



Überblick über das Segment

Wanderer, seid mir Gegrüßt und verehmt meine Worte ...

Der Welten Lauf ist nicht aufzuhalten ... nur Unwissende sträuben sich gegen die Allmacht der Mutter Natur und der Phantasie der Erhabenen Hüter der Kontinente...

Aus dem Nebel der Vergangenheit löst sich der Kontinent und die Inselgruppe der Teilwelt Kiombael. Mancherorts vernimmt der Kundige schon emsiges Treiben ... an anderer Stelle herrscht verdächtige Stille. Ihr, ehrwürdige Fürsten und Wanderer der bekannten Welt seid nunmehr aufgerufen an der Belebung Kiombael teilzunehmen ... Eure Phantasie auszuleben und Eurem Drang nach Macht, Wissen und Ruhm nachzugehen. Die Weichen hierfür sind gestellt. Es liegt nur noch an Euch die GESchicke dieser Wel nach Eurem Willen zu bestimmen.

Niedergelegt auf den Schreibfellen der Schamanen von Asar im Dachsmoond des Jahres 416 nach Pondaron (nP)

Hallo alle zusammen,

für interessierte Spieler/innen stellt sich der technische Teil Kiombael folgendermaßen dar: Kiombael liegt auf der Nordwelt Myras und hat als direkte Nachbarn die Segmente Yhllgord im 'Süden', Rhodebran im 'Westen', Karnicon im 'Norden' und Karcanon im 'Osten'. Übergänge zu den Segmenten Gwynddor und Erendyra existieren im 'Süden'. Kiombael liegt im 'Norden' Myras. Somit existieren Klimaverhältnisse von der dünnen Steppe bis hin zum magischen Eis im Hohen 'Norden' von Kiombael. Als geographischer Anhaltspunkt ist der 'Süden' etwa bei Italien und der Norden bei Skandinavien einzuordnen. Geländearten sind somit nahezu alle vertreten, wobei ein Schwerpunkt auf den klassischen Geländearten und dem Wasser liegt. Schwimmen und/oder Bergsteigen (auf diesem Segment gibt es das größte zusammenhängende Bergmassiv von ganz Myra!) sollte man also schon können, um auf Kiombael langfristig Spaß zu haben. Eine Scheu gegenüber nichtmenschlichen Rassen sollte man als Spieler/in auch nicht hegen, da dieses Segment zur Hälfte von nichtmenschlichen Rassen bevölkert wird. Ein kultureller Schwerpunkt ist auch die Präsenz der sogenannten Finsternis, welche noch aus alten Tagen ihre Spuren auf Kiombael hinterlassen hat. Eventuell auch ein Anreiz für Spieler diese Präsenz zu aktivieren oder das Gegenteil anzustreben. Schwerpunkte unseres gemeinsamen Spielens sehe ich unter den Prämissen Spielspaß, sinnvolle und notwendige Kultur in Maßen, die Anwendung der Magieregel von Werner Arend, die Übernahme einer kurzen Handelsregel und eine Betonung auch für Taktiker, die ein gutes Gemetzel vor dem Frühstück einem diplomatischen abaneditischen Wortgefecht am Weinfuß vorziehen. Alles in allem eine gute Mischung. Wobei ich davon ausgehe, daß Ihr das Spiel betreibt. Meine Aufgabe sehe ich daran Auswertungen zu geben und die Kontinuität im Spielfluß und die kulturellen Auswirkungen zu wahren.

[Myra Aktuell](#)

[Startinfo](#)

Überblick über das Segment

[Die Segmentkarte](#)

[Freie Spielpositionen](#)

[Spielüberblick](#)

[Hausregeln](#)

[Kiombael Links](#)

[Kultur & Geschichten](#)

[Kontakt](#)

Da ich großen Wert darauf lege motivierte Spieler/innen auf unserem Segment gebrühen zu dürfen, folgen hier noch einige Anmerkungen zu meiner Qualifikation ein Segment zu leiten: Ich bin mit Unterbrechungen seit 1983 Briefspieler und habe das WDW-Segment Yhllgord eröffnet und drei Jahre lang betreut (SPZ 1-24). Meine Motivation; hängt von Euch Spielern ab. Meine freie Zeit ist begrenzt und ich bin bereit diese mit Euch in Kiombael zu investieren. Der Auswertrhythmus Kiombael wird derzeit 6 Auswertungen pro Jahr betragen. Wir spielen somit mit Doppelmonaten nach Myra-Zeitrechnung.

Per Drachenpost und magischen Hundeknochen bin ich wie folgt erreichbar:

Markus Hailer, Im Schelmen 7, 72072 Tübingen

Man liest sich!

Es grüßt Euch,

*Yangard von Kanarys,
(Segment)Hüter von Kiombael*

file:///D:/Myra/Segmente/Kiombael/kiombael1-Dateien/Linie.jpg



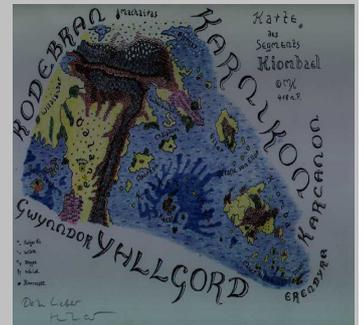
Informationen zu den Reichen auf Kiombael

Der großen Insel Kiomba im Fernen Osten (auf der bereits bekannte Reiche bestehen, wie zum Beispiel das Thagoth anbetende Lichtreich *Aldowereiya*, mit dem Orden der Goldenen *Sonnendrachen* und das von der Amazone Sylvana von Harpian weise regierte Reich *Harpland*, in dem der Falkengöttin Kandy gehuldigt wird), sowie den wilden Horden der bis zu 10 Fuß großen *Buka-Boos* und den Schergen der dräuenden Finsternis des Hochlords Zardos, dem Herrn der Mörderbienen aus *Aaghrhyr*. Nicht unerwähnt bleiben darf auch die *Gilde des Freien Geistes* auf dem Bergmassiv Magyar inmitten Kiombas, von der recht wenig bekannt ist, außer das sie der Magie und Alchemie frönen und die chaotischen und Anrash anbetenden *Niun*, den See-Nomaden Kiombael, welche die Seewege und die Handelsroute im Meer der Tausend Inseln um Kiomba herum bereits heute schon unsicher machen.

Der etwas kleineren Insel Elorr im Norden, zum größten Teil beherrscht durch das Reich *Iora*, welches von der oft recht spät aufstehenden Herrscherin *An-Liasca* weise regiert wird. Erste Kontakte bestehen zu den recht landscheuen und noch unbekanntem Wesen aus *Sil-Var-Poon* an der Nordostküste von Elorr. Die dortigen Fischer munkeln von feenartigen Gestalten. Seefahrer vermuten eine Kolonie von See-Elfen in den dortigen Gewässern.

Und natürlich dem großen gorganischen Festland im Westen Kiombaels, vom Rand der Welt im Westen zu Rodebran, der großen Steppe (Ödland) im Süden gen Yhllgord bis hin zum Ewigen Eis im Hohen Norden nach Karnicon. Dort tummeln sich die unterschiedlichsten Kulturen und Rassen von Schnee-Elfen, Azteken und Vogelwesen, Zwergen, Bergvölker und den Reiternomaden der *Theng*. Diese Kulturen sind u.a. unterteilt in die unterschiedlichsten Strukturen wie Clans z.B. *in Ordomar*, römische Legionen z.B. *in Hadran* und viele andere. Auch übergroße, aufrecht gehende Rattenwesen (*Squärdrumen*), Gemsenreiter (*Tarn-A-tuuk*), Orks (*Urgllrâch Kgr´Rimôrth*) und Echsenwesen (*Chaladorn*) sollen dort ihr (Un)wesen treiben. Abgeschlossen wird der Süden des Segments mit den Inselgruppen Nebcatlans (gen Gwynddor) auf denen nicht nur die streitbaren Amazonen aus *Granduja* vermutet werden. Gerüchten zufolge sind dort auch die Anhänger des verbannten Delphingottes zuhause. Jüngste, derzeit noch unbestätigte Ereignisse lassen den Schluß zu das marodierende Orkhorden in den Südländern ihr Unwesen treiben. Auch das Hochgebirge scheint noch die eine und andere Überraschung parat zu haben. Zumal die Straße ohne Wiederkehr - die einzige Möglichkeit Waren in die Ebenen des Westens zu befördern - ihren Namen zu recht trägt.

Im Süden und sehr zentral gelegen auf Kiombael erstreckt sich das gewaltige Krakenmeer, welches Gerüchten der Anreinerstaaten zufolge noch keine Flotte bisher jemals(!) unbeschadet durchquert hat und somit seine Geheimnisse - sofern es welche verbirgt? - weiterhin bewahrt. Liegt es an den tückischen Strudeln, den grausamen Wesen aus der Tiefen See oder an den dort vermuteten Piraten, welche an den fetten Handelsstraßen lauern....? Auch das schmucke wald- und vulkanreiche *Kanarys*, das Reich des Segmenthüters, *Yangard von Kanarys* und das *Orakel der Sieben Pforten* wird in den dortigen Gewässern vermutet...



Myra Aktuell

Hier findet Ihr die Mail des Monats

<file:///D:/Myra/Segmente/Kiombael/Linie.jpg>

MYRA-AKTUELL - 2. Oktober 1999

Das Computer Programm für die WdW -Auswertung - Kurzform "Promy" ist nunmehr seit zwei Auswertungen bei mir in der Nutzung und leider hat es noch einige kleine Tücken aufzuweisen. Dies betrifft die Sichtungen der Heere, falsche Zuweisung von Bauwerkssichtungen und der etwas fehlende Überblick für mich als SL. Zudem kann ich das Programm derzeit nicht starten (Xnum weiß warum!) Dies sind einige der Gründe, warum es derzeit keine Auswertung von mir gibt. Andere Gründe lagen in der Tatsache, daß ich wieder einmal gezogen bin (neue Adresse ab sofort: Markus Hailer, Im Scheunen 7, 72072 Tübingen); die Firma gewechselt habe, mich im Mai und Juni in der Russischen Föderation aufgehalten habe und nebenbei auch noch am 19. August heiraten werde. Somit hatte ich wenig Zeit und Möglichkeiten mich um Kiombael zu kümmern. Zudem fehlen mir derzeit trotz Zusagen in mir noch diverse Spielzüge (Halb Himar, Stefan, Benjamin....) Somit setze ich den Eintreffschluß für den 13. SPZ auf den 12.09.1999; dies heißt die fehlenden Spielzüge können von Euch bis bzw. mir persönlich zum Tübinger Myra-Treffen überreicht werden. Es wäre sehr nett wenn von Euch Schlumphrasen noch etwas zu mir kommt.

Regionaltreffen: Jeden zweiten Samstag im Monat findet das Regionaltreffen in Tübingen statt. Meistens ab 18.00 Uhr bei einem der Vereinsmitglieder in Tübingen (meistens bei Wolfgang G. Wettach, WemerArend). Weitere Infos gibt es beim mir auf Anfrage.

<file:///D:/Myra/Segmente/Kiombael/Linie.jpg>

Das nächste Berliner MYRA-Treffen dürfte Wochende um den 18.-19. März 2000 stattfinden. Infos gibt's direkt von Thomas Willem sen.

Viele Grüße

Markus

Myra Aktuell

Startinfo

Überblick über das Segment

Die Segmentkarte

Freie Spielpositionen

Spielüberblick

Hausregeln

Kiombael Links

Kultur & Geschichten

Kontakt



Die Segm entkarte

Hausregeln für das Spielen auf Kiombael - Stand Oktober 1999:

Geschwindigkeit für Heere, NSCs und REPs:

Flotten (HS, TS, KS) = 4 KF Erkunder (1-9 Schiffe) = 6 KF

REPs, NSCs & Spione = 5 KF sofern "einzeln" unterwegs

Kriegerheere = 1 KF Erkunder (< 1000 Krieger) = 3 KF

Arbeiterheere = 1 KF Erkunder (< 250 Arbeiter) = 3 KF

Reiterheere = 3 KF Erkunder (< 500 Reiter) = 5 KF

Gutpunkterege lung, Kulturelle Auslegung + Bükaz:
Wird in ihrer vollen Länge und Tragweite übernommen und ausgespielt. Die Kulturpräferenzen gemäß Bote 8 bzw. Weltbote 40 gelten ab dem 12. Spielzug.
Achtung: Es wird bis März 1999 noch eine Änderung stattfinden!

Optionale Zusatzregeln:

Spionage, Atolle, Handelsrouten (siehe MBKi-1), Übersichtskarte (im Bote nr. 9), Minen, Galeeren, Eliteeinheiten und Provinzheere. Diese optionalen Zusatzregeln gelten ebenfalls ab sofort. Die neuen Kulturpräferenzen gelten ab dem Spielzug Nr. 12.

Myranische Zeitrechnung:

Nach Schwertwelt-Standard - ein- oder zweimonatiger Auswert-Rhythmus.

Unterhaltskosten:

Reparaturen und Instandhaltungskosten sind erst ab dem 20. Spielzug zu entrichten. Die Richtwerte ersieht man an der Neufassung der Spielregel. Reparaturen analog zur Auswertung sofern eine Verteidigung notwendig war und ein Schaden entstanden ist.

Realismusregel:

Diese Regel wird für Bauwerke (5-facher Preis oder 5-fache Bauzeit) und für die zusätzliche Geschwindigkeit für Flotten (+ 2 KF im Sichtbereich und + 3 im eigenen Reichsgebiet (2 KF-Streifen um die eigene Küste)) wird nicht vor dem 20. Spielzug eingeführt.

Kampfeinheiten:

An Land 20% der Rüstkosten der besiegten Einheiten plus 1 x W 6 (pro Punkt W 6 zusätzlich 10%) Somit 30-

[Myra Aktuell](#)

[Startinfo](#)

[Überblick über das Segment](#)

[Die Segmentkarte](#)

[Freie Spielpositionen](#)

[Spielüberblick](#)

[Hausregeln](#)

[Kiombael Links](#)

[Kultur & Geschichten](#)

[Kontakt](#)

80% Kampfeinnahmen möglich. Zur See nur sofern die Flotten geentert werden.

Soldzahlungen:

Ohne Moos nix los. Die meisten Krieger sehen dies ähnlich. Die Standardregel lautet wie folgt:

Ein Krieger oder Arbeiter möchte 1 GS pro Halbjahr als Sold von seinem Brötchengeber.

Ein Reiter muß seinen Gaul mit versorgen - das kostet somit 2 GS pro Halbjahr.

Ein Arbeiterkrieger hat mehr Kram zu warten und ist qualifizierter = 2 GS pro Halbjahr.

Ein Handelsschiff benötigt 48 GS zur Instandhaltung pro Halbjahr.

Ein Transport/Mehrzweckschiff benötigt derer 60 GS - auch pro Halbjahr.

Ein Kriegsschiff verschlingt stolze 72 GS pro Halbjahr, um es kampffähig zu halten.

Ein Heerführer oder Spion steht ohne 100 GS pro Halbjahr zu erhalten erst gar nicht auf.

Spiel(er)beiträge:

IF Thom as sagt: keine Knete in der Schatzkiste des Vereins THEN no Auswertung! Seid also brav!

Handhabung unpünktlich eintreffender Spielzüge:

Heere bleiben stehen und - sofern unentschuldigt - verlieren eventuelle Kampfe mit einer höheren Wahrscheinlichkeit. Kommt dies öfter vor (2 + x) erfolgt ein Ausschluß vom Spiel!

Neben dem Amazonenreich "Harpland" (bzw. einer Position in diesem Reich) gibt es auch noch völlig neue Reiche oder Spielpositionen zu übernehmen (gerne auch von Spielergruppen):

Freie Spielpositionen für interessierte Spieler/Innen auf KIOMBAEL - Stand April 1999

Harpland

Das Reich der kandygläubigen Amazone Sylvana von Harpian im Osten der Insel Kiomba gelegen sucht zur Unterstützung für die Herrscherin noch eine fähige Heerführerin, die weiß wie man mit frechen Nachbarn umspringt. Von Vorteil ist auch wenn sie (ja - genau Du!) Lust an der Mitgestaltung der Kultur des Reiches hat. Derzeit Schwierigkeiten mit den Horden der Buka-Boos und den Piratenflotten der Niun. Eine Übernahme des Reiches als Herscher/In ist ebenfalls möglich

Heerführer bei den Buka-Boos

Das Reich der nichthumanoiden Buka-Boos sucht einen taktisch und diplomatisch versierten Heerführer für eine geheime Mission im Ausland. Auch für einen Wanderer geeignet & nichts für Spieler mit schwachen Nerven!

Sprecher im Orakel zu den Sieben Pforten

Die Seher des Orakels suchen noch den einen oder anderen sing-, trink- und orgienfesten Kollegen, welcher sie bei ihrer wichtigen Arbeit unterstützt oder entlastet. Schamanen, Priester, Druiden, Psioniker, Quacksalber, Esper, Barden, Niedere Dämonen, Telepathen oder Nekromanten alle sind willkommen und alles ist erlaubt. Nur die gegenseitige Sympathie entscheidet über die Aufnahme in diesen erlauchten Kreis der Wissenden und Austeilenden. Ideal für einen Wandererspieler & nur was für wirklich ganz harte Kerle!!!

Iora

Das Reich der neutralen Herrscherin An-Liasca sucht eine neue Herrscherin oder Herrscher. Das Reich liegt zentral gelegen auf der großen Insel Elorr im Norden Kiombael. Derzeit bestehen keine Probleme mit Nachbarn. Somit ideal zum ausprobieren oder um für sich eine stimmige Kultur auszudenken. Kulturell existieren wenig Vorgaben (Waldwesen/Keltenkultur).

Osorkon

Im Süden Kiombael gelegenes fruchtbares Inselreich mit Besitzungen auf dem Hauptkontinent; kulturell noch unbeschrieben; derzeit befindet sich die Hauptinsel im Bürgerkrieg; Es bestehen keine Probleme mit Nachbarn. Somit auch ideal für einen Einsteiger ohne Briefspielerfahrung.

Schnee-Elfen

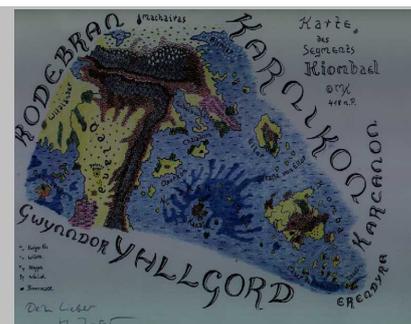
Im hohen Norden liegt das Reich der Schnee-Elfen; kulturell noch unbeschrieben; Wolfschlitten, Rentier-Reiterheere und Pfadergruppen bestimmen das dortige Bild. Schwierigkeiten gibt es derzeit um die wenigen fruchtbaren tieflandgemarken mit den Gemsenreitern aus dem Hochgebirge Tarn-a-Tuuks.

Pfader

Wer kennt sie nicht? Nun, derjenige sollte dieses Absatz überspringen. Wer sich jedoch mit den bandagierten Gesellen anfreuden kann, sollte sich melden - es gibt genug zu tun.

Xapul

Reich mit einer aztekenähnlicher Grundkultur; den Göttern Dena und Zamnait zugewandt. Liegt im Süden des Hauptkontinets auf dem Drachenkamm.



Kultur & Geschichten

Auf den neuen Kiombael-Seiten sehe ich diese Kategorie als eine der wichtigsten an. Hier sollte sich demnächst Deine Kultur von Deinem Reich wiederfinden. Also zögere nicht lange, schreibe Deine Kultur nieder und schicke sie an Markus, damit wir sie hier veröffentlichen können.

Was Du veröffentlichen kannst und was überhaupt "Kultur" in Bezug auf ein Briefspiel ist, kannst Du hier aus dem Artikel "Kultur-Ansichten" von Werner Arend lesen.

<file:///D:/Myra/Segmente/Kiombael/Linie.jpg>

Als erste Kategorie veröffentliche ich hier alle bisherigen Spielübersichten... Diese werden nach und nach eingefügt.

++ [\[Bote 02\]](#) ++ [\[Bote 03\]](#) ++ [\[Bote 04\]](#) ++ [\[Bote 05\]](#) ++ [\[Bote 06\]](#)
 ++ [\[Bote 07\]](#) ++ [\[Bote 08\]](#) ++ [\[Bote 09\]](#) ++ [\[Bote 10\]](#) ++ [\[Bote 11\]](#)
 ++ [\[Bote 12\]](#) ++

[Myra Aktuell](#)

[Startinfo](#)

[Überblick über das Segment](#)

[Die Segmentkarte](#)

[Freie Spielpositionen](#)

[Spielüberblick](#)

[Hausregeln](#)

[Kiombael Links](#)

Kultur & Geschichten

[Kontakt](#)



K I O M B A E L – B o t e 2

W idder/Falkenmond 417nP



...es war Winter auf Myra. Die Einwohner bereiteten sich auf den kommenden Frühling vor. Die Heere zogen aus Ihren Garnisonen herasu, um den Ruhm Ihrer Herrscher in die lande zu tragen, die Magier verkrochen sich zu ihren Studien in Ihre Labore und die Herrscher der einzelnen Provinzen vergnügten sich mit anderen Dingen.

Doch im Norden der Schwertwelt konnte der aufmerksame Beobachter gar seltsame Vorbereitungen beobachten. Lange schon hatte Kiomba und seine angrenzenden Provinzen vor sich hin geschlummert. Nur unterbrochen von dem Gesumme der Patrouille fliegenden Mörder-bienen des offensichtlich allgegenwärtigen Hochlords der Finsternis. Flinke Hobbits in weiten Kutten verteilten magische Artefakte und Wanderer mit stechendem Blick und neugierigen Fragen wurden allerorten gesehen. Glaubte man den Andeutungen, dann sollte der Lichtbote und ein weit gereister Ewiger Hüter sich in Kiomba aufhalten. Welch ein Ereignis! Hieße dies nicht wieder den blauen Himmel sehen zu dürfen ohne die dräuende Finsternis im Nacken zu spüren? Die Gerüchte verdichteten sich zur Wahrheit. Nur Wenigen war es vergönnt dem Schauspiel beizuwohnen. Mit einer Urgewalt brach auf Kiomba ein Sturm los. Ein Sturm voll lieblicher Musik und Gerüchen. Ein Sturm mit Leidenschaft und brachialer Gewalt, welchem die geflügelten Diener der Finsternis nichts entgegen zu setzen hatten. Ein Sturm, welcher den Völkern Kiombas die Freiheit zurück gab. Wenige Tage danach erschienen Hobbits und Pfader an allen Orten und kündeten von dem neuen Zeitalter Kiombaels. Alle Fürsten waren aufgerufen teil zu nehmen am Leben.

Viele Herrscher vernahmen den Ruf und trotz dem harten Winter machten Sie sich auf Provinzen auf Kiomabel zu errichten und nach Nachbarn Ausschau zu halten. Obwohl die Finsternis an den Rand der Welt zurück gedrängt wurde vernimmt man an manchen Orten immer noch Wehgeschreie von Opfern und das Wimmern der Sklaven.

Kiomabel ein wildes Land, ein Land, bevölkert von Nationen die unterschiedlicher nicht sein können. Ein Land immer noch unter der Knute der Fürsten der Dunkelheit. So scheint es zu sein. Noch wenig vernimmt man aus den Ländern der Fürsten. Im Gebirge wird fleißig gebaut und gerüstet. Zu Wohle der Kunden, so hört man den König der Zwerge mit ernster Miene versichern. In der Steppe sind die Reiter der Theng schneller als der Wind unterwegs. Wohin? Das weiß nur Ihr Gott. Der Sumpf brodeln und modert vor sich hin. Doch... sieht man nicht hier und dort huschende Schatten? In den Wäldern Hadrans scheint es nicht nur Pilze zu geben. Waren die Legionen des Imperators doch die ersten Opfer der Mörderbienen des Hochlords. In

den Tiefen der See ist man (Mann?) auch nicht gerade untätig. Auf dem Wasser tummeln sich die ersten Handelsflotten, wobei es auch hier recht große Unterschiede zu geben scheint, wie ein Handel auszusehen hat. Auch die Amazonen sind auf dem Meer nicht untätig und liefern sich mit den Männchen (Zitat!) Wettrennen. Und es scheint, daß die Unterlegenen noch mehr verlieren als nur ihre Ehre. Auf Kiomba trauen die Sonnenritter ihren Augen nicht und auf der Insel Elor scheinen sich die Heerführer lieber am Strand zu tummeln als an der Spitze ihrer Heerschaaren. In den Bergen versammeln sich die Clans und im Eis, tja, da fehlen mir die Worte. Schaut doch selbst vorbei- grins!

An den Grenzen der Welt scheint es ruhig. Nur hier und da sieht man Boten der Finsternis, welche sich aber um die Völker nicht zu kümmern scheinen. Doch sprechen die deutlichen Worte des Hochlords nicht eine andere und eine sehr deutliche Sprache? Die Zeit wird es weisen.



KIOMBAEL – Bote 3

Eulen/Jaguamond im Jahr der Ratte 417nP

...Der Frühling weckt die sonderbarsten Gefühle - so sagt man(n) und auch frau! Wie anders kann man das dann verstehen, wenn gestandene Herrscher sich verzweifelt fragen ob Sie sich jetzt für hochbaumige Nacktschwanzkatzen oder innersumpfige Wühlmäuse mit Haifischflossen auf dem Rücken zu entscheiden haben? So vernommen bei einer kleinen Orgie im Orakel der Sieben Pforten. Grund für diesen hochwissenschaftlichen Disput war die kulturelle Belebung der Tierwelt im schönsten Sumpf KIOMBAEL's.

Nun wie dem auch sei. Andere Herrscher haben ab diesem Mond viele Möglichkeiten sich zu entscheiden wohin ihre Reise geht.

Auf KIOMBA roch es in diesem Mond nach Kampfeslust, Mord und Intrige. Ein eroberungslustiges Reiterheer der Goldenen Sonnendrachen aus Aldowereiya geriet unverhofft in die Arme (und Beine!) eines Monsterheeres. Der Kampf war kurz, die Verluste hoch und das Geschrei beider Seiten nicht minder. Hatte man sich da etwa leicht überschätzt? Oder war man nur zur falschen Zeit am unpassenden Ort? Auch sonst zeigt sich KIOMBA von einer unheilvollen Seite. Die Weiber aus Harpland und die wilden Heerscharen aus Aaghryhr stehen sich Auge in Auge gegenüber. Verdächtig erscheint, daß diese Kriegerheere aus der Richtung des Segmentsrandes zu Karnicon heranzogen. Aussagen der Flüchtlinge zufolge, welche von diesem Heer vor sich hergetrieben wurden, lassen zumindest Übles erahnen. Gezielte Plünderungen und Opferungen zu Ehren Dunkler Gottheiten sollte wohl eine deutliche Sprache sprechen. Ein Vasall eines bekannten Hochlords der Finsternis gar? Auch an der Küste vor der Hauptstadt Harplands ist frau nicht mehr alleine - erscheint doch dort ein neuer, recht neugieriger Nachbar in Form einer kleinen Kriegsflotte, welche von den Damen nicht so ganz recht einzuschätzen ist. Unruhe bemächtigt die Bevölkerung, da eine merkwürdige Aura die Flotte umgibt. Nach Handelsbeziehungen sieht diese Flotte jedenfalls nicht unbedingt aus. Oder täuscht hier die weibliche Intuition?

Auf ELOR ist es auch mit der Ruhe vorbei. Die Reiter aus lora sehen sich an ihrem schönen Strand unvermutet einem Händler-, hmmm, ok, Kriegerheer des Allesthändler aus Aqar'dabor gegenüber, welches schon fleißig dabei ist eine Burg zu errichten anstatt zu exerzieren. Gewissentlich versichern die Bauleiter/Heerführer/Oberhändler den Herrführern von lora die Ernsthaftigkeit der Handelstätte in Gestalt einer Burg. Womit soll denn nur gehandelt werden? Mit Melonen oder mit Steinen gar?

In den MEEREN KIOMBAEL's lagen die Wellen ruhig, die Flotten kamen gut voran,

die Seekarten wurden fleißig aktualisiert und es scheint nichts wesentliches zu geschehen. Bis auf einige wenige Wutausbrüche aus den Tiefen der See.

Am RAND DER WELT gibt es noch wenig zu berichten. Fleißige Gnome huschen umher und sammeln wißbegierig alles Interessante auf. Eine kalte Brise aus dem Hohen Norden bringt zur Abwechslung nicht nur frische Luft heran. Das laute Heulen der Wölfe ist selbst für Taube nicht mehr zu überhören. Im Gebirge wird immer noch fleißig gehämmert, gebuddelt, geschürft - und geschnarcht???

In der Steppe verwischen die Grenzen durch die flinken Reiter der Theng. Andere Reiter aus anderen Regionen versuchen sich bemüht im Bergsteigen. In Hadran scheint sich der Imperator mit seinem unbeliebten Nachbarn zu arrangieren. Wenig Neues auch aus dem Propagandatempel des Hochlords der Finsternis. Zumindest das Wetter auf Kiombael ist schön, denn die Mörderbienen fliegen hoch.

Der Sumpf lebt! Das wußten schon die Alten. Auch dieses Wissen bewahrheitet sich immer deutlicher. Chaladorn rüstet sich zusehends, um sich der Geisel ´ Sumpf´ anzunehmen. Ob sich dieses Unterfangen rechnet oder ein Schlag in den Morast darstellt steht auf einem anderen Pergament. Außer Stechmücken und naßen Schuhen gibt es bislang wenig zu vermelden. Schön genug, um in dieser einladenden Gegend ein Bauwerk zu errichten, ist es wohl allemal.

Wohldem der weiß worauf er sich einläßt. Das Orakel der Sieben Pforten windet sich und gibt mit ernster Miene zu bedenken, daß die Qualität des Teppichs mancher Händler nicht immer das herhält wofür er auf den ersten Blick aussieht - und von den Flöhen, welche man mit treuem Augenaufschlag gratis dazu erhält, ganz zu schweigen! Vielen Herrschern scheint die lange Ruhepause auf´ s Gemüt geschlagen zu haben oder warum verteilen Sie ihr Wissen so freizügig?

Die Zukunft wird es zeigen.



K I O M B A E L – B o t e 4

Rabe/Tigern ond in Jahr der Ratte 417nP



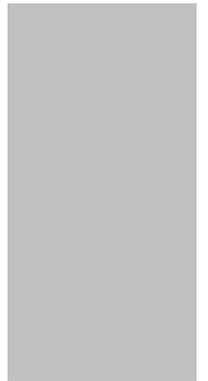
Das Jahr 417 nach Pondaron – so steht es auf den Pergamenten aus Kanarys – steht im Zeichen der Ratte. Ob damit nun eine bestimmte Einstellung oder das Tier gar selbst gemeint ist sei dahin gestellt. Zumindest am Rand der Welt hört mancher stattliche Krieger des Nachts ein nerviges Gequicke. Manche Heere meinten gar menschengroße Ratten zu Gesicht bekommen zu haben. Oder irren sich Chaladorn Mannen? Die Gnome in den Bergen braucht man nicht zu fragen da diese sich mit anderen Problemen vor ihrer Haustür zu beschäftigen haben. Gut - der Winter steht vor der Tür aber das unablässige Heulen der Wölfe zerrt auch an dem dicksten Fell. Die Theng scheint es nicht in ihrem Eroberungsdrang zu kümmern. Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg - so scheint es. Die Zwerge unterdessen streichen sich durch ihren Bart und gehen ihrer gewohnten Arbeit nach. Gibt es doch viel zu tun und gar mancher lukrative Auftrag steht bevor. Wenn dies kein gutes Omen ist? Steht die Ratte nicht auch für emsiges sammeln und anhäufen? In Ordomar zeigt man sich gesellig und lädt ein zum Wettstreit der Kräfte.

Auf Kiomba geht es weniger ruhig zu. Aldowereiya müht sich zusehends auf die eine oder andere Weise mit den Monsterheeren zurecht zu kommen. Der Erfolg läßt bislang auf sich warten. Zeigen sich die Horden doch von einer geradezu überwältigenden Moral und Angriffslust. Auch im Norden macht sich Unheil breit. Sowohl Aldowereiya als auch die Kriegerinnen aus Harpland sehen sich immer öfter Heerschaaren der Dunklen Union gegenüber. Da diese aus dem Segmentsrand heranströmen ist nichts Gutes daran zu vermuten. Auch die Niun mußten in ihrem Element Federn lassen. Mehrere Flotten gerieten in die Fänge der Mörderbienen, welche verbissen die Grenze der Segmente verteidigen. Bei einer Flotte gingen sie jedoch nahezu leer aus da aus heiterem Himmel ein eisiger Zauberwind über den Schiffen heranbrauste und die Bienen weit in den Segmentsrand trieb. Ansonsten zeigen sie sich recht interessiert an den Küsten von Harpland.

Auf ELOR versuchen sich die Reiter aus Iora und der emsige Alleshändler aus Aqar´ dabor im Austausch von Gemarkungen. Die Herrscherin aus Iora scheint einem Handelsabkommen nicht abgeneigt hat jedoch ihre Probleme mit den Expansionsgelüsten der Söldner des Händlers. Handel mit Wandel oder gibt es dort noch eine Einigung? Zumal sich die vermeintliche Burg des Alleshändlers als gut ausgebautes Handelskontor entpuppt. Auch das Gerücht, daß der Alleshändler doch die eine oder andere Rarität in seinem Fundus hat hilft ungemein das Verhältnis zueinander unter anderen Gesichtspunkten zu sehen.

In und auf den Meeren Kiombael's scheint es wohl am angenehmsten zu sein. Die einen segeln, die anderen rudern und ansonsten scheint alles ruhig. Die Flotten aus

Osorkon genießen das schöne Wetter indem sie vor den Küsten ihrer Heimat ankern und es sich gutgehen lassen. Hier und da sieht man ein verdächtiges Huschen unterhalb der Meeresoberfläche. Und an einem anderen feuchten Ort verspürte man die enorme Präsenz einer Wesenheit, wie sie auf Kiombael schon lange nicht mehr erfahren wurde. Auch hier spricht man von einer Art Ratte wobei das Orakel der Sieben Pforten beschwichtigend unterstreicht, daß mit dieser allgemeinen Hysterie über Ratten wenig gewonnen wird, zumal doch auch in Kanarys für den Transport wichtiger Botschaften Eilratten benutzt würden.





K I O M B A E L – B o t e 5

D r a c h e n / K a t z e n m o n d i n J a h r d e r R a t t e 4 1 7 n P



Winter auf **Kiombael** – für manche doch kein reines Zucker schlecken oder das verdiente Ausruhen auf den Lorbeeren. Zumindest versteckten sich nicht alle Herrscher hinter dem warmen Ofen.

Auf **Kiomba** gab es wie nicht anders zu erwarten ein weiteres Gefecht zwischen *Aldowereiya* und den wilden *Buka Boos*. Auch sonst war es nicht langweilig für die Sonnendrachen-Ritter. Mit den streitbaren Damen aus *Aaghrhyr* hat man nun eine zweite Front, welche noch nicht so recht abzuschätzen ist. Wird doch diesem Reich eine Verbindung zum Reich der Mörderwabe des Hochlords der Finsternis zugesagt. Auch die *Llevunthe* hat mittlerweile mit einer ihrer Flotten die Küsten des Lichtstaates erreicht. *Die Gilde des Freien Geistes* hat mit ihren neuen Nachbarn aus dem Norden das mittelbare Vergnügen den Finger der Finsternis zu spüren.

Auf **Elor** geht alles seinen gewohnten Gang. Sprich ein gegenseitiges Abwarten. Die Reiter aus *Iora* sagen: "Die Insel ist unser", während der *Alleshändler aus Aquar`dabor* sich mit den interessanten Handelsgütern noch recht bedeckt hält. Vielleicht liegt es auch an dem nicht vorhandenen gegenseitigen Vertrauen?

Ganz im Gegensatz zu den Zwergen aus *Xumbroschs-Aran-Tor*, welche mit neuartigen Rüst-gütern frech auf den Weltmarkt wollen. Ein gutes Vertriebsnetz fehlt allerdings noch. Auch sonst viel Neues aus dem **Rand der Welt**. *Chaladorn* tritt seinen nächsten Nachbarn kräftig auf den Schwanz (und dies darf durchaus wörtlich gemeint werden). Unter diesen Umständen macht die Mutmaßung des *Orakels der Sieben Pforten* wieder Sinn, welches erst unlängst bei einer kleinen Privatorgie von einem Patriarchen in den dunkelsten Sümpfen **Kiombaels** munkelte, welcher die lapidare Parole ausgab: "Verliert Ihr Euren Schwanz so verliert Ihr auch Euer Leben –geht und siegt!" Auch die *Theng* sehen dies ähnlich, wobei deren Vor-wärtsdrang nun vorläufig ein Ende bereitet wurde. Somit bewahrheitet sich die Regel – je größer das Reich um so mehr die Nachbarn oder Neider. Auch die Tatsache, daß nun auch der Hochlord der Finsternis dazuzählt, vermag die Stimmung unter den Nomaden nicht zu heben. Wobei sich bislang die Legionen aus *Hadran* und die Amazonen aus *Granduja* sich recht zivilisiert verhalten. Auch im Hohen Norden noch nicht ungewöhnliches. Das Wolfsheulen wird lauter und intensiver und das Gepolter aus dem Gebirge grollender. Auch das Fest zur *Ssakat* in *Ordomar* muß wohl ausfallen, da ein Großteil der Teilnehmer noch gar nicht wissen wo denn dieses Reich zu finden ist? Somit wird dieses Ereignis wohl verschoben werden müssen. Auch *Muu-Tay* macht von sich reden. Man(n) trotz gewieft der Evolution nach dem Motto: Vor mir ist ein Gebirgszug und ich möchte nicht umkehren. Was tun? Kreativität ist ein hehres Gut.

Aus den **Tiefen der See** vernimmt man merkwürdiges. Beschwörungen und Intonierungen zu Ehren einer gar unbeugsamen und grausamen Göttin werden vermutet. Selbst von Plün-derungsversuchen an den Gestaden von *Kanarys* wird berichtet. Mitten in eine Sitzung im Tempel der Yani schlug die Mitteilung wie ein Katapultgeschoß ein, daß ein unbekanntes Heer versucht eine Gemark zu plündern. Das dies nicht mit Erfolg gekrönt wurde dürfte jedem einsichtig sein, wenn er sich daran erinnert, daß *Kanarys* der Sitz des Segmentshüters ist.

Auch sonst war es auf der See recht lebendig. Die *Niun* vergrößern ihren Wirkungskreis zu-sehends, die Schlinger **Kiombaels** erkennen die leckere Füllung der Schiffe aus *Aquar´dabor* und auch sonst flitzt so manches ober- und unterhalb der Meeresfläche umher. *Osorkon* ficht dies alles nicht an und beginnt sich einzuigeln. Wissen die gar mehr als die anderen? Auch die Damen aus *Harpland* erkennen den Nutzen von Wällen an ihren Küsten. Vorbereitung ist wohl auch hier die Mutter der Vorsicht.



