht ja einen Teil des Reizes aus – von daher viel Vergnügen mit der Lektüre dieses Kultur Taschenbuchs, das nicht nur einen Blick in die Luft sondern auch ins Wasser wirft. Euer

Wolfgang G. Wettach