K I O M B A E L – B o t e 8

Eulen/Jaguamond in Jahr der Ratte 418nP



Wer an die Insel **KIOMBA** denkt, dem kommt sofort Kampf und Blut in den Sinn. Doch nichts von alledem war zu sehen oder gar zu hören. Von den wilden Weibern aus Aaghrhyr ist seit längerem nichts zu hören, mag dies daran liegen, daß Izh, die oberste Heerführerin bei einem turnusmäßigen Rapport in Subarashi weilt? Nur in Aldoweiya wird munter weiter um das Hochland der Horden der Buka-Boos herum erobert. Die Stämme der Bukas waren auch nicht ganz untätig und errichteten fleißig soweit das Auge schweifen kann massive Wälle um ihr Hochlandterritorium. In Harpland nichts Neues, so meint der oberflächliche Beobachter. Lange war es ruhig in dem Fürstentum. Wer jedoch in den letzten Monden mit wachem Auge die Straßen fest im Blick hielt, stellte verwundert fest, daß sich doch manch Heerwurm durch die Provinzen Harplands wand. Auch der Ausspruch "Unsere Heere laufen nur vorwärts – was sonst?" wird der unermüdlichen Fürstin derzeit den Mund gelegt. Doch nur einen Mond später wurde gewiß was bislang nur eine Vermutung war. Mehrere Kriegerheere Harplands stießen in die fruchtbaren Tiefebene im Süden **KIOMBAS** ein und trafen dort auf größere Horden der Buka-Boos. Wilde Horden gegen disziplinierte Amazonen – so wird es wohl in den nächsten Monde heißen.... Auf das Ergebnis darf man gespannt sein. Oder klingt dies gar nach einem Zwei-Fronten-Vernichtungskrieg gegen die Völker der Bukas. Wobei die abge-steckten Fronten noch unklar sind – berichten doch Waldläufer von harplandischen Heeren im Reichsgebiet von Aaghrhyr.

Wie ruhig und gemütlich mutet uns da doch die Insel **ELORR** an. Die Heere loras stoßen an ihre natürlichen Grenzen und begründen ihre Grenze in Einklang mit den menschlichen Gefolgsleuten der Herrschenden zu Sil-Var´ Poon. Diese ficht dies alles nicht weiter an – ist ihr angestammtes Revier doch die See. Doch wie lange noch währt die trügerische Ruhe an der Straße von ELORR? Hört man doch von manchen Fischer ängstlich immer öfter unerfreuliche Nachrichten über Meerechsen, riesige, Schiffe verschlingende Monster und anderes Getier erzählen.....

Gerüchten zufolge ist ein Zusammenhang mit Beschwörungen in den Weiten des unwirtlichen Krakenmeeres zu sehen, welches schon manchen Reisenden zum Verhängnis wurde, wie das jüngste Beispiel eines Händlers nur zu gut demonstrierte. Ob es jedoch genügt diese Botschaften zu ignorieren wird sich zeigen. Manch ein Orakelsprecher windet sich in ge-wohnter Form wenn es darum geht den Grund der Ereignisse zu erfahren. Welche Wesenheit versteht es derart subtil die durchaus neutralen und als recht erzähwillig bekannten Orakelsprecher zu zähmen? Oder halten sie die Völker für noch nicht reif oder vorbereitet genug für die Wahrheit?

Dafür geht auf dem Kontinent und am **RAND DER WELT** alles seinen gewohnten Gang. Die Schneelfen freuen sich über grüne saftige Wiesen und zeigen sich sehr

diplomatisch und weltoffen. Tarn-a-tuuk macht sein Versprechen wahr und zeigt sich äußerst interessiert an einer Kontrolle der Straße ohne Wiederkehr – diese ist, wie jedes Kind schon zu erzählen weiß, derzeit die einzige Möglichkeit den Handel des Kontinents mit den anderen Völkern aufrecht zu erhalten. Ist dies schon die erste Keimzelle für eine Krieg der Güter? Auch die Zwerge tummeln sich derzeit auf diesem langen und nicht ganz ungefährlichen Pass. Dort selbst ist man rege dabei Botschaften in der Hauptstadt einzurichten. Fragt sich nur welcher Botschafter sich gerne länger unter Tage aufhält? Ist zwar ganz kuschelig aber trotzdem ist nichts für schwache Nerven. Muu-Taay zeigt sich von seiner unnachgiebigen Seite und versucht in gewohnter Manier unbesetzte Gebiete einzugliedern. Die Heerführer waren derart beherzt zugange und auch durch die konkreten Anweisungen aus der Hauptstadt entsprechend autorisiert, daß es im Eulenmond zu einem verheerenden Scharmützel mit einer Legion aus Hadran kam. Die gierigen Reiter aus Muu-Taay versuchten, wie auch die Legion aus Hadran, eine Wüstengemark auf dem Hochplateau anzugliedern. War es der Übermut oder die Hitze – der Heerführer der muu-taayschen Reiterei gab umgehend den Befehl zum Angriff, ohne sich über die Stärke und Formation der hadranschen Legion zu informieren. Nur wenige Tage dauerte das Getümmel und die verbliebenen Reiter zogen sich geschlagen und zerrieben auf die muu-taaysche Tiefebene zurück. Das Festmahl für die Wüstengeier blieb zurück. Wie sich dies für die recht jungen Beziehungen beider Staaten auswirkt bleibt abzuwarten, zumal in der Nachbarschaft muu-taaysche Arbeiter zeitgleich mehrere Garnisonen errichteten. Als Schutz (vor wem?) oder als Ausgangspunkt (gegen wen?) für weitreichende Expansionen sei dahin gestellt. In Hadran selbst wird fleißig konsolidiert; auch die Bewohner können sich nicht über ihr Herrscherhaus beklagen – wurde doch ein Zehntel der unlängst erhobenen Steuern an die Bedürftigen ausbezahlt. Eine noble Geste. Nur im Süden des Reiches gibt es Schwierigkeiten mit einem recht mystisch anmutenden Waldgebiet, welches sich – auch gegenüber den Thengnomaden – vehement wehrt eingegliedert zu werden. Der Herrscher aus Ordomar ist wieder von einer längeren Auslandsreise in unbekannte Regionen der Welt zurück und freut sich(?) über die vielen neuen Nachbarn – oder auch nicht.... Tarn-a-tuuk war so frei sich ein paar Gemarken des ordomarischen Berglands anzueignen und die frechen Ratten stehen seit Tagen hungrig vor einer seiner neu erbauten Burgen. Das ist nicht jedermanns Geschmack. Auch den erbitterten Wettlauf um die fettesten und strategisch günstigsten Gebiete entlang der Küste zum Ajsmjar scheinen die flinken Rattenkrieger zu gewinnen. Auch die Mannen aus Chaladorn können sich an den rattigen Geruch nicht gewöhnen oder ist man dort nur rassistisch eingestellt oder alles nur pure Propaganda der anrashaen Priesterschaft? Jüngste Proklamationen und Rituale in der Hauptstadt Chaladorns lassen auf manches schließen – oder auch nicht. Trotz dieser Differenzen um einige Küstenprovinzen mit dem dunklen und sumpfigen Reich der Sqäurkin wird der Radius des Einflußbereiches weiter bis an das Krakenmeer ausgedehnt. Auch die Spielchen mit den Küstenpatrouillen aus Osorkon nahmen nun ein Ende. Kein Durchkommen mehr – auch nicht für die schlankste und flinkste Drachengaleere. In Osorkon selbst

verdichten sich die unheilvollen Gerüchte, daß die Gottkönigin Cassandra nicht mehr im Leben weilt. Erste Proklamationen der Putschisten sind derzeit an den Hüter des Segmentes unterwegs. Auch anderen Frauen machen von sich reden. Varinja, oberste Heerführerin aus Granduja zeigt sich unerbittlich wenn es um die Sicherung der Küste, welche der einzige Zugang zu den Gewässern Nebcatlans ist, geht. Warum und weshalb wird unwirsch mit ´weiblicher Intuition´ abgehandelt. Oder verbirgt der Ausläufer der See Nebcatlans doch ein noch wohlbehütetes Geheimnis? Doch so manche andere ungeahnte Überraschung für die streitbaren Weiber liegt in der nahen Zukunft....

In der Weite der großen Steppe des Ödlands vollzieht sich auch eine Konsolidierung allerdings anderer Art. Ströme von Nomaden ziehen immer noch einem nur ihnen bekannten Ziel entgegen. Welchem Zweck diese Völkerwanderung dient ist noch unklar. Im nahen Xapul scheint die Zeit der Siesta ausgebrochen zu sein. An anderer Stelle stehen die Zeichen jedoch auf Sturm. Große, grüne und übel riechende Gestalten sollen plündernd und brandschatzend die Südländer unsicher machen?? Nur wenig mehr weiß man derzeit zu berichten ohne die Objektivität zu verlieren. So ungewohnt ist dieser Stimmungsumschwung das es manchem Reisenden schwer fällt seine Pläne zu ändern. Auch in den dortigen Gewässern scheinen manche Wesen hungrig zu sein. Ob dies die grandujischen Seeleute zu Jubelschreien bewegen kann steht auf einem anderen Pergament. Auch der fragende Blick in Richtung der Sprecher des Orakels der Sieben Pforten bringt wenig mehr ein als ein recht verschämtes Achselzucken und Grimassen ziehen.

Wieder einmal fragt sich der geneigte Leser dieser Zeilen wer hier wohl welche Schicksals-fäden in seinen ´Händen´ hält – und auch das Wissen um die Schärfe der Fingernägel wäre manchem Suchenden das ein oder andere Goldstück wert – oder war da nicht die Rede von Salz???



KIOMBAEL – Bote 9

Raben/Tigern ond in Jahr der Ratte 418nP



Während mancher Herrscher sich ob der drückenden Hitze in die kühlen Gewölbe seiner Burg begab, zog es manch anderen recht siegessicher in die weite Ferne. Diesen Herrschern war der Sommer nicht warm genug!

KIOMBA brennt!!! So berichteten entsetzte Flüchtlinge an den Küsten, welche verzweifelt versuchten die zentralen Hochländer und den Wald von Ysant zu verlassen, um einen fahr- oder schwimmbaren Untersatz zu ergattern. Niederschmetternd für das einfache Volk war der Umstand, daß auch der weiße Strand Harplands alles andere als sicher war. Überschlugen sich doch die Ereignisse und alle Tage gab es neue, verwirrende und unbestätigte Meldungen in den überfüllten Tavernen und Gasthäusern am Rand der Handelsroute zu erfahren. An diesen Ereignissen werden die emsigen Chronisten **Kiombael's** künftig noch einiges zu kritzeln und zu deuten haben.

Sylvanas Kriegerinnen – der Stolz Harplands bekam wohl den heißesten Sommer seit der Zeit der Nebel und der Wanderungen zu verspüren. Der lange sorgfältig geplante Feldzug gegen die wilden Horden der Buka Boos und gegen die finsternen Schergen aus Aaghrhyr fand vorerst ein jähes Ende. Die Phalanx des harpyanischen Heeres im nördlichen aaghrhyschen Hochland, nahe dem *Berg Magyar*, dem Sitz der Gilde des Freien Geistes wurde durch zig tausende von Kriegern und Reitern geradezu überrannt. Klugerweise befahl die Heerführerin umgehend den Rückzug, um schlimmeres zu verhindern. Der taktische Schachzug *Sylvanas*, die Heere im Wald von *Ysant* mit Truppen von See zu verstärken, endete mit über 100 daran beteiligten Schiffen in einem der schwersten Seegefechte seit Gedenken. Die gesamte Flotte Harplands unter dem Befehl der erfahrenen Admiralin *Ellis von Ruhyran*, vollgepackt mit stolzen Amazonen geriet in die Fänge der bereits lauernenden Seenomaden der Niun. Tagelang wogte der Kampf hin und her. Schiff gegen Schiff – Krieger gegen Kriegerin – Ballistae gegen Wurfschleuder. Um jede noch so kleine Planke wurde erbittert gerungen. Verbissen wehrten sich die Amazonen gegen ihr drohendes Schicksal. Je länger der Kampf tobte, umso mehr von den unheimlich aussehenden Schiffen der Niun erschienen am Horizont und verstärkten die sich lichtenden Reihen. Schlußendlich mußte die Admiralin die Flaggen streichen. Die überlebenden Amazonen, versuchten sich an die nahe Küste zu retten und wurden dort von den Kameradinnen der Drachengarde, unter der umsichtigen *Ondora von Halagal* empfangen, welche just zuvor eines der beiden, an der Küste zum Plündern angelandeten Heere der Niun in die Fluten zurück trieb. Die frechen Piraten liefen in ihr Verderben, da das Küstenheer in weiser Voraussicht in gut getarnten Stellungen geduldig ausharrte. Auch im Hochland scheint der Feldzug gegen die Horden der Bukas ins Stoppen geraten zu sein. Keine Kunde hiervon kam jedoch bislang von

dort. Zumindest war kein einziger Buka zu sehen, um den geworfenen Fehdehandschuh anzunehmen. Hätte es jemand vor diesem Sommer benannt - keiner hätte auch nur einen Silberling darauf verwettet, daß das zentrale Hochland der ruhigste Platz auf ganz **Kiomba** ist. Woran auch die Reiter aus Aldowereiya maßgeblich daran beteiligt waren, da diese sich ebenso zurück hielten wie die Horden der Buka Boos. Ist hier ein Ende der Gewalttätigkeiten in Sicht oder ist dies nur die Ruhe vor dem Sturm, bevor ganz **Kiomba** im Chaos des Krieges versinkt?

Wer nun meinte dies sei es schon gewesen wurde eines besseren belehrt. Auch der **Rand der Welt** zeigt immer mehr seine Tücken und das aggressive Potential seiner Bewohner. Tarn-A-tuuk – die Barbaren des Hochgebirges nutzen das Ende der Eiszeit und machten sich auf das umliegende Hochland zu annectieren. Das diese Gemarken bereits anderen Reichen gehört fand bei den Heerführern recht wenig Interesse. So kam es wie es kommen mußte. Die Reiterei Ordomars, bereits durch die Ereignisse im Vormond ausreichend gewarnt empfing die neuen Nachbarn mit breitem Grinsen und gezogener Klinge. Da auch diese nicht bereit waren einen Fuß Erde freiwillig abzugeben kam es zu einem erbitterten Kräftemessen - bis zum Ende wurde gerungen. Über 3.000 tote Reiter war der erste Blutzoll den die Reiche an der *Straße ohne Wiederkehr* Tribut zollen dürfen. Wohin wird dies führen?

Ebenso unklar ist auch die politische die Lage im Ewigen Eis. Pfadergruppen, welche von dort zurück kehrten berichten von merkwürdigen Bauvorhaben und der Präsenz eindeutig schwarzer Magie und einen ungewohnten Auf-und-Ab-Schwärmen der Mörderbienen am Rand der Segmente?!

Auch an anderer Stelle stiegen die Emotionen hoch. Das kurze Scharmützel in der Hochlandwüste zwischen Muu-Taay und Hadran scheint nun doch zu eskalieren. Obwohl beide Herrscherhäuser immer wieder durch Diplomaten ihre friedfertigen Absichten dokumentieren kam es erneut zu erheblichen Auseinandersetzungen, welche in ausgedehnten Gefechten endeten. Eine der muu-taayschen Garnisonen vor der hadranschen Grenze – im letzten Mond noch argwöhnisch begutachtet – und derzeit im Ausbau zur Burg begriffen – war das Ziel der Legionen Balmars. Hierbei kam es zu einen erneuten Kampf zwischen der Reiterei des "dra lek" und zwei hadranschen Legionen, da diese mit Nachdruck die Gemark erobern wollten; und die im Umfeld patrouillierenden muu-taaysche Reiter unbedingt zu ihren Kameraden in die noch nicht fertig gestellte Burg gelangen wollten. Da die Reiter den Verlust der Burg nicht in Kauf nehmen wollten zögerte der muu-taaysche Heerführer nicht zum Angriff zu blasen. Dank der Garnison konnten die hadranschen Angriffe – leider mit hohen Verlusten (auf beiden Seiten) abgewehrt werden. Zum Glück kam eine der Grenzpatrouillen rechtzeitig als Einsatz hinzu. Somit konnte in aller letzter Minute der Verlust der Garnison verhindert werden. Der Bau der Burg konnte nicht vollendet werden. Zu guter letzt einigten sich die Heerführer doch noch auf ein Patt und begannen im gegenseitigen Einvernehmen die Toten der letzten Schlachten zu

beerdigen und ihre Verwundeten zu versorgen.

Um all dies scheinen sich die anderen Reiche nicht zu kümmern oder sie nutzen die Möglichkeiten der hohen Diplomatie. Chaladorn und die Squärkin scheinen sich auf ihre wahren Stärken zu besinnen und sich darauf zu einigen ihre Gefechte – zumindest vorläufig – mit der spitzen Feder zu führen.

In Ordomar wird weiterhin fleißig an dem größten alchemistischen Labor gearbeitet, welches je auf dem Kontinent existiert hat. Auch die Diplomatie erhält wieder einen Stellenwert.

In Osorkon scheint der Bürgerkrieg wieder erneut aufzuflammen. Unklar ist nach wie vor welche Partei die Oberhand gewinnen wird. Gerüchten zufolge die Herrscherin *Kassandra* noch leben! So fragt man sich als geneigter Leser, wer denn nun vor wenigen Monden beim Sturm des Palastes durch den aufgebrachten Mob sein Leben ließ? Weiterhin ist die Rolle der anrasheschen Priesterschaft noch ungeklärt, die, wie jüngst in Chaladorn an manchen politischen Fäden zieht.

Im Süden ziehen die ersten dunklen Wolken auf. Die Amazonen Grandujas haben eine neuen grünhäutigen Nachbarn erhalten, der sich als offensichtlich als einziges Hobby – außer dem Vernichten von Gmorsch – die Plünderung der umliegenden Höfe und Güter auf die Fahnen geschrieben hat. Bleibt abzuwarten, ob die orkischen Gesellen vor den grandujischen Reichsgrenzen halt machen oder einen Abstecher zu den wilden Weibern wagen. Scheint dies doch auch innenpolitisch angebracht, da die orkischen Damen ganz entzückt darauf reagierten als sie hörten, daß es auch weibliche Krieger und Heerführerinnen geben soll!

Die Theng erweitern wie Hadran auch, immer noch ihr Reichsgebiet und stoßen immer mehr an die Grenzen anderer Nachbarn.

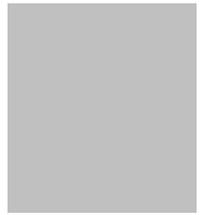
In Xapul verbringt man den Sommer in gewohnter Ruhe und bereitet sich – wie auch bei den Theng – mehr auf religiöse Dinge vor als sich um das Gerangel der Nachbarn zu kümmern.

Dafür – oh Wunder – erlebten wir wieder einmal ein recht friedliches **Elorr** – doch wie lange noch....? In Iora nichts neues... wie auch, so ganz ohne mißliebige Nachbarn? Mit den See-Elfen scheint frau sich ja mittlerweile gut zu verstehen.

In der Tiefsten aller Meere, dem **Krakenmeer**, kräuselten sich keine Wellen – oder lag dies nur daran, daß sich keine der Flotten der Herrschenden in dieses hinein traut? Auf den Handel in Kanarys wirkt sich dies zusehends aus. Seit Wochen wurde kein einziges Handelsschiff an den Küsten gesichtet. Obwohl es bislang keine beunruhigenden Nachrichten von der Südroute der Handelsstraße zu berichten gibt.

Die Wissenden des Orakel der Sieben Pforten zeigten sich zum ersten Mal recht

verwundert ob dem aufkommenden Wettstreit der Geister, welche unverhofft aus heitrem Himmel über sie hernieder kam. Ein Meeresorakel von Nan dort, das berüchtigte der Sieben Pfoten hier und nun auch noch ein Katzenorakel?!? Ildru selbst würde sich wohl auch an diesem Rätsel erfreuen!





KIOMBAEL – Bote 10

Dachs/Adlem ond in Jahr der Ratte 418nP



Bürger und Händler! Her mit der Knete! – So erschallte der durchdringende Ruf in manchen Provinzen der Reiche **KIOMBAELs**. Manch ein emsiger Steuereinnehmer nahm seine ihm anvertraute Aufgabe mehr als genau. War dies auch notwendig, da manch ein Herrscher mit jeder einzunehmender Unze Silber und mit jedem Kupferstück zu rechnen hatte. Der Sold für die treuen Soldaten stand an, große Baumaßnahmen stehen seit Monden in den Warteschleifen der fleißigen Architekten und gar manch interessantes Projekt haart seiner Ausführung. So verwundern auch nicht die Aufrufe in diesem Segmentsboten und die nunmehr geschilderten Ereignisse im Mond des Dachs. Der Dachs - wie jeder weiß - ist ein gar zäher Geselle und weiß sich seiner Haut zu wehren.

Die Rücknahme der Standard-Touristikangebote der *Wergol Airlines* (segmentsfremd!) für die Insel **KIOMBA** war ein weiser Entschluß, zumal es auch in diesem Mond wieder zu manchen Auseinandersetzungen kam. Die Leidtragenden diesmal waren – wie schon so oft in der Vergangenheit - die Heerschaaren aus *Aldowereiya*. Ein Kriegerheer, welches an der Hochlandgrenze zu *Aaghryhr* postiert war wurde trotz ausgeklügelter Taktikanweisungen von einer heranstürmenden Horde der *Buka-Boos* vernichtet. Zwar mußte dank der guten Vorbereitung manch ein *Buka* in den Staub der Erde beißen, aber an dem Endergebnis wurde nicht mehr gerüttelt. Um die erlittene Schmach noch zu vergrößern wurde ein Reiterheer, welches ebenfalls im Grenzland zu *Aaghryhr* patrouillierte von mehreren Reiterverbänden der finsternen Schergen des *Hochlords der Finsternis* attackiert, dezimiert und zurück getrieben. Koordination oder Zufall? Somit ist die Ostflanke des Reiches derzeit unzureichend gesichert.

Erstaunlicherweise kam es zu weiteren Konflikten auf **KIOMBA**. Die Amazonen *Harplands* verhielten sich wieder sehr ruhig. Es blieb ungewiß ob die Bevölkerung durch den Verlust Ihrer Flotte vor Entsetzen gelähmt war oder nur im Stillen neue Vorbereitungen für einen Gegenschlag vorbereitete. Auch an der Grenze im Norden zu *Aaghryhr* blieb es verdächtig ruhig. Liegt dies darin begründet, daß die *Amazonen* noch den einen und anderen Achtungsbonus inne haben? Auch die Seenomaden der *Niun* zeigten sich von Ihrer ungewohnt freundlichen Seite. Bis auf die Tatsache, daß die gefangenen Kriegerinnen *Harplands* Ihrem chaotischen Gott geopfert wurden (würg!), kam es in diesem Mond zu keinen weiteren Übergriffe auf Handelsflotten oder Küstengemarken – zumindest konnte kein Seefahrer davon berichten. An die gefangenen Kameraden bei den *Amazonen Harplands* wurde kein Gedanken verschwendet. Unbestätigten Gerüchten zufolge verließ ein Flottenverband der *Niun* das Segment in Richtung des nahen Segments **Karcanon**, um dem Ruf Ihres Gottes zu folgen.

Somit dürften bis auf weiteres die Fronten auf **KIOMBA** abgesteckt sein. Heißt es künftig jeder gegen jeden oder verdichten sich die Gerüchte, daß außer der Gilde des Freien Geistes – deren Rolle in diesem Konfliktpotential noch unklar ist- Harpland an der Seite des Lichtreiches Aldowereiya gegen die Geburten der Finsternis anstürmen wird? Armes **KIOMBA**. Kaum ist die `Zeit der Nebel´ in die jüngste Vergangenheit gerückt schon zieht das Zeitalter der Verwüstung heran. Dem Handel kann es nur recht sein. Zwar schrecken die Piraten an den Küsten aber das eine oder andere Handelsgut dürfte schon bald knapp werden oder neuartiges Gut wird benötigt werden. Für unerschrockene Händler ein lukratives Feld mit enormen Profitpotential.

Wie schön ist es dafür in **ELORR** – so schrieb der Verfasser dieser Zeilen in den letzten Monden. So scheint es auch diesmal. Doch in der Straße zu **ELORR** kam es zu einem merkwürdigen Zwischenfall. Eine Flotte aus Aldowereiya landete an einer kleine, fruchtbaren und einladenden Insel an der Straße von **ELORR**, um nicht nur Wasser und Vorräte aufzunehmen, sondern auch um die günstige Gelegenheit zu nutzen diese Insel dem Reich einzugliedern. Erstaunt beobachteten die Bewohner der Insel dieses Vorgehen. Während der Eroberung der Insel stiegen vereinzelt Rauchzeichen in die Luft und nur wenige Tage später geschah das bislang Unfaßbare. Aberhunderte von See-Elfen schwammen auf Delphinen reitend heran und eroberten in aller Kürze die vor der Küste ankernden Transportschiffe. Offensichtlich war die Gier nach einem Stützpunkt an der Handelsstraße so groß, daß der aldowereijsche Heerführer es unterließ zu prüfen, ob diese Gemarkung nicht schon zu einem anderen Einflußbereich gehört. In diesem Fall wohl zu Sil-Var-Poon, dem Reich der See-Elfen **KIOMBAELS**.

Da man bislang nichts oder nichts neues aus dem **Krakenmeer** gehört hat kann der geneigte Leser davon ausgehen, daß somit ganz **KIOMBAEL** im Chaos der Kriege, der Plünderungen, der Anfeindungen und der Intrigen versinkt.

Wie dies? Auch der Hauptkontinent – von den Geo- und Kartographen **Rand der Welt** genannt – zeigte wieder einmal das Potential seiner Bewohner und der Gedankenwelt der Herrschenden. Während es in Xapul wie gewohnt ruhig und besonnen zuging, die chaladornischen Schreiberlinge ihre Gänsekiele und die Garden ihre Speere spitzten, die Theng-Nomaden der Großen Steppe sich redlich bemühten die diplomatischen Beziehungen auszuweiten bzw. in Griff zu bekommen, die Squärkin des Dämonensumpfes ihrem gewohnten Tagewerk nachgingen und die Zwerge aus dem Gebirge weiter ihre Minen ausbeuten meinten andere sich an dem Spiel der Kräfte maßgeblich zu beteiligen.

Tarn-a-tuuk, derzeit weit über seine Grenzen verschrienen als aggressiver Okkupator der Berglande zog es vor nach dem Patt mit den Reitern aus Ordomar sich anderen Opfern zuzuwenden. Diesmal waren einige Gemarkungen an der Küste zum **Ajsmjar** das verlockende Ziel der Bergnomaden. Die Schnee-Elfen dürfen sich nun darüber

freuen, daß ihnen eine strategisch wichtige und noch dazu sehr fruchtbare Gemark brutal und ohne Vorwarnung entrissen wurde. Man darf gespannt sein, wie die Schnee-Elfen auf dieses überaus freundschaftliche Angebot reagieren werden.

Auch der Wüstenfloh-Konflikt genannt Hadran und Muu-Taay entwickelt sich offenbar aufgrund übereifriger Diplomaten und Heerführer zu einem ernst zunehmenden Dauerbrenner. Am Morgen beteuern alle Parteien ihre Unschuld und den Willen zur Einsicht; am Abend kann jeder in den Tavernen hören, daß dem dann doch nicht so ist. Geschickte Raffinesse oder nur bodenlose Dummheit? Ildru läßt grüßen! Die Entscheidung fällt den Beobachtern schwer. Noch ist recht unklar wer hier versucht die Schicksalsfäden zu spinnen. Spinnen tun dafür andere. Jedoch eher in Form der ebenso genannten `Tiere´. Gab es da nicht einen fast untergegangenen Bericht eines Grenzpostens im Reich der Reiche der Theng? Auch dieses Volk – bislang jedem Nachbarn sehr aufgeschlossen - muß sich alsbald Gedanken machen mit wem sie künftig in Frieden leben wollen oder wie sie sich den gegebenen Bedingungen an ihrer Grenze verhalten sollen. Denn rund um ihren Einflußbereich gibt es das eine oder andere Scharmützel. So auch im Süden des Kontinents. Die Amazonen aus Granduja, bislang als zwar streitsüchtig und unnachgiebig eingestuft, aber nicht als kriegstreibend bekannt, wurden diesen Mond mit einer ganz anderen Art von Mann konfrontiert. Ein Grenzheer wurde von großen, bunt bemalten, tätowierten, brüllenden und gnadenlos operierender Orkhorden geradezu niedergemacht. Doch man kann sagen was man will – die Amazonen wichen keinen Fußbreit zurück. Diese kämpften bis zum Umfallen und starben mit dem Kriegsruf ihrer Herrscherin auf den Lippen. Auch die Hordenführer der Orks mußten dies neidlos anerkennen. So fiel doch für nahezu jede gefallene Amazonen auch ein Ork den scharfen Schnittwerkzeugen der Kriegerinnen zum Opfer. Der Kampf wurde zwar verloren, doch den Orks muß der unerschütterliche Mut und die Entschlossenheit der Weiber unter die Schädeldecke gehen. Sah floß der Gmorsch in Strömen - doch man sah auch manch nachdenklichen Gruppenführer beim Siegeschmaus, die Wunden zählend, am Feuer sitzen.

Das Orakel der Sieben Pforten mutmaßte, daß dies eher ein Sturm im Wasserglas sei – zumal der Herbst vor der Haustüre steht und es weit wichtigere Aufgaben anstehen als sich zu bekämpfen; wobei doch der eine und andere Kollege ob dieser Aussage seine hohe Stirn in Falten legt.

Wie dem auch sei ändern werden wir es nicht können. Wohl denen die gutes Verhältnis zu Pura und Ildru pflegen. Oder hilft nicht ein wenig Besonnenheit?



K I O M B A E L – B o t e 1 1

Einhorn/Wolfsmond in Jahr der Ratte 419nP



Eine halbgöttliche Persönlichkeit **MYRAs** sagte einmal zu mir: " Lieber ein geordnetes Chaos als eine chaotische Ordnung" Mir scheint, daß diese Maxime manch ein Herrscher auf sein Banner geschrieben hat.

Der Rand der Welt

Der Herbst schickt derzeit seine Vorboten des kommenden Winters mit eisigen Winden aus dem Hohen Norden herbei. Das scheint die Reiter aus Tarn-a-tuuk in keinster Weise daran zu hindern weiter ungefragt die wenigen fruchtbaren Tieflandgemarken am Rand der Eiswüste zu annektieren. Von den Schnee-Elfen war soweit das Auge schweifen konnte nichts zu sehen. Auch sonst gibt es aus dem Ewigen Eis nichts zu melden. Keine Hiobsbotschaften vom Rand des Segmentes, keine Pfader weit und breit und kein Wolf der seine Lust in den Wind heulte.

Dafür ist es um die Straße ohne Widerkehr bedeutend ruhiger geworden. Auch an anderer Stelle inmitten des Zentralkontinents war man mit sich und der Welt zufrieden. Ein reger Botschafter- und Botschaftenaustausch hat eingesetzt und nur wenige wundern sich warum zuweilen der eine oder andere Bote seinen Weg nicht findet. Die Zwerge des Zentralgebirges dehnen ihren Einflußbereich genauso aus wie die unzähligen Legionen aus Hadran, welche es nun doch noch in letzter Minute geschafft haben mit den Herrschenden aus Muu-Taay ein einvernehmliches Abkommen zu treffen. Es scheint, daß kein Herrscher vor dem nun kommenden Winter gedenkt einen lang anhaltenden Konflikt heraufzubeschwören. Mutmassen doch die Seher des Orakels der Sieben Pforten von einem der härtesten Winter seit MYRAGedenken. Wohl dem, der weiß sich darauf einzustellen. Auch in Ordomar scheint die Konsolidierung an erster Stelle zu stehen. Die Winterspiele von Traedoch haben schon die ersten Kämpfer angelockt. 100 der sportlichsten Squinn aus Squärdrumen machten sich im Adlermond auf, den Weg den düsteren Sumpf des Rattenimperiums zu verlassen, um an den Spielen in der Hauptstadt Ordomars teilzunehmen. Wenn andere Herrscher ihnen dies nachtun, so kann dies wahrlich ein interessantes kulturelles Erlebnis werden. Weniger erfreulich für manche Nachbarn des Imperium des Daehsquinn ist die Tatsache, daß Gerüchten zufolge die ersten Flotten die Meere **Kiomabels** besegeln. Mit welchem Ziel ist noch ungewiß. Die Schlachtdrachen Chaladorns sehen sich jedoch gegen jeden Usurpator gewappnet, der meint schwimmend die Nebelbucht und das historische Farabande zu besegeln. Und wenn die Schlachtdrachen es nicht richten können, so ist da immer noch der Schutz der Götter - so zumindest verkaufen es einem die Priester den Gläubigen auf

den Straßen.

Zumindest im Süden gen **Yhlgord** ist man sich des Friedens bewußt. Aus Osorkon hört man zwar hin und wieder einige Gerüchte aber die Begegnungen mit den Flotten Osorkon verliefen alle friedlich. Friede herrsche auch in der weiten Steppe der Theng. Die ersten Handelkarawanen erreichen die umliegenden Nachbarn aus Hadran, Xapul (welche sich offensichtlich auf ihren Winterschlaf vorbereiten!), Muu-Taay und die streitbaren Dame aus Granduja.

Diese waren in den letzten Wochen alles andere als untätig und machten sich auf ihre oberste Hexe AIRun und ein Geschwader der Flugschiffe in den Süden zu entsenden, um nach dem Rechten zu schauen. War das Gemetzel mit den rauflustigen Orks doch mehr als man erwartet und befürchtet hatte. Die Schlacht war zwar verloren, doch der Siegeswillen der Weiber ist nun angestachelt und setzen derzeit alles daran den Orks zu geben was den Orks ist. Freie Interpretation der Dinge war schon immer eine der Stärken des Herrscherhauses aus Granduja. Und die Botschaft des Worduâsh Langarm, Herr der Burg Szкимdûrug - gemäß den Worten: "...uns ist alles was so grün ist wie wir!" wurden von den Weibern insofern umgesetzt, daß jeglicher Bioabfall der letzten Wochen an die gemeinsame Grenze gekarrt und den Orks vor deren breiten Füße geworfen wurde. Ob dies so von den Orks gemeint war ist weiterhin fraglich. Auch sonst sitzt der Kopf des Worduâsh recht locker auf seine Schultern. Nachdem die besseren Hälften der Orkkrieger mitbekommen haben, daß es tatsächlich Frauen an der Macht gibt wächst im Orkreich der politische Druck weiter an. Wie der Herr aller Herren und Orks, Nhurrl Fünftöter und sein Thronhänder Zirglirrk von den großen Ohren damit in den nächsten Wochen umgeht ist noch auf keinem Schweinefell vermerkt. Noch ist das Ersatzheer weit und Worduâsh hat noch etwas Zeit und Muße ein Lösung für das dräuende Problem zu finden. Vielleicht liegt das Heil ja in der Flucht nach vorne - was in diesem Fall die fruchtbaren Ebenen des Nordens heißt - den ein vorzeigbares Ergebnis muß her...

Auch sonst ist die See zu Nebcatlan alles andere als ruhig zu bezeichnen. Erkundungsschiffe, äh Flöße verschwinden, der Wellengang wird merklich unruhiger und manch ein aufmerksamer Beobachter stellt fest, daß auch unterhalb der Meeresoberfläche manch interessantes zu erkennen gibt.

Elorr

Die letzten Ereignisse auf **Kiomabel** gingen auch an Iora nicht spurlos vorbei. Die Insel ist soweit in Besitz genommen, mit den See-Elfen aus Sil-var-Poon gibt es auch keine Probleme - nur die nächsten Nachbarn bereiten etwas Sorge und Kopfzerbrechen. Das Reich der Tiefe ist nah, die einzige Handelsroute nach **Kiomba** zieht an der Küste vorbei und das Imperium der Ratten ist auch nicht weit. Berichteten Händler nicht von Schiffen, welche geradezu überquollen von Ratten? Und ins Ajsmjar wollen die sicher nicht? Oder doch?

Krakenmeer

Auch dort wird die See stürmischer. Die Händler um Kanarys herum decken ihren Vorrat für den kommenden Winter und die Wesen der Tiefen See scheinen es sich auch gemütlich zu machen. Oder liegt dies an der aufkommenden Langeweile, da sich niemand in die dortigen Gewässer traut? Dies mag weise - oder auch töricht sein. Denn wer weiß schon welche Schätze inmitten des Krakenmeeres zu finden sind?

Kiomba

Auch kurz vor dem Winter scheint es dort immer noch heiß herzugehen. Die Weiber aus Harpland haben sich in ihrer Weisheit dazu entschlossen ihre Invasion auf das nächste Jahr zu verschieben. Die Horden der Buka-Boos ziehen sich auch in ihr Hochland zurück. Lediglich die Ritter aus Aldowereiya machen sich auf den Schergen der Finsternis zu trotzen. Die Trutzburg des Hochlords der Finsternis ist eingekreist und die Reiter des Ordens machen nunmehr Jagd auf alles was nach Kriegern aus Aaghrhyr aussieht. Ob diese Maßnahmen von Erfolg gekrönt sein werden ist noch unklar. Warnen doch die Wesen vor derart übereilten Taten. Der Hochlord mag zwar weit weg sein, doch sein Arm ist länger als manchem lieb ist. Auch an den Küsten droht nunmehr für Aldowereiya reichlich Ungemach. Die erst kürzlich eroberte Insel an der Südküste **Kiombas** wurde von den Niun annektiert. Die Transportflotte wurde wenig später an der Küste zu Harpland gestellt und zur Kapitulation genötigt. Wie diese Geschichte ausgehen wird erfahren wir leider erst im nächsten Mond.

Und wenn sie nicht gestorben sind.....

Das Geschehen im 12. Spielzug (Realzeit November 1998)

Kiombael - Bote 12 - MYRA - Katzenmondmond im Jahr der Krone 418 nP

Allgemeiner Teil:

Seid mir alle herzlich begrüßt, habt Ihr mich auch alle vermißt? Oder nur die Auswertung?

Diesmal hat es mit der Auswertung leider etwas länger gedauert, was daran lag, daß die Firma umgezogen ist, meine Wenigkeit hat mittlerweile auch ein neues Domizil aufgeschlagen (neue Adresse: Markus Hailer (bei Deifel), Waldblickstrasse 20, 72108 Rottenburg) und zu allem Überfluß ist etwas Arbeit und ein IHK-Kurs am Wochenende über mich hereingebrochen. Um das Salzfaß (hallo ihr lieben Pfader) vollzumachen, hatte ich als Ober-Beta-Programmtester des neuen Auswertprogrammes "Promy" mit allen möglichen Tücken zu kämpfen. Anbei erhaltet Ihr auf Eurer Diskette die Landkarte Eures Reiches als Farbdatei im GIF-Format. Ich hoffe jeder kann die Datei öffnen. Ebenso anbei ein schwarz/weiß-Ausdruck. Was das Programm an Heeresinfos derzeit ausspuckt habe ich ohne große Änderung zu Eurer Information übernommen. Um die künftigen Sichtungsergebnisse zu verbessern bräuchte ich von jedem von Euch auf einem Extrablatt Angaben zu: Namen von Flüssen, Quellen, Mündungen, Bauwerke aller Art (Brücken, Wälle, Straßen) und Provinzen (mit den dazugehörigen KF-Angaben versteht sich) und ordnet doch jedem Eurer Heere einen Namen zu. Das klingt immer noch besser als Einheit 123 oder Krieger 65. Der Überblick des Spielgeschehens wird künftig auch anders gestaltet werden. Ich werde jedem eine Email senden, in der ein kurzer Abriß des aktuellen Spielgeschehens steht, den ihr dann selbst zügig vervollständigen könnt. Somit wird dieser Überblick interessanter und bietet Euch die Gelegenheit auf aktuelle Gegebenheiten diplomatisch oder propagandistisch diverse Ereignisse ausschlichten. Die neuen Spielregeln werden wir - wenn alles klappt- in Berlin verabschieden. Die offizielle Einführung wird wohl zum Tübinger Myratreffen sein. Ich gedenke jedoch diese sobald als möglich auf Kiombael einzusetzen .

Der Kulturwettbewerb für den nächsten Spielzug lautet diesmal: Kleidung, Sitten, Gebräuche & Nahrung. Da ich von den wenigsten etwas zu diesem Thema erhalten habe machen wir es halt noch einmal. Die Kulturbeiträge gelangen dann in das neue MBM Nr. 24, welches im Juni/Juli erscheint. Wenn Ihr das MBM Nr.23 noch nicht habt wendet Euch bitte an Thomas Golser (WDW-Öffentlichkeitsarbeit).

Das nächste allgemeine Regionaltreffen hier in Tübingen ist am 10. April 1999.

Tip des Monats: Alle Einheiten und Karteninfos bitte gegenprüfen und mir Unstimmigkeiten mitteilen. Nicht das dem einen oder anderen etwas fehlt. Und ändert auf KEINEN Fall die Heeresnummern!

Der nächste Spielzug ist ein Dreifachmonat (nun ja!). Dies bedeutet bitte einmal ziehen und drei Monde für Bauwerke - wie gehabt. Ich hoffe ab April öfters zu Hause zu sein, um ab und an mich etwas um Kiombael zu kümmern, was sich auch auf Eure Kulturauswertungen niederschlagen wird. Eure alten Karten benötige ich nicht mehr. Diese könnt Ihr behalten. Somit könnt Ihr mir Eure Spielzüge in einem kleineren Umschlag senden. Achtung: DIN A4-Umschläge passen nicht in den Winzbriefkasten zu Hause.

Der Eintreffschluß für den Spielzug Nr. 13 des Drachen/Einhorn/Wolfsmonds 418 nP ist der

15. April 1999

Man liest und sieht sich in Berlin (19.-21. März). Gruß, Händedruck und Kuß von Eurem

Yangard

Das Geschehen im Katzenmond des Jahres 418 nP

"Bei Chnum! Ich würde für diese Information glatt einen Beutel meines besten Salzes opfern!" Dieser doch recht befremdliche Satz eines Pfaders läßt zumindest gewisse Rückschlüsse auf die ungewöhnlichen Ereignisse der letzten Wochen ziehen. Womit wir auch schon beim Thema wären:

Der Rand der Welt Ja! Es ist Winter! Und wenn die Meteo..., äh, will meinen die Schamanen dies so verkünden darf man(n) und frau sicher sein, daß dem auch so ist! Dies hatte zum Teil ungeahnte Auswirkungen. Selbst die Gemenreiter aus Tarn-a-tuuk hielten sich in diesem Mond mit weiteren Expansionsgelüsten zurück und machten sich an die Vorbereitungen zum Überwintern. Doch ob dies reicht? Kundschafter berichten von Veränderungen des Geländes im Norden des Reichsgebietes. Auch von Lavaströmen soll die Rede sein. Nur nackte Urgewalt an diesem entlegenen Ort oder gar das schon lange von den Sehern des Orakels der Sieben Pforten vorhergesagte Erscheinen des Feuerhundes oder eines seiner Schergen? Ist dies das Ende der projektierten Ananaseisplantage? Von den Schnee-Elfen war auch in diesem Mond nichts zu sehen und zu hören! Nur vereinzelt Gruppen mit Pfadern konnten an den Ausläufern des Eises gesichtet werden. Was ist dort im Gange? Seit den Gerüchten, daß ein Feste für den Hochlord der Finsternis im Ewigen Eis errichtet werden soll versiegen mehr und mehr die bisherigen Informationsquellen. An der Straße ohne Widerkehr ist winterliche Ruhe eingekehrt. Der lange Paß beginnt einzuschneien. Die Händler, die es nicht rechtzeitig geschafft haben den Paß zu durchqueren sitzen nun in den Hütten der Clans von Ordomar fest und erfreuen sich deren Gastfreundschaft. Von dort selbst gibt es recht widersprüchliche Informationen. Man munkelt von Clanstreitigkeiten, neuartigen Reformen des Heeres, von herum schweifenden Rattenhorden und anderem. Was wirklich dort geschieht entzieht sich der allgemeinen Kenntnis. Oder mag dies daran liegen, daß manch ein Fragender nicht weiß, daß der silberne Klang einer Münze schon manche Lippen geöffnet haben? Den Zwergen des Zentralgebirges scheint der Winter gerade recht zu sein - dehnen diese doch unvermindert ihren Einflußbereich immer weiter aus in Richtung der Mittellande des Hauptkontinents. Wo werden sie stoppen? Bei Xapul - deren Priester sich offensichtlich in den Kokon der Weisheit eingewoben haben oder bei Muu-Taay, deren Grenzprovinzen sich noch nicht ganz im Reich des Drachen heimisch fühlen? Zumindest handeln diese unauthorisiert vom Herrscherhaus auf ihre nächsten Nachbarn. Die Zeit wird es zeigen inwieweit sich an dieser Stelle zur strategisch wichtigen gelegenen Öffnung zur Nebelbucht ein Konfliktherd heranwächst. Auch die ungezählten Legionen aus Hadran dringen weiter in Richtung Süden vor. Vorerst gestoppt wurden diese von einem menschlichen Reiterheer aus, ja, woher nur? Die wenigen Überlebenden berichteten von merkwürdigen Standarten und anderen Feldzeichen, welche man noch nie zuvor gesehen habe. Lediglich einige Bewohner des nahen Grandujas verzogen entsetzt ihre Mienen, als sie von Reisenden die Beschreibung erhielten. Aus dem Reich der Mitte - der Theng - vernimmt der Geduldige widersprüchliches. Man scheint sich auf etwas vorzubereiten - die Frage ist nur was? Die Diplomaten halten sich weise zurück. Die Kartographen sind emsig am Umzeichnen ihrer Pergamente. Hat sich doch im Süden des Reiches ein interessantes Naturschauspiel ereignet. Welche Macht steckt dahinter? Ein Zeichen Borgons oder...? Und ja, die Gerüchte haben sich bewahrheitet. Das dunkle Imperium des weißen Daehsquinn besegelt mit einer Vielzahl von Schiffen die Meere Kiomabels. Das wahre Ziel ist manchen Nachbarn immer noch ungewiß. Sind es die recht günstig gelegenen Küstengemarken oder gar die fruchtbaren Ländereien der Nachbarn aus Iora oder Chaladorn? Die Schlachtdrachen Chaladorns sehen sich weiterhin gegen jeden Usurpator gewappnet, der meint schwimmend(!) die Nebelbucht und das historische - und erst vor kurzem wieder entdeckte - Farabande zu besegeln. Ob dies auch im Süden mit dem Nachbarn aus Osorkon gelingt mag bezweifelt werden. Auch dort hat die Seefahrt eine lange Tradition. Und, der von den Priestern propagierte Schutz - wenn die

Schlachtdrachen es nicht richten können - steht derzeit nur auf den Werbezetteln der Missionare. Im Süden gen Yhllgord ist man sich immer noch des sicheren Friedens bewußt - so meint man dort zumindest. Aus Osorkon hört man zuweilen Verlautbarungen bestrebend einer neuen Meerpolitik (oder Maut?), was immer man darunter zu verstehen hat. Ob dies die Bewohner des Krakenmeers nachhaltig beeindruckt wird - wer weiß.... Besser machen es da offensichtlich die Theng. Deren Handelskarawanen sind an ihrem Ziel angekommen und tun das was man von ihnen erwartet - handeln! Nur mit wem und mit was? Auf die Ergebnisse zumal in Granduja darf man gespannt sein. Zumal frau derzeit ganz andere Sorgen und Nöte hat. Erreichten doch recht merkwürdige Informationen den Rat der Frauen. Die Waschaktion mit den Orks schien ein großartiger Spaß gewesen zu sein - allerdings verstanden die Seeorks auf ihren Kriegsflößen gar keinen Spaß als eine kleine Katamaraneinheit den Weg der Flotte kreuzte. Kurz und schmerzvoll wurde ein Entermanöver ausgeführt, welches die Schädelhaufen zu Ehren Ssths erhöhen wird. Keine Rückmeldung gibt es seit Tagen im Flottenhauptquartier in Granduja. Die oberste Hexe AlRun und ein Geschwader der Flugschiffe wird wohl nun in den tiefen Süden in das Meer Nebcatlans aufbrechen müssen um nachzuschauen oder gibt es eine andere Möglichkeit? Somit dürfte dieser strategische Erfolg dem Worduâsh Langarm, dem Herrn der Burg Szkimdûrug helfen seinen Kopf doch noch retten oder geschieht genau das Gegenteil? Auch sonst hört man recht markige Worte von den Herren Orks. Zumindest der Thronhänder Zirglirrkh scheint sich an den Erfolgen der Grünlinge zu erfreuen. An anderer Stelle erzählt man vom plötzlichen Verschwinden des Hohepriesters des großen Wellenwirblers. Was es damit nur auf sich hat....?

Elorr Manchmal versteht selbst ein Hüter die Welt nicht mehr und sei es die eigene. Die letzten Ereignisse auf Kiombael gingen auch an Iora nicht spurlos vorbei. Die Insel ist fest in Besitz genommen, mit den See-Elfen aus Sil-var-Poon gibt es derzeit keine Probleme und das Herrscherhaus scheint sich auch auf eine Nachfolgerin An-Liascas zu einigen. Wird auch langsam Zeit. Zumindest die Heere sollten nun besser koordiniert werden. Bereiten doch die allernächsten Nachbarn etwas Sorge. Das Reich der Tiefe mit seinen Monstern ist sehr (zu?) nah, die einzige offiziell bekannte Handelsroute nach Kiomba zieht direkt an der fruchtbaren Küste vorbei und das dunkle Ratten-Imperium ist auch unterwegs - so berichteten schon im letzten Mond die angereisten Händler. Oder ist dies alles nur Lug und Trug ist zum erschleichen eines Humpen Weins?

Krakenmeer - ohne Worte - Lange lag mir dieses Wortspiel auf der Zunge. Sind die Geschehnisse dort doch derart unaussprechlich, daß, ja, hmmm?? Selbst die Seher des Orakels der Sieben Pforten ziehen die hohe Stirn soregnvoll in Falten. Ob das alles gut geht? Zumindest wird dort die See stürmischer. An eine vernünftige Seefahrt ist unter diesen Umständen ohnehin nicht zu denken, zumindest in Kanarys wurde die Schifffahrt vorübergehend eingestellt. Erzählt man nicht auch, daß die stolze Kriegsflotte derzeit sowieso auf dem nahen Karcanon weilt?

Kiomba Kurz vor dem Winter scheint es dort manch einem doch noch im Pelz zu jucken. Obgleich nichts geschah. Nichts? Richtig gelesen! Nichts, naja fast nichts. Die Weiber aus Harpland igeln sich ein und beratschlagen manch lange Botschaft, welche Ihnen zugespült wurde. Die Horden der Buka-Boos ziehen sich immer mehr in ihr angestammtes Hochland zurück. Nur die wilden und weit tragenden Trommelwirbel zeugen von einer immensen Aktivität. Lediglich die Ritter aus Aldowereiya trotzen immer noch den Schergen der Finsternis. Die Trutzburg des Hochlords der Finsternis ist eingekreist und die Reiter des Ordens machen weiterhin Jagd auf alles was nach Krieger aus Aaghrhyr aussieht. Wie lange dies noch gutgeht ist unklar - zumindest sprechen Kundschafter von größeren Reitereinheiten, welche gesichtet wurden. An den Küsten drohte für Aldowereiya reichlich Ungemach. Die im letzten Mond in Aussicht gestellte Schlacht fiel buchstäblich ins Wasser. (Un)dank merkwürdiger Heeresbefehle umschifften sich alle Flotten derart geschickt, daß man sich zwar des öfteren sah aber nicht zum Angreifen kam. Nanu? Oder ist dies eine neue Variante des Katz-und-Maus-Spieles? Alle Antworten daraufkennt nur der Wind.....



Mail des Monats vom 1. Oktober 1999

<file:///D:/Myra/Segmente/Kiombael/Linie.jpg>

Seid begrüßt,

diese Email ist als kleines "Hallo - Hier bin ich wieder!" zu verstehen. Seit zwei Tagen kann ich nach nunmehr 3 Monaten wieder mit Promy arbeiten und habe zudem etwas Luft zum auswerten - somit besteht die Hoffnung, daß es dem nächst wieder eine Auswertung geben wird - diese jedoch per Email. Der Grund liegt in der Zeitersparnis und den Druckkosten, die ich mir ersparen möchte und muß. Ich weiß, die Papierform ist schöner aber derzeit geht's nicht anders.

So, von einigen von Euch brauche ich noch ein paar Infos:

- * von den Niun alle Email Adressen aller REP's
- * von Thomas Koch eine Antwort bzgl. der Spielteilnahme (wäre schön)
- * von Zardos ein Lebenszeichen - NEIN - ich will keine Bienen beim ir zuhause im honigtropferwischen *grins*
- * aus Chaladom etwas Kultur zu einem bestimmten Insektentema
- * von den See-Elfen einen Anruf unter XXXXX-XXXXXX (wer diese Nummer weiter gibt stirbt einen qualvollen Tod) *[Ich bin nicht lebensmüde, daher die Zensur, d. Schreiberling]*
- * von den Damen aus Granduja einen Spielzug
- * von den Theng eine Emailadresse (Christian - gib diese Info bitte an Carsten weiter - merci!)
- * IHR ALLE mögt/sollt/dürft/müßt/könnt bitte an Christian Riebensahm (RibRib@warburg.netsurf.de), der die Homepage betreut alle eure Kulturtext, die ihr wollt, zum ailen, damit er diese in die Kulturseiten der Homepage einarbeitet !! Auch diejenigen Text, die schon veröffentlicht wurden - also bitte wirklich alles !! bitte unterstützt mich und Christian bei der HP-Gestaltung !! Gibt auch einen 1/8-Schleimpunkt pro abgelieferten 1000 KB *grins*.

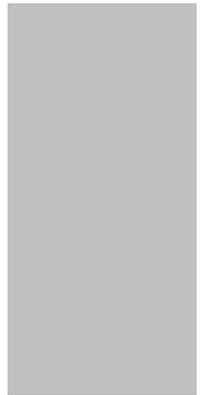
Die neue Kiombael-Homepage findet ihr unter www.myra.de (sofern WGW den Link eingearbeitet hat - hast Du??) oder unter <http://www.hoexter.netsurf.de/hompages/RibRib/Index.htm>

Andere Neuigkeiten etc. dann mit der Auswertung in 1-4 Wochen - je nachdem, denn vor der Auswertung sollte ich endlich mal alle Daten (komplett!) in Promy ändern, da die Heeresdaten etc. nicht stimmen oder zu ungenau sind! Ich muß mich da noch etwas durchkämpfen..... (WGW - call me!)

Das war´s vorläufig – bis dem nächst!

Grüße von Markus arg Yangard

P.S. Thogol – den Überblick des SPZ Nr. 13 müßtest Du ja schon haben
– wenn nein, dann von der neuen HP runterladen, ok?



Aldowereiya



Das Reich des Goldenen Sonnendrachen

++ Inhaltsverzeichnis ++

*+++ [News/Bekanntmachungen](#) + [Reichsübersicht](#) + [Diplomatie](#) + [Botschafter](#) +
[Download](#) + [Kontakt](#) +++*

Aldowereiya ist ein Reich des Briefspiels "Welt der Waben", es liegt auf dem Segment "Kiombael" und ist Teil der Insel "Kiomba"

Diese Seite wurde am 02. September 1999 aktualisiert

Du bist der Besucher dieser Seite!

Aldowereiya



Das Land Aldowereiya ist geprägt durch seinen Glauben an den einen Gott Kap'Anur, der in allem einen Tagoth genannt wird, es wird von Menschen bewohnt und bezeichnet sich selbst als kulturell hochstehend und zivilisiert.

Das Land wird regiert vom Orden der Goldenen Sonnendrachen, der sowohl Ritterorden als auch Priesterorden ist. Die meisten wichtigen Positionen im Reich werden daher auch von Mitgliedern dieses Ordens besetzt. Der Herrscher Aldowereiyas ist Raban von Kalindor dessen korrekte Anrede "Seine Hochwürdigste Erhabenheit, Raban zu Kalindor, Patriarch von Aldowereiya, Fürst von Kalindor, Großmeister der Ritter des Goldenen Sonnendrachsens" ist.

Innerhalb des Landes gibt es verschiedene Provinzen, wobei die Provinz Kalindor die wichtigste und

Stammprovinz ist. Das Land ist überwiegend fruchtbares Ackerland, daß durch viele große Güter, kleine Herrenhäuser und Burgen der zahlreichen Adelsgeschlechter und große Dörfer geprägt ist. Die Bewohner auf dem Land beziehen daher auch ihre Einnahmen aus Landwirtschaft, Vieh- und Pferdezucht und Weinbau, wobei ein großer Anteil Arbeit durch Sklaven verrichtet wird.

Man ist stolz auf seinen Glauben und das Land, auf die Pferde und Reitkunst und hat einen eigenen Charme und Ehrgefühl entwickelt. Die so entstandene Kalidonische Lebensart ist die eines stolzen von Werten geprägten Ritters. Ein solcher kalidonischer Gentleman ist sehr beliebt bei dem weiblichen Geschlecht.

Arki, die Mutter unserer Städte ist unsere Hauptstadt und als solche die Wiege unserer Handwerkskunst und unseres Wissens, hier kann man alles kaufen und an den verschiedenen Schulen und Universitäten jedes Wissen sich aneignen. Die Stadt ist berühmt für seine Architektur, die auf der Notwendigkeit aufbaut ist, auf engem Raum möglichst viel unterzubringen. Sehenswürdigkeiten sind das Händlerviertel, die verbotene Stadt mit dem großen Tempel und die Kalidonische Mauer, die beste Verteidigungsanlage Arkis.

Unsere Armee ist aufgeteilt in einen geistlichen Arm und einen Weltlichen. Jeder Arm hat Reiterei und Fußvolk. Die Reiterei des geistlichen Arms, die Ordensritter, sind in verschiedene Orden aufgeteilt, die in den Provinzen ihre Hauptsitze haben. Das Fußvolk des Ordens besteht aus den Templergarde, der schwergepanzerten Leibwache des Patriarchen. Der weltliche Arm des Heeres trägt die Hauptlast im Felde, er ist eingeteilt in die Legionen der Provinzen, die diese bewachen und deren Soldaten aus diesen Provinzen kommen. Die Ritter Aldoreiyas, der Stand der weltlichen Berufssoldaten bildet die schwere Reiterei des Heeres. Diese Ritter bestehen aus dem Kriegerstand des Reiches, deren Einheiten ebenfalls aus den einzelnen Provinzen sich rekrutiert.

Fremden Ländern gegenüber ist Aldoreiya sehr aufgeschlossen, wir möchten gerne diplomatische und wirtschaftliche Beziehungen knüpfen und haben nichts gegen andere Rassen und Glaubensrichtungen. Leider sind unsere Nachbarn mehr auf Krieg und Vernichtung bedacht, daher entwickelt sich unserer Staat immer mehr zur Militärmacht, obwohl wir lieber Handel und Diplomatie bevorzugen. Wir haben aber auch Freunde auf Kiombael, zu denen wir unter anderem die Zwerge von XUMBROSCHS-ARAN-TOR zählen und die streitbaren Damen aus HARPLAND.

Das Sonnendrachenlied

*Wir sind die Goldnen Sonnendrachen,
Wir fürchten kein Dämonenheer,
Die Finsternis hat nichts zu lachen,
Denn morgen gibt es sie nicht mehr.*

*Du Goldenes Licht sollst uns begleiten,
Sollst uns erstrahlen als Panier,
Wenn wir vereint ins Felde reiten,
Seist Du der Sonnendrachen Zier!*

*Ja mit Magie und Schwert wir reiten,
Gegen die schwarzen Mauern an,
Und so muß auch er uns weichen,
Er, der die Schatten führet an!*

*Wir sind die Goldnen Sonnendrachen,
Der DUL hat keine Schrecken mehr,
Die Mauern seiner Festen krachen,
Und bald zerschlagen ward sein Heer!*

Aus einer alten Überlieferung der alten Kultur von Aldowereiya

Die Hauptstadt Arki

"Um die Hauptstadt Aldowereiyas treffend zu beschreiben, muß man Ihre vielen Gesichter sehen, die sich dem Besucher zeigen, der durch Ihre Straßen wandelt. Vielleicht ist es das dekadente Leben der Patrizier mit ihren reichen Kutschen, riesigen Palästen und wilden Orgien, vielleicht aber auch die Handwerker, die zahllos innerhalb der Stadt ihre Erzeugnisse herstellen und diese feilbieten, vielleicht sind es aber auch die stolzen Ritter, die auf Ihren stolzen Rössern mit schimmernder Rüstung neben frommen Mönchen durch die Straßen reiten oder aber die zahllosen Sklaven und Packer, die am Hafen Waren aus aller Welt in die großen Scheunen und Lagerhäuser tragen, vielleicht ist es aber auch die Architektur der Stadt mit ihren engen Gassen, den hohen Häusern, den großen Prachtstraßen, den Palästen, dem verbotenen Bezirk und der beeindruckenden Befestigungsmauer.

Sicherlich sind all diese Gesichter die treffendste Beschreibung für eine Stadt, die eigentlich nicht beschrieben werden kann, denn die Vielfältigkeit in einer Stadt, ihre Schatten und Sonnenseiten machen Arki zur Perle, zur Metropole des westlichen Kiombas. Daher kommt und besucht Arki und bildet Euch eure eigene Meinung aber seid gewahr, schon viele haben ihre Herzen an diese Stadt verloren."

Von Herzan dem Reinen, Architekt des neuen Kap'Anur Tempel in Arki

Allgemeines

Die Hauptstadt von Aldowereiya heißt Arki, sie ist am Adonwje gelegen, welcher im Hochland Kalindors im Lande der Buka-Boos entspringt. Arki selbst ist die älteste Stadt des Kulturkreises aus dem der Staat Aldowereiya sich geformt hat, ursprünglich war sie schon Königshauptstadt von Kalindor. Die Stadt wird normalerweise von dem gewählten Senatoren regiert, die aus den wichtigsten Ständen und Familien stammen. Trotzdem ist der Patriarch des Landes auch der Herr der Stadt, denn Arki ist seine Stadt, Arki, die Perle Kalindors, ist die Hauptstadt des Landes.

Außerdem hat jede wichtige Institution des Landes ihren Sitz in Arki, denn nur hier kann man erfolgversprechend versuchen auf die Politik Einfluß zu nehmen.

Die Stadt selbst ist an drei Seiten von dem Fluß eingefaßt und daher in diesen Richtungen beschränkt. Aus diesem Grund ergibt sich auch die Anordnung der Stadteile innerhalb der Stadt, die ältesten Teile der Stadt befinden sich am Fluß und zur Landseite werden die Häuser immer neuer, die Wohngegenden schlechter und die Einwohner mittelloser. Das ist auch der Grund, warum Boden in der Stadt rar ist und die Häuser hoch gebaut werden und viele Stockwerke haben.

Der Regierungssitz

Am Fluß befindet sich der verbotene Bezirk, die zentrale Festung aus der sich die Stadt entwickelt hat. Dieser Bezirk war ursprünglich eine Trutzburg und später der Hauptsitz der Könige von Kalindor. Jetzt ist dieser Bezirk teils Ordensburg von Kalindor's Stern, einem der Ritterorden, teils Haupttempel von Kap'Anur und letztendlich Hauptsitz der Großmeister der Goldenen Sonnendrachen und Patriarchen von Aldowereiya. Dieser Bezirk ist durch eine mächtige 15m hohe Mauer von der Stadt getrennt, die durch Türme und eine mächtige Toranlage verstärkt ist. Außerdem ist jeder Teil, Ordensritterteil, Tempel und Palast durch weitere Befestigungen abgetrennt. Zusätzlich gibt es eine Maueranlage, die direkt an den Kriegshafen neben dem verbotenen Bezirk angrenzt. Dieser Kriegshafen wird auch zusätzlich von der Leibwache des Patriarchen bewacht. Insgesamt leben alleine in diesem Bereich 15.000 Menschen, davon 2.000 Mann der Leibwache des Patriarchen, 2.000 Mann von Kalindor's Stern und zahllose andere Priester, Sklaven, Diener und Beamte. Im verbotenen Bezirk gibt es viele Sehenswürdigkeiten, jedoch ist nur der Tempel Kap'Anurs für die Öffentlichkeit zugänglich, dieser hat den größten Kuppelbau in ganz Aldowereiya und ist daher einer

Attraktionen in Akriselber.

Der Patrizierbezirk

Um diesen Bezirk befinden sich ausgedehnte Parkanlagen und Prachtstraßen, die angesichts des fehlenden Platzes beiden Wohngebieten als der Luxus empfunden werden. In diesem Prachtbezirk, der den besonderen Schutz der Stadtgarde genießt, wohnen die reichsten und vornehmsten Bürger der Stadt, hier hat jeder Adlige des Landes seinen Stadtsitz und hier haben die Botschafter aus fremen Ländern ihre Missionen. In diesem Bereich, der sich im Halbrund um den verbotenen Bezirk anschmiegt und gleichzeitig nach Westen einen ganzen Teil des Flußufers einnimmt, finden sich kleinere und größere Paläste mit kleinen Parks, hier gibt es die breiten Straßen, die mit Pappeln und Kastanienbäumen bepflanzt sind und dort kühlen Schatten spenden und hier finden sich letztendlich noble Restaurants und Badehäuser in denen die Reichen und Mächtigen Politik machen.

Sehenswürdigkeiten dieses Bereichs sind sicherlich zum einen die Restaurants und Tavernen der Gegend, die zu hohen Preisen die besten Spezialitäten anbieten und den Gaumenfreund verwöhnen. Allerdings ist auch die "Akora" der Sitz des Senats äußerst sehenswert, der am Fluß liegend die Senatoren bei Ihren Sitzungen beherbergt. Die "Akora" ist ein riesiger Palastbau mit hohen Säulen und den schönsten Mosaiken der Stadt.

Die Häfen

Zur östlichen Seite vom verbotenen Bezirk aus gesehen kommt man an den Kriegshafen, dessen Befestigung Teil der des verbotenen Bezirk ist. Dieser Hafen ist eines der Geheimnisse der Stadt, denn hier wird die Kriegsflotte Adowereiyas gebaut und entwickelt. Das Hafenbecken liegt in einer künstlichen Bucht und ist komplett von einer 10m hohen Mauer umgeben, die nur einen kleinen 25m breiten Durchgang hat, der von einer Kette gesichert ist. Hinter dem Becken gibt es verschiedene Werftanlagen, Trockendocks, Lagerhäuser und Garnisonen.

Jedoch kann der abgewiesene Besucher an dem Hafen vorbeigehen und kommt an den Handelshafen, der tief und groß genug für jedes Schiff auf Myra ist. Dieser Hafen ist vor dem Kriegshafen angeordnet, er hat ein großes Becken in dem zentraleine kleine Insel mit einer Bastion gibt. Daneben gibt es den Pier an dem die Schiffe anlegen und von wo aus per Lastkräne die Waren die 10m hohe Mauer in die Stadt gehievt werden und wo dann das eigentliche Hafenviertel sich anschließt. Zu Fuß kann man die Stadt durch ein Tor und eine Treppe an dieser Stelle erreichen. Hier trifft man den krassen Gegensatz zum Prunk und Pomp des verbotenen Bezirks und des Patrizierbereichs, hier pulsiert das Leben, hier schleppen schwitzende Sklaven Waren aus aller Welt in die großen Lagerhäuser, während Taschendiebe ihrem Tagewerk nachgehen und vornehm Händler mit fremdartigen Reisenden Geschäfte tätigen. Hier sind die Gerüche so verschieden, wie an keinem Ort der Stadt, faulender Fisch vermischt sich mit dem Parfüm aus fremden Ländern, den Düften von Gewürzen und dem rauhen Geruch von gebratenem Fleisch und erbrochenem Wein. Der Handelshafen der Po'Rastaral "die Quelle des Reichtums" beginnt mit der Ausbreitung der Stadt und des Landes immer mehr zu wachsen und das Geschäft zuzunehmen. Die Tavernen, Spielunken, Schiffsausstatter, Bordelle und Basare scheinen niemals leise zu sein, denn hier herrscht rund um die Uhr rege Betriebsamkeit.

Sehenswert ist sicherlich neben dem Nachtleben und dem Flair des Fremdländischen, den ein solcher Hafen verbreitet, die große Brücke über den Adonwje die mit Ihren befestigten Türmen und den Zugbrückenteilen sich auf mehreren Trägern über den Fluß spannt.

Talash, das Herz der Stadt

Wenn man von dort in die Stadt geht, kommt man praktisch genau in die Mitte der Stadt in den "Talash", der dunklen Stadt. Diese dunkle Stadt heißt nicht so wegen Kriminalität oder der

schwarzen Krämerseelen, die sie bevölkert, sondern wegen der Höhe der Häuser, die mit etlichen Stockwerken in die Höhe ragen und kein Sonnenlicht in die dunklen Gassen lassen. Diese steigen nämlich alle bis zu acht Stockwerke in die Höhe und haben in der Höhe oft als noch Übergänge über die Straße oder sind in ein paar Metern Höhe einfach über der Straße zusammengebaut. Kein Stadtrat hat es bisher geschafft, die wilde Bauweise und die abenteuerliche Architektur dieses Teils der Stadt einzuschränken und daher ist eines der Hauptprobleme der gesamten Stadt, daß sie sich irgendwann kaputt baut, denn manche Häuser sind durch ihre Höhe Einsturz gefährdet und Brände sind in einem solchen Straßengewirr schwer einzudämmen. Die Bewohner der Stadt lieben ihren Talash und trotzdem gehen Gerüchte die Runde nach denen der Patriarch den Stadtteil grundsätzlich erneuern will. Und trotzdem macht der Talash die Stadt aus, hier leben die Handwerker, die Handelsherren, die Krämer und die vielen Menschen, die den Reichtum der Stadt und des Landes begründet haben.

Am Rande der Stadt dann erstrecken sich Wohngegenden in den das normale Volk wohnt und seinem Handwerk nachgeht, wo es aber auch Elendsviertel am Rande der Stadt gibt in den die Packer und Tagelöhner der Stadt wohnen. Hier leben die Sklaven in riesigen Wohnblöcken, die teils von der Stadt errichtet wurden. Und hier ist der gefährlichste Teil der Stadt in dem man selten eine Stadtgarde entdecken wird. Der Orden der Ritter des Goldenen Sonnendrachen unterhält hier in diesem Bereich mehrere Missionen.

Der Besucher sollte hier in jedem Fall die Märkte und Basare, darunter den Weinbasar am Ende der Woche besuchen. Nirgendwo bekommt man in Aldoreiya ein so reichhaltiges Angebot als an den Markttagen, wo der gesamte Talash mit seinen engen Gassen zum Basar wird. Außerdem sollte man aber auch auf den großen Marktplatz gehen, wo Philosophen ihre Weltanschauungen in die Runde werfen, wo Advokaten über Gesetze und Politik palavern und sich auch sonst jedem an der wichtig genug ist trifft. Um den Marktplatz laden Weinstuben, Badehäuser und Restaurants auf eine Rast ein und hier ist das bürgerliche Zentrum der Stadt. Sehenswert sind aber auch die Schnitzereien und Figuren mit denen die Häuser geschmückt sind. Letztendlich gibt es hier noch die alte Fakultät des Wissens, eine Art Universität in der sich junge Männer in den Wissensfertigkeiten schulen lassen können und die Zentralbibliothek der Fakultät, die mehrstöckig angelegt ist und deren Balustraden von 50 (!) lebensgroß geschnitzten Figuren gehalten wird. Diese Figuren symbolisieren die Sünden des Lernenden, wie Zweifel, Selbstüberschätzung, Faulheit und viele mehr.

Die Befestigungen

Grundsätzlich wird Arkid durch seine natürliche Lage - von drei Seiten durch Fluß umgeben - sehr gut geschützt. Es gibt drei Brücken über den Fluß und alle haben am gegenüberliegenden Flußufer eine kleine Bastion, die Brücken selbst haben jeweils zwei Türme als Brückenpfeiler und eine weitere Bastion schützt das Ende einer Brücke. Die vierte Seite der Stadt die Südseite wird durch das größte Verteidigungswerk Aldoreiyas geschützt die "kalidonische Mauer". Dort ist eine dreifache Mauer, die den Teil der Stadt schützt, der nicht vom Fluß umgeben ist, die "Mauer an den Felder Kalindors" ist am ersten Verteidigungsring 15m hoch, im zweiten 20m und am dritten sogar 25m. Jeder Mauerring ist 30 Meter vom nächsten entfernt und hat zusätzliche Türme. Am letzten Mauerring befinden sich weitere Garnisonen, die im Verteidigungsfall große Truppenkontingente aufnehmen können und Werkstätten und Lagerhäuser für solche Truppen. Die Mauern werden durch zwei fünf Meter tiefe und zehn Meter breite Gräben ergänzt, die vom Fluß gespeist werden können und mit Speeren zusätzlich unpassierbar gemacht wurden. Hier befinden sich auch die drei Haupttore der Stadt. Mit der großen Prachtstraße die quer durch die Stadt zum verbotenen Bezirk führt. Diese Tore sind Verteidigungsbollwerke mit einem großen Graben vier Türmen und schweren Toren, Fallgittern und Zugbrücken.

Auf Flußseite bindet sich nur eine fünf Meter hohe Mauer, die allerdings durch eine steile Uferböschung verstärkt wird. Man muß vom Hafen oder allgemein vom Fluß aus mindestens zehn Meter Höhenunterschied überwinden, um auf das Niveau der Stadt zu gelangen, das ist auch der sicherste und einzige Schutz gegen Hochwasser, den die Stadt hat. Die Einfahrt in den Handelshafen wird durch eine Bastion auf einer Landzunge geschützt auf der sich Katapulte befinden.

Weitere Befestigungsanlagen sind neben dem schon beschriebenen verbotenen Bezirk, dem Rathaus noch die Brückenanlagen und eine Maueranlage, die den Kriegshafen um gibt, um dort Angreier und neugierige Blicke abzuhalten.

Am Kalidonischen Tor, dem zentralen Tor im Süden, bietet sich letztendlich die letzte und makaberste Sehenswürdigkeit der kleinen Rundreise, der Hinrichtungsplatz, der "Platz der Tränen". Direkt hinter den ersten Tor an der ersten Mauer werden Verbrecher gerichtet, Ketzer der reinigenden Flamme übergeben und entlaufene Sklaven geschunden. In Aldoreiya gibt es für manche Straftaten recht rigorose Strafen und um andere Straftaten kümmert sich die Inquisition, die über das Seelenheil der Bewohner wacht, daher ist auf dem "Platz der Tränen" auch immer viel zu tun.

Das Um land

Das Um land Aldoreiyas ist geprägt von kleinen Dörfern und zahllosen Gütern, Söm m ersitzen und Herrenhäusern der Mächtigen und Reichen der Stadt, die geme dem hektischen Leben auf dem Land entfliehen wollen. Dabei ist besonders das Meerbad "Haltronia" zu nennen, daß an der Straße nach Ka Abarell liegt, es ist ein altes Vergnügungs- und Kurbad in dem m an Ferien zur Erholung m achen kann.

Botschafter

Bisher befinden sich drei Botschafter Aldoreiyas in frem den Reichen...



Ulfilas von Erenfeld

Ulfilas hat den langen Weg zu den Zwergen von Xumbrosch-Aran-Tor hinter sich gebracht und dort die Freundschaft des Großmeisters zu diesem lebenswerten Volk ausgebaut. Viele Pläne und Vorhaben plant dieser mit den Zwergen und in Aldoreiya ist man sehr traurig darüber die Zwerge nicht als direkte Nachbarn zu haben. Trotzdem ist Ulfilas mit seinem Gefolge der Abgesandte beider Zwergen und damit auf dem Festland Kiombael und er ist - mit der Unterstützung der Zwerge - angehalten zu anderen Völkern in Kontakt zu treten.

...später mehr dazu...



Rebald von Herstakken

Rebald wurde vom Großmeister zu dem Volk der Harpländer geschickt. Aldoreiya und Harpland verbindet seit langer Zeit eine tiefe Freundschaft und Rebald ist dazu da, mit den Harpländern direkten Kontakt und direkte Politik für Kiombael zu machen.

... später mehr dazu ...



Kald von Herstakken

Kald ist der Botschafter beider Seelen

... später mehr dazu ...

Öffentlicher Brief – Liga freier Herrscher Kiombael



An alle freien Fürsten Kiombael,

alle Völker Kiombael leben nebeneinander und wissen doch voneinander sehr wenig. Kriege und Konflikte flamm en überall auf und doch herrscht zu wenig Kooperation unter den Völkern.

Wir in Aldoreiya rufen daher alle Völker Kiombael auf, mit uns einen Bund zur gegenseitigen Völkerverständigung und Diplomatie zu gründen. Wir wollen eine Liga gründen, die uns einander näher bringt, damit wir friedlich miteinander kooperieren können und uns gegenseitig kennen lernen können.

Die Ziele dieser Liga freier Herrscher Kiombael begründen sich auf den Grundsätzen der Friedfertigkeit, des Handels und der Demokratie, niemand soll entgegen seinem Willen etwas aufgezwungen bekommen und niemandes Knecht sein:

*Wir wollen Botschafter miteinander austauschen
Unsere Reiche gegenseitig vorstellen und Kartenmaterial zusammen sichten
Handelsbeziehungen knüpfen
Einen Ligastützpunkt gründen
Eine Ligacharta erarbeiten und weitere Ziele abstecken*

Wir rufen alle Herrscher/innen auf, bei Interesse uns eine Nachricht zukommen zu lassen, damit wir den Botschafteraustausch schnell koordinieren können.

Bis dahin grüßen wir alle freien Herrscher Kiombael

*Raban zu Kalindor,
Patriarch von Aldoreiya,
Fürst von Kalindor,
Großmeister der Ritter des Goldenen Sonnendrachsens*

Die Legionen Aldoreiyas

Die Legionen setzten sich aus den freien Männern Aldoreiyas zwischen 18 und 22 Jahren zusammen. Jeder Provinz wird zentral vorgegeben, wieviele Legionen sie bereitstellen muß und so rekrutiert jede Provinz ihre eigenen Legionen. Dabei ist gewünscht, daß Nachbarn neben Nachbarn dienen, um dem Soldaten gleich eine Vertrautheit und zusätzlichen Stolz auf seine Einheit zu

vermitteln. Das normale Fußvolk hat eine starke Gliederung und Hierarchie, die sich in jeder Ebene und jeder Einheit wiederfindet. Grundlage dieser Gliederung ist die Zahl 10.

Zehn Mann bilden die kleinste Einheit, neun Mann werden von dem kleinsten Befehlshaber geführt, diese Einheit wird *Parcel* genannt und ihr Befehlshaber ist ein *Parcat*, der im allgemeinen ein sehr erfahrener und ausgezeichneter Soldat ist. Diese *Parcelas* bilden die kleinsten Einheiten und in ihr befinden sich stets Soldaten mit der selben Aufgabe. Viele Dörfer oder Stadtteile *Aldowereiyas* stellen schon seit Generationen ihre Söhne für immer wieder dieselbe *Parcelas* ab, so daß viele Söhne die Tradition ihrer Väter fortführen können.

Zehn *Parcelas* bilden ein *Celar*, eine also 100 Mann starke Truppe. Ein *Celar* wird von einem *Celat* und seinem Stellvertreter dem *Celioten* kommandiert. Diese beiden Ränge werden meist von den beiden erfahrensten *Parcaten* übernommen.

Die kleinste Einheit, die normalerweise ausgeschiedt wird, sind dann auch 10 *Celatas*, die zu einer *Kohorte* zusammengefaßt sind. Ihr Anführer – ein Unterstrategie – ist ein regeltechnischer Heerführer und seine *Kohorte* ist ein vollausgebildetes und voll einsatzfähiges Heer, die kleinste Kommandoeinheit. Letztendlich werden dann 10 *Kohorten* in eine *Legion* zusammengefaßt.

Ausrüstung

Der normale Soldat schützt sich durch einen Lederhamisch mit Eisenschuppen, mit Lederarm- und Beinschienen und einem Bronzehelm, er trägt einen großen viereckigen Schild und als Waffen die Lanze, zwei Wurfspeere, einen schweren Dolch und das persönliche, eigene Kurzschwert. Der Einzelne ist kein unbedingt guter Krieger, denn es wird mehr Wert auf Disziplin und Formationskampfegelegt, was zusammen mit der guten Ausrüstung den Erfolg garantieren soll.

Ein solcher Soldat trägt auf einem Marsch alles mit sich, was er zum Kampf und zum Bau von Befestigungen benötigt, d.h. es werden Äxte, Spaten und anderes Werkzeug auf die Soldaten verteilt. Die Soldaten bauen sich daher auch abends immer kleinere Befestigungen und, wenn sie länger irgendwo campieren ein Fort als Schutz.

Diese Ausrüstung zieht sich im Grunde genommen durch alle Waffengattungen und alle Hierarchien, außer das Offiziere ihren Rang durch kunstvollere Hamische, farbige Umhänge und Federbüsche ausweisen und die Erfahrung von Soldaten an Ehrenabzeichen auf Hamischen zu erkennen sind. Neben den Rüstungen, tragen die Soldaten halbohohe Stiefel (im Sommer Sandalen) und rote Hemden, Umhänge und weiße Hosen. Jeder Soldat besitzt einen Lederrucksack in dem sich ein Reservehemd, Unterwäsche, Stulpenhandschuhe, Kochgeschirr, Feuerstein und Zunder, ein Schlafsack und eine Lampe befindet.

Besonders ist, daß es pro *Celar* 4 Musikanten gibt, die mit zwei Trommeln und zwei Hörnern Kommandos und Signale an die Soldaten geben und daneben mit Musik die Tapferkeit stärken sollen, auch gibt es einen Standartenträger, der das Zeichen der *Celar* hoch über den Köpfen der Truppe trägt. Diese Standarten sind Stoff für manche Legende und der Stolz einer jeden Einheit, sie werden in Tempeln gesegnet und mancher Prozession voran getragen. Außerdem gibt es fünf Läufer, die neben einfachen Späheraufgaben, im Kampfbefehle weitergeben sollen. Diese 10 Soldaten haben auch die Aufgabe nach einem Kampfsanitäter zu dienen.

Innerhalb einer *Kohorte* sind die Aufgaben auch verteilt. 6 *Celatas* bilden den Kern einer jeden *Kohorte*, es ist die schwere Infanterie mit der normalen Ausrüstung, hier dienen die Veteranen einer *Kohorte*. Die 6 *Celatas* bestehen aus den erfahrensten Männern und die ersten beiden *Celatas* einer jeden *Kohorte* bilden auch letztendlich den Kern eines solchen Heeres. Dieser Kern einer *Kohorte* soll den Feind im Nahkampf niederringen.

Zwei *Celatas* sind die Bogenschützen einer *Kohorte*, sie sind mit kalidonischen Kompositbögen, statt Speeren bewaffnet und haben kleine Rundschilder. Die Bogenschützen sind besonders geschickte

Schützen, sie sollen auf der Entfernung den Feind dezimieren.

Die letzten beiden *Celatas* sind die Plänker einer *Kohorte*, diese leichten Truppen, die mit Lederrüstungen und leichten Lederhauben ausgestattet sind, tragen als Waffen nur neben dem Kurzschwert und dem kleinen Rundschild eine Schleudermittelkugeln, oder besondere kleine Tonkugeln in denen sich eine ätzende Flüssigkeit befindet, diese ist sehr wirksam gegen gepanzerte Truppen und Reiterei. Diese Truppen sind Mädchen für alles innerhalb einer *Kohorte*, sie stören den Feind, sichern Flanken oder Troß und müssen viele Pionierarbeiten erledigen. Die Angehörigen der Truppe sind die jungen Rekruten, die sich hier bewähren müssen.

Ritter Aldoreiyas

Die Reitertruppe ist im Gegensatz zu den Fußtruppen eine Einheit aus Berufssoldaten, es sind die Söhne der Wohlhabenden und Adligen, die in der Reiterei als Ritter ihren Dienst tun. Diese Truppe, die auf dem Prinzipien des Rittertums aufgebaut ist, steht daher auch im krassen Gegensatz zu dem bürgerlichen und disziplinierten Fußvolk. Die Ritter Aldoreiyas bilden einen eigenen Stand innerhalb unserer Gesellschaft.

Eine normale Reitereinheit besteht aus sechs Scharen mit 100 Mann. Von diesen sechs Scharen sind drei Scharen, also 300 Mann, schwere Ritter. Sie tragen Kettenmäntel, die mit Eisenbeschlägen an Hals, Schultern und den Gelenken verstärkt sind. Auf dem Kopf tragen sie Vollhelme, manche sogar mit Visieren, und tragen einen Reiterschild, der den Schutz abrundet. Die Pferde schützen die Ritter mit verstärkten Lederpanzern und Eisenplatten an Hals und Brust.

Als Waffen tragen diese schweren Ritter Lanzen, Schwerter, Dolche und Reiteräxte, Morgensterne oder Streitkolben. Jeder Ritter trägt sein eigenes Wappen, allerdings hat jeder Ritter an Mantel, Schild oder Banner das Wappen des Heerführers. Diese Waffen sind nicht zwangsläufig vorgeschrieben und werden von jedem Ritter selbst erworben und erhalten, daher gibt es hierbei durchaus landschaftstypische Unterschiede.

Zwei Scharen bilden den Nachwuchs aus den unerfahrenen Rittern, sie tragen nur Kettenmäntel, Vollhelme und Reiterschilder und schützen ihre Pferde nicht weiter. Die Bewaffnung dieser Reiter ist dieselbe wie bei den schweren Rittern.

Letztendlich hat jede Truppe noch eine Schar mit leichten berittenen Bogenschützen und Spähern. Sie sind nur mit Reiterbögen, Schwertern, Dolchen und Rundschilden ausgestattet und tragen neben einem einfachen Eisenhelm eine leichte Lederrüstung.

Alle Soldaten reiten auf den guten *Kalidonikern* einer Vollblutpferderasse, die in *Kalindor* gezüchtet wird oder auf den *Neuvalen*, der vergleichbaren Rasse aus *West-Marfel*. Diese Pferde sind stämmige, weniger schnelle dafür ausdauernde und starke Tiere, die sich bestens für eine solche schwere Reiterei eignen.

Keine Truppe führt die Konkurrenz zwischen den beiden Provinzen *Kalindor* und *West-Marfel* so weiter, wie die Reiterei Aldoreiyas, so gibt es Einheiten aus der Ritterschaft von *West-Marfel*, die auf ihren Pferden reiten und deren Waffen benutzen und Einheiten aus *Kalindor* auf den etwas langsameren aber stärkeren *Kalidonikern*, die nur ein Breitschwert führen würden. Natürlich sind bei den Rittern auch die anderen Provinzen vertreten, jedoch sind *Kalindor* und *West-Marfel* mehr die Inbegriffe für die Ritter Aldoreiyas. Nirgends gelten die Tugenden der Ritterschaft mehr als dort und nirgends finden sich so viele hitzköpfige junge Adlige, die dafür bereit sind das Schwert zu ziehen, sei es ihren Mut auf dem Schlachtfeld zu behaupten oder sei es einer Beleidigung im Wirtshaus entgegen zu treten.

Ritterorden des Goldenen Sonnendrachen

Die Ritterorden sind streng genommen berittene Einheiten innerhalb des Ordens der Goldenen Sonnendrachen, in der Realität sind sie jedoch eigenständige Orden mit eigener Hierarchie, Stammsitz und eigenen Regeln und Gesetzen. Diesen Umstand haben die Orden dem jetzigen Großmeister zu verdanken, der diese Orden als Speerspitze seiner Heere und als Bollwerk des Glaubens ansieht und sie deswegen gestärkt hat.

Um ihrer Funktion als Elitekampfeinheit gerecht zu werden haben die beiden Orden sehr strenge Aufnahmeprüfungen eingefügt und in Bezug auf Ausrüstung und Ausbildung den höchsten Stand im Reich erlangt. Es werden nur die besten Ritter des Adels in diesen erlesenen Kreis genommen und diese reiten auf den besten Schlachtrössern in die Schlacht.

Diese Temppler sind alle mit schweren Kettenmänteln, die durch Stahlgelenke an den Gelenken, dem Hals und der Schulter verstärkt sind, geschützt, auch tragen sie wie die Ritter Vollhelme meistens mit Visieren. Ihre Waffen sind ebenfalls das Schwert, der Dolch, die Lanze und die Reiteraxt, der Streitkolben oder der Morgenstern, jedoch ist die Rüstung aus sogenannten Silberstahl gefertigt, welcher besonders gute Eigenschaften für eine Rüstung hat und eine solche Einheit von weit her schimmern und leuchten läßt.

Die Rösser der Temppler haben alle einen Stoffüberzug in den Farben ihres Ordens und darunter eine kombinierte Leder- und Eisenrüstung.

Der Ordensstab

Jeder Orden hat aber auch zu ihrer normalen kämpfenden Truppe einen Stab aus Priestern. Dieser Stab ist der Teil des Ordens an Priestern, die sich um das Seelenheil der Bevölkerung kümmern, der Teil an Handwerkern und Arbeitern, die ein Orden benötigt und der Teil an Gelehrten und Schreibern, die den akademischen, verwaltungstechnischen Teil des Ordens übernehmen.

Gleichzeitig übernehmen diese Priester auch die normale Wache auf den Befestigungen, sowohl in Arkials auch in Lohfingen, wo die Hauptburgen der Orden stehen.

Dazu hat ein Priester einen Kompositbogen, bzw. eine Armbrust mit einem Köcher und 20 Pfeilen, einen Dolch, ein Breitschwert und einen kleinen Schild, sie rüsten sich mit einem Kettenhemd, einem Helm, der einem Hut gleicht und tragen darüber einen Kapuzenüberwurf mit den Farben ihres Ordens und dem Wappen auf der Brust.

Im normalen Alltag, wenn sie keinen Waffendienst haben, tragen die Priester keine Waffen und Rüstungen und statt dessen eine lange Ordenstracht mit den Farben ihres Ordens.

Kap'Anurs Lanze auf Lohfingen

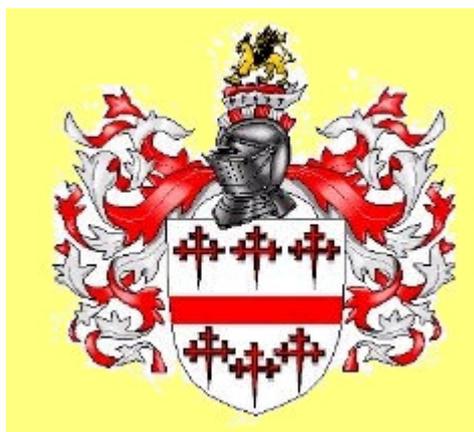
Die Tempereinheit Kap'Anurs Lanze wurde in die Stadt Lohfingen versetzt, sie ist die Einheit, die in dem Brückenkastell stationiert wurde. Dieses Brückenkastell ist eine unabhängige starke Festung vor der eigentlichen Stadt Lohfingen. Die Temppler haben sich zur Aufgabe gemacht dieses Kastell zu verteidigen und dort die Einheit der Temppleritter auszubauen. Tanus von Relthom trägt in der Funktion als Heerführer von Kap'Anurs Lanze auch jetzt den Titel des Abtes dieses Ordens.

Der Orden wohnt in Lohfingen eigene Truppen aus, kümmert sich selbst um die Ausrüstung und der Abt ist in seiner Funktion als Führer von Kap'Anurs Lanze einer der wichtigsten und reichsten Grundeigner der Provinz Labidar und daher ein guter Kontrolleur der Politik des Fürsten von Labidar, der auch der "Protektor der südlichen Gefilden" ist.

Der Orden selbst ist im Volk nicht sonderlich beliebt, der Orden liebt Pomp und Prunk und im Volk werden die Abgaben an den Orden angesichts seines Reichtums nicht immer eingesehen. Trotzdem sind die Kampfleistungen der Ritter unbestritten und der Orden kommt seiner Aufgabe beispielhaft nach den Glauben zu verteidigen.

Die Ritter Kap Anurs Lanze tragen Helme mit großer Helmzier, und rot-weiße Stoffüberwürfe über ihren Rüstungen. Insgesamt sieht man jedem Ritter an, daß der Orden überwiegend sich aus den reichsten Familien rekrutiert.

Der Ordensmeister von Kap'Am ur's Lanze



Taurus von Relfhom war bis zur Gründung des Ordens "Kap'Am ur's Lanze" in Lohfingen oberster Heerführer aller Truppen der Templer. Das er jetzt Ordensmeister dieses neuen Ordens ist, ist jedoch keine Degradierung und er empfindet es auch so nicht, denn er wurde in Lohfingen, weit weg von Arkistationiert und avancierte dadurch zu einem der mächtigsten Männer in den neuen südlichen Provinzen, denn er ist der eigentliche Vertreter des Ordens, im Gegensatz zum Protektor der südlichen Gefilde, dessen wichtigster Vertreter und Berater er zusätzlich noch ist.

Taurus von Relfhom stammt aus einer der ältesten Adelsfamilien Kalindors und blickt auf eine glorreiche Familiengeschichte zurück. Er selbst hat sich seit jungen Jahren dem Dienst an seinem Gott gewidmet und ist innerhalb der Ordenshierarchie schnell aufgestiegen, denn er verkörpert neben einem demütigen Diener seines Gottes, einen ausgezeichneten Krieger und einen großartigen Strategen. Bekannt ist er auch durch verschiedene Abhandlungen über die Strategie des Reiterkampfes, die teilweise Grundlage der heutigen Ausbildung der schweren Ritter sind. Taurus gilt als einer der wichtigsten und treuesten Gefolgsleute des Großmeisters.

Seine Versetzung nach Lohfingen ist daher auch als eine Kontrollmaßnahme an dem Protektor der südlichen Gefilde zu sehen.

Die Äbte von Kap'Am ur's Lanze

Die Äbte sind zwei Heerführer im Dienst des Ordens, der eine übernimmt das Kommando über die zweite Abteilung Ritter und ist der Stellvertreter des Ordensmeisters, der andere Abt ist der Heerführer über die Priester und der Verwaltungschef des Ordens und er ist der direkte "Herr der Brücken von Lohfingen".

Kalindor's Stern in Arki

Diese Rittereinheit wurde nach Arki verlegt mit dem selben Ziel wie Kap'Am ur's Lanze in Lohfingen. Dazu wurde die Einheit in den verbotenen Bezirk in Arki verlegt, wo sie die Gamisonen dort bezogen haben. Der verbotene Bezirk, der ja durch eine 15m hohe Mauer von der restlichen Stadt abgetrennt ist, hat um fangreiche Befestigungsanlagen mit Türmen und Zwingern, die dieser Orden ab sofort bewacht.

Auch hier soll sich ein neuer Ritterorden relativ unabhängig vom Orden der Ritter des Goldenen Sonnendrachen entwickeln, auch hier werden neue Templer ausgehoben und die Einheit wird statt der Bewachung des Lebens des Großmeisters zusätzlich sich der Aufgabe verschreiben, den Glauben zu verbreiten und zu verteidigen. Daher ist der Orden gerade in Arki stationiert, wo im Zuge der Großstadt der Glaube zusehens an Gewicht verliert. Die Amut in den Tagehörnervierteln, die Bettler

und Kranken sind der Wirkbereich des Stabes dieses Ordens.

Die Farbe des Ordens ist schwarz. Die Ritter tragen schmucklose Rüstungen und Waffen und sind meist persönlich bettelarm. Dieser Orden rekrutiert jeden Mann, der durch die Ausbildung und vor allem durch das Aufnahmeverfahren kommt. Sehr zum Ärger vieler Adliger Adlowereiyas werden in diesem Orden einfache Menschen zum Ritter geschlagen. Deswegen ist der Orden aber auch so beliebt und vielleicht sind deswegen seine Ritter so fanatische Glaubenskämpfer.

Der Ordensmeister von Kalindor's Stern



Guy d'Artagne ist der Ordensmeister des Ordens Kalindor's Stern. Er hat die Aufgabe übernommen diesen Orden aufzubauen und ihn in Arkizu etablieren. Der Orden Kalindor's Stern ist aufgrund seiner Nähe zum Großmeister natürlich diesem am nächsten, er beschützt den verbotenen Bezirk, den Sitz des Großmeisters in Arkiz.

Guy d'Artagne ist ein junger aufstrebender Offizier, der innerhalb des Ordens schnell Karriere gemacht hat, er ist treu dem Großmeister ergeben, zumal dieser dessen Karriere schon früh beobachtet und gefördert hat.

Die Äbte von Kalindor's Stern

Die Äbte sind die zwei Heerführer des Ordens. Der Eine übernimmt das Kommando über die zweite Abteilung Ritter und ist der Stellvertreter des Ordensmeisters, der andere Abt ist der Heerführer über die Priester und der Verwaltungschef des Ordens und damit auch des verbotenen Bezirks in Arkiz. Diesen Posten hat Latran von Ram statt, der allseits beliebte ehemalige Hohepriester Arkis und der Tempelvorsteher des Tempels an der verbotenen Stadt. Er ist ebenfalls der Redeführer des gemäßigten, liberalen Flügels innerhalb des Ordens und daher der größte Konkurrent Clerk von Hebromns. Inzwischen wurde er in Kalindor's Stern aufgenommen und ist Abt der Priester geworden, so daß er mit seinem liberalen Flügel den mächtigen und vom Großmeister geliebten Ritterorden hinter sich weiß. Er ist in erster Linie für die Wohltaten des Ordens verantwortlich.

Wanderer, laß alle Hoffnung fahren!

Denn ganz allein betrittst du nun das Imperium der Squärkin:

SQUÄRD RUMEN

Mögen die Götter der Nacht dir gewogen sein

und dich beschützen auf deinem Weg durch dieses unheilvolle Land

Squärdrumen liegt auf dem gorganischen Kontinent am Rand der Welt und gehört damit zum Segment Kiombael. Zum Reich gehört der Dämonensumpf mit den dort lebenden Squärkin, welche das Imperium im Jahr der Ratte erschufen und nun mit eiserner Klaue beherrschen, sowie die von ihnen beherrschten umliegenden Gebiete, die Domänen. Machairas des Sumpfes erstreckt sich bis zum Kalten Strand am Ajmjar eine äußerst fruchtbare Region in der sich zahlreiche menschliche Fürstentümer gebildet hatten, von denen sich einige im Freibund zusammenschlossen. Im Ophis des Dämonensumpfes findet man uralte Wälder, wo neben Menschen und Baumsquärkin auch ein halbintelligentes insektenartiges Volk lebt, welches sich Druven nennt. Neu im Imperium sind die Alten Inseln, Überreste der Schattenzone und voller dunkler Geheimnisse.

Nachbarn Squärdrumens sind die Reiche Chaladorn, wo ein drohender Krieg durch intensiven Bemühungen auf beiden Seiten im letzten Augenblick abgewehrt werden konnte, und Ordomar, mit dem es im Rahmen der Grenzziehung zu keinerlei Konflikten kam.

Das Reich wird derzeit vom Patriarchen des Squinn-Stammes der Squärkin beherrscht. Dieser heißt Daehsquinn und ist der erste Squärkin seit über vierhundert Jahren, der alle Stämme unter seiner Herrschaft vereinigen und so die umgebenden Länder erobern konnte.

Mitspieler-Gesuch:

Um die zahlreichen Kulturen Squärdrumens zu erschaffen und beleben, könnte ich die Hilfe von Mitspielern gebrauchen. Sämtliche in meiner Kultur erwähnten (lebenden) NSCs können besetzt werden, andere nach Absprache erschaffen. Besonders wünsche ich mir Interessenten für meinen Assistenten Krel und für einzelne oder auch mehrere Domänen. Aufteilung der Kultur-Kompetenzen muß nicht unbedingt mit Charakterposition übereinstimmen. Wenn Du auch noch ein bißchen zeichnen oder malen kannst, wäre ich überglücklich.

NEU: 4.10.99 Kultur aus Spielzug 14 unter Neulich, Geschichten und Domänen

[mail an Daehsquinn hier](#)

[Neulich in Squärdrumen](#)
[Geschichten aus Squärdrumen](#)
[Die Squärkin](#)
[Die Domänen](#)

Neulich in Squärdrumen

Im folgenden gibt es kurze Szenen, welche die aktuellen Ereignisse in Squärdrumen in der jeweiligen Zeit schildern.

Die ersten Monate (Sommer 417 n.P.)

Die ersten Monate, Teil 2 (Herbst 417 n.P.)

Dachsmond 418 n.P.

Adlermond 418 n.P.

Katzenmond 418 n.P.

Drachen- Wolfsmond 418 n.P.

Widder- und Falkenmond 419 n.P.

Die ersten Monate (Sommer 417 n.P.)

Tief unter der Erde, eine weite Strecke entfernt von den Gängen Squärdalons beugten sich zwei Squärkin über eine Zeichnung. Einer von ihnen war jung und kräftig, neben seinem Schwert trug er eine Peitsche im Gürtel, die schon bei manch einem Sklaven Narben hinterlassen hatten. Der andere war offensichtlich nicht mehr der jüngste, sein braunes Fell hatte seinen Glanz weitgehend verloren und er mußte sich nahe an das Pergament beugen, um noch alle Einzelheiten zu erkennen.

"Wir werden unser Ziel bald erreicht haben, Patriarch", bemerkte der junge Squärkin.

"Richtig, mein Sohn, die Sklaven wurden wirksam angetrieben, wir werden den Zeitplan einhalten und der Ruhm des Tunnler-Stammes wird neu erblühen. Ist inzwischen klar wie es weitergehen soll?"

"Nein, es wurde keine neue Richtung bekannt gegeben und wie es heißt verzögert sich die obermyrische Sicherung des Geländes."

"Pah, als ob wir die je benötigt hätten. Welche Beutelratte ist für diesen Unsinn verantwortlich?"

"Daehsquinn, Herr", antwortete der jüngere und sah sich panisch um.

"Lang lebe Daehsquinn unser genialer Anführer, möge die Große Mutter ihn schützen und viele Squälin schenken!"

* * * * *

In einem Zelt in den Trockenländern jenseits des Sumpfes, legte eine müde weiße Ratte ihre Zeremonienroben ab und machte es sich in einer Hängematte gemütlich. Nach einem kurzen Kratzen an der Zeltwand kroch ein ängstlicher Squärkin auf allen Vieren ins Zelt.

Deutlich war dem Boten seine Nervosität anzusehen, Mitglieder niederer Stämme haben eben nicht oft Kontakt mit Squinns.

"Oh Herr, ich bin vom Läufer-Stamm und überbringe Nachrichten von den anderen Heeren."

Daehsquinn richtete sich auf und schaute dem Läufer einige Momente tief in die Augen, bis dieser verlegen den Blick abwandte.

"Sprich"

"Die Heere haben ersten Kontakt zu den Trockenländern im Süden und werden in nächster Zeit in die Wälder eindringen, Herr. Einzelne Späher behaupten sie haben in den Wäldern Squärkin gesehen, die dort lebten und sich sehr seltsam verhielten."

"Sehr gut, die Anführen sollen nach Plan vorgehen und ihre Heere teilen, um möglichst viel Gelände unter Kontrolle zu bringen. Die Baumsquärkin sind mir bekannt, man soll sie in Ruhe lassen. Sonst noch was?"

"Von Squärdalon sind wie befohlen weitere Stämme ausgerückt und sichern weitere Gebiete."

"Gut, Du darfst gehen. Das nächste Mal wirst Du die Strecke einen Tag schneller schaffen, verstanden?"

"Ja, oh Daehsquinn, verzeiht eurem unwürdigen Diener", stieß der Bote quietschend hervor. Während der Bote zitternd rückwärts raus kroch, lehnte sich Daehsquinn in seiner Hängematte zurück und grinste genüsslich.

* * * * *

Fröhlich stapfte Gjie durch das größte Dorf seiner neuen Domäne, die Reldan genannt wurde. Der Krieger war von Daehsquinn höchstpersönlich mit der Verwaltung der ersten von Squärkin in den Trockenländern eroberten Gebieten beauftragt worden.

Während Gjie die Häuser, insbesondere die Handwerksstätten, begutachtete, wurde er von seiner Leibgarde abgesichert. Viele benötigte er nicht, die Sklavenvölker waren recht ruhig, nachdem man wie üblich aus jeder Familie Geiseln zur Arbeit nach Squärdalon verschleppt hatte. Daehsquinn wird zufrieden sein, dachte sich Gjie, die Domäne ist befriedet und wird schon bald Steuern abwerfen. Das einzige was noch fehlte war ein wohlklingender Titel, Daehsquinn wartete diesbezüglich auf Vorschläge von ihm. Baron klang ganz nett, oder Verweser, vielleicht auch Rattenlord, wie die Haarlosen ihn nannten. Aber nein, ihm fiel da ein Wort ein welches seinen Anspruch zweifelsfrei ausdrückte, er würde einen Titel wählen, der sich vom Wort für Domäne ableitete: Dominant von Reldan!

* * * * *

"Geht nun hinaus und erfüllt eure Aufgaben." Mit diesen Worten beendete Tifrin, Patriarch des Scouf-Stammes die Besprechung mit seinen Offizieren. "Und schickt mir meinen Schreiber rein!"

Nach wenigen Minuten des Im-Kreis-Laufens betritt ein braun-weiß gefleckter Squärkin das Zelt, der mit Schrift und einer Tafel bewaffnet war.

"Da bist Du ja, ich will einen Bericht an Daehsquinn fortfahren, notiere folgendes:

Wie erwartet trafen wir, als wir uns dem Meer näherten, auf Küstensquärkins. Diese entsprechen vollauf den alten Beschreibungen. Sie sind nur von sehr geringer Intelligenz, können aber einfache Boote bauen und wären als Schiffsbesatzungen gut geeignet. Auffallend an unseren Verwandten und größter Unterschied ist eine Hautfalte am Bauch von Männern und Frauen, in der die Küstenbewohner ihre Squälin tragen bis sie groß genug sind, selbständig zu laufen. Interessanterweise scheint dieser Beutel auch beim Schwimmen zu helfen.

Gezeichnet Tifrin von den Scouf.

Dies schickst Du mit einem Läufer zu Daehsquinn, mit der Bitte um weitere Befehle."

Mit einer angedeuteten Verbeugung verließ der Schreiber das Zelt. Draußen fügte er einen persönlichen Bericht über Tifrin hinzu und übergab die Schriftrolle an einen zuverlässigen Läufer.

Die ersten Monate, Teil 2 (Herbst 417 n.P.)

Gjie, der Dominant von Reldan, saß brütend auf seinem bescheidenen Thron. Eigentlich sollte er glücklich sein, denn seine Domäne hatte sich als größer erwiesen, als die alten Karten vermuten ließen. Aber über Gjie schwebte dadurch ständig die Gefahr der Absetzung, denn je größer das Gebiet, desto wahrscheinlicher wurde es, daß Daehsquinn einen der verdienten und treuen Patriarchen das Amt des Dominaten überließ. Positiv vermerken ließen sich, daß Gjie dieser Tage mehr Steuereinnahmen abtransportieren ließ, als ganz Squärdalon jedes Halbjahr erbringt.

Vielleicht sollte er sich mit seiner Familie vom Stamm trennen und selbst Patriarch werden, aber das war nicht ganz ungefährlich, Swaqu würde sich das sicher nicht gefallen lassen.

Ein Räuspern schreckte Gjie aus seinen Gedanken. "Was ist?", entfuhr es ihm zornig.

"Verzeiht, Herr, wir haben die Befragung der Haarlosen beendet. Reldan hat sich vor wenigen Jahren mit den umliegenden Gebieten zusammengeschlossen, sie nennen sich "Freibund".

"Damit ist es ja nun vorbei", sagte Gjie und brach in hämisches Gelächter aus, in das auch der Ankömmling glucksend einfiel.

* * * * *

Gähmend rollte sich Daehsquinn aus seiner Hängematte. Die letzten Monate waren gut gelaufen, bald wird das Squärkin-Reich seine alte Größe erreichen, vielleicht sogar darüber hinaus. Die Angliederung von Milaf war gelungen, Chaladorn hatte sich wie

gehofft zurückgezogen, nun blieb abzuwarten, ob sich der Herrscher verhandlungsbereit zeigt. Derweil stoßen die Squärkin-Heere weiter in den Hab-Wald vor und auch die neu entdeckten Gebiete im Phialae des Sumpfes scheinen sich widerstandslos zu fügen. Im Machairas wurde ein Staatsgebilde namens Freibund entdeckt, welches nur mit Gewalt gebeugt werden konnte. Doch noch immer ist die Eroberung dort unvollständig und was jenseits des Bundes liegt ist noch immer unklar.

Bisher hatte sich Daehsquinn zurückgehalten und sich mit dem kleineren Heerhaufen im Hintergrund gehalten, doch da man nicht ahnen kann, wie Chaladorns Antwort lauten wird, ist es nun Zeit die Waage etwas zu Gunsten der Squärkin zu drücken, jeder noch so kleine Faktor kann wichtig werden.

* * * * *

Krel eilte durch die Nacht, völlig außer Atem erreichte er das Zelt seines Meisters. Er kratzte kurz und trat dann ein, nach wenigen Schritten warf er sich auf den Boden.

"Meister, es ist es alles vorbereitet."

"Gut, Krel, ich komme", antwortet Daehsquinn.

Die beiden Squinn verließen das Zelt und begaben sich zur nahen Lichtung. Dort hatte Krel bereits einen großen Kreis aus magischen Pulver gezeichnet und mit uralten Runen umgeben. Daehsquinn entzündete eine Fackel und umstritt den Kreis unter ständigen Murmel unverständlicher Formeln. Nach drei Umkreisungen entzündete er das magische Pulver, welches in windeseile die ganze Lichtung und den umliegenden Sumpf erhellte, und stimmte einen schaurigen Singsang an. Über eine Stunde sang Daehsquinn und tanzte um den brennenden Kreis, bis er völlig erschöpft zu Boden fiel. Krel hielt sich währenddessen im Hintergrund, wußte er doch, daß sein Meister in diesem Zustand völlig unberechenbar ist. Mit Unbehagen registrierte er, wie einige Blätter der nahen Bäume schwarz wurden und abfielen, doch dabei blieb es glücklicherweise. Als Daehsquinn zu Boden fiel, schaffte ihn Krel wie zuvor befohlen zurück in das Zelt und kam dann wieder, um den inzwischen erloschenen Kreis weiter zu beobachten. Lange Zeit geschah nichts doch plötzlich erschien ein Lichtstrahl im Kreis, der sich zu einem planaren Rechteck erweiterte. Durch ihn kroch vorsichtig eine Riesenratte, schnüffelnd in die neue Umgebung, hinter ihr verschwand das Licht wieder. Dieser Vorgang wiederholte sich in den folgenden Stunden an anderen Stellen des Kreises, auch aus der Erde krochen weitere Riesenratten. Schließlich waren rund zweihundert dieser Wesen im magischen Kreis versammelt und warteten bis sich ihr Meister von den Strapazen der Nacht erholt hatte.

* * * * *

Lakut, Patriarch des Lakut-Stammes, schlenderte langsam durch das Lager seiner Truppen. Er hatte sich dicht in seinen Mantel gehüllt, um sich vor der Sonne zu schützen, die heute besonders grell durch das abnehmende Blätterdach des herbstlichen Hab-Waldes schien.

Lakut vermißte den morgendlichen Nebel, das brackige Wasser und die festen Wände Squärdalons. Hier mußten sich die Männer zum Schlafen in den trockenen Boden

eingraben, die Luft stank nach grünen Bäumen und die hiesigen Squärkin lebten mit den Haarlosen in Gemeinschaft!

Die Welt veränderte sich um den alten Patriarchen, doch er änderte sich nicht mit. Das Squärkin-Imperium würde neu erstehen, doch wird er sich in der neuen Zeit zurecht finden?

Dachsmond 418 n.P.

"Squärkin! Diese 63 Krieger vom Yärn-Stamm sind angeklagt und für schuldig befunden worden, befehlswidrig Steuerzahler unseres geschätzten Nachbarreiches Chaladorn mißhandelt, beraubt und getötet zu haben. Die einfachen Krieger werden in die Sklaverei verkauft, ihre Anführer zum Tod in den Töpfen verurteilt.

* * * * *

"Was soll das heißen, wir werden nicht mehr gebraucht?" brüllte der Krieger-Patriarch seinen jungen Schreibsquinn an.

Der Schreiber zuckte erschrocken zusammen und sank auf die Knie. "Verzeiht Herr, aber die Nachricht besagte nur, daß wir *dort* nicht mehr gebraucht werden.

"Ach so", brummte der Alte. "Wohin werden wir geschickt?"

"Das steht noch nicht fest. Ich weiß nur, daß sich der Clanlord Ordomars nun endlich gerührt hat und an der Grenze nun doch keine Heere gebraucht werden. Vermutlich werden wir weiter hier patroulieren <SQUEAK!!!>, verzeiht Herr, Ihr und Eure Krieger werdet patroulieren, zumindest bis sicher ist, daß der Erste Heptan zu seinen Worten steht."

Mit schmerzverzehrter Grimasse reibt der Squinn seinen Schwanz, auf den der verärgerte Patriarch getreten hatte.

"Zu schade die Haarlosen in Ordomar haben Krieg an der anderen Seite ihres Reiches. Falls deren Herrscher unser Angebot eines friedlichen Zusammenlebens ablehnt hätte, wäre vielleicht ein schönes Scheibchen für uns abgefallen."

* * * * *

Srfund vom Händler-Stamm, Daehsquinns Schatzverwalter, rieb sich vergnügt die Hände. Wieder war durch die neue Steuer eine ansehnliche Summe in die Kassen des Imperiums geflossen und Srfund in der Gunst seines Herrn nach oben geschneilt.

Das Reich wuchs ständig, war aber nur dünn besiedelt. Kurzerhand hatte Srfund alles unbewirtschaftete Land zu Reichsbesitz erklären lassen und wenn ein Einwohner nun ein neues Stück kultivieren möchte, muß er dafür eine Steuer zahlen, die sogenannte Kultursteuer.

* * * * *

Mit voller Wucht flog Krel in das Regal mit den Metallriegeln, dessen Inhalt scheppernd

auf den Boden aufschlug.

"Beim Topf des Elif! Krel, das war der dritte Versuch diese Woche, langsam solltest Du doch kapieren, daß Du keine Chance hast", fluchte Daehsquinn.

"Verzeiht, Meister! Bitte tut mir nichts, ich will euch für immer dienen. Bitte seit eurem Krel nicht böse."

Quietschend und wimmernd rutschte der junge Squinn vorm Herrn aller Squärkin auf dem Boden, wobei er ganz nebenbei nach seinen Dolch grapschte und ihn wieder Umhang verbarg.

"Böse? Nein, Du wärst kein wahrer Squinn versuchtest Du es nicht. Aber verschiebe Deine Ambitionen ein paar Jahre und lerne, was ich Dich zu lehren bereit bin.

"Ich danke Euch, Meister, ich bin unwürdig."

"Ach was, es war gar nicht so schlecht diesmal. Geruch und Geräusche hast Du gut maskiert, aber Deine Angst konnte ich noch immer spüren und natürlich war Dein Angriff viel zu ... materiell. Noch immer nicht hast Du die Erdkraft gemeistert, gehe und mache Deine Übungen."

Als Krel gegangen war, wandte sich Daehsquinn wieder seinen Papieren zu, in denen aus fernen Ländern berichtet wird. Nur wenige Reaktionen auf das gelesene sah man ihn an, doch einmal war er deutlich verärgert. Er nahm eine Schreibfeder zur Hand und setzte den Namen 'Hadran' auf seine Liste.

* * * * *

"Weißt Du was das soll, warum wir dies tun?"

"Wir stellen an unser Reichsgrenze ein Schild auf, das wird schon einen Sinn haben."

"Aber diese seltsame Aufschrift?"

"Keine Ahnung, ich kann doch nicht lesen."

"Ach ja, entschuldige bitte, ich vergaß."

"Macht ja nichts, kann ja mal passieren."

"Du bist ein echter Freund."

"Und?"

"Was und?"

"Und was steht nun auf dem Schild?"

"Zum Orakel hier lang."

"Das ergibt keinen Sinn."

"Sag' ich doch die ganze Zeit."

Adlermond 418 n.P.

An meinen verehrten Herrscher Daehsquinn, Erster unter Vielen im Rat der Macht, Patriarch des Squinn-Stammes

Heute erreichten Deine Heere, die zu kommandieren ich die Ehre habe, jenes Kap wo die Meere zusammenfließen und der Dämonensumpf endet. Obwohl wir hier dem

Sonnenschleuderer näher sind als je zuvor ist, bleibt die Temperatur im normalen Bereich, daher habe ich mich, Deine Erlaubnis voraussetzend entschlossen diesen Ort ' Kap Sonnentrotz' zu nennen.

möge die Große Mutter Dir zahlreiche Squäline schenken
Tifrin, Patriarch des Scouf-Stammes

* * * * *

Der Kapitän des Schmetterlings stand auf dem Achterdeck seines Schiffes und war zufrieden. Der Schmetterling war ein schönes Schiff und zusammen mit seinen Brüdern, das größte und modernste was in Calesia und den anderen Freibundländern zu finden war. Derzeit lag sein ganzer Stolz noch im Hafen von Gargova und wartete auf den Kommodore der Flotte, von dem der Kapitän den ersten Auftrag erhalten würde. Als Flaggschiff Calesias würde es die Meere durchpflügen und großen Ruhm erringen. Der Kapitän dankte Denfa, der Göttin des Glücks, dafür endlich wieder zur See fahren zu dürfen und dem Treiben dieser entsetzlichen Squärkin entkommen zu dürfen. Auf die Reling seines Schiffes klopfend, beschwor er sein Glück und vergaß dabei auch nicht, Cellu dem Gott des toten Holzes einen Gedanken zu widmen. Endlich kam der Kommodore und der Kapitän beeilte sich, ihn an der Planke gebührend zu empfangen.

"Grüße, mein Kommodore Alantu, ein glücklicher Tag für uns und Cales unserem Schutzgott.'

"Aber nur wenn Weder, die Göttin der Sicht, ihre Hand über seine Augen legt", erwiderte Alantu. "Seht, da kommt unsere Ladung."

Mit Entsetzen sah der Kapitän zu, wie Tausende von Squärkin in den Hafen strömten und die Schiffe bestiegen.

* * * * *

Fröhlich pfeifend lief Krel durch die Gänge Squärdalons. Er genoß es wie die anderen ihm neuerdings auswichen und die Furcht in ihren Augen erschien, wenn er sie direkt ansah. Allein Kraft seines Willens, schleuderte er jene aus den Weg, die Daehsquinns Stellvertreter zu nahe kamen oder den gebührenden Respekt versagten. Sein Meister hatte ihn viel gelehrt, doch nun war es Zeit auch auf eigenen Pfoten zu stehen.

* * * * *

"Also Männer, ich erkläre es euch noch mal. Dies ist ein fremdes Land, es heißt Ordomar. Wir sind Gast hier, das bedeutet, wir werden uns so benehmen, wie es von uns gefordert wird. Die Haarlosen hier kennen unsere Sitten nicht und wir nicht die ihren, also seid vorsichtig und fragt mich bevor ihr irgend etwas tut. Eßt nur was man uns gibt und laßt ihre Frauen in Ruhe. Auch die Kinder sind tabu, die nötigen Opferungen werden wir nachholen, wenn wir wieder zu Hause sind. Wenn ihr jemanden mit weißen Fell auf dem Kopf seht, ist das noch lange kein Hexer, sondern er ist nur alt und zerbrechlich, ihr braucht ihm also keinen Respekt zu erweisen. Und noch etwas. Ich will, daß die

Stammeszeichen ab sofort sorgfältiger gemalt werden, wir wollen doch den Haarlosen keinen Anlaß für Spott geben. Ihr seht aus wie ein Haufen Squäline und nicht wie die stolzen Vertreter der Squärkin bei den Spielen von Traedoch. Genug jetzt, Abmarsch!"

* * * * *

Friek vom Rängun-Stamm der Dominant von Seeland saß gelangweilt auf seinem Stuhl und starrte aus dem Fenster. Religiöse Zeremonien, abgesehen von den Paarungsriten, hatten ihn nie interessiert und nun mußte er in diesem verfluchten neuen Tempel in seiner Domäne sitzen und den Einweihungsriten zuschauen. Und dann muß es ausrechnet ein Tempel für Anrash, den einheimischen Schutzgott, sein und nicht der wahre Gott des Meeres Kquerzel. Aber Daehsquinn hatte gesagt, daß es sich möglicherweise nur um eine fremde Anbetungsform desselben Gottes handele und es nicht schaden könne, sicher zu gehen, besonders wenn dieser Anrash tatsächlich Kquerzel sei.

Vorne stand Naquan, der Küsten-Squärkin, die Hände in seinen Beutel gesteckt und leierte die mühsam auswendig gelernte Zeremonie nervös runter. Der alten Beutelratte war sich völlig im Klaren darüber, daß jeder der anwesenden hier mindestens doppelt so schlau war wie er, obwohl Naquan als der Klügste seiner Art galt. In der ersten Reihe saß ein Priester aus Chaladorn, der Solas Gobhot hieß, sowie seine zwei Begleiter. Auch wenn Friek nicht verstehen konnte, daß jemand wegen einer Tempeleinweihung Tausende von Längen reiste, hoffte er das die Fremden Gefallen an dem neuen Tempel fanden, denn möglicherweise hing die gute Nachbarschaft zu Chaladorn von deren Eindruck ab.

Friek mußte jedoch zugeben, daß ihn der neue Tempel gefiel. Die Fenster konnten abgedunkelt werden, ohne den ' göttlichenWind' völlig auszusperren. Es war auf jegliche Symmetrie verzichtet worden, wie es einem Chaosgott zustand und das ganze war in der blaugrünen Farbe des Meeres gehalten. Selbst eine Reliquie war vorhanden, die Knochen einer Jungfrau, die vor langer Zeit in einer heiligen Sturmnacht von einem Fischwesen geschwängert worden war.

Katzenmond 418 n.P.

In der Halle des Freibundes war es still, abgesehen von gelegentlichen nervösen Rascheln, Scharren oder Klopfen. Die Fürsten saßen unruhig auf ihren Sitzen, die Dominanten ruhig im Schatten der Nischen dahinter. Das Warten wurde schließlich durch Schritte im Gang vor der Halle und ein lautes Klopfen an der Doppeltür belohnt. Von draußen klang eine laute Stimme durch die Tür:

"Ein Botschafter erbittet Einlaß in die Halle des Bundes!" ertönte die traditionelle Formel.

"Der Freibund gewährt Euch Einlaß", antwortete Herzog Iljatu von Calesia ebenso traditionell für den Bund.

Die Tür wurde von Wachen geöffnet und der Botschafter wurde eingelassen. Dieser war niemand anders, als Attrich der Rtann von Llugg höchstpersönlich, gefolgt von seinem

Dominanten Swaqu. Attrrichs Gesichtszüge waren ebenso festgefroren, wie die seines Erzfeindes Iljatu. "Was wünscht Ihr", fragte der Herzog eisig.

"Auf Wunsch meines Herrschers, Daehsquinn vom Squinn-Stamm, Erster unter Vielen im Rat der Macht, ersuche ich für die Republik Llugg um Wiederaufnahme in den Freibund." Es war offensichtlich, daß der Rtann sich zu jedem Wort zwingen mußte.

"Im Namen unseres Herrschers, Daehsquinn vom Squinn-Stamm, Erster unter Vielen im Rat der Macht, Großdominant des Freibundes, heißen wir die Republik Llugg in dieser Gemeinschaft freier Völker willkommen. Möge der Freibund wehrhaft blühen."

* * * * *

Ein letztes Mal stand Tifrin am Kap Sonnentrotz und schaute auf das Meer hinaus. Hinter ihm hatte sein Heer das Taglager abgebrochen und war bereit zu marschieren. Auf denn, dachte der Patriarch seufzend. Der Weg heim nach Squärdalon war weit und der Winter nahe, vielleicht mußte man ihn in der neuen Feste Druvtondalon verbringen. Wenigstens waren die Heerscharen der Squärkin gut versorgt, denn Daehsquinn hatte in weiser Voraussicht eines harten Winters allen Heeren befohlen, überschüssige Lebensmittel zu sammeln und für die kalte Zeit zu horten. Wie Tifrin wußte, waren auch in Squärdalon großzügige Vorräte angelegt wurden und der Kräuter-Stamm hatte seine Wintergärten erweitert, so daß auch in der Heimat, der Hunger keine Opfer fordern würde. Dieser Teil des Sumpfes war nun vollständig unter Kontrolle der Squärkin und die Zeit des Umherziehens würde für die meisten Krieger-Stämme nach der Rückkehr nach Squärdalon oder bei Stationierung in einer der neuen Festen endgültig vorbei sein. Er würde dieses freie Leben vermissen, dachte Tifrin, gab sich dann aber einen Ruck und das Signal zum Aufbruch.

* * * * *

Alantu, der Kommodore der Ersten Flotte Calesias stand auf dem Achterdeck des Schmetterlings und war wütend. Zum erstenmal seit vielen Jahren verließen die Flotten des Freibundes wieder die eigenen Küstengebiete und Alantu hatte allerlei Vorsichtsmaßnahmen befohlen, um eine Annäherung an die ersehnten Küsten so gefahrlos wie möglich zu erreichen. Doch Vorgestern, in der zweiten Nacht der dritten Woche ihrer Reise, hatte sein ungeduldiger Stellvertreter die Fahrt nicht verlangsamt und schon war das Unheil passiert, fünf der Schiffe waren auf eine Sandbank gelaufen und mußten repariert werden. Doch wußten sie nun immerhin, daß das Ziel nahe mußte. Und tatsächlich, während der Kommodore noch grübelte, erscholl plötzlich die Stimme des Ausgucks und kündete Land am Horizont an. Während sich die Schiffe der Küste näherten, kam Srerress der Kommandant der Squärkin-Krieger an Deck und stellte sich neben Alantu an die Reeling, um mit dem Kommodore den ersten Blick auf das neue Land zu teilen.

Doch Alantu konnte lange vor den Nachtaugen des Squärkin Einzelheiten auf der grasbewachsenen, sturmgepeitschten Ebene, die vor ihm lag ausmachen. So sah er auch vor Srerress die bewaffneten Wesen dort umher huschen. Sie waren etwa vier Fuß große,

hatten einen segmentierten Insektenkörper und Fühler. Insgesamt sahen sie aus wie riesige Armeisen, allerdings nur mit vier Gliedmaßen.

Nun sah auch endlich der Squärkin die fremden Wesen. "Druven!", rief er erstaunt aus.

* * * * *

Ein Squinn stürmte durch die Hallen des alten Palastes von Gargova in der Freibund-Domäne Calesia.

"Patriarch, es gibt neue Befehle aus Squärdalon!"

Track vom Hehl-Stamm schaute verärgert von seiner Mitternachtssmahlzeit auf. "Was gibt es denn, Schreiber?"

"Daehsquinn befiehlt, denn Aufbau eines kleinen Heeres aus menschlichen Soldaten vorzubereiten, so daß der Freibund Angelegenheiten von geringer Bedeutung selbst erledigen kann."

"Er will den Haarlosen Waffen geben?", fragte Track erstaunt. "Besteht denn da kein Risiko?"

"Das Heer wird klein sein, kaum größer als jene, die eine einzelne Domäne vergeblich gegen uns aufbot. Außerdem werden einige Squärkin das Heer überwachen. Eigentlich dient das ganze nur dazu die Bevölkerung zu beruhigen, die nicht gerade glücklich über die ständige Anwesenheit unserer Krieger ist."

"Gut, dann werde ich tun was möglich ist. Möge die Große Mutter Daehsquinns Weisheit gestärkt haben.

* * * * *

"Vork!" rief der junge Vermittler seinem Patriarchen verblüfft hinterher. "Ich dachte Ihr seit unterwegs als Botschaftter nach Aldowereiya."

"Wäre ich auch fast gewesen", entgegnete Vork. "Doch es stellte sich heraus, daß meine Entsendung auf einem Irrtum beruhte. Daehsquinns Schreiber hat die Botschaft offen liegen lassen und so hat ihn einer der jüngeren Söhne unseres Herrschers in die Pfoten zu bekommen. Da er schon etwas Lesen und Schreiben konnte, hat er das Pergament studiert und die Korrektur eines Fehlers vorgenommen. Zumindest das was er für einen Fehler hielt und so wurde aus Kiomba ganz einfach Kiombael und ich hätte völlig umsonst diese furchtbare lange Reise unternommen."

"Das ist ja furchtbar", ereiferte sich der jüngere Vermittler. "Es klang doch alles so wundervoll, ein Platz für Vermittler aus aller Welt!"

"Tja, es wäre eine gute Idee gewesen, aber leider wollen die Völker dort mit ihren Streitigkeiten unter sich bleiben."

* * * * *

Am Kalten Strand stand seit Jahrhunderten das Zentrum des Wogetischen Ordens, der Magier von Fiodora Iwed, die das Land seit Äonen mit eiserner Hand beherrschten. Im Inneren hielten die Meister der Magie Rat über die jüngsten Ereignisse. Gerade sprach der Meister der Jenseitigen Sphären:

"Wir hatten ein paar harmlose Plünderer erwartet und nun kommen gewaltige Heerscharen, die sich zwar relativ gesittet benehmen, dafür aber offenbar zu bleiben gedenken. Wir können nun nicht länger warten, wir, der Wogetische Orden muß endlich persönlich eingreifen." Der Meister der Elemente nickt zustimmend. "Du mußt uns nun den Schlüssel geben, Allmeister."

Der angesprochene Oberste des Ordens hatte sich in der ganzen Debatte bisher merklich zurückgehalten und eher für Zurückhaltung plädiert, doch nun waren seine acht Kollegen alle gegen ihn. Jetzt saß der alte Mann auf seinem Thron und dachte nach, während die Meister der acht magischen Disziplinen auf die Antwort des Allmeisters.

"Lehre und führe uns, Allmeister!", unterbrach der Meister des Geistes die gespannte Stille.

Der Allmeister seufzte und schaute seinen Kollegen nacheinander abschätzend in die Augen.

"Meister ... Freunde", begann er schließlich. "Es ist an der Zeit euch in ein Geheimnis einzuweihen. Ich habe den Schlüssel nicht." Die Meister der Magie erstarrten als ihnen die Bedeutung dieser Aussage klar wurde. "Laßt es mich erklären", rief der Allmeister in die lauter werdende Runde. "Seit ewigen Zeiten beherrschen die Magier unser Land, doch gab es stets Streit zwischen unseren Vorfahren und beinahe hätten sie sich gegenseitig und auch die einfachen Menschen unserer Heimat in einem Krieg der Weisen vernichtet. Die letzte Chance ergreifend, machte Efar von Wegot, ein reicher Adliger und Besitzer dieser Burg den streitenden Parteien einen Vorschlag und so wurde unser Orden gegründet, das mächtigste Bündnis unter Zauberern, welches die Welt je gesehen hat. In ihm wurden die Streitigkeiten in geordnete Bahnen gelenkt und zunächst herrschte Frieden. Doch es kam zu neuen Kämpfen, diesmal unter einzelnen Fachrichtungen unser inzwischen zur Magierschule gewordenen Ordensburg. Es gab für unsere Vorfahren keine andere Möglichkeit als ihr Wissen zurückzunehmen. Um des Friedens willen lehrten die Meister nur noch theoretische Magie, wichtige und allgemeingültige Bestandteile der praktischen Ausführung wurde verschwiegen, bis ein Schüler einem der acht Meister nachfolgte. Doch unsere Vorfahren mußten erkennen, daß auch dies nicht ausreichte und so gaben auch die Meister ihr Wissen auf und nur dem Allmeister verblieb das Wissen zur Ausübung magischer Macht. Er behielt den Schlüssel und konnte im Falle der Gefahr für das Land oder den Orden seine Meister unterrichten. Doch vor sechs Generationen starb der Allmeister bevor er den Schlüssel weitergeben konnte und so herrschen die Allmeister der Magie über Fiodora Iwed ohne auch nur einen einzigen Zauber zu beherrschen."

"Wir sind verloren", flüsterte der Meister des Körperlichen.

"Noch bin ich der Herrscher dieses Landes und ich werde mit allen Mitteln versuchen es zu bleiben", bemühte sich der Allmeister den Meistern Mut zu sprechen. Doch in diesem Augenblick klopfte es an die Tür und ein unerwünschter Gast verschaffte sich ohne eine Antwort abzuwarten Einlaß.

"Ich bin Magister Reque vom Squinn-Stamm und ich komme in Namen des Herrschers Squärdrumens und Herrn aller Squärkin Daehsquinn vom Squinn-Stamm, Eure Kapitulation einzufordern."

Der Allmeister erhob sich, bemüht ein würdevolles Gesicht zu bewahren. "Sagt Eurem Herrn, daß der Wogetische Orden über dieses Land herrscht und mit magischer Macht

jeden hinwegfegen wird, welcher wagt, dies in Frage zu stellen."

"Mein Herrscher sah die Möglichkeit dieser Antwort voraus und so bat er mich in diesem Fall folgende Botschaft zu verlesen." Umständlich kramte der Squärkin in seinen Manteltaschen bis er schließlich eine Hautrolle herauszog und daraus vorlas. "Allmeister, Dein Mut ist größer als Deine Weisheit. Etrar kar benu ogdan!" Bei diesen Worten löste sich die Schlangenhaut in eine dunkle Wolke auf, die auf den Allmeister zu schoß und ihn umklammerte, bis er röchelnd zu Boden fiel. "Meister der Elemente, nach den Kenntnissen meines Herrschers seit Ihr der Nachfolger dieses Mannes. Daehsquinn erwartet eine neue Antwort. Für den Fall einer erneuten Ablehnung, habe ich eine Botschaft für Euch."

Verzweifelt blickte der Angesprochene in die Runde seiner Kollegen und auch den noch immer sich am Boden wälzenden Allmeister. Die Angst ließ seine Stimme zittern, als er schließlich sprach:

"Der Wogetische Orden sieht sich gezwungen die überlegene Macht Eures Herrn anzuerkennen, Fiodora Iwed gehört ihm."

Drachen- bis Wolfsmond 418 n.P.

"Verdammt Krel, stör mich nicht!" wehrte Daehsquinn den wiederholten Kommunikationsversuch seines Assistenten ab.

"Aber Herr, die neuen Berichte. Wir werden auch erwähnt!"

"So? Dann zeig' mal her", antwortete der Herrscher Squärdrumens und riß seinem Assistenten die Schlangenhaut aus der Pfote. Sorgfältig studierte er die fremden Schriftzeichen.

"*Vielzahl!* Sieh an, hätte nicht gedacht, daß unsere Flotte dieser Bezeichnung gerecht wird, aber vermutlich bringen die Haarlosen anderer Reiche nichts zustande ohne eine vernünftige Führung.

"Chaladorn ist tabu, das sollte dieser Schreiberling eigentlich wissen, aber Iora ... Wo liegt Iora, Krel?"

"Schaut hier auf die Karte, Herr." In weiser Voraussicht hatte Krel die Karte mitgebracht, die ein Priester aus Kanarys im letzten Jahr verlor, kurz bevor er im Sumpf versank.

"Hmm, weit weg ist es wirklich nicht, scheint mir", murmelt Daehsquinn. "Vielleicht sollten wir tatsächlich mal vorbeischaun und Handelsbeziehungen aufbauen. Laß uns diesen böartigen Gerüchten einen wahren Kern geben."

* * * * *

An einem Winterabend im Einhornmond, waren nur zwei Frauen in der Bundeshalle des Freibundes. Während die jüngere sich flegelhaft auf die Tischkante gesetzt hatte und ein Brotstulle verzehrte, war die deutlich ältere emsig damit beschäftigt die Blutflecken vom Boden und einem Stuhl zu entfernen.

"Dann hat es mit der Wiederangliederung Lluggs wohl nicht geklappt, was?"

schmatzte die Junge.

"Offenbar nicht, Kindchen, schließlich liegen euer Herzog und der Rtann von Lugg nun schwerverwundet in ihren Quartieren. Aber vielleicht wollte die Oberratte auch genau dies erreichen. Daehsquinn wußte sicher ganz genau, daß die beiden erbitterte Feinde sind und trotzdem zwang er Lugg in den Freibund, wie eine Katze in den Hundezwinger."

"Und was passiert jetzt?"

"Es heißt, Lugg verläßt den Freibund gleich wieder und soll verwaltungstechnisch mit den Ländern im Machairas vereinigt werden. Es war nur ein kurzes Gastspiel im Freibund, aber der Großdominant ist vielleicht auf einem Schlag zwei mächtige menschliche Fürsten losgeworden, ohne auch nur eine Pfote zu rühren."

* * * * *

"Da lang!"

"Ich denke es geht hier lang!"

"Wo sind wir, Patriarch?"

"Keine Ahnung, aber hier sind Berge, da kann Traedoch nicht mehr weit sein."

"Wir haben uns verirrt!"

"Ach wo, wir sind bald dort. Allzu viel Berge kann die Welt doch nicht haben. Schließlich hat die Große Mutter sie mit ihren Kindern für uns erschaffen, also wird sie weitgehend sumpfig sein."

"Kommt schon, gleich sind wir oben."

"Ich fasse es nicht, auf dieser Seite sind noch mehr Berge. Schaut mal ein ganz großer!"

Widder- und Falkenmond 419 n.P.

Es war die erste Sitzung der Fürsten des Freibundes im neuen Jahr. Es lagen keinerlei wichtigen Dinge an und so wunderte es niemanden, daß der Fürst von Wolfenheim, anscheinend beschlossen hatte, auf die lange Reise zu verzichten.

Nordan Reldan lag wie gewöhnlich mehr auf seinem Sitz und schien wie immer mit seinen Gedanken in weiter Ferne. Goldwyn von Mengstir erhob mal wieder Anspruch auf einen winzigen Streifen Land an der Grenze zu Seeland, ein Streit, der schon seit mehreren Generationen zwischen den beiden Ländern schwelte. Relaf von Urborg antwortete gewohnt laut und wortreich, gespickt mit so wunderschönen Worten, daß selbst Korfinia die Schamesröte ins Gesicht stieg. Iljatu, der Herzog von Calesia, saß stocksteif da und wartete auf das Ende der Sitzung. Seit seinem blutigen Streit mit dem Rtann von Lugg, hoffte der Mann nur noch auf einen baldigen Tod und bis dahin eine möglichst schmerzarme Zeit.

Es wurde still in der Halle als der Herold doch noch die Ankunft des Clanlords von Wolfenheim ankündigte. Zur Überraschung der sechs anwesenden Fürsten (ganz im Gegenteil zu ihren Dominanten), betrat jedoch nicht Groerf die Halle, sondern ein

hochaufgeschossener, dünner Mann mit finsternen Zügen. Gekleidet war er in eine schwarze Priesterkutte und um den Hals trug er eine Kette mit einem Wolfssymbol. Gefolgt vom Dominanten Wolfenheims schlenderte er enervierend langsam um den Tisch, dabei jeden der anwesenden Menschen eingehend mit spöttischem Grinsen begutachtend, bis er schließlich den Platz erreichte, der in der Vergangenheit von Groerf besetzt wurde.

"Ich bin Zarg. Ich bin seit kurzem Clanlord von Wolfenheim, nachdem mein geschätzter Vorgänger unerwartet verstarb."

* * * * *

Die Wettkampf Gruppe der Squärkin war nun schon lange Zeit in den unendlich erscheinenden Bergen Ordomars unterwegs. Vor einiger Zeit war man auf etwas gestossen, das die Einwohner eine Straße nannten. Offenbar hatten die Menschen jahrelang Stein an Stein gereiht und so einen ganz normalen Weg befestigt, wenn sich auch keiner der Squärkin vorstellen konnte, wozu so etwas gut sein könnte. Für eine Wegmarkierung war es deutlich zu viel Aufwand und bei längeren Marschieren auf der Straße schmerzten die Füße.

Meist liefen Wettkämpfer Squärdrumens neben den Steinweg. Im Falkenmond erreichte die Gruppe endliche Traedoch, die Stätte der Spiele in Ordomar. Durch den langen Winter war es zu dieser verspäteten Ankunf gekommen, aber zur Freude der Squärkin war der Beginn der Spiele verschoben wurden, und es gab nun reichlich Zeit die fremden Disziplinen kennenzulernen und zu üben.

* * * * *

Markard kochte. Nunja, noch nicht ganz, aber bald würde es soweit sein, denn die Küchenmädchen hatten gerade frisches Holz nachgelegt. Während die dritte Frau seines Patriarchen die Gewürzen in den Topf schüttete, überlegte Margard, ob er wohl völlig ausgekocht würde, oder nur bis er gerade gar war. Langsam wurde es unangenehm heiß im Topf und der Geruch der Suppe entsprach so gar nicht seinem Geschmack. Was hatte er sich damals gefreut, als Daehsquinn ihn zu seinem persönlichen Kartenzeichner ernannt hatte. Fein säuberlich hatte er aus den Berichten der Patriarchen und ihrer Schreibsquinns die geographischen Begebenheiten erschlossen und genauestens die Grenzen zu den großen Nachbarreichen Chaladorn und Ordomar eingezeichnet. Doch mit der Einzeichnung der Flüsse hatte er gezögert, konnte sich nicht entscheiden, welche Farbe zu wählen sei. Sollte er das bei Wasser traditionell übliche Blau benutzen oder doch eher ein Grau-Braun, welches mehr dem realen Aussehen der schlammigen Ströme entsprach. Schließlich hatte er sich für Blau entschieden, aber bei all der Grübelelei über dieses schwerwiegende Problem doch tatsächlich einen Fehler beim Verlauf des Relon gemacht. Unverzeihlich hatte er selbst gedacht doch sein Patriarch war zunächst mit einem Schnurrbartkräuseln drüber weggegangen. Doch dann hatte er auf der neuesten Karte die Grenze zu Ordomar anders eingezeichnet als zuvor und nun konnte niemand mehr mit Sicherheit sagen, ob das Gebiet nun noch zum Imperium gehört oder aber

womöglich schon seit Jahren auch von Ordomar beansprucht wurde. Die Lage war höchst verwirrend, aber Daehsquinn hielt die Zeit für ein Bauernopfer gekommen und da kam die Opferungssuppe zur Tag- und Nachtgleiche gerade recht.

* * * * *

Srerress saß in einem Zelt, während der Regen, der auf dieser Insel wohl niemals endete, auf die Wände prasselte. Das Prasseln konnte jedoch nicht die seltsamen Geräusche im Inneren übertönen. Klicken, Kratzen, Zirpen und diverse andere Laute bildeten die Sprache in der die anderen Anwesenden sich unterhielten. Der Patriarch war seit der Landung auf der Insel aus dem Staunen nicht herausgekommen. Diese Druven waren so völlig anders, als jene die im Ophis des Hab-Waldes lebten. Lebten dort auf dem Festland Druven, die wie halbe Tiere lebten und auch von entsprechend niedrigem Verstand waren, hatten die hiesigen Druven eine recht hohe Intelligenz und hatten in ihrer isolierten Lage eine hohe Kultur entwickelt. Irgendwann ließen sich ein paar der Druven dazu herab Srerress in ihr Gespräch mit einzubeziehen und wechselten zur Sprache der Menschen, die sie leichter erlernten als jene der Squärkin mit ihren zahlreichen Zischlauten. So arrogant die Anführer der Hochdruven sich auch gaben, brauchte Srerress nur beiläufig die neuen Steuern für Squärdrumen andeuten und schon waren die Druven ruhig, denn gegen die militärische Übermacht der Squärkin kamen sie trotz ihres Verstandes und ihrer hochentwickelten Kultur nicht an.

Geschichten aus Squärdrumen

[Der Marsch](#)

[Die Schlange](#)

[Das Ende des Uiam-Stammes](#)

[Das Erbe der Alchemisten](#)

[Die andere Seite](#)

[Geistreiches aus dem Dämonensumpf](#)

[Die Ssakat-Feierlichkeiten im Jahr der Ratte](#)

[... denn wir sind im viele](#)

[Wolfsmond](#)

[Die Erben des Kometen](#)

[Land in Sicht](#)

Der Marsch

In einem dunklen Gewölbe tief unter Squärdalon öffnete sich eine kleine Tür. Herein trat eine in schwarze Kutten gehüllte, gebeugte Gestalt. Unter der Kapuze stach eine spitze Schnauze hervor, die einige lange feine Barthaare trug. Sorgfältig schnüffelt und lauschte

sie, erst als alles in Ordnung zu sein schien, stieß die Gestalt einen schrillen Pfiff aus und weitere Gestalten strömten in den Raum. Eine von ihnen legte ihre Kutte ab unter der eine rattenartige weiße Gestalt zum Vorschein kam und legte eine reichhaltig mit magischen Symbolen versehene Robe an. Die weiße Ratte gab ein paar Kommandos, woraufhin die anderen in hektische Aktivitäten ausbrachen. Mehrere Feuer wurden entzündet und Wasserkessel darüber aufgestellt, danach verschwanden die Kuttenträger in dunklen Ecken und die weiße Ratte trat hervor. Unter quietschenden Gesängen wurden zahlreiche Pflanzen gehackt und gleichmäßig auf die verschiedenen Kessel verteilt. Als alles gründlich durchgekocht war, nahm der Hexer eine besondere Wurzel aus einer verschlossenen Truhe und zerrieb sie in einen ehernen Gefäß. Dann hielt er nachdenklich inne und winkte schließlich einen der Kuttenträger herbei. Er packte diesen im Nacken, hielt ihn über den Tiegel, schnitt ihm kurzerhand die Kehle durch und ließ das Blut in den Tiegel laufen. Als das Opfer ausgeblutet war, warf er ihn achtlos zur Seite und stimmte einen neuen schaurigen Gesang an, während dem er das Blutgemisch auf die Kessel verteilte. Zuletzt zog der Hexer seine Robe aus und tanzte singend mehrere Minuten um die kochenden Kessel, wonach er erschöpft zusammenbrach. Seine Helfer kamen aus der Dunkelheit und brachten ihn zu einem Lager, wo sie ihn liebevoll zur Ruhe betteten.

Kirlesh wachte auf und gähnte erstmal ausgiebig. Tief sog er Luft und versicherte sich so, daß keine Fremden im Raum sind und es den noch schlafenden Stammesmitgliedern gut geht. Vorsichtig schob er ein paar Brüder und Schwestern beiseite und begab sich in die Haupthalle des Stammes, wo er sich anzog und bewaffnete. Gründlich wusch er sein Fell und erneuerte mit roter Farbe sorgfältig das Stammsymbol auf seiner linken Schulter, anschließend knabberte er an seinem Frühstück.

Langsam trafen auch seine Brüder und Vettern ein und bereiteten sich vor, während Kirlesh ungeduldig wartete. Endlich war es so weit und die Rotte verließ die sicheren Stammeshöhlen und schlich vorsichtig durch die Höhlen Squärdalons bis zur Außenebene. Glücklicherweise trafen sie dabei auf keinen verfeindeten Stamm, denn obwohl Daehsquinn Stammeskriege verboten hatte, kam es immer wieder zu kleineren Scharmützeln. In der Außenebene hatten sich schon zahlreiche Rotten anderer Squärkin-Stämme eingefunden. Gut fünftausend Krieger sowie einige Squinns waren da und warteten auf den Beginn des Marsches in die Trockenländer. Daehsquinn hatte sie gerufen und natürlich wollte kein Stamm zurückstehen in der Eroberung neuen Raumes und der Vernichtung der Haarlosen, denn beides bedeutete Macht und Einfluß für jeden beteiligten Stamm. Das Gemurmel ließ nach und machte gespannter Erwartung Platz, denn Daehsquinn war auf die Galerie getreten. Sein weißes Fell glänzte im düsteren Licht der wenigen Fackeln, seine Haltung zeugt von Selbstbewußtsein und absoluter Macht. Doch er wirkte recht müde, seine Bewegungen waren etwas langsam und ruckartig. Vielleicht stimmten die Gerüchte, daß der Patriarch die vergangenen Tage in seinen Laboren gewacht hatte und eine Hexerei wirkte, die heute zur Anwendung kommen sollte. Ein Tor öffnete sich und hindurch kamen einige Sklaven, was zu lauten Unmutsäußerungen führte, auch ich protestierte lauthals. Die gehörten nun wirklich nicht auf eine Kriegsversammlung, die sollen in den Höhlen bleiben wo sie hingehören. Die Sklaven gehörten offenbar dem Squinn-Stamm, sie trugen sein Zeichen, und schlepten

riesige Kessel herein. Daehsquinn brachte uns mit einer Geste zur Ruhe und begann zu sprechen. Er sprach von den umliegenden Ländern, von denen die Späher berichtet hatten, erzählte, daß sie unter keinerlei Herrschaft zu stehen scheinen und nur darauf warten, daß die Squärkin sie sich untertan machten. Daehsquinn versprach Kampf und Sklaven so viel das Herz begehrt und als er die Vernichtung der Lichtlinge andeutete kannte der Jubel keine Grenzen mehr. Dann forderte er uns auf alle einen Becher aus den Kesseln zu treten, die ein magisch aufgearbeiteten Sud der seltenen Quwigga-Pflanze enthält, der in dem bevorstehenden Marsch zu den Trockenländern sehr hilfreich sein soll. Stamm für Stamm stellten wir uns an die Kessel und tranken, nur wenige mißtrauten noch den Künsten des Squinn-Stammes und selbst diese trauten sich nicht zurückzustehen. Als alle ihren Teil erhalten hatten, wurde das Haupttor geöffnet und wir zogen rottenweise aus Squärdalon Richtung Süden. Unsere Kriegsführer waren Gersch, vom Grig-Stamm und Swaqu von den Hras. Sie trieben uns gewaltig an, doch selbst nach einigen Stunden spürte ich keinerlei Müdigkeit. Die kam erst gegen Morgen auf, doch meine Beine trugen mich noch immer weiter bis die Sonne das letzte Zwielight verdrängte und Gersch das Signal zum Eingraben gab. Doch nur kurze Zeit der Ruhe war uns vergönnt, denn beim geringsten Anzeichen für die nahe Dämmerung trieben unsere Führer uns aus den Löchern. Auch die nächsten Nächte vergingen so, ohne Pausen liefen wir durch den Sumpf. Trotzdem trugen mich meine Beine immer weiter, obwohl mein Körper immer weniger Gefühl aufwies und ich die kurzen Frühlingstage wie ein Stein verbrachte. Immer weiter liefen wir bis die Trockenländer erreicht wurden, soweit wie nie zuvor ein Squärkin gewesen war, jedenfalls nicht in den letzten vierhundert Jahren.

Die Schlange

Gestern kam Skern ins Dorf gestürmt und berichtete von einer Riesenschlange, die sich in der Nähe herumtrieb. Diese Kinder der Großen Schlange kommen nur noch selten bis zu den Dörfern, zu viele hatten hier schon ihr Leben lassen müssen. Zu groß ist die Gefahr für uns, daher jagen und töten wir sie, sobald sie auftauchen.

Mit vierzehn Jägern brachen wir auf und erreichten bald die Stelle an der Skern die Schlange gesehen hatte. Die Spur, die das Tier hinterlassen hatte war nicht zu übersehen, niedergedrückte Büsche zeigten uns den Weg.

Nach einer Stunde holten wir das Untier ein und bereiteten den Angriff vor. Die Schlange verspeiste gerade einen großen Affen und konnte sich daher vorübergehend nicht sehr wehren. Trotzdem gelang es ihr, Sleck niederzuwalzen als dieser über eine Wurzel stolperte. Bald hatten wir sie mit unseren Speeren so stark verwundet, daß sie schwächer und langsamer wurde. Skern sprang auf ihren Kopf und trieb ihr seine Axt durch das Auge ins Gehirn, die Schlange starb sofort.

Wir nahmen der Schlange reichlich Haut und Fleisch ab und kehrten triumphierend in unser Dorf zurück. Am Abend feierten wir ein großes Fest und um die Große Schlange zu besänftigen, opferten wir Skern und aßen stellvertretend für sie sein rohes Fleisch.

Das Ende des Uiam-Stammes

Wie üblich beschränkte kalter düsterer Morgennebel die Sicht, selbst hier noch jenseits des Randes der Sümpfe, wo sich die Rotte meines Stammes vorsichtig einem Dorf der haarlosen Menschen näherte.

Wir waren nie besonders zahlreich gewesen und unsere Macht hatte weiter abgenommen seit unser Patriarch den Herrn des Squinn-Stammes beleidigte, woraufhin uns dieser den Fruchtbarkeitszauber verweigerte. Doch nun wird sich dies ändern, denn heute holen wir uns zahlreiche neue Sklaven aus dem trockenen Land. Wir waren frohen Mutes und unsere Rotte stimmte einen schaurigen Kriegsgesang an.

Unbemerkt erreichten wir das Dorf und der angemietete Squinn machte sich umgehend an die Arbeit. In einem Kessel rührte er einen furchtbar stinkende Brühe an, die der leichte Wind in Richtung Dorf trieb. Dort wurde der Nebel noch dichter und wir hörten das Keuchen der Menschen, als ihre schwächlichen Gedärme versagten. Als unser Rottenführer, der mein Wurfbruder war, das Signal gab stürmten unsere Krieger mit Keulen und Netzen bewaffnet aus der Deckung ins Dorf, die wenigen Wachen waren nicht in der Lage Widerstand zu leisten und wurden schnell eingefangen. Das Schicksal dieses Dorfes schien besiegelt und die Zukunft des Uiam-Stammes gesichert, doch dann geschah das unfaßbare. Hunderte von bewaffneten Haarlosen ritten auf diesen ekelhaften Pferden in das Dorf und fielen über uns her. Viele meiner Brüder fielen diesem Ansturm zum Opfer doch wir wehrten uns heftig. Aber ihre Zahl war zu groß und wir nicht auf eine richtige Schlacht vorbereitet, so starben immer mehr meiner Brüder und unsere Niederlage war abzusehen. "Bring den Squinn in Sicherheit!", rief der Rottenführer mir zu. Natürlich hatte er recht, denn der Verlust eines gemieteten Squinns konnte den Ruin eines ganzen Stammes bedeuten. Ich eilte zu der Stelle wo der Squinn seinen Kessel aufgestellt hatte, doch da war er nicht mehr. Verzweifelt machte ich mich auf die Suche, flehte dabei zur Großen Mutter, daß der Squinn sich rechtzeitig in den Sumpf gerettet hat. Plötzlich hörte ich hinter mir ein Geräusch, doch bevor ich mich umdrehen konnte, erhielt ich einen Stoß in den Rücken und eine eiserne Spitze bohrte sich durch meinen Körper. Als ich starb war meine letzte Hoffnung, daß der Squinn sich gerettet hatte und der Uiam-Stamm überleben würde ...

In einem finsternen Keller in Squärdalon saß Daehsquinn über seine verbotenen Bücher gebeugt. Nach einem zaghaften Klopfen betrat ein Squinn die Halle und wartete bis ihm der Patriarch seine Aufmerksamkeit schenkte.

"Oh Daehsquinn, ich bin zurückgekehrt. Der Angriff ist wie geplant verlaufen und die Haarlosen haben ihr Gold erhalten."

"Sehr schön, Krel, dann befehle nun unseren Kriegern den Angriff. Die Sklaven werden wie geplant an die Tunnler verkauft und das Gold mit den Kriegern geteilt. Ich möchte, daß Name Uiam nie wieder in meiner Gegenwart genannt wird."

Das Erbe der Alchemisten

In den tiefsten Gängen, tief unter der untersten von Squärkin bewohnten Ebene, herrscht ewige Dunkelheit und kein Geräusch stört die Stille dieser verlassenen Höhlen. Schon seit vielen Jahrhunderten war kein Squärkin mehr hier unten gewesen, doch in einer Nacht, im Jahre 405 nach der letzten großen Schlacht zwischen Licht und Finsternis, stieg ein kleiner Trupp verängstigter Squärkin hier herunter, wo Wörter wie Tag oder Nacht längst jegliche Bedeutung eingebüßt hatten.

Sieben waren es, die da im unzureichenden Licht ihrer Fackeln sich langsam vorwärts bewegten und dabei immer wieder stehen blieben und ihre empfindlichen Nasen in die Luft streckten, um potentielle Gefahren frühzeitig zu erkennen. Ihr weiß geflecktes Fell identifizierte sie eindeutig als Squinn, auch wenn sie auf die bei Squinns üblichen Gewänder verzichtet und nur Tragegurte entsprechend der Tunnler-Austüftung trugen. Jemand der sich gut mit Squärkin auskennt, könnte diese Exemplare als jugendlich und vielleicht sogar auf Grund ihrer Ähnlichkeit als Wurfbrüder erkennen.

"Seid ihr wirklich sicher, daß wir das richtige tun?", zischte einer von ihnen, den die anderen seit ihrer Geburt durch seinen Geruch als den fünftgeworfenen Bruder identifizieren können.

"Willst du wirklich noch warten bis dir der Patriarch, unser Vater, in einigen Jahren einen Namen verleiht und einen mickrigen Zauber vererbt? Wir haben das doch oft genug besprochen und waren uns einig. Selbst wollten wir uns einen Namen verdienen und hier unten in den Höhlen der Alten ist unsere beste Chance ungeahnte Geheimnisse zu entdecken." Der Sprecher war der älteste Wurfbruder und damit auch ihr Anführer, obwohl er nur wenige Minuten länger lebte.

"Aber auch ungeahnte Gefahren", murmelte der sechste des Wurfes, "hier unten sind schon viele Squinn verschwunden."

"Ihr Feiglinge", mischte sich der jüngste der sieben flüsternd ein. "Erinnert euch an die alten Geschichten, die mächtigsten Alchemisten arbeiteten in den tiefsten Gängen. Hier unten wartet Macht auf uns, mehr Macht als je ein Squinn seit fünfzig Generationen besessen hat."

Die anderen nickten leicht vor sich hin, jeder kurzzeitig in seiner eigenen Vision von Macht und Einfluß versunken. Auch wenn der Erstgeworfene ihr Anführer war und letztlich die Entscheidungen traf, hatte es doch der jüngste immer an besten verstanden den Wurf zusammen zu schweißen und für seine Ideen zu begeistern. Zweifelsfrei war er auch der klügste von ihnen und kannte am besten die alte Legenden.

Langsam schlich der kleine Trupp weiter durch die dunklen Gänge. Regelmäßig wechselten sie die Führungsrolle, denn der erste in der Reihe mußte seine empfindlich Sinne voll auf die nächsten Gänge konzentrieren, was recht schnell zur Ermüdung führte. Gerade war der zweitgeworfene Wurfbruder vorne, da bedeutete er den anderen stehenzubleiben und ruhig zu sein.

"Habt ihr das auch bemerkt?", fragte er leise.

Doch die anderen schüttelten nur die Köpfe.

"Was?", fragte einer von ihnen.

"Ich bin nicht sicher, aber mir war so, als ob der Boden leicht vibrierte, aber nicht nur

durch unsere Schritte, irgendwie anders als bisher."

Vorsichtig machte er einen weiteren Schritt, da gab plötzlich der Boden unter ihm nach und er fiel mit einem Schrei in die Tiefe, bis nach wenigen Metern ein Dutzend Speere seinen Körper bremsen und sein Schrei und Leben in einem Gurgeln endeten.

Die anderen waren geschockt, Nummer Fünf fing in Panik an zu quietschen und zu schreien, machte Anstalten den Weg nach oben zurück zu laufen. Doch der jüngste Wurfbruder packte ihn an den Tragegurte und warf ihn gegen die nächste Wand.

"Wahre Macht, Bruder! Denke immer daran. Wir dürfen uns nicht aufhalten lassen, sonst wäre sein Tod vergeblich. Je größer das Risiko, desto größer der Gewinn. Wir müssen schon sehr tief sein, wenn hier solche Fallen sind, wir haben die Ebenen der alten Alchemisten fast erreicht."

"Schon gut, es geht wieder, du kannst mich loslassen. Ich wünschte nur, die Alten hätten sich nicht nach hier unten zurückgezogen"

"Du kennst doch die Legenden. Nur so konnten sie magischen Geheimnisse für unseren Stamm sichern. Es hat zahlreiche Generationen gedauert, bis die Weißblüge erfolgreich verbreitet wurde und die anderen Squärkin überzeugt waren, weiße Fellflecken seien eine Voraussetzung für magische Fähigkeiten. Wo wären wir Squinn denn, wenn heute auch Krieger, Händler und Arbeiter magische Geheimnisse hätten?"

"Ja ja, ich weiß, inzwischen glauben selbst viele Squinns daran. In der Folgezeit entstand dann auch die Legende vom Kommen der Weißen Ratte, weshalb viele Squärkin ihre Squäline töten wenn sie zu viel weißes Fell haben, da sie ihre eigene Macht fürchten."

"Richtig", mischte sich der Älteste ein, "hier unten gibt es alles was ein Squinn sich wünschen kann, vielmehr als diese billigen Spielereien, die oben üblich sind. Jetzt seid aber wieder ruhig, wir müssen weiter."

Vorsichtig schlichen die Squinns weiter, immer weiter entfernten sie sich von den bewohnten Ebenen und schließlich erreichten sie eine Ebene mit Laboratorien der längst vergangenen Alchemisten. Die sechs Squärkin vom Squinn-Stamm warfen ihre Ausrüstung ab und verteilten sich in umgebenden Räume. Eifrig suchten sie im schwachen Licht der Fackeln nach Aufzeichnungen, Büchern oder andere Hinweise auf die magischen Künste ihrer Vorfahren.

Lange suchten sie jeder für sich, ganz nach Squinn-Tradition in der Hoffnung auf einen Funde, der Vorteile auch über die Brüder brächte. Da ertönte aus einem der Laboratorien ein Ausruf der Überraschung und gleich darauf ein Schrei der Furcht, der sich sogleich in einen Schmerzensschrei wandelte, aber dann abrupt endete. Die Squinn verharrten in ihrer Suche und konzentrierten ihre empfindlichen Sinne. Wie konnten sie nur so unvorsichtig sein, hatte der Boden schon länger gebebt, wie von zentnerschweren Füßen? Schnell versammelten sie sich im Gang, doch der drittgeworfenen Bruder fehlte. Da brachen plötzlich Steine aus der Tür zu einem Laboratorium und eine riesige Gestalt brach durch die Öffnung. Entfernt ähnelte sie, soweit dies in dem aufgewühlten Staub zu erkennen war, einen Squärkin, doch war sie fünf Meter groß, mit Krallen wie Schwertern bewehrt und statt eines Felles weitgehend mit einem häßlichen Schuppenpanzer bedeckt. In beiden Klauen hielt das Wesen Überreste des vermißten Bruders und auch aus furchtbaren Maul hing ein Squärkinbein.

"Wehe! Wehe!" jammerte der Älteste. "Ein Squärgant! Ein Squärgant ist gekommen!"

Der vierte Wurfbruder starrte mit aufgerissenen Augen.

"Der Alten Fluch", wimmerte er, ließ den Grimoire in seiner Hand fallen und bedeckte sein Gesicht.

"Ein Squärgant", murmelte der Jüngste. Er schwankte und stützte sich schwer an die Wand. "Was für ein Unglück!"

"Wir sind verloren!" rief der Fünfte, während der Squärgant behäbig näher stapfte. "Wir haben keinen Fluchweg, das Monster versperrt unseren Weg zur Treppe."

"Doch!" sprach der sechste Wurfbruder, Panik ließ seine Stimme brechen. "Dort hinten war ein schräger Schacht, gerade breit genug für uns, aber der Squärgant müßte sich den Weg durch massiven Fels bahnen."

"Einverstanden, hin da", bestimmte der Erstgeworfene und lief seinem jüngeren Bruder nach und warf sich als erster in den Schacht, durch den er nach unten in unbekannte Tiefen rutschte. Die anderen Squinns folgten mehr oder weniger zögernd in das Loch und ließen den Squärganten zornig tobend zurück. Den Brüdern schien der Rutsch eine Ewigkeit zu dauern, doch dann verloren sie an Geschwindigkeit, als der Schacht abflachte. Schließlich fielen sie auf ebenen Fußboden, alle auf einen Haufen, was einige zornige und schmerz erfüllte Quietscher zu Folge hatte.

"Verdammt, die Fackeln sind alle aus", rief der älteste Bruder, "in absoluter Dunkelheit kann selbst ich nichts sehen."

"Aber ich kann sehen", sagte der sechste Bruder erstaunt, "irgendwo muß hier Licht sein."

"Da drüben ist es, da muß eine Tür sein, seid vorsichtig!" rief Nummer Fünf. Wie auf ein geheimes Zeichen hin, zogen die Squinns ihre kurzen Schwerter und näherten sich auf Zehenspitzen jener Ecke, wo unter einer Tür ein Hauch von Licht in die Kammer fällt. Als alle bereit waren öffnete ein Bruder mit einem Ruck die Tür. Dahinter lag ein Laboratorium, größer und älter als jeder der Squinns zu hoffen gewagt hatte. In der Mitte des Raumes war eine Grube aus der das Licht kam. Dort brannte seit hunderten von Jahren eine Flamme, gespeist aus den Gasen der Erde und des Sumpfes. Dort am Rand der Flammengrube lag ein altes Buch, die Squinns ließen sich nicht lange bitten und stürzten gleich darauf los. Die als fünftes und sechstes geworfenen Brüder erreichten das Buch als erstes und sofort entbrannte ein heftiger Streit darum, beide hielten das Buch fest mit den Händen umklammert und zogen kräftig daran.

"Ich habe es als erster erreicht", rief der sechste Wurfbruder.

"Aber ich sah es als erster", erwiderte der andere lautstark.

"Das ist mein Schatz, ich will ihn als Geburtstagsgeschenk"

"Wir haben am gleichen Tag Geburtstag und ich bin älter als Du!"

Hin und her ging der Kampf, beide zerrten mit voller Kraft an dem Buch und beschimpften sich mit den niedersten aller bekannten Worte. Doch dann gewann der fünftgeworfene mit einem Ruck die Oberhand, der andere verlor den Halt und stürzte mit einem klagenden "Schaaaatz" über die Kante in die Grube. Sofort stand er in Flammen und seine Todesschreie erfüllten die Herzen der Brüder mit Grauen.

"Es war ein Unfall, ein schrecklicher Unfall!" verteidigte sich andere Streiter, die Arme sichernd um die errungene Beute geschlungen. Doch in den Augen seiner Brüder, konnte

er deutlich Ablehnung und Haß funkeln sehen. "Ein Unfall", wimmerte er.

Doch schnell fingen sie sich wieder, zu aufregend waren die Funde, denn inzwischen hatten auch die anderen Brüder alte Bücher gefunden und studierten sie. Zahlreiche Geheimnisse offenbarten sich ihnen, bei einigen gelang sogar sogleich eine praktische Umsetzung mit den vorhandenen uralten Materialien und Geräten.

Mehrere Tage verbrachten sie so in diesem und den umliegenden Laboratorien und in den kurzen Schlafperioden, die sie sich gönnten, träumte jeder von magischer Macht und einen eigenen wohlklingenden Namen. Dann gingen jedoch die Vorräte zur Neige und zwang sie wieder aufzubrechen, zumal eine Rückkehr durch den Schacht nicht möglich war und statt dessen ein neuer Weg gefunden werden mußte. Ihre errungenen Wissensschätze verstauten sie in besonders sicheren und wasserdichten Lederbeuteln und befestigten sie an den inzwischen von sonstiger Last nahezu entblößten Tragegurten.

Vorsichtig wie seit Beginn ihrer Reise suchten die vier verbliebenen Squinns einen Weg nach oben. Zunächst gab es keine Schwierigkeiten, doch einige Ebenen höher nahmen sie aus einem Seitengang kommend die bebenden Schritte des Squärganten wahr. Der Squärgant drohte ihnen den Weg an die Oberfläche zu versperren, verzweifelt beschleunigten die Squärkin ihre Schritte, in der Hoffnung dem Unhold an der Kreuzung zuvor zu kommen. Aber die Hoffnung trug, um wenige Sekunden wären sie zu spät gekommen, wenn nicht der älteste Wurfbruder den fünftgeworfenen gepackt und in Richtung des Squärganten geschleudert hätte.

"Nimm dies als Strafe, Brudermörder!" rief er und verschaffte durch diese Aktion sich und den zwei übrigen Brüdern die nötige Zeit, denn der Squärgant packte den angstvoll quietschenden Bruder und zerriß ihn mit seinen mächtigen Armen und stopfte ihn sogleich zwischen seine gewaltigen Kiefer.

Die drei Squinns liefen um ihr Leben, aber schon bald hörten sie die felserschütternden Schritte hinter sich langsam aber stetig näher kommen. "Wir sind verloren, er holt uns ein!" rief der jüngste Wurfbruder.

"Vielleicht nicht, ich habe da eine Idee", keuchte der vierte des Wurfes zur Erwiderung. "Ich hatte gestern einen Zauber gefunden und auch schon ein wenig experimentiert. Ich fürchte nur, er wurde nicht für Squärganten gemacht, ich werde improvisieren müssen.

"Versuche es, sonst schaffen wir es nicht", forderte der Erstgeworfene.

"Ich brauche eine Fackel, gib mir schnell eine aus dem Vorrat und entzünde sie."

Während der älteste Bruder die Fackel entflamte, suchte der Viertgeworfene in seinen Taschen und kramte schließlich einen kleinen Beutel heraus. Er nahm die Fackel entgegen und blieb plötzlich einfach stehen, auch seine beiden Brüder hielten in gebührendem Abstand und warteten. Aus dem Beutel schüttete er ein Pulver in die Flamme, welche sich daraufhin grellgrün verfärbte. Sogleich intonierte er Worte in einer alten Sprache von großer magischer Kraft. Seine Gestalt straffte sich und schien zu wachsen, das Gesicht erstarrte in einer verzerrten Grimasse von extremer Konzentration. Dann ging er die Fackel schwenkend auf das näherkommende Ungeheuer zu, nicht ohne weiterhin die magischen Worte zu formulieren. Der Squärgant zögerte und blieb stehen, wollte sich schließlich sogar abwenden, doch dann ging ein Ruck durch seine Gestalt und er sprang auf den kleinen Squinn zu. Dieser versuchte noch mehr Kraft in seine Worte zu legen und

stieß sie immer schneller hervor, doch seine Brüder konnten sehen, wie die Magie wich so wie die Konzentration schwand. Ohne länger zu warten rannten sie wieder los aber noch nicht allzu weit waren sie gekommen, da erscholl von hinten der Todesschrei des tapferen Bruder. Dann wieder die verfolgenden Schritte.

Der Squärgant ließ sich einfach nicht abschütteln, immer kürzer wurde der Abstand zwischen Squärkin und Squärgant. Der Weg führte immer weiter hinauf, durch Gänge und über Treppen, aufwärts flohen die Squinns, doch Ermüdung drohte bei jedem Schritt. Fast hatte der Squärgant sie eingeholt, da erreichten sie eine Treppe, die zudem noch einen Abgrund überspannte, welcher sich tief in die Fundamente Squärdalons gegraben hatte. Als der Squärgant kurz nach den beiden Squinns die Mitte erreichte, zerbrach plötzlich unter seinem Gewicht und der gewaltigen Kraft seiner Schritte die Treppe unter ihm und er stürzte mit einem überraschten Brüllen in die Tiefe.

Doch auch unter dem ältesten Bruder hatte das Gestein nachgegeben und er verlor jeglich Halt, aber der jüngste und einzig verbliebene Wurfbruder griff nach ihm und schaffte es gerade noch einen Tragegurt zu greifen.

"Zieh mich hoch, verdammt!"

"Ich kann nicht, Du bist zu schwer mit all dem Gepäck."

"Warte, vielleicht kann ich Deine Hand erreichen, dann kann ich die Bücher abwerfen und Du mich dann hochziehen."

"Nicht die Bücher, sie enthalten unersätzbare Geheimnisse der Alten."

"Es geht um mein Leben, Bruder. Halte keine Reden, ziehe mich endlich rauf."

Der jüngste Wurfbruder zögerte, doch nur kurz, dann zückte er sein kurzes Schwert und führte einen raschen Hieb durch die Gurte, die seinen Bruder hielten. Dieser stürzte mit einem Fluch in die Tiefe und der Jüngste zog das Bücherbündel hoch.

Der letzte überlebende Wurfbruder erreichte endlich voll bepackt mit uralten Büchern die von Squärkin bewohnten Ebenen Squärdalons. "Jetzt brauche ein Bad", dachte er und lächelte voll böser Vorfreude bei den Gedanken an die nahe Zukunft.

Epilog:

Grillk, der Patriarch des Squinn-Stammes, saß an seinem Schreibtisch im Laboratorium und wühlte in seinen Aufzeichnungen. Als es klopfte saugte er kurz Luft durch seine Nase und betätigte einen Hebel, der die Tür hinter seinem Rücken öffnete.

"Komme herein, Sohn, aber rühre nichts an."

"Nicht länger Sohn, Grillk, ich habe mir selbst einen Namen verdient, nennt mich von nun an Daehsquinn"

Der alte Patriarch erstarrte, als ihm die volle Bedeutung des alten Namen klar wurde und langsam drehte er sich um. Dort stand sein Sohn, zweifelsfrei erkannte er ihm am Geruch, doch sein Fell war nicht länger gefleckt, nein, es war von einem strahlenden, makellosen weiß.

Die andere Seite

Swaqu, Patriarch des Hras-Stammes und Dominant von Lugg, saß an seinem Schreibtisch und schaute durch das Fenster auf die Hauptstraße von Lugg-Stadt. Es war ein typischer Wintermorgen im letzten Mond des Kronenjahres. Der kalte Wind vom Meer hatte Schnee über weite Teile des Freibundes abgeworfen und machte das Leben in diesem hellen Land nicht gerade angenehmer.

Der Dominant spitzte die Ohren, denn lieblich Flötentönen drangen von draußen in sein Arbeitszimmer. Swaqu stand von seinem Stuhl auf, öffnete die Tür und trat ins Vorzimmer, wo sich sein Schreib-Squinn ebenfalls schon erhoben hatten und der wundervollen Melodie lauschte. Gemeinsam gingen sie auf die Straße hinaus, dort hatten sich schon zahlreiche Krieger vom Hras-Stamm versammelt, die Swaqu alle aus Squärdalon hatte kommen lassen, um ihm bei der Unterjochung der Domäne zu unterstützen. Sie alle folgten dem Klang der Flöte zum Marktplatz, wo sich auch schon Squärkin aus anderen Stämmen versammelt hatten, die alle hier in Lugg tätig waren, sei es als Händler, Soldaten oder gar als Kolonisten in diesem trockenen Land. Dort auf dem Brunnenrand stand ein junger Haarloser und spielte die Flöte in höchster Perfektion. Wie im Bann lauschten die Squärkin der Musik. Als schließlich alle Squärkin der Stadt herbeigeströmt zu sein schienen, stieg der junge Mann, ohne sein Spiel zu unterbrechen, vom Brunnen herab und ging langsam Hauptstraße hinunter. Swaqu und seine Verwandten und auch die anderen versammelten Squärkin, folgten dem Spielmann die Straße entlang, ihr Verstand wie benebelt von den lieblichen Tönen der Flöte. In Swaques Kopf hämmerte eine Stimme und drängte ihn aufzuwachen und sich dem Flötenspiel zu entziehen, doch er konnte nicht, die Melodie schwemnte jeden derartigen Gedanken schnell wieder fort. Ihm war zwar so, als stimme etwas ganz und gar nicht, doch war für ihn nichts greifbar.

Die Flöte zog die Squärkin weiter, aus der Stadt raus, durch die Felder, immer weiter. Die Stimme nagte weiter in Swaques Verstand, er wußte, daß etwas falsch war, aber dem lieblichen Spiel des Jünglings konnte er sich nicht verschließen. Und so folgten die Squärkin dem Flötenspieler Tag und Nacht durch die verschneite Landschaft Luggs.

Doch dann wurde sein Spiel unregelmäßiger und seine Schritte unsicher, Müdigkeit verzerrte die Züge des Haarlosen. Schließlich mußte er sein Spiel aufgeben. Der Nebel um Swaques Verstand verflüchtigte sich und der Patriarch erkannte was passiert war.

"Und nun?" fragte er den reglos dastehenden Flötenspieler und gab seinen Untergebenen einen kurzen Wink. Nur wenige Augenblicke später war der Schnee rot gefärbt vom Blut des Jünglings.

Geistreiches aus dem Dämonensumpf

Alt ist der Dämonensumpf und voller dunkler Geheimnisse. Die Alchemisten gingen hier ihren finsternen Trieben nach, Kriege mit Schlachten voller magischer Energie fegten über den Sumpf hinweg und auch die alten Squärkinmagier hatten Spuren hinterlassen. Hin

und wieder trifft man im Dämonensumpf auf Überreste dieser Ereignisse und dann tut man gut daran, sich möglichst schnell zu entfernen, denn schon manch Unkundiger wurde von den finsternen Schrecken verschlungen und ward nie mehr gesehen.

Geisterblitze nennen es die Squärkin wenn die Luft plötzlich wie nach einem Gittersturm riecht und man um sich Szenen längst vergangener Schlachten sieht. Meist sind dies Reflexionen aus den großen Kriegen, die vor über vier Jahrhunderten zum Untergang des Squärkin-Imperiums führten, gelegentlich sieht man aber auch gewaltreiche Szenen aus jüngeren Tagen. Oft sind diese Szenen nur schemenhaft wahrnehmbar oder man kann sogar nur die Schlachtgeräusche hören. Doch manchmal ist es unglaublich real, man glaubt sich geradezu in der Zeit zurückversetzt. Gelegentlich stirbt dabei ein Unkundiger entweder vor Schreck oder weil er aus Angst unvorsichtig wird und vom festen Weg abkommt oder in einen Nebelgleiter läuft. Diese Geisterblitze können überall im Dämonensumpf auftreten, aber an einigen Stellen scheinen sie besonders real zu werden, denn immer wieder kann man dort einen toten Squärkin finden, offenbar von einem Schwert getroffen ...

Recht und Unrecht war bei den Squärkin schon immer eine Frage der Durchsetzungskraft. Doch vor über hundert Jahren nahm sich ein Squärkin eine ungerechtfertigte Verurteilung ungewöhnlich stark zu Herzen.

Ein Haarloser aus den Trockenländern war im Dämonensumpf getötet worden und der untersuchende Krieger-Patriarch wollte, um die guten Beziehungen nach draußen nicht zu gefährden, einen schnellen Abschluß des Falles. So wurde ohne große Mühe schnell ein Täter gefunden, man könnte auch sagen bestimmt, und ihm kurzerhand der Kopf abgeschlagen.

Noch immer kann man in der Morgendämmerung den kopflosen Squärkin durch den Nebel wandern sehen. Die Alten erzählen, dieser Nebel stamme aus der Unterwelt und löse bei den Haarlosen, denen der Squärkin die wahre Schuld für seinen Tod anlastete, die tödlich Pest aus ...

Die meisten Squärkin glauben heutzutage bekanntlich von der Großen Mutter erschaffen worden zu, andere dagegen, darunter die Squinns, glauben die Squärkin seien den Töpfen der alten Alchemisten entsprungen, doch selbst von letzteren glauben nur wenige dem Bericht des Jung-Squinns Brek:

Ich hatte gerade erst meinen Namen erhalten, da beauftragte mich Daehsquinn mit der nach der Quwigga-Wurzel. Nach einigen Tagen vergeblichen Suchens hatte ich mich bis ins ferne Hochmoor vorgewagt, obwohl ich nur zehn gemietete Krieger dabei hatte. In der dritten Nacht dort oben wurden wir überfallen. Ich konnte den Angreifer zunächst nicht identifizieren, doch dann erkannte ich, daß es sich um seltsam deformierte Squärkin handelte. Ihr aller Fell war grau, wie bei alten Patriarchen, es war bei allen mit eitrigen Wucherungen durchsetzt. Die Deformationen waren unterschiedlich, manche hatten verkrümmte Gelenke, andere zusätzliche Gliedmaßen oder gar Stummelflügel, wieder andere zusätzliche Augen. Meine Krieger und ich wurden fast alle sofort überwältigt, wir hatten keinerlei Chance.

Als ich wieder erwachte, trugen die Kreaturen uns an Speißen gebunden über ihre Schultern durch ein Höhlensystem. In einer großen Höhle hängt man uns auf, wie Fleisch in einer Speisekammer. Und das war tatsächlich Teil dessen was uns erwartete. Zwei Krieger wurden augenblicklich über eine Feuerstelle gehängt, ihre Schreie höre ich manchmal noch heute. Drei andere wurde in einem Ritual grausam geopfert, welchem Gott dies diente konnte ich leider nicht erkennen.

Nach drei Tagen in denen auch die letzten Krieger verspeist wurden, kam einer der Deformierten zu mir und ich glaubte, an der Reihe zu sein. Die Kreatur stank fürchterlich, schlimmer als kranke Haarlose. Sie muß meine Abscheue bemerkt haben, denn sie stieß zischendes Lachen aus. Dann erzählte sie mir, während ich vor Angst verging eine unglaublich Geschichte. Der Deformierte, er nannte sich Srol, sprach von den alten Alchemisten, wie sie in ihren Töpfen mit den Squärkin experimentierten. Alle heutigen Squärkinrassen gingen, laut Srol, auf diese Experimente zurück, viele weitere seien im Laufe der Zeit ausgestorben. So weit war es noch recht glaubhaft, aber dann erzählte er, wie die Ziele der Alchemisten sich wandelten und sie ihre eigene Unsterblichkeit anstrebten. An den Squärkin erprobten sie ihre Zaubermittel und Tausende kreperten in den Kesseln.

Schließlich stellte sich ein gewisser Erfolg ein, Srol war der erste, der in der Prozedur nicht zu Grunde ging und tatsächlich überdauerte er die Jahrhunderte. Doch der Preis war entsetzlich, denn seine Gestalt war schauderhaft verändert und vom ersten Augenblick in dem er aus dem Topf kroch bis heute quälten ihn Schmerzen, die seinen ganzen Körper durchzogen. Die Experimente gingen weiter, doch irgendwann gelang den Unsterblichen den Ketten zu entkommen und sie töteten alle Alchemisten, derer sie habhaft werden konnten. Doch der letzte belegte sie mit einem Fluch, welcher ihnen den Freitod verwehrte und ebenso nahezu jegliche Möglichkeit verhinderte auf eine Vernichtung durch andere hinzuarbeiten. Viele Jahrhunderte hatten sie mit dem Fluch Versuche angestellt, doch sie fanden keinen Weg in den erlösenden Tod.

Irgendwann durchschnitt Srol meine Fesseln, doch ich mußte ihm versprechen niemanden von den Unsterblichen erzählen, das war seine einzige Forderung bevor er mich frei ließ. Er sagte nach diesem Versprechen, sei ich, der schwächlichste Gefangene, den sie je gemacht hatten, keine Gefahr mehr für sie und ihr Leben werde andauern. Ich wußte, er versuchte mir etwas mitzuteilen, doch lange verstand ich nicht, verstand auch nicht den seltsamen Ausdruck in seinen vier Augen. Ich verließ die Höhlen und schlug mich mit viel Glück nach Squärdalon durch. Lange hielt ich mein Versprechen, auch wenn es mich immer wieder um den Schlaf brachte. Doch eines Nachts, als ich wieder aus einem Alptraum erwachte, verstand ich plötzlich was Srols Blicke zu bedeuten hatten. Er hoffte, obwohl er sich selbst vom Gegenteil überzeugen mußte, daß ich mein Versprechen brach und mit einem Heer zurückkehrte, die Unsterblichen von ihrer Qual zu erlösen ...

Der letzte Bericht stammt von einem Haarlosen-Sklaven, der mit einer ganzen Gruppe geflohen war, aber nach nur zwei Wochen wieder als einziger Überlebender an die Tore Squärdalons klopfte:

Die Gruppe hatte sich nach ihrer Flucht nach Ophis gewandt, um dort das Doppelfürstentum LaFroan und Midonn an der Grenze des Dämonensumpfes zu

erreichen. Während einer nächtlichen Rast entfernte sich ein Mann aus der Gruppe, der auf den Namen Ahdel hörte, aus dem Lager, um sich zu erleichtern. Als er ein paar Dutzend Meter vom Lager entfernt stand, tauchte plötzlich aus dem Nebel ein Squärkin auf. Ahdel erschrak, denn er glaubte die Wächter kämen, um die Flüchtlinge wieder einzufangen doch dann erschrak er noch mehr, denn der Squärkin war offenbar tot. Die Augen waren blank und der sonst so aktive lange Schwanz schleifte leblos über den Sumpfboden.

Der Untote ging nur langsam mit erhobenen Klauen auf Ahdel zu und der nutzte die Chance und lief blindlings in eine Richtung davon. Mit schnellen Schritten raste er los, wich Büschen und Sumpflöchern aus. Ab und zu warf er einen kurzen Blick über die Schulter und sah dann, daß der Squärkin wieder ein Stück nähergerückt war und das obwohl er seine langsamen Schritte beizubehalten schien.

Letztlich scheiterte Ahdel an der für ihn feindlichen Umgebung, er stürzte in ein Sumpfloch und drohte im Schlamm zu ertrinken. Verzweifelt schlug er mit den Armen um sich in der Hoffnung einen Ast oder einen anderen Halt greifen zu können. Doch immer tiefer sank er, die Luft ging ihm aus und der Tod lauerte in Wartestellung. Da spürte Ahdel wie jemand seine Handgelenke packten und ihn aus dem Loch zog. Völlig erschöpft sank er auf den Boden und sah sich nach seinem Retter um. Er schrie als er neben sich den untoten Squärkin sah, der sich in grausiger Vorfreude mit Zunge über die Zähne leckte, bevor er ihn sie Ahdels Hals schlug.

Immer noch schreiend wachte der Ahdel auf, er hatte das Lager nie verlassen. Er erzählte den fürchterlichen Traum seinen Kameraden und alle lachten mit ihm, nur einer nicht, denn der erkannte, daß Ahdel unter einer Wunderweide geschlafen hat, die den Legenden zufolge wahre Träume bringen soll ...

Die Ssakat-Feierlichkeiten im Jahr der Ratte

Es war eine grauenhafte Reise gewesen, wir mußten uns quer durch den Dämonensumpf begeben, um das Heerlager zu erreichen, in dem Daehsquinn das Ssakat-Ritual leitete. Erstmals waren im diesen Jahr auch die neuen Völker des Squärkin-Imperiums durch ihre Herrscher vertreten, darunter ich selbst, Nordan Reldan, Graf von Reldan, natürlich nicht ohne meinen Dominaten Gjie.

Als ich das große Zelt betrat war es schon recht gut gefüllt, hauptsächlich mit Squärkinkriegern der unterschiedlichsten Stämme, an ihren Fellbemalungen erkennen konnte ich die Patriarchen des Hiänn-, des Kwirinar- und des Yärn-Stammes, sonst schien es sich um untergebene Anführer und um aus Squärdalon herbeigeeilte Würdenträger zu handeln. Als ich mich, mit Gjie im Schlepptau, durch die Menge hindurch gewühlt hatte, um Daehsquinn meine Aufwartung zu machen, der am anderen Ende des Zeltes auf einem offenbar eilig zurecht gezimmerten Thron hockte, sah ich auch noch einen Menschen. Bei diesem konnte es sich nur um Froak, dem Traktirchen von Milaf handeln, dessen bemitleidenswerter Anblick nicht nur von dem kürzlich erfolgten Einmarsch Chaladorns in sein Land herstammte, sondern wie man sich erzählt hauptsächlich aus jahrhunderter

langer Inzucht im Haus Kal-Utun, welchem die Fürsten Milafs entsprangen. Die alte Ratte neben ihm mußte sein Dominant Vork vom Vermittler-Stamm sein, welcher in der Chaladorn-Frage bisher so absolut versagt hatte, daß er wohl bald abgelöst wird.

Schließlich erreichte ich den Thron und sank auf die Knie. Wie ich schon gerüchteweise gehört hatte, war Daehsquinn's Fell von einem makellosen Weiß, nur auf der Brust trug er in dunkler Farbe das Symbol seiner Macht den Alchimistentopf durchkreuzt von einem Speer und auf der Schulter das Zeichen des Patriarchen des Squinn-Stammes, zwei Wellenlinien in einem Dreieck. Als einzige Kleidung trug er einen geschmacklos farbenprächtigen Umhang und einen Ledergürtel, an dem zahlreiche Beutelchen hingen. Ich beugte den Kopf und wartete darauf angesprochen zu werden, genau entsprechend den Instruktionen meines Dominanten, zum Glück mußte ich nicht lange warten.

"Grüße dem Volke Reldans und seinem Herrscher Graf Nordan Reldan. Ich heiße euch willkommen im neuen Squärkin-Imperium, mögen wir in Frieden und Wohlstand zusammenleben."

"Gruß auch dir, oh Daehsquinn," antwortete ich, "das Volk von Reldan unterwirft sich freudig Deiner Macht. Erlaubt mir euch dieses Geschenk zu überreichen. Es ist ein Umhang aus den edelsten Tüchern Reldans, diese spezielle Webart ist sehr aufwendig und kostbar, denn sie kann sogar leichtere Schwerthiebe abfangen."

Natürlich war der Umhang ebenfalls in diesen furchtbar grellen Tönen gefärbt, welche die Squinns so zu lieben schienen, bei denen sich mir aber stets der Magen verkrampfte. Natürlich sagte ich nichts entsprechendes und Daehsquinn schien zufrieden. Schließlich nickte er zu meiner Erleichterung und Gjie stieß mich sanft an, als Hinweis, daß ich mich an die Seite begeben sollte. Dort stellte ich mich neben Froak auf und wartete auf den nächsten Ankömmling. Diesen, ein alter Mann mit wallenden Bart in grünbrauner Robe, konnte ich zunächst einordnen, wahrscheinlich entstammte er einer Domäne ophis des Sumpfes. Doch dann erkannte ich in seinem Begleiter Qujukul, den Patriarchen des Bronwer-Stammes, welcher im Hab-Wald operierte und wohl erst kürzlich zu dessen Dominanten ernannt worden ist. Natürlich ergriff Daehsquinn wieder zuerst das Wort.

"Mein Gruß dem Hab-Wald, willkommen Ahorn, willkommen seien auch Dein Volk und unsere Verwandten, die Baum-Squärkin, im unserem neuen Imperium."

"Der Hab-Wald grüßt seine Eiche, die Völker frohlocken, seit Jahrzehnten mußten wir ohne einigenden Herrscher leben, doch nun ist ein neues Zeitalter angebrochen. Ich überbringe dir das Symbol deiner Macht über den Hab-Wald und seiner Völker. Dieser Stab wurde seit über dreitausend Jahren von Eiche zu Eiche gegeben, nun gehört er dir."

Als nächstes betrat Relaf von Urborg, der König von Seeland, das Zelt. Auch er tauschte mit Daehsquinn Grüße aus und übergab dem Squärkin-Kaiser ein wertvolles Geschenk. Völlig unerwartet für mich erkundigte sich Daehsquinn dann noch, ob die Wahl eines Tempelbauplatzes abgeschlossen sei und Relaf bejahte. Ich wurde sofort mißtrauisch. Was mochten die Seeländer getan haben, um sich einen Tempelbau durch die neuen Machthaber verdient zu haben?

Nach Relaf von Urborg kamen Goldwyn von Mengstir, der erst kürzlich Herzog der Flattenmark wurde, Clanlord Groerf aus Wolfenheim, Korfinia, die Bankhalterin von Urkambarland und Herzog Iljatu von Calesia. Als letztes trat eine Frau in das Zelt, bei deren Anblick mir fast die Augen aus dem Kopf fielen. Sie war groß, jedenfalls

wesentlich größer als die Frauen der Freibundvölker. Ihr Antlitz war wunderschön, zart und doch geprägt durch einen starken Charakter. Im Gegensatz zu allen anderen, kam sie mit erhobenem Haupt in das Zelt. Zu aller Erstaunen und begleitet durch Gemurmeln unter den älteren Squärkin, stand Daehsquinn auf und ging der Frau zwei Schritte entgegen. Erst jetzt fiel mir auf, daß kein Dominant ihr folgte.

"Willkommen in Daehsquinns Zelt, Hohe Frau Ardia, es freut mich sehr euch zu sehen. Ehre den Frauen von Gestrar-Rialton und ihren Männern. Mit großen Bedauern habe ich vernommen, daß euer Volk noch immer äußerst tapferen aber zweifelsfrei sinnlosen Widerstand leistet."

"Grüße dem Herrn aller Squärkin, habt Dank für eure Worte", erwiderte Ardia.

"Der Friedensrat der Hohen Frauen hat mich beauftragt, euch um ein Ende der Feindseligkeiten zu ersuchen. Die Erste Frau hat den Freitod gewählt, um ihr Versagen zu dokumentieren und einem Bündnis nicht länger im Wege zu stehen."

"Ich bedaure den Tod eurer tapferen Führerin, seid unseres Beileids versichert. Die Bedingungen eines Friedens waren genannt worden, seid ihr bereit sie nun im vollen Umfang zu akzeptieren?"

"Wir sind bereit, uns eurem Willen zu unterwerfen. Hiermit übergebe ich euch die Brosche der Ersten Frau, möget ihr lang und weise über Gestrar-Rialton herrschen."

Bei den letzten Worten verbeugte sie sich erstmals leicht, während Daehsquinn die Brosche an seinem Umhang befestigte. Danach war der Empfang der Domänenherrscher abgeschlossen und Daehsquinn begann das Ritual der Jahreswende, welches für die Squärkin offenbar von hoher Bedeutung war. Ich verstand nicht sehr viel der Squärkinsprache, konnte aber soviel verstehen, daß er die Ereignisse und Erfolge des vergangenen Jahres, sowie Pläne für die Zukunft aufzählte und die Götter anflehte, den Squärkin ein weiteres Jahr auf dieser Welt zu zugestehen. Angenehmer wurde das ganze erst auf dem sich anschließenden Bankett, wo ich mich mit den anderen Domänenherrschern, insbesondere jenen welche nicht dem Freibund angehörten, über den Aufbau von Handelsbeziehungen unterhalten konnte.

An den nächsten Abenden wiederholte Daehsquinn das Ritual, anscheinend bis auch der pessimistische Squärkin überzeugt war, daß die Götter weiterhin in guter Stimmung sind, was die Squärkin angeht. Die Feiertage schleppten sich dahin nur einmal noch kam es zu hektischem Treiben, als eine Rotte Krieger etwas in das Lager schleppte, was einer Ameise erschreckend ähnlich sah, wenn man davon absah, daß dieses Wesen rund vier Fuß hoch war. In den kommenden Stunden versuchte ich an Informationen zu gelangen, doch erfuhr ich nur Gerüchte, wonach weit im Ophis ein Gebiet entdeckt worden war, welches von einem ganzen Volk dieser Ameisen, die sich Druven nannten bewohnt wurde und wo demnächst möglicherweise eine neue Domäne entstehen könnte. Am letzten Tag des Ssakat, drängten die Dominanten die anderen Herrscher und mich zum Aufbruch. Immerhin durfte ich noch packen und bekam ein halbwegs warmes Frühstück ausgehändigt, doch dann machten wir uns auf nach Hause, zu meinem Bedauern wieder quer durch den Sumpf. Im Lager und in der näheren Umgebung brodelte es vor Aktivität, offenbar wurde das Lager nun auch aufgegeben und das Heer sammelte sich zu einem weiteren Zug in ferne Lande. Es hieß, weit im Klados seien neue Trockenländer entdeckt wurden und die wolle man falls möglich noch in die Krallen bekommen. Insgesamt kann

man sich unter der Herrschaft der Squärkin schon wohl fühlen, insbesondere die Beziehungen unter den Freibund-Mitgliedern waren nie so gut wie heute. Ich muß in Reldan nun vieles mit Gjie absprechen, aber weitgehend läßt er mich tun, was ich für richtig halte. Die Steuerlast drückt zwar sehr, aber dafür bringt die Vereinigung unter den Squärkin viele neue Handelsmöglichkeiten.

... denn wir sind viele

"Nordan Reldan, Graf Reldan!" rief mein greiser Zeremonienmeister, als ich den Speisesaal betrat in dem meine Familie bereits versammelt war. Ich zuckte erschrocken zusammen und warf dem nur einen Schritt entfernt stehenden Mann einen finsternen Blick zu. Tausendmal bereits hatte ich dem Kerl verboten mir derart ins Ohr zu brüllen, aber entlassen konnte ich den Alten nicht, kam er doch nur seiner einzigen Aufgabe nach.

"Du kommst sehr spät, Nordan, wir haben dich schon vor einigen Tagen zurück erwartet."

Meine Schwiegermutter. War sie immer noch zu Besuch? Warum zog sie nicht gleich ein? Bei dem Gedanken, schien eine kalte Klaue mein Herz zu ergreifen.

"Mutter, es ist schön dich wiederzusehen, ich fürchtete, du seist schon abgereist." Ich umarmte meine Frau und die Kinder und begrüßte auch die diversen anderen anverwandten Schmarotzer. Dann durfte ich mich endlich an den Tisch setzen und zum ersten mal seit Wochen wieder Essen, das für Menschen gekocht wurde. Während ich aß, bemerkte ich, daß mich alle anstarrten, offenbar erwarteten sie einen kurzen Bericht über meine Reise. Also erzählte ich ihnen in aller Ausführlichkeit zu der ich als leidenschaftlicher Geschichtschreiber fähig war von der gefährlichen Reise durch den Dämonensumpf, den Ssakat-Feierlichkeiten und vom Rückweg, den mein Dominant Gjie unerwartet mit einem Besuch bei seinem Stamm in Squärdalon verbinden wollte.

Während bisher ein Großteil des Interesses an meinem Bericht nur geheuchelt schien, trat bei der Erwähnung Squärdalons ein Leuchten in die Augen meiner Sippschaft. Squärdalon, die uralte Festung der Squärkin, war ein Mythos in Reldan, nur wenige Menschen hatten sie gesehen und noch weniger waren zurückgekehrt.

"Ich hatte Glück, daß wir Squärdalon in einer klaren Nacht erreichten. Meist war um die alte Festung ein dichter Nebel, der mir jeglichen Blick auf Squärdalon verdorben hätte. Aber diese Nacht war klar und der Halbmond schien durch eine aufgerissene Wolkendecke auf uns herab. Der Fels, der Squärdalon war, ragte aus einem See aus brackigen Sumpfwasser hervor, welcher nur von einer breiten Steinbrücke bis zum Eingang überspannt wurde.

Zwischen dämonischen Statuen auf dem Brückenrand hindurch, gingen wir nach Squärdalon hinein, vorbei an den Wachen, die wie auch Gjie das Zeichen des Xerl-Stammes trugen, in eine riesige Höhle von denen eine Unmengen von Gängen abgingen. Hier lagerte stets eine große Anzahl der Wachtruppen, um im Falle eines Angriffes, die steinernen Tore umgehend schließen zu können."

"Das solltest du schnellsten genau aufzeichnen, das können wir sicher brauchen, wenn

wir unsere Freiheit zurückerobern wollen." Mein Vetter Galtrin hatte mich unterbrochen. Wahrscheinlich waren meine Gesichtszüge für einen Augenblick entgleist, denn er stotterte verlegen eine Entschuldigung. Wie konnte man aber auch so unsäglich dumm sein? Hatte der Mensch es denn immer noch nicht gelernt? Selbst wenn es uns einst gelingen sollte unauffällig ein Heer aufzustellen, waren noch immer hunderte von tödlichen Längen zwischen Reldan und Squärdalon. Sollten wir wider Erwarten noch mit einer kampffähigen Einheit eintreffen, wäre es kein Problem für die Squärkin die Brücke zu halten bis das Tore geschlossen wird. Davon Abgesehen konnte der ganze Freibund kein Heer zusammenbringen, daß es rein zahlenmäßig mit den Squärkin aufnehmen könnte. Als bei der Eroberung damals unsere Späher einige tausend Ratten meldeten, hatten sie offenbar übersehen, daß tagsüber meist nur ein Zehntel der Squärkin aktiv sind und auch in der Nacht sieht man als Mensch meist nur einen Bruchteil der tatsächlich vorhandenen Gegner. Selbst Chaladorns Späher im Ophis des Sumpfes sollen Berichten zufolge auf dieses eher unabsichtliche Verwirrspiel hereingefallen sein, doch konnten sie die zahlenmäßige Überlegenheit der Ratten möglicherweise durch ihre bessere Bewaffnung ausgleichen.

Nachdem ich dies meinem Vetter eindringlich klar gemacht hatte, konnte ich endlich mit meinem Bericht fortfahren.

"Während mich Gjie zu den Höhlen seines Stammes zog, bekam ich einen ersten Überblick über den Aufbau Squärdalons. In den Ebenen auf Höhe des Tores befanden sich die öffentlichen Plätze, zum Beispiel der Tempel der Großen Mutter, wo fast ständig fremdartige Zeremonien stattfanden und auch die Arenen, in denen das Volk seine Spiele bekam. Auch Märkte gab es hier, auf denen es alles zu kaufen gab, was in Squärdalon und dem Dämonensumpf produziert oder von außerhalb, also dem was die Squärkin "die Trockenländer" nennen, importiert wird. Überall war es übervoll, teilweise mußten die Squärkin sogar übereinander laufen, Gjie konnte mich nur mit Mühe davor bewahren zerquetscht zu werden. Schließlich erreichten wir die oberen Etagen wo die einflußreicheren Stämme ihre Höhlenkomplexe hatten, während alle anderen unterhalb des Bodenniveaus lebten. Aber auch hier oben gab es keine Fenster die das seltene aber trotzdem verhaßte Sonnenlicht einlassen könnten. Statt dessen gab es ausgedehnte Systeme von engen Schächten, die für eine ausreichende Belüftung sorgten.

Der Xerl-Stamm zu dem Gjie gehört und dessen Patriarch Priekon der Schwiegervater von Daehsquinn war, weshalb auch die erste Domäne an diesen Stamm fiel, hatte seine Hallen sehr weit oben in Squärdalons Fels, was von erheblichen Einfluß in der Squärkin-Gesellschaft zeugte. Draußen dämmerte bereits der Tag herauf und Gjies Familie hatte sich bereits in der Schlafhalle versammelt, wuselte dort durcheinander und versuchte angenehme Schlafpositionen zu finden. Ich selbst versuchte mich mit meiner Decke in eine Ecke zurückzuziehen. Privatsphäre war hier nahezu unbekannt, nur der Patriarch und seine Ehefrauen hatten einen eigenen Raum."

"Wie ist denn dieses Jahr die Mode in Squärdalon?" Meine älteste Tochter Adana. Sie hatte mein Aussehen und den Verstand ihrer Mutter geerbt, zum Glück würde sie als künftige Gräfin von Reldan trotzdem keine Schwierigkeiten haben, einen Gatten zu finden. Ihre Frage war schwierig zu beantworten und ich zögerte einige Augenblicke. Wie sollte ich auch den Damen erzählen, daß sich die Mode der Squärkinfrauen seit

Jahrhunderten nicht geändert hatte und ich mit unzähligen Frauen in einer Höhle schlief die außer ihrem Fell nichts trugen? Schließlich rang ich mich zu einer Antwort durch, die nebenbei auch noch die gräfliche Kasse entlasten würde:

"Schlicht, sehr schlicht. Squärkinfrauen protzen nicht mit teuren Schmuck oder Kleidern und tragen eigentlich immer dasselbe, hauptsächlich Erdtöne."

Die Mädchen waren durchweg enttäuscht, hatten sie doch gehofft auf dem nächsten Freibund-Ball mit dem letzten Schrei aus der Squärkin-Metropole angeben zu können. Doch mein Sohn, mit seinen vier Jahren der jüngste meiner Kinder rief, wir sollten ihnen unsere bunten Stoffe verkaufen. Der aufgeweckte Kleine ist der Sonnenschein meines Lebens, was für einen Geschäftssinn der Junge schon hatte. Schade nur, daß in Reldan das Erbrecht so starr ist.

"Nachdem wir den Tag durchgeschlafen hatten", setzte ich meinen Bericht fort, "wurden wir von Gjies nächsten Verwandten beim Frühstück ausgiebig begrüßt. Auch die junge Frau, die ihm Priekon für die gute Verwaltung seiner Domäne überlassen hatte war dabei. Mit ihr wollte Gjie diese Nacht verbringen und ich sollte mich allein in Squärdalon umsehen. Gjie behauptete, daß ich als Mensch allein fast sicherer sei als in seiner Begleitung, denn wenn auch die meisten Stämme Daehsquinns Frieden respektierten, kam es noch immer zu gelegentlichen Übergriffen, wenn eine alte Fehde neue Nahrung erhielt.

Ich wandte mich zunächst weiter nach oben in der Hoffnung doch noch Fenster oder gar einen Balkon zu finden, aber ich wurde von einige Kriegern abgewiesen, die mir den Hinweis gaben, daß es hier nur noch die Hallen des Squinn-Stammes gab, zu denen niemand Zutritt hatte.

Also stieg ich durch einen der zahllosen Gänge herab bis ich wieder die öffentlichen Ebenen erreichte. Im Tempel leitete eine Priesterin gerade ein Fortpflanzungsritual, es war einfach widerlich, diese Wesen haben überhaupt kein Schamgefühl. Weitere Treppen brachten mich in den Bereich wo die niedersten Kriegerstämme und die gewöhnlichen Squärkin lebten. Hier unten war es noch düsterer als oben, die Gänge und Höhlen waren gröber in den Fels gegraben. Ab einer Ebene gab es dann plötzlich keine Bewohner mehr, ich war gespannt wie tief sich die Gänge noch hingen und ich fragte mich, warum sie nicht bewohnt waren. Als ich die nächste Treppe hinabstieg, sah ich mich plötzlich vier furchtbaren Wesen gegenüber. Irgendwie sahen sie wie Squärkins aus, aber sie waren etwa fünf Meter hoch. Statt Fell trugen sie einen Schuppenpanzer und ihre Klauen waren mit langen, scharfen Krallen bewehrt. Ich war kurz vor Schreck erstarrt, aber dann drehte ich mich um und raste die Treppe hoch. Oben stieß ich mit einem Squärkin zusammen, ein Squinn wie ich erkannte als ich mich wieder aufrappelte. Der Squinn war natürlich schneller wieder auf den Beinen und unterbrach nach kurzer Begutachtung meiner Person das peinliche Schweigen.

>> Mir scheint, Ihr habt Bekanntschaft mit den Squärganten gemacht, sie bewachen unsere Laboratorien, speziell das von Daehsquinn natürlich. Ihr müßt Gjies Schützling sein, Graf Reldan, wenn ich nicht irre. <<

Die Begrüßung war erstaunlich freundlich für einen dieser arroganten Hexer. Ich beschloß dessen gute Stimmung auszunutzen.

>> Ganz recht, ich bin Nordan Reldan, wie darf ich Euch nennen? <<

>> Ich habe noch keinen Namen erlangt und für Eure menschliche Nase dürfte eine

Identifizierung unmöglich sein. Ich bin der Zweitgeborene vom vierten Wurf von Daehsquinn's zweiter Frau, vielleicht solltet Ihr mich einfach 2-4-2 nennen. <<

Die Namensgebung der Squärkin war schon seltsam, bei den Männern gab es Namen, Titel und Ziffernfolgen, während die Frauen anscheinend völlig ohne irgendwas auskamen, mit Ausnahme einiger Priesterinnen.

>> Es ist mir eine Ehre, 2-4-2. Diese Monster da unten, wie nanntet Ihr sie ... Squärganten? <<

>> Richtig, sie wurden vor langer Zeit als Kampfmaschinen geschaffen, doch irgendwann gerieten sie außer Kontrolle. Es kam zu einem Krieg und sie wurden weitgehend vernichtet, aber im Chaos nach dem weltweiten Krieg vor über vierhundert Jahren überlebten einige auf den untersten Ebenen. Erst Daehsquinn zwang sie wieder unter unsere Herrschaft.

Ihr seht blaß aus, vielleicht solltet ich Euch hochbringen, damit Ihr etwas stärkendes trinken könnt.<<

>> Danke vielmals vermutlich ist das jetzt genau das richtige, ich habe mich doch gehörig erschrocken.<<

Wenig später saßen wir einer kleinen überfüllten Schenke und tranken einen Sumpffrogenschnaps, ein Getränk, welches milde ausgedrückt gewöhnungsbedürftig ist.

>> Ich hätte Schwierigkeiten, es in diesen überfüllten Gängen und Hallen längere Zeit auszuhalten, geschweige denn darin zu leben<<, bemerkte ich.

>> Oh, es ist schon viel besser geworden. Früher, einige Jahrzehnte nach dem Krieg, hatte die Bevölkerungszahl sich auf ein erträgliches Gleichgewicht eingependelt. Als mein Vater dann das Fruchtbarkeitsritual entdeckte und zum Aufbau seiner Macht einsetzte, vermehrten wir uns explosionsartig, als ich vor vier Jahren geboren wurde, war die Situation bereits unerträglich. Dann jedoch leitete Daehsquinn die Zeit des Ausschwärmens ein, unsere Krieger eroberten den Sumpf zurück und sicherten uns weite Gebiete der Trockenländer. Dadurch wurde es für viele möglich Squärdalon zu verlassen, es bildeten sich zahlreiche neue Stämme, die auswanderten, um draußen als Jäger oder Bauern zu leben. Heute liegt die Einwohnerzahl etwa bei fünfhunderttausend Squärkin. <<

>> Fünfhunderttausend! << entfuhr es mir erschrocken. Das war mehr als fünfmal die Einwohnerschaft von ganz Reldan und das in einer einzigen Stadt.

>> Geradezu paradiesische Verhältnisse für uns, die wir in der Zeit der Überfüllung geboren wurden, aber immer noch mehr als damals vor dem Fruchtbarkeitsritual.<<

Ich hatte es zwar schon immer irgendwie gewußt, aber diese riesigen Zahlen, die mir der Squinn hier nannte, überraschte mich doch.

>> Kein Wunder, daß wir so überrannt wurden.<<

>> Absolut nicht, aber wir hatten gar auch keine Wahl, denn wir sind viele. Hätte Daehsquinn damals noch länger gewartet, hätten wir uns vermutlich gegenseitig zerfleischt. <<"

Mittlerweile sank die Aufmerksamkeit meiner Familie auf ein Minimum und ich verlor nur noch ein paar kurze Worte über den weiteren Verlauf des Rückweges. Offenbar waren meine Damen erleichtert das es endlich vorbei war und nahmen ihren Tratsch wieder auf. Vermutlich hatten sie die Hälfte meines Berichts schon wieder vergessen. Ich seufzte und

nahm mir noch ein Stückchen Hühnchen, was mir unendlich viel besser schmeckte als gegrillte Katze.

Wolfsmond

Tief unten, unter der untersten bewohnten Ebene Squärdalons, öffnete sich langsam eine Tür und ein Squinn huschte in eines der zahlreichen Laboratorien. Mit einem Räuspern machte er auf sich aufmerksam.

"Herr, ist es denn wirklich sinnvoll dieses Projekt zu beginnen? Es könnte zu Kämpfen unter den Haarlosen kommen, was möglicherweise zu Tributverlusten führt"

"Das wäre nur ein geringer Preis im Vergleich zum möglichen Gewinn, Krel. Wir müssen in den Freibundländern Menschen an die Macht bringen, die auf unserer Seite stehen, nicht nur durch unsere Macht gebrochen. Dies ist ein erster Schritt.

"Doch ist nicht ihr Gott auch einer der unseren?"

"Das ist er, doch verehren sie ihn auf eine so schreckliche Art, daß allein der Gedanke mich schon blendet.

"Dann werde ich nun die letzten Schritte einleiten."

"Und Krel ... ich will einen Beweis."

Der bleiche Vollmond schien über den Sumpf von Rauhtan und auch das Licht der Sterne durchdrang den kalten Nebel. Das Zeichen des Wolfes hatte in dieser Nacht seinen höchsten Punkt im Laufe des Jahres über den Horizont im Machairas erreicht.

Ein fürchterlicher Schrei ertönte und Blut bespritzte den Priester und auch die Menschen in den vordersten Reihen der versammelten Gläubigen. Das Lamm auf dem Altar zuckte ein letztes Mal bevor es mit einem letzten kläglichem Seufzen verendete. Der Priester leckte an dem blutigen Dolch und streckte ihn mit beiden Händen der schwarzen Statue entgegen, die ein dämonisches Mischwesen aus Wolf und Mensch darstellte.

"NATAX ATAXA TAXAT AXATA XATAN!"

Wie zur Antwort auf den Ruf des Priester, heulte in der Ferne ein Wolf.

In seinem eigenen Laboratorium hockte Krel auf einem Schemel und starrte angespannt in den Kessel, in dem eine rötliche trübe Flüssigkeit über der ewigen Sumpfgasflamme gerade zu sieden begann. Schließlich war Krel zufrieden und nahm ein kleines Gefäß aus Druventon aus einer Tasche an seinem Gürtel. Daraus entnahm er drei kurze braune Haare und ließ sie vorsichtig in den Kessel fallen, worauf die Flüssigkeit sofort klar wurde.

Nachdem eine kleine Wasseruhr in der Ecke das Verstreichen einer weiteren Viertelstunde anzeigte, nahm Krel einen langen Löffel zur Hand und nahm einen kleinen Schluck des Gebräu. Angewidert aber zufrieden verzog er sein Gesicht zu einer Grimasse, sein Schwanz zuckte einige Male wild umher. Krel lief schnell einige Schritte zu einem nahen Regal und griff nach einer Zange aus grauen Eisen. Die tauchte er in den Kessel und fuhr suchend durch die Flüssigkeit, bis er gegen einen Gegenstand stieß. Mit der Zange griff er danach und zog ihn aus dem Kessel. Es war ein Dolch mit geschlängelter Klinge, bestehend aus schwarzem Eis. Nachdem die letzten Tropfen von der Klinge

abgefallen waren, nahm Krel den Kessel vom Feuer und begab sich mit dem Dolch zu seiner Werkbank. Dort nahm er einen dünnen Meißel zur Hand und ritzte sechs Buchstaben in den Eisdolch.

Wenige Tage vor Ende des Wolfsmond wechselte in dunkler Nacht in einer schmalen Gasse in Wolfenheim ein Dolch mit geschlängelter Klinge den Besitzer. Während der ursprüngliche Besitzer die Siedlung mit schnellen Schritten verließ, begab sich der Empfänger in das Zentrum dieser Stadt, nach der die ganze Domäne benannt war. Dort richtete er sich auf und verließ die schützenden Schatten. Selbstbewußt überquerte die Gestalt den großen Platz vor der Bürgerhalle und betrat durch eine schmale Tür einen Seitenflügel des Gebäudes. Nun wurde er wieder vorsichtig und schlich leise durch den Flur bis er eine ganz bestimmte Tür erreichte. Vorsichtig öffnete er sie und schlüpfte in das dahinterliegende Zimmer. Dort schlief ein großer Mann, an dem sich erste Anzeichen von Alter zeigten und an ihn geschmiegt eine deutlich jüngere Frau gemeinsam unter einer Decke aus warmen Fellen. Die Gestalt zog den geschlängelten Dolch und ramnte ihn den Mann in den Hals. Dieser riß die Augen auf, rang nach Luft und versuchte nach seinem Schwert neben dem Bett zu greifen, doch bevor er es erreichte brach er tot zusammen. Von der Bewegung erwachte auch die Frau, doch bevor sie einen Ton von sich geben konnte, zog der Attentäter eine Axt aus seinem Gürtel und erschlug auch sie. Dann nahm er den Dolch wieder an sich und wischte sorgfältig das Blut von der eisigen Klinge, die eingeritzten Buchstaben leuchteten nun in einem hellen Rot.

Daehsquinn, der Herr aller Squärkin und uneingeschränkter Herrscher über Squärdrumen, saß auf seinem Thron und betrieb gedankenlos Krallenpflege, während er sich die Berichte seiner Untergebenen anhörte. Dazu benutzte er einen Dolch aus schwarzem Eis mit einer geschlängelter Klinge, auf der man selbst aus einigen Schritten Entfernung deutlich ein Wort aus roten Buchstaben lesen konnte: Groerf.

Die Erben des Kometen

Es war ein wunderschöner Wintertag im 542. Jahr des Exils als Jadan II. seine letzte Reise antrat. Der Wind weht sanft von Land, blähte das Segel und trieb das kleine, brennende Boot auf die weite Nebelbucht heraus.

Lumeyna, seine Tochter und Erbin, stand mit ihren Geschwistern und den anderen Anverwandten auf dem Steg und verfolgte den Weg des Totenschiffes. Als die letzten Flammen in den eisigen Fluten des Meeres erloschen und die See die Asche des königlichen Leichnams verschlang, löste sich die Versammlung langsam auf. Die Menschen zogen sich in das nahe Familienschloß zurück, über dem die blaue Flagge mit der gelben Sonne auf weißen Grund am Trauermast wehte.

Nur Lumeyna blieb noch und starrte in die zunehmende Dunkelheit. Morgen würde ihr Onkel die Krone auf ihr Haupt setzen und sie so zur Königin von Nyrngor und Neu-Nyrngor ernennen. Sie würde die vierte Königin dieses Namens sein, in einer langen Linie von Königinnen und Königinnen, seit ihre Familie kurz nach Allumeddon aus ihrer

Heimatstadt Nyrngor auf der anderen Seite der Welt fliehen mußte. Es war ein stolze Linie, deren Erbe durchgehend in direkter Folge an das älteste Kind weitergegeben wurde, seit die Welt sich wandelte. Ihre Stammutter war Königin Elivara, welche einst die Caer aus Nyrngor vertrieb und ihr Stammvater war Mythor, der Sohn des Kometen. Ihrer Verbindung entstammte ihr Sohn Myrnen, der noch im Kindesalter sein Volk ins Exil führte, als die Finsternis Nyrngor erneut überschwemmte. Ein ganzes Leben später nahm Myrnen auch noch die Krone der neuen Heimat Neu-Nyrngor an und bis zum heutigen Tage hatte die Familie ihren Anspruch auf beide Städte nicht aufgegeben und wird es nie tun, so lange sie besteht. Wie ein Klagelied murmelte Lumeyna die Namen aller Könige seit Elivara, bevor auch sie sich in den warmen Palast begab.

Die Worte, die Lumeyna am nächsten Morgen zur Königin machten, waren so alt wie das Exil von Nyrngors Königen. Elivara sprach sie, als sie sterbend ihrem Sohn die Krone anvertraute: "Unser Königreich ist verloren, doch unser Volk lebt weiter. Du und Deine Nachkommen sind verpflichtet für seine Menschen zu sorgen und wenn eines Tages die Sterne wieder günstiger stehen, unsere Heimat zurückzugewinnen. Vergiß niemals, daß Du König über Nyrngor bist."

Die Krone ist weniger alt, denn Elivaras Krone versank zu Pondaron zusammen mit ihrem Träger Hester I. im finsternen Dämonensumpf. Die Krone, welche Lumeyna nun trug, war ein einfacher Reif aus Gold in dem auf der Stirnseite mit kleinen Diamanten ein Komet abgebildet war. Dies sollte das Bündnis der Könige von Nyrngor mit dem Lichtboten symbolisieren, oftmals wurden die Herrscher von Nyrngor und Neu-Nyrngor daher auch Kometenkönige genannt.

Nach dem Empfang der Krone, war es für Lumeyna an der Zeit, ihre Waffenträger zu ernennen, die ihr als Beschützer und Berater dienen sollten. Das gläserne Schwert Alton über gab sie ihrem Bruder Karnen, den Helm der Gerechten ihrer Schwester Sirdafa. Ihren beiden engsten Freundinnen, den Zwillingsschwestern Rian und Gera, vertraute sie Mondköcher und Sternenbogen an. Der Sonnenschild ging an Lumeynas Vetter Sklatur, das Dragomae an ihren Onkel Lafar, der sie krönte. Als letztes übergab sie eine Flagge auf der Einhorn, Schneefalke und Bitterwolf kunstvoll einstickt waren, an ihren jüngsten Bruder Rokhan.

Natürlich waren all dies nur Imitationen der legendären Geschenke des Lichtboten an den Kometensohn, doch als Nachkommen Mythors erhoben die Kometenkönige stets auch Anspruch auf die Originale.

Zwei Monde später hatte die Routine des Amtes die junge Königin eingeholt. In der Halle des Familienschlosses saß Lumeyna auf ihrem Thron und sprach Recht, wie es seit jeher das Vorrecht der Könige war. Die Zeit schleppte sich dahin und Lumeyna verließ sich hauptsächlich auf das Urteil Lafars, der ihr an solchen Tagen stets hilfreich zur Seite stand. Ihre Brüder standen zu ihrem Schutz bereit, ihre anderen Waffenträger waren mit den verschiedensten Aufgaben im Land unterwegs.

Gerade ging es mal wieder um Streitigkeiten zwischen benachbarten Bauern, als es an der Tür plötzlich einen Tumult gab und ein Bote in die Halle stürmte.

Er stürmte vor bis zum Thron und ließ sich dort kurz auf sein rechtes Knie nieder.

“Meine Königin, es ist etwas furchtbares passiert. Die Dämonen sind aus ihrer alten Wohnstatt im Sumpf ausgeschwärmt und bringen in riesigen Scharen alles Gebiet unter ihrer Kontrolle dessen sie habhaft werden können. Und auch die Barbaren der Inseln sind gelandet und wollen ihr altes Reich wieder aufbauen!”

Panik wollte Lumeyna ergreifen und beinahe wäre sie entsetzt von ihrem Thron aufgesprungen. Doch rechtzeitig noch riß sie sich zusammen und erinnerte sich, daß es nun ihre Aufgabe war, Vorbild zu sein dem Volk Zuversicht einzuflößen. Sie bat den Boten weiter zu berichten, wobei sie nur hoffen konnte, daß man ihrer Stimme nichts anmerkte. Ein anerkennender Blick Lafars zeugte von Erfolg und Lumeyna beruhigte sich weiter.

Während der Bote die Einzelheiten kund gab und Lumeyna die Verteidigung Neu-Nyrngors begann, verließen zahlreiche Menschen die Halle, um eilends auf ihre Güter und in ihre Geschäfte zurückzukehren, wo sie alle möglichen Vorbereitungen treffen wollten, ihren Besitz zu sichern.

Trotz aller Vorbereitungen gab es keine Möglichkeit Neu-Nyrngor wirkungsvoll gegen die Übermacht der dämonischen Rattenwesen zu verteidigen. Das kleine Land zwischen Sumpf und Meer wurde von den feindlichen Heerscharen überrollt und von den Squärkin besetzt. Lumeyna gelang mit ihren Waffenträgern die Flucht auf einem kleinen Schiff. Mit Tränen in den Augen stand sie im Heck des Bootes und mußte mit ansehen, wie ihr Geburtshaus verbrannte und ihre letzten Soldaten starben als sie ihre Flucht deckten. Bevor das Schiff die Bucht verließ und Kap Licht rundete, schwor Lumeyna bei der Ehre ihrer Familie, alles zu tun ihr Land wieder von den Eroberern zu befreien.

Land in Sicht

Es brannte nur eine kleine Flamme in den riesigen Laboratorien des Herrschers Squärdrumens, dem Patriarchen des Squinn-Stammes und Herrn aller Squärkin. Irgendwo zwischen all den Regalen mit Büchern, Töpfen, Geräten und Reagenzien saß an einem kleinen Schreispult ein Squärkin auf einem hölzernen Hocker. "Sein oder nicht sein Schädel", fragte sich Daehsquinn und betrachtete dabei seufzend den frisch präparierten Kopf auf seiner linken Pfote. Natürlich konnte er sich der Identität des Haarlosen nicht sicher sein, denn er hatte diese Person nie gesehen, aber er hatte einen konkreten Verdacht. Der ehemalige Träger hätte eben nicht derart beleidigende Lügen gegen die Squärkin und ihren Herrscher austreuen sollen. Nun hatte er einen Kopf weniger und wenn er wie die anderen Menschen war, die Daehsquinn bisher gesehen hatte, war es fatalerweise sein einziger. Dabei konnte der Herrscher Squärdrumens sich weiterhin überhaupt nicht vorstellen worauf sich die Angst dieses Sathal begründete. Nun ja, in diesem Teil Kiombaels waren die Squärkin sicher ein nicht zu unterschätzender Machtfaktor, aber ansonsten war die Welt doch voll von Menschen. Erschreckend voll geradezu, jetzt wo er darüber nachdachte. Vielleicht war es tatsächlich an der Zeit, sich gegen die menschliche Flut abzusichern, sich deren schwanzloser Arroganz entgegenzustemmen. Es schien eine gute Idee, ein Bündnis aller nichtmenschlichen Völker Kiombaels anzustreben und Daehsquinn beschloß seine Nasenhaare

auszustrecken. Das einzige was fehlte war noch ein guter Name. Daehsquinn nahm eine Feder zur Pfote, tauchte sie kurz in Tinte und schrieb nach einigem Nachdenken ein paar Ideen auf ein Stück gebrauchter Schlangenhaut:

Initiative zur Begrenzung der Menschheit (IBM)

Allianz zum Trotz gegen die Oberherrschaft der Menschheit (ATOM)

Brüderliche Allianz Nichtmenschlicher Nationen (BANN)

"Nicht so toll", dachte sich der Herr aller Squärkin und wollte die Haut bereits in den Löschtopf werfen, doch dann besann er sich. "Erstmal abwarten, ob jemand einen besseren Vorschlag hat", murmelte er.

Ein Scharren an er Tür unterbrach Daehsquinns Gedanken und kündigte die Ankunft eines Boten an. Der Patriarch hörte ein paar schnelle Schritte, ein Plumpsen und schon robbte der Bote, ein junger Läufer, auf allen Vieren ehrfurchtsvoll um die Ecke.

"Oh Herr", begann er mit zitternder Stimme. "Herr, es ist eine Nachricht vom Meer. Der Haarlose Smörjan von Öpra von der Flotte Seelands meldet die Entdeckung Ellors".

"Iora, schon sobald? Das ist doch kaum möglich." Daehsquinn sprang von seinem Hocker auf und eilte zu seinem Kartentisch, den Boten beachtete er weiter gar nicht. Während er die Karten studierte fiel ihm der junge Läufer jedoch wieder ein und gab ihm ohne aufzuschauen ein Zeichen, sich zu entfernen. Nachdenklich lief Daehsquinn einige Zeit auf und ab, wobei er mit rechten Pfote seine Vorderzähne rieb, während die linke seine Ohren kratzte. Dann stoppte er abrupt und lief zur Tür und riß sie auf. Während die Squärganten regungslos wie immer blieben, nahmen die wachhabenden Krieger vom Xerl-Stamm abrupt eine stramme, aufrechte Haltung an, eine dämliche Angewohnheit, die einige Krieger von den menschlichen Armeen der Trockenländer eingeschleppt hatten.

"Krel!" schrie der Patriarch in den Gang hinaus und schon bald danach, kam sein Vetter und Assistent aus dem eigenen Laboratorium gehastet. "Was wünschst du, oh Daehsquinn?", fragte er auf die Knie fallend.

"Was wissen wir über Iora, Krel?"

Krels Nasenhaare erstarrten bei dieser unerwarteten Anforderung. Verzweifelt rang er mit seinem Gedächtnis.

"Iora, einziges Reich auf der Insel Ellor nach Vertreibung des Alleshändlers aus Aqar' dabor. Hauptstadt Caer Ruadh-Annat, Herrscherin bis vor kurzen eine Haarlosenfrau mit Namen An-Liasca, derzeitige Lage unklar. Außerdem gibt es anscheinend eine wichtige Gemeinschaft die Nae' Chet genannt und von einem gewissen A' cheron angeführt wird."

"Hmm, das ist nicht viel", bemerkte Daehsquinn ungehalten, was seinen Assistenten zusammenzucken ließ. ' Also, Krel, lauf sofort nach oben und suche die Patriarchen aller Stämme auf, die etwas wissen könnten, die Barden, die Händler, die Vermittler und wer immer dir sonst noch einfällt. Frage sie nach Iora, ich will sie alle in zwei Stunden in der Mittelhalle sehen und ein paar Antworten bekommen. Ab jetzt!"

Kurz bevor die Frist um war verließ Daehsquinn mit frisch gepflegtem Fell, geschärften Krallen und einem prächtigen bunten Umhang die Stammeshöhlen des Squinn-Stamms. Umgeben von Xerl-Kriegern eilte er durch die Gänge und Hallen Squärdalons. Wo immer er auftauchte wichen die Squärkin zur Seite und warfen sich auf die Knie, überall waren Hochrufe zu hören. War jemand nicht schnell genug, weil er womöglich die Ankunft seines Herrschers nicht rechtzeitig bemerkte, wurde er von den Kriegern hart zur Seite gestoßen, damit niemand den Herrn aller Squärkin auf seinem Weg behinderte. Die Wachen öffneten die Tore zur Mittelhalle, sobald sie die Ankunft des Herrschers erkannten. Daehsquinn rauschte an ihnen vorbei in die Halle, in der der Rat der Macht gerade eine wichtige Debatte über die Verteilung von Sklaven führte. Als Daehsquinn in die Versammlung platzte unterbrach sich ein Redner und warf sich sogleich zu Boden. Andere folgten dem Beispiel, andere erhoben sich lediglich von den Sitzen. Daehsquinn konnte hier eine saubere Trennung erkennen. Lediglich die Patriarchen der mächtigen Krieger-Stämme erhoben sich, während alle anderen, insbesondere jene, die nur als Gesandte ihrer Patriarchen zur Sitzung erschienen waren, am Boden kauerten. Daehsquinn hielt sich nicht auf und schritt zu dem lange Zeit ungenutzten Sitz des Ersten unter Vielen im Rat der Macht. Dieser war so aufgestellt, daß der Erste sowohl Redner, als auch Zuhörer im Auge behalten konnte und auch noch genug Platz für Wachen und Besucher war.

Der Herr aller Squärkin setzte sich auf seinen Thron und plazierte dabei seinen langen Schwanz sorgfältig in dem schmalen Spalt zwischen Sitzfläche und Lehne (Squärkin bevorzugen sonst Stühle ohne Rückenlehne). Nachdem er sich gesetzt hatte, wonach auch die anwesenden Patriarchen anderer Stämme wieder Platz genommen hatten, schaute er scharf in die Runde der versammelten Patriarchen und Gesandten. Einige schauten verlegen zu Boden und Daehsquinn merkte sich ihre Namen, um später herauszufinden was sie zu verbergen hatten. Pünktlich betrat Krel die Mittelhalle, gefolgt von einigen niederen Squärkin, die sich ehrfürchtig auf allen vier Gliedmaßen vorwärts bewegten. Krel packte wahllos einen von ihnen am Genickfell und zerrte ihn vor Daehsquinns Thron.

"Herr, dies ist Minusque vom Händler-Stamm, er spricht für den Rat der Händler-Patriarchen."

"Was weißt du über Iora, Händler?" fragte Daehsquinn den zitternden Gesandten.

"Verzeiht, oh Herr aller Squärkin, großer Patriarch, gnädiger Daehsquinn, aber die Händler haben schon lange keinen Kontakt mehr zu Händlern von der Insel Ellor. Von unseren Haarlosen Geschäftspartnern im Freibund wissen wir lediglich, daß Ellor eine sehr fruchtbare wenn auch trockene Insel ist, die ihre Bevölkerung selbst zu ernähren vermag. Im Freibund ist lediglich ein berauschendes Getränk welches Yarn genannt wird bekannt."

Nachdem der Händler geendet hatte, schubste Krel einen weiteren Squärkin vor Daehsquinns Thron. Dieser war vom Vermittler-Stamm und konnte sich daher ein selbstbewußteres Auftreten leisten, als er sich nun seinem Herrscher gegenüber sah.

"Herr, nur wenig Informationen besitzt der Vermittler-Stamm über das ferne Iora. Zuletzt herrschte dort eine menschliche Frau, doch scheint diese schlimme Phase nun vorbei, denn es wird ein neuer Herrscher gesucht. Auf Ellor gibt es viele Völker und nur die

wenigsten sind Menschen, obwohl diese herrschen."

An dieser Stelle unterbrach Daehsquinn, anscheinend zum erstenmal richtig interessiert. "Du meinst, eine eher geringe Zahl an Menschen beherrscht vielerlei nichtmenschliche Völker?"

"So könnte man sagen, mein Herrscher", antwortete der Vermittler zögernd.

Daehsquinn konnte sich ein Grinsen nicht verkneifen, als er diese neue Information im Zusammenhang mit seinen früheren Gedanken des Tages überdachte. Als er sich wieder der Gegenwart widmete, kniete vor ihm Surquan, der Patriarch des Barden-Stammes.

"Oh Herrscher der bekannten Welt", begann dieser mit dem übertriebenen Pathos und der melodischen Stimme eines Meisterbarden. "Viele Lieder berichten von Iora auf der Insel Ellor, doch die wenigsten haben einen historischen Wert, sondern sind eher unterhaltender Natur. Eine historisch fundierte Ballade berichtet von dem großen Alchemisten Tar g' Matey. Auf einer Studienreise lernte er auf Ellor eine iorische Prinzessin kennen, die in den magischen Künsten bewandert war. Sie verliebten sich in einander und heirateten. Tar g' Matey kehrte mit seiner Frau in diesen Teil der Welt zurück, der damals noch ein Trockenland war. Seine Kollegen hatten gerade die ersten Squärkin erschaffen und Tar g' Matey war so fasziniert, daß er sich gleich mit dieser Ratten-Alchemie, wie er es nannte, beschäftigte. Die Prinzessin aus Iora unterstützte ihn in seinen Forschungen und ihre magischen Kenntnisse hatten großen Einfluß auf ihr gemeinsames Werk. Und sie hatten Erfolg, denn wie die Ballade berichtet, kamen aus ihren Töpfen die ersten Squinn, deine Vorfahren, Herr."

Je länger der Barde mit seiner Erzählung fortfuhr desto größer wurde die Unruhe in der Halle. Besonders die älteren Patriarchen und die Vertreter der Priesterschaften, ließen sich zu dummen Zwischenrufen wie "Blasphemie" hinreißen. Besonders laut wurde es als Surquan auf die Entstehung der Squärkin zusprechen kam. Doch Daehsquinn brachte die religiösen Fanatiker schnell zur Ruhe, denn was der Barde erzählte interessierte ihn sehr. "Sehr gut, Surquan, gibt es noch ähnliche Verbindungen nach Iora?"

"Ja, Herr, eine Geschichte, die von dem Kriegerpatriarchen Sriek vom Xerl-Stamm erzählt, der sich zu der Zeit da das Reich Farabande stark war, neue Plündergründe suchte und so zur Insel Ellor gelangte. Lange Jahre verheerte sein Bündnis aus mehreren Stämmen die Insel, bis schließlich der dortige Herrscher mit Sriek verhandelte und gegen die Zahlung eines stattlichen Tributs zum Verlassen der Insel bewegte. Teil dieses Tributs war eine Tochter des Herrschers, die Sriecks dritte Frau wurde."

In der Ratshalle war es still geworden, denn inzwischen hatten auch die meisten der dümmen Patriarchen und Gesandten verstanden, worauf das Geschehen hinauslief. Einige scharrten noch nervös mit Pfoten oder Schwanz, aber die meisten bemühten sich lautlos den Berichten zu folgen, um ja kein Wort zu verpassen. Nachdem Surquan auch die zweite Geschichte beendet hatte, hörte Daehsquinn sich noch einige weitere Squärkin, bevor er dann zahlreiche Aufträge verteilte, weitere Informationen zu beschaffen. Schließlich erhob er sich von seinem Thron und ging zum Rednerplatz.

"Patriarchen und Ratsgesandte! Ich habe mich entschieden. Mit eurer und der Großen Mutter Hilfe werde ich den Squärkin geben, was den Squärkin zusteht. Ellor ist unser und wer sich uns in den Weg stellt, den werden wir beugen, bis er bricht in Stücke und ich alleine sitze auf Ioras Thron!"

Jubel brandete auf in der Mittelhalle und pflanzte sich fort durch die Gänge und Hallen ganz Squärdalon. Überall entstanden spontan Feste, die bis weit in den Tag hinein andauerten. Doch davon bekam der Herrscher Squärdumens nicht viel mit, denn schon saß er wieder allein in seinen Räumen und arbeitete an seinen Plänen. Er studierte seine Karten, schrieb Briefe und notierte Ideen. Strategien wurden entworfen und wieder verworfen, bis eine erste Version des großen Plans stand. Natürlich gab es noch viele Unbekannte, aber je mehr Informationen in der nächsten Zeit nach Squärdalon fließen würden, desto sicherer würde der Plan. Der Same dazu war gelegt, die Boten war ausgesandt worden und suchten in allen sechs Richtungen der Welt nach jedem Bröcken Wissen über Ellor.

Die Squärkin - Herren des Dämonensumpfes

Grundkultur

Rassen der Squärkin

Stämme der Squärkin

Lebendiges im Dämonensumpf

Eine Nacht im Leben eines Rattenkaisers

Vom Flug des Fluglings

Schriften der Squärkin

Quellen der Macht

Grundkultur für die Squärkin

Die Squärkin:

Der Standard-Squärkin ist als Mann etwa 1,60 cm und als Frau 1,45 cm groß, beide recht dürr von Gestalt. Die Fellfarbe ist gewöhnlich braun in allen Schattierungen. Alle haben einen stark gekrümmten Rücken, der ihnen eine schnelle Fortbewegung auf allen Vieren, insbesondere in engen Tunneln erlaubt.

Andere Ausprägungen siehe unter Gesellschaftsform.

Geschichte:

Die Geschichte der Squärkin liegt weitgehend im Dunkeln, da kaum schriftliche Aufzeichnungen existieren. Zu Pondaron kämpften sie auf der Seite der Finstermächte unter dem Darkon, den sie noch heute als Kriegsgott anbeten. Ihre Niederlage lasten sie in erster Linie der Großen Schlange an, die Verrat geübt haben sollen. Seitdem scheiterten sämtliche Versuche, sich wieder auszubreiten an internen Streitigkeiten unter den Stämmen, die immer wieder zu verlustreichen Bürgerkriegen führten.

Doch im Jahre 407 n.P. fand Daehsquinn vom Squinn-Stamm in einem der tiefsten Höhlen unter Squärdalon den uralten Fruchtbarkeitszauber der Squärkin. Mit dessen Hilfe gewann der Squinn-Stamm rasant an Zahl und Einfluß auch unter den verschiedenen Krieger-Stämmen. Nachdem Daehsquinn im Jahre 413 n.P. die Hohepriesterin der Großen Mutter zu seiner Hauptfrau machen konnte, obwohl sie aus einem Kriegerstamm kam, war er mächtig genug und schwang sich zum Herrscher über die Squärkin auf. Er nahm den traditionellen Kaisertitel 'Erster unter Vielen' an und ernannte seine Hauptfrau zur 'Mutter des Volkes', der Hohepriesterin des Pantheons der Nacht.

Daehsquinn verbreitete den Fruchtbarkeitszauber, wodurch die Squärkin schon bald zahlreich genug waren, um den Versuch zu wagen, ihre Kontrolle über den gesamten Sumpf auszudehnen.

Religion:

Die Squärkin beten zum Pantheon der Nacht, teils aus Furcht teils aus echter Hingabe. Ihre oberste Göttin, die auch als einzige einen Tempel in Squärdalon, ist die Große Mutter, die Mutter der anderen sechs Götter, mit deren Hilfe sie die Welt erschuf. Doch die Squärkin schuf sie allein und gab ihr die Welt, auf das sie diese eroberten und die anderen Völker versklavten.

Einer ihrer Söhne ist die Große Schlange. Er neidete den Squärkin die Welt und erschuf die Schlangen, um die Squärkin zu verschlingen. Noch wagte er es nicht sich gegen die Große Mutter aufzulehnen, doch zu Pondaron verriet er den Pantheon der Nacht und schloß Verträge mit den verhaßten Mächten der Sonne. Trotzdem ist er ein mächtiger Gott und man munkelt, der Squinn-Stamm erlangte von ihm ihre zahlreichen Geheimnisse.

Die Squärkin kämpften damals an der Seite eines Bruders der Großen Schlange, den sie nur 'den Darkon' nennen und seit damals als Kriegsgott verehren.

Muiran nennen die Squärkin ihren Gott der Erde, des Unterirdischen. Zu ihm beten alle die unter der Erde Zuflucht und Heimat suchen, die Tunnler-Stämme bitten ihn um seinen Segen, die Verschütteten flehen ihn um Hilfe an.

Die Squalia, Herrin des Sumpfes, wird angerufen wann immer es um Belange der belebten Natur geht. Sie ist die Lautlose, denn nur sie befiehlt den Tieren Stille, wer der Heimlichkeit bedarf, versichert sich ihres Beistands.

Kquerzel ist der Herr des Lebens und des Todes, seine Macht läßt die Toten erwachen und die Lebenden zu Tausenden an Krankheiten dahin siechen. Er haust in den Tiefen des Meeres und holt sich beliebig Opfer von der Oberfläche. Reisende tun gut daran, ihn gnädig zu stimmen.

Nichts schmerzt mehr als die Schande und den Schuldigen nicht erreichen zu können, nichts ist schöner als Rache und der Schmerz im Auge des Opfers. Der Rächende betet zu Arkon, auf daß die Rache schnell kommt, aber lange dauert. Der Schmerz ist für Gott und Rächer gleichermaßen Befriedigung.

Gesellschaftsstruktur:

Die Männer sind die bestimmenden Faktoren in der Squärkin-Gesellschaft. Frauen, so sagen sie, taugen nur zum beten und Squälin-werfen. Gerade durch diese beiden Dinge aber sind sie in einer stärkeren Position, als sich so mancher Patriarch eingestehen will. Sie stellen eine große Zahl der Priesterinnen und haben dadurch viel Einfluß im einfachen Volk. Durch eine besonders liebevolle Beziehung zu ihren zahlreichen Nachkommen, kann sich eine Hauptfrau zu weilen sogar gegen den Patriarchen durchsetzen.

Das Volk der Squärkin besteht aus zahlreichen Stämmen. Jeder Stamm wird von einem Patriarchen geführt, der sich so viele Frauen nehmen kann wie er will und dadurch im wahrsten Sinne, der Vater des Stammes ist. Verbindungen zwischen den Stämmen ist möglich, kommt aber selten vor, hauptsächlich bei den niederen Stämmen, die dadurch ihre Macht auszubauen hoffen. Die einzelnen Stämme sind ständig untereinander befehdet im Kampf um die Macht in Squärdalon. Nur innerhalb eines Stammes kennen die Squärkin so etwas wie Loyalität oder gar Vertrauen.

Der derzeit mächtigste Stamm ist der Squinn-Stamm, der ganz allein die Jahrhunderte alten magischen Geheimnisse der Squärkin hütet und erforscht. Der Squinn-Stamm fällt durch seine helle, braun-weiß gefleckter Fellfarbe auf. Sehr selten wird ein Squärkin wie Daehsquinn geworfen, mit reinem weißen und einer besonderem Verständnis der Magie. Aufgrund von Daehsquinns Macht haben die Squinns inzwischen sechs Sitze im Rat der Macht gewonnen.

Die Kriegerstämme sind zahlreich doch nur acht von ihnen haben genug Macht, um auch nur ihren einzigen Sitz im Rat auf Dauer zu halten. Das Fell der Krieger ist pechschwarz, Squälin, die durch einen 'Unfall' eine andere Farbe aufweisen werden umgehend getötet. Die Krieger sind im allgemeinen erheblich größer und kräftiger als andere Squärkin

Der einst mächtige Tunnler-Stamm stellt noch immer die Arbeiter-Krieger der Squärkin, doch sein Einfluß ist in den Jahrhunderten der Stagnation genauso geschwunden wie sein Wissen.

Die anderen Stämme sind weniger spezialisiert und zahlenmäßig weit überlegen. Mit den niedersten Krieger-Stämmen kämpfen sie im Rat der Macht um die untersten Plätze.

Der Rat der Macht ist offiziell die Regierung der Squärkin, doch solange sich die Stämme nur mit sich selbst beschäftigten, hatte er keinerlei reale Macht. Erst seit Daehsquinn die Stämme wieder für die Außenwelt interessierte, was hauptsächlich mit der Übervölkerung durch den Fruchtbarkeitszauber zusammenhängt, wird im Rat der Macht wieder konstruktive Politik gemacht.

Squärdalon:

An der alten Festung der Squärkin ist die Zeit nahezu spurlos vorübergegangen. Unberührt steht, der von Höhlen durchzogene Fels, einsam in der ansonsten flachen Sumpflandschaft. Der Sumpf selbst wurde von den Squärkin nie mit einem eigenen Namen bedacht, die außerhalb lebenden Haarlosen nannten ihn den Dämonensumpf, wegen seiner feindlichen Tier- und Pflanzenwelt.

Unter Squärdalon ziehen sich die Höhlen weiter bis in endlose Tiefen, wo selbst die tapfersten Squärkin sich nur selten hintrauen. Hier unten war es wo Daehsquinn Geheimnisse der Alten auftat, die selbst der Squinn-Stamm längst vergessen hatte, und so zum mächtigsten Squärkin seit über vierhundert Jahren aufstieg.

Auf der ersten Ebene über dem Sumpf findet sich der Tempel der Großen Mutter, das religiöse Zentrum der Squärkin, täglich finden hier Zeremonien aller Art, insbesondere Paarungsriten statt

Auf den oberen Ebenen wohnen die einflußreicheren Stämme. Jeder von ihnen bewohnt einen Komplex von Höhlen, die leicht zu verteidigen sind, was eine unabdingbare Voraussetzung für das Überleben der Squärkin ist, die sich sonst vermutlich schon untereinander abgeschlachtet hätten.

Innerhalb des Stammes gibt es abgesehen von den Räumen des Patriarchen keinerlei Privatsphäre. Alle schlafen in einem großen Raum, wo sie sich einfach an den nächstbesten sympathischen Mitsquärkin kuscheln, oft kommt es dabei zur Schichtenbildung.

Rassen der Squärkin

(soweit den Weisen Squärdalons zu Beginn des Jahres 417 n.P. bekannt)

Ratte (Squärkin antiquitus)

Die gewöhnliche Ratte wie sie auch außerhalb des Squärkin-Sumpfes in großer Zahl vorkommt. Ob Dörfer, Städte, Schiffe oder auch öde Wildnis, überall leben Varianten dieser Squärkin-Art, sie kommen in allen denkbaren Fellfarben vor.

Der Legende nach ist der *Squärkin antiquitus* der Urvater aller anderen Squärkinrassen, die sich zunächst in alchimistischen Experimenten entwickelten.

Riesenratte (Squärkin simplimus)

Fast schon so groß wie ein *Squärkin erectus*, läuft die Riesenratte noch immer ihr Leben lang auf allen vieren. Sie besitzt noch keinerlei Intelligenz, entwickelt aber bei der gemeinschaftlichen Jagd eine gewisse Schläue.

Squärgant (Squärkin gigantus)

In den letzten Jahrhunderten nur selten gesehen wurde diese halbintelligente Weiterentwicklung der *Squärkin simplimus*, von denen zu Pondaron zahlreiche Exemplare erschlagen wurde. Den Erzählungen nach ist ein Squärgant mehrere Meter groß und eine einzigartige Kampfmaschine.

Squärkin (*Squärkin erectus*)

Der Standard-Squärkin ist als Mann etwa 1,60 cm und als Frau 1,45 cm groß, beide recht dürr von Gestalt. Die Fellfarbe ist gewöhnlich braun in allen Schattierungen. Alle haben einen stark gekrümmten Rücken, der ihnen eine schnelle Fortbewegung auf allen Vieren erlaubt

Squinn (*Squärkin magicus*)

Die Squinn sind traditionell die Magier der Squärkin, aber der Zusammenhang mit ihrer teilweise weißen Fellfarbe ist nur erfunden, hält sich aber hartnäckig unter anderen Squärkin, die keine Chance haben das potentielle eigene Talent selbständig zu entdecken.

Krieger (*Squärkin nobilis*)

Die Krieger sind bis zu 1,80 Meter groß, gehen aufrechter als alle anderen Rassen und haben alle ein rein schwarzes Fell. Von Geburt an werden sie in der Kunst des Krieges unterrichtet, in der sie es zu wahrer Meisterschaft bringen.

Küsten-Squärkin (*Squärkin aquaticus*)

Sie sind nur von sehr geringer Intelligenz, können aber einfache Boote bauen. Auffallendster und größter Unterschied zu den anderen Squärkin ist eine Hautfalte am Bauch von Männern und Frauen, in der die Küstenbewohner ihre Squälin tragen bis sie groß genug sind, selbständig zu laufen. Interessanterweise scheint dieser Beutel auch beim Schwimmen zu helfen, denn im Notfall kann sie mit Luft gefüllt werden und den Squärkin über Wasser halten.

Die *Squärkin aquaticus* werden daher auch gelegentlich Beutelratten genannt, ein Begriff der wegen der geringen Intelligenz dieser Rasse bei den anderen Squärkin auch als Schimpfwort gebraucht wird.

Der Schwanz der Küsten-Squärkin ist flach und verbreitert, so daß er beim Schwimmen wie die Schwanzflosse eines Fisches benutzt werden kann.

Baum-Squärkin (*Squärkin aborius*)

Die Baum-Squärkin sind scheue und friedliebende Wesen, also charakterlich eher das Gegenteil von anderen Squärkin. Sie leben im Hab-Wald, ophis des Dämonensumpfes, in einfachen Nestern hoch in den Bäumen, sind aber trotz dieser primitiven Lebensweise von normaler Intelligenz. Sie verlassen die Bäume nur selten, wechseln stattdessen innerhalb der Baumkronen von einem Baum zum nächsten.

Ihre Klauen sind dieser Lebensweise perfekt angepasst, die Baum-Squärkin sind die besten Kletterer aller Rassen der Squärkin.

Einige Baum-Squärkin leben zusammen mit den Menschen des Habwaldes.

Stämme der Squärkin

(eine Auswahl aus dem Jahr der Ratte 417 n.P.)

Squinn

In der Sprache der Squärkin bedeutet Squinn nicht anderes als Hexer. Die Squinn sind die Hüter der uralten Geheimnisse der Squärkin-Magier und erforschen diese mit großer Hingabe und Leidenschaft, doch meist mit mangelndem Verständnis. Die Besonderheiten der Magischen Macht wirken verstärkend auf die Squärkin-eigenen Eigenschaften Neid und Machtgier, wodurch die Geschichte der Squinns die zahlreichsten Fehden innerhalb eines Squärkin-Stammes verzeichnet. Da sich nachwievor die (völlig erlogene) These hält, daß die magische Macht eines Squinns direkt vom Weiß-Anteil seines Fells abhängt wurden rein weiße Squinns, die nicht so selten sind wie außenstehende denken, oft in jungen Jahren (oder Monaten) getötet, da man Einbußen eigener Macht durch diese befürchtete. Der Legende nach überlebte Daehsquinn seine Jugendzeit nur durch die Schläue seiner Mutter, die sein Fell einfach mit Farbe befleckte bevor jemand die Wahrheit erkannte.

div. Krieger

Die Krieger-Stämme sind zahlreich und mächtig, selbst die niedersten Stämme haben eine ebensogute Chance auf einen Sitz im Rat der Macht wie die obersten Stämme der niederen Squärkin. Voll Verachtung schauen die Krieger auf alle anderen Squärkin herab (mit Ausnahme der Squinns natürlich) und längst wären diese alle versklavt worden, wenn sich die Krieger-Stämme nicht untereinander so sehr befehden würden. Nur acht Stämmen gelingt es seit längeren einen ständigen Sitz im Rat der Macht zu halten, um die anderen herrscht ein ständiges Gerangel und es geschah schon, daß sich die Zusammensetzung des Rates mehrmals während einer Sitzung änderte.

Die Krieger widmen ihr ganzes Leben ausschließlich der Kampfkunst, kaum einer von ihnen kann lesen oder schreiben. "Bücherratten" sind nach ihrer Meinung schwach ehrlos. Stattdessen mieten sie Squinnschreiber an, um diese niedere Arbeit zu erledigen, eine Gelegenheit, die letztere eifrig zum Spionieren nutzen.

Tunnler

Der einst mächtige Tunnler-Stamm stellt noch immer die ausgebildeten Arbeiter und Baumeister der Squärkin, doch sein Einfluß ist in den Jahrhunderten der Stagnation genauso geschwunden wie sein Wissen. Allein in der Kunst des Tunnelbaus erreicht er noch die Qualität seiner Ahnen, ansonsten kann er nur einfachste Befestigungsanlagen errichten. Ihren Sitz im Rat der Macht haben die Tunnler längst verloren.

Patriarch und damit oberster Baumeister der Squärkin ist derzeit Reijk, der seine Herkunft direkt von den Erbauern Squärdalons herleitet

Händler

Einst gab es bei den Squärkin zahlreiche Stämme, die jeder eine eigene Produktpalette anboten, die sich aber auch mit denen andere Stämme überschneidete und so heftige Konkurrenzkämpfe garantierte. Erst vor wenigen Jahren schloßen sich mehrere Stämme, die untereinander keine wesentlichen Konkurrenzprobleme hatten zusammen und verdrängten die verbleibenden unabhängigen Stämme in die Bedeutungslosigkeit, sprich der Sklaverei. Einzige Ausnahmen waren der hochspezialisierte Kräuter-Stamm und der unberechenbare Hamster-Stamm.

Der Zusammenschluß führte zu einer einzigartigen Konstellation unter den Squärkin, denn die Händler werden nun von einem Patriarchen-Rat regiert, von dessen Mitgliedern turnusmäßig einer zum Sprecher für den gesamten Stamm ernannt wird, aber ohne dadurch mehr Macht zu erlangen.

Träger

Kräftig aber feige? Diese Squärkin sind teilweise sogar größer und kräftiger als jene der Krieger-Stämme, aber trotzdem hatte dieser Stamm nie den Ehrgeiz es zu einer machtvollen Position im Rat zu bringen. Manch ein Weiser setzt hier jedoch Feigheit mit Klugheit gleich, denn hätten die Träger versucht sich mit Waffengewalt durchzusetzen, hätte dies sicher die Krieger-Stämme auf den Plan gerufen, die es gar nicht gerne sehen, wenn gewöhnliche Squärkin ihnen Konkurrenz machen.

So verschafft sich der Träger-Stamm seinen bescheidenen Lebensunterhalt mit der Vermietung von Lastträgern.

Schiffsbauer

Die Schiffsbauer sind eine Abspaltung des Tunnler-Stammes, welche vor einigen Jahrhunderten, als das Squärkin-Imperium einen Höhepunkt seiner Macht anstrebte, von Haarlosen-Sklaven die Kunst erlernte, hochseetaugliche Schiffe zu bauen. Nach dem Zusammenbruch in Folge Pondarons, versank der Stamm in die Bedeutungslosigkeit und wurde versklavt. Vor einigen Jahre wechselte der Schiffsbauer-Stamm in den Besitz des Squinn-Stammes über, dessen Seher ein Wiedererstarken der Squärkin-Nation voraussahen.

Kräuter

Wohl und Wehe der Kräutersammler hängt von der Macht seiner Hauptabnehmern, den Squinn und den Heilern, ab. Andererseits sind diese von der Zulieferung der Kräuterer abhängig, so daß man fast von einer Art Symbiose sprechen kann. Dies zeigt sich auch darin, daß der Patriarch des Kräuter-Stammes derzeit einen der sechs Sitze des Squinn-Stammes im Rat der Macht inne hat.

Läufer

Ein machtloser Stamm, der nur noch nicht versklavt wurde weil seine Mitglieder die schnellsten Beine aller Squärkin hat und deshalb von allen Stämmen für Botengänge angeworben wird.

Hamster

Den Squärkin vom Hamster-Stamm werden nahezu seherische Fähigkeiten nachgesagt. Keiner weiß wie, aber immer wieder gelingt es den Hamstern zukünftige Engpässe im heiklen Versorgungsgefüge Squärdalons auszumachen und rechtzeitig ein Vorratslager anzulegen, welches sich später in bare Münze umwandeln läßt. Kein Wunder also, daß der Hamster-Stamm seit längerer Zeit, trotz einer ständigen Bedrängung durch die Übermacht der Krieger-Stämme, einen Sitz im Rat der Macht behauptet.

Vermittler

Einer der mächtigsten Stämme der Squärkin haben die Vermittler dennoch keine Stimme im Rat der Macht. Das Kapital dieses Stammes ist seine absolute Neutralität wegen der er immer wieder zum Schiedsrichter zwischen befehdeten Stämmen gerufen wird, um zu vermitteln bevor es zu einem bewaffneten Konflikt kommt. Nur in ganz wenigen Fällen wurde ein Vermittler von einem Mitglied der unterlegenen Partei in Wut erschlagen, was zumeist das Schicksal dieses Stammes besiegelte, denn die Vermittler verstehen es meisterhaft, andere zu manipulieren und für ihre Zwecke einzuspannen. Diese Rache zieht sich über zahlreiche Jahre hinweg, doch wird sie von den Vermittlern stets gründlich vorbereitet und voll ausgekostet.

Nach Willen Daehsquinns wird der Patriarch der Vermittler, ein weiser alter Squärkin namens Vork, demnächst die Funktion eines Botschafters bei Kontakten zu fremden Reichen übernehmen.

Heiler

Seit Jahrhunderten versorgen die Heiler die Verwundungen der Krieger oder die Verletzungen unvorsichtiger Tunnler. Mit Krankheiten haben sie weniger zu tun, denn Squärkin werden fast nie krank und jene schwächlichen Exemplare sind eine teure Behandlung nur selten wert. Auch für Krieger und Tunnler hat die Wiederherstellung einzelner Stammesbrüder nicht so große Bedeutung, als das sie den Heilern einen Sitz im Rat der Macht bringen könnte.

div. Bauern

Fast ausschließlich außerhalb Squärdalons leben die zahlreichen Bauern-Stämme, von denen jeder sein eigenes Dorf bewohnt. Hauptprodukte sind Blaues Zuckerrohr und Sumpferste. Die Squärkin der Bauern-Stämme sind lausige Kämpfer und wurden nur deshalb noch nicht von den Jägern verklavt, da der Rat der Macht sorgfältig auf den Erhalt eines Gleichgewichtes achtet, das die Versorgung Squärdalons sicherstellen soll, und gelegentlich Krieger-Stämme mit der "Zurecht-Stutzung" der Jäger beauftragt.

div. Jäger

Wie die Bauern leben auch die Jäger außerhalb Squärdalons in eigenen Dörfern, verdienen sich ihren Lebensunterhalt allerdings durch die Jagd auf die zahlreichen Tiere des Sumpfes, die für Squärkin fast ausnahmslos genießbar sind.

Die im Sumpf nahezu unsichtbaren Bogenschützen der Jäger-Stämme sind selbst bei den Krieger-Stämmen gefürchtet, die gelegentlich ausgeschickt werden, die Jäger in ihre Schranken zu verweisen.

Sklaven

Einst war dieser Stamm auf Grund eines Wissens sehr mächtig, welches inzwischen bereits so lange verloren ist, daß nicht einmal die Art des Wissens noch bekannt ist. Um den drohenden Untergang, sprich die Versklavung des ganzen Stammes, zu entgehen, verkaufte man einen Teil des eigenen Stammes als Sklaven. Dies entwickelte sich zu einer Tradition und der mit einer hohen Vermehrungsrate gesegnete Stamm blühte wieder auf, denn Sklaven die risikolos erworben werden konnten und bei denen man nicht wie bei einem in Gesamtheit versklavten Stamm stets mit einer Rebellion befürchten mußte, waren stets begehrt.

Nach der Verbreitung des Fruchtbarkeitzaubers unter dem sich selbst die Sklaven rasant vermehrten, verlor der Stamm seine Bedeutung und damit seinen Sitz im Rat der Macht. Doch seit dem Aufbruch in neue Gebiete gewinnt der Sklaven-Stamm zunehmend wieder an Einfluß, zumal er sich in zwischen auch verstärkt dem Handel mit Sklaven aller Art widmet.

Derzeit herrscht im Sklavenstreit Streit, um die Nachfolge des letzten Patriarchen, welcher sich im durch zuviel Sumpfroggen-Schnaps verursachten Vollrausch selbst verkaufte.

Barden-Stamm

Die Squärkin vom Barden-Stamm sind die Geschichtsschreiber der Squärkin. Ihnen obliegt das Festhalten wichtiger Ereignisse und an sie durch Aufführung von Theaterstücken oder Balladen zu erinnern. Dabei bringen sie es zu wahrer Meisterschaft, was auch gesünder für sie ist, denn nicht selten wurden schlechte Barden bei den sichtraditionell anschließenden Orgien verspeist. Patriarch der Barden ist derzeit der Sänger Surquan, der in jungen Jahren ein gewaltiges Epos über das untergegangene Squärkin-Imperium neu vertonte.

Lebendiges im Dämonensumpf

Tiere:

Katzen: Verwilderte Hauskatzen der Haarlosen in verschiedensten Formen und Farben. Einige Arten sind recht schmackhaft, andere taugen höchstens als Spielzeug.

Klapperschwanzfledermaus: Fledermaus, die Warngeräusche mancher Schlangenarten imitiert, um Feinde abzuschrecken. Ihr Gift dient der Lähmung größerer Insekten.

Riesenschlange: Kann so groß werden, daß ein Jäger aufrecht in ihr Maul spazieren könnte, ernährt sich hauptsächlich von Aas. Inzwischen ist die Riesenschlange in der näheren Umgebung Squärdalons sehr selten geworden. Als Kinder der Großen Schlange betrachtet, bringen die Squärkin den Riesenschlangen eine besondere Verehrung entgegen, auch wenn sie wenig Hemmungen haben sie zu jagen sollte sie einem Dorf zu nahe kommen.

Schlammhabicht: Jagt andere Flieger. Solche, die zu groß sind, um mit einem Schlag getötet zu werden, drückt er durch den Aufprall in den Schlamm des Sumpfes, wo er sie ertränkt.

Schlickschlenderer: Großer dreibeiniger Pflanzenfresser, hat ähnliche Beine wie ein Wasserfloh und kann so gut auf Schlamm und Wasseroberfläche laufen. Die dünnen Beine enthalten giftdurchflossene Röhrenknochen, wodurch alle großen Raubtiere des Dämonensumpfes genügend abgeschreckt werden.

Vampirfrosch: Ein blutsaugender Frosch, der von den Squärkin zur Erzeugung von Tinte genutzt wird. Er ist grün mit rot-schwarzer Zeichnung. Er hat Klammerfüße und seine Zunge ist zu einem flexiblen Saugrüssel umgeformt.

Pflanzen:

Blaues Zuckerrohr: Eines der wesentlichen Anbauprodukte der Squärkin-Bauern.

Hellenhalm: Diese Graspflanze wird getrocknet und zu Pulver zermahlen. Ein Squärkin, der das Hellenpulver einatmet, wird in einen Wutausch versetzt, der im Kampf nützlich sein kann. Als Nebenwirkung wird das Fellwachstum verstärkt, selbst am Schwanz bildet sich ein Flaum. Bei den meisten Kriegerstämmen ist dieses Pulver verpönt, außer bei rituellen Gelegenheiten. Nur der Be-Stamm benutzt dieses Kraut regelmäßig.

Nebelgleiter: Schwebende fleischfressende Pflanze. Großer Schirm mit einem Tentakelbündel in der Mitte, in der sich im dichten Nebel Vögel verfangen. Die Pflanze ist auch für Wesen über 1,50m gefährlich, da die Tentakel Verdauungssäfte durch die Tentakel abgibt, die den Kopf schwer verletzen können.

Quwigga-Wurzel: Seltene Wurzel, die je nach Zubereitung und Verwendung, verschiedenste Wirkungen auf die Willenskraft hat.

Sauerweide: Baum, deren Saft von den Squärkin als Säuerungsmittel verwendet wird

Sumpferste: einheimische Getreideart

Sumpfroggen: einheimische Getreideart

Wunderweide: Dem Geschwätz alter Weiber zur Folge, sollen Träume, die man unter einer Wunderweide träumt, wahr werden. Die Squärkin vermeiden es zumeist unter diesem Baum zu schlafen, sind doch ihre Träume oft unangenehmer Art.

Eine Nacht im Leben eines Rattenkaisers

Ein Scharren an der Tür kündigte die nahende Dämmerung an und weckte Daehsquinn aus wohlverdientem Schlaf. Keineswegs ausgeschlafen gähnte er ausgiebig und verschaffte sich etwas Platz zwischen seinen dichtgedrängt liegenden Frauen. Zärtlich stupste er mit seiner Nase die seiner Hauptfrau und weckte sie, damit sie sich auf die heutige Sonnensturz-Zeremonie vorbereiten konnte. Willkürlich und weit weniger liebevoll stieß er noch zwei weitere Frauen vom Bett, die ihm Frühstück machen sollten.

Widerwillig wand er sich dann aus dem Bett und setzte sich vor den kostbaren Bronzespiegel, wo bereits zwei Sklaven auf ihn warteten. Sorgfältig bürsteten die beiden sein weißes Fell, putzten alle sein zwölf Zähne und ergänzten die verblaßten Fellfarben der Zeichen, die seinen Rang als Patriarch des Squinn-Stammes und Herrn aller Squärkin demonstrierten. Zu guter Letzt legten ihn die Sklaven mehrere Umhänge zur Begutachtung vor, aus denen er einen besonders schönen auswählte. Die Grundfarbe war ein grelles Grün, welches aus dem Schwimmklee gewonnen wurde, die wundervoll chaotische Musterung war im Violett der Kloakentulpe und dem gelb, welches man aus Flatterfliegen extrahiert.

Abends essen die Squinns im Gegensatz zu anderen Squärkin nur ein wenig leichte Kost. Das heutige Frühstück bestand lediglich aus einer großen Schale verdünnter Milch, einigen Broten mit Wurst und Käse, sowie etwas rohes Katzenfleisch mit verschiedenen Wurzeln. Seit nach der Eroberung der umliegenden Trockenländer Hunde verschiedenster Rassen den Speiseplan der Squärkin-Elite bereicherten, gibt es einen heftigen Disput zwischen den bekanntesten Essern Squärdalons, ob Hund oder Katze den edleren Geschmack hätten. Katzenfleisch ist je nach Zubereitungsart eine Kombination aus wild und würzig, während Hund mehr kräftig aber sanft auf die Geschmacksnerven wirkt.

Nach dem abendlichen Frühstück verbrachte Daehsquinn gerne eine Stunde mit seinen jüngeren Söhnen, tobte mit ihnen und lehrte sie. Dies ist ein höchst ungewöhnlicher Punkt in Daehsquinns Zeitplan, denn die meisten Patriarchen überließen ihren Nachwuchs meist völlig ihren Frauen, bis sie mit acht Jahren der Kindheit entwachsen und in das Leben des Stammes integriert wurden. Doch heute mußte die Stunde ausfallen, denn die Squäline waren zu einer Strafarbeit verurteilt wurden, da sie mit Fellfarben über hundert Male "ARO VERRECKE" auf die Wände eines öffentlichen Tunnels gepinselt hatten.

Daher erledigte Daehsquinn einige wichtige Schreivarbeiten, bevor er sich zur wöchentlichen Audienz-Stunde in den Ratssaal begab. Die vorgetragenen Gesuche waren zu meist von minderer Bedeutung und konnten schnell beantwortet oder an niedere Ratsdiener verwiesen werden. In der anschließenden Sitzung des Rats der Macht amüsierte sich Daehsquinn köstlich über die lächerlichen Streitigkeiten squärkinscher Innenpolitik. Einzig interessant war der Streit zwischen Ium- und Zirf-Stamm um das Amt des Dominanten für die Alten Inseln. Die Patriarchen Srerress von den Ium und Uquez von den Zirf waren nahezu gleichzeitig auf den Inseln gelandet und hatten etwa gleich viel Land erobert. Lange standen die Abgesandten der beiden Stämme vor Daehsquinn und priesen die Taten ihres jeweiligen Patriarchen und schmähten den Gegner. Nachdem das Gefecht in Handgreiflichkeiten zu münden drohte, griff Daehsquinn als Erster unter Vielen ein und kündigte an, beide Stämme zu versklaven, sollte keine Einigung erreicht werden. Das Ergebnis war ein Abkommen innerhalb weniger Augenblicke, wonach die Plündereinnahmen geteilt werden und man sich bei der Herrschaft über die Domäne abwechselt.

Als Audienz und Ratssitzung vorbei waren, erhob sich Daehsquinn fast ein wenig enttäuscht von seinem Thron. Seit dem Tod dieses Sathals in Chaladorn, fragte er sich, ob einer seiner Untergebenen auf eigene Pfote gehandelt hatte und nun seine wohlverdiente Belohnung einfordern käme. Er verstand die

Aufregung in Chaladorn nicht, war doch ein Attentat ein vernünftiger Weg eine persönliche Fehde zu beenden, ohne einen Krieg zu beginnen. Doch nun war wieder keiner gekommen, sich zu dem Mord zu bekennen, sollte es vielleicht doch kein Squärkin gewesen sein?

Nächster Punkt auf Daehsquinns heutigem Tagesplan, war ein kurzer Besuch bei verschiedenen Stämmen in Squärdalon. Als erstes ging Daehsquinn mit einer kleinen Wache, bestehend aus Kriegerern vom Xerl-Stamm, zum Färber-Stamm. Dieser gewann Farben aus allerlei Pflanzen und Tieren und machte daraus die Fellfarben der Squärkin. Diese Farben sind für die Kultur der Squärkin sehr wichtig, nutzte man sie doch um Rang und Stamm eines Squärkin anzuzeigen, was sonst, da man von Ausnahmen abgesehen bekanntlich keine Kleidung trägt, kaum möglich ist.

Ebenso bedeutend und daher auch Grund für einen Besuch Daehsquinns ist der Gerber-Stamm, der aus den verschiedensten Häuten im Sumpf lebenden Tiere, insbesondere Schlangen, Leder herstellt, welches dann von anderen Stämmen beispielsweise zu Schreibhäuten oder Gürteltaschen weiterverarbeitet wird.

Anschließend waren die offiziellen Termine abgehakt und Daehsquinn zog sich zu einem Mitternachtsimbiß zurück. In der äußerst reichhaltigen Mahlzeit genoß der Herrscher Squärdrumens die erlesensten Speisen aus dem ganzen Dämonensumpf, den Domänen und handelswilligen Nachbarreichen. Denn wenn Squärkin auch nahezu jegliche Nahrung, sei es Pflanze oder Tier, verzehren können, haben sie doch empfindlich Nasen und bevorzugen je nach Geschmack ausgewählte Köstlichkeiten. Besonders selten landen Blumen auf dem Tisch eines Squärkin, denn egal ob Rosen, Tulpen oder andere, haben sie doch alle einen übertrieben starken Geruch, der die Squärkin einfach nur anwidert.

Nach dem Essen zog sich Daehsquinn zu Forschungszwecken in sein Laboratorium zurück, eine höchst langweilige Tätigkeit, die hier sicher niemandem interessiert. Oft verbringt er lange Zeit mit dieser Arbeit, bis weit in den Tag hinein, aber er bemüht sich auch immer vor der Tagruhe noch etwas Zeit für den Stamm zu erübrigen, bevor er seine Frauen um sich versammelt und Patriarchengemächer aufsucht.

Vom Flug des Fluglings

Heute war ein großer Tag für den kleinen Flugling. Zum erstenmal verließ er das elterliche Nest in den Ästen einer Sauerweide ganz allein, ohne Begleitung seiner Mutter oder der Geschwister.

Prüfend schlug der kleine Nager ein paar Mal mit den ledrigen Flügeln und ließ sich schließlich mit einem freudigen Quieken vom Ast der Weide fallen. Erst kurz vor dem Boden breitete er seine Schwingen aus und glitt über den Sumpf dahin. Hier und da schnappte er sich ein unglückliches Insekt und stillte so seinen Hunger.

Nachdem so einige Zeit ziellos umher geflogen war, floh der Flugling den dünnen Nebeln des Sumpfbodens. Hoch oben in der Luft gab es zwar weniger Opfer seiner Fangkünste, dafür aber einen weiten Blick über die prächtige Schlammlandschaft.

Doch lange konnte er hier nicht verweilen, stets war er in Gefahr von einem Schlammhahnbicht erspäht zu werden, der auf der Suche nach kleineren Fliegern in großer Höhe über den Sumpf schwebte. So suchte er schnell ein interessantes Flugziel aus und stieß wieder hinab in die Tiefe. Geschickt wich er dort einigen dichteren Nebelschwaden aus, in denen oft Nebelgleiter, eine fleischfressende Pflanzenart, auf eine weniger vorsichtiger Beute wartete.

Zügig flog der kleine Flugling seinem neuen Ziel entgegen. Am fernen Horizont hatte er auf einem entfernten Felsplateau ungewohnte Aktivitäten erspäht und seine Neugier trieb ihn nur näher. Er umkurvte einige Bäume, flog durch die langen Beine einer Herde Schlickschlenderer und gewann erst in unmittelbarer Nähe des Plateaus wieder an Höhe.

Dieses war eine natürliche trockene Erhebung mitten im Sumpf. Seit seinem letzten Vorbeiflug war einiges geschehen, das Plateau wimmelte von seinen entfernten Vettern. Sie waren recht groß hatten aber keine Flügel und konnten deshalb nur gefährlich werden, wenn er zu nahe ranflog, die Erfahrung hatte er bereits gemacht. Die Vettern waren emsig beschäftigt, sie hatten bereits einen Wall am Rande des Plateaus angelegt und mehrere große Gebäude errichtet. Neben einem von mehreren kleinen Türmen,

überflog der Flugling den Wall und tauchte ein in das dahinterliegende Wirrwarr aus Gebäuden.

Aus dem ersten Haus drangen hallende Geräusche. Vorsichtig schaute er hinein und sah, wie gut ein Dutzend braunfelliger Vettern auf mit großen Hämmern auf glühendes Metall einschlugen. Weiter flog der kleine Flugling und kam zu einem Gebäude mit einem Hof, auf dem andere Vettern Bäume zerteilten. Er wurde ein wenig traurig bei diesem Anblick, denn er liebte die Bäume des Sumpfes sehr.

Aus dem nächsten Haus drang ein sehr verlockender Geruch und so mißachtete er die Gefahr und flog hinein. Hier lagerten seine Vettern offenbar Futter in großen Mengen, einige waren damit beschäftigt es in heißem Wasser zu kochen oder am Spieß zu braten. Doch unter dem Dach drehte der kleine Flugling ein paar Runden, dann hatte er etwas erspäht und stürzte hinab. Er griff sich einen Apfel und beschleunigte Richtung Ausgang, hinter ihm begannen seine Vettern aufgeregt zu quieken. Nahe der Tür standen plötzlich zwei schwarze Vettern, erschrocken versuchte der Flugling an Höhe zu gewinnen. Freudig jauchzte er, ein schöner Apfel war genau das was ihm an diesem Tag noch gefehlt hatte. Mit kräftigen Flügelschlägen flog er davon, doch plötzlich durchbohrte ein Ast mit hoher Geschwindigkeit seinen rechten Flügel und der Flugling schrie schmerz erfüllt auf. Zunächst stürzte er unaufhaltsam dem Boden entgegen, doch dann besann er sich trotz seiner Panik und schlug wenigstens mit dem linken Flügel, was den Sturz ausreichend bremste. Als er langsam auf dem Boden aufprallte weinte der kleine Flugling vor Schmerz und Angst. Er sah sich um als er Schritte hörte. Ein Schwarzer kam auf ihm zu und des Fluglings einzige Hoffnung war, daß die Warnungen der Mutter übertrieben waren. Doch der Schwarzfellige hob ihn einfach nur hoch und steckte seinen Kopf ins Maul. Als der Biß kam war der kleine Flugling gnädigerweise bereits ohnmächtig geworden.

Der Kräuter-Stamm

- als Beispiel für das Leben gewöhnlicher Squärkin in Squärdalon

Der Stamm der Kräutersammler hat sich auf die Suche, aber auch auf die Aufzucht und Pflege von Kräutern, Wurzeln und Pilzen aller Art spezialisiert. Da es ihnen auf Grund ihrer unterdurchschnittlichen Größe an Kampffähigkeiten mangelt, wären sie schnell untergegangen, hielte nicht der Squinn-Stamm, als Hauptabnehmer ihrer Produkte, seine schützende Hand über die Kräutersammler. Als Ausdruck dessen, besetzt ihr derzeitiger Patriarch Lock einen der sechs Sitze der Squinns im Rat der Macht.

Das Stammeszeichen des Kräuter-Stammes ist das Blatt einer Wunderweide.

Auf der Suche nach Kräutern, Wurzeln oder Pilzen streifen sie in kleinen Gruppen durch den Dämonensumpf. Da dies nicht ganz ungefährlich ist und es den Kräutersammlern an der nötigen körperlichen Kraft fehlt, sich wirkungsvoll zu verteidigen, haben sie gelernt, sich im Sumpf nahezu un wahrnehmbar zu bewegen. Viele Kräuter müssen bei Tag oder gar Sonnenschein geerntet werden, daher entwickelten die Sammler die besten Tagaugen unter den Squärkin.

Zum sicheren Transport ihrer Ernte tragen die Kräutersammler auf ihren Expeditionen neben dem allseits üblichen Gürteltaschen, auch Rucksäcke und Mäntel aus wasserdichten Amphibienhäuten.

Andere Mitglieder des Kräuter-Stammes pflegen die verborgenen Gärten des Stammes in entlegenen Höhlen Squärdalons oder in der Umgebung der Feste. Manche Kräuter werden so häufig gebraucht, daß sie nicht mehr in der normalen Reichweite der Suchexpeditionen vorkommen, daher legten die Kräutersammler in entlegenen Bereichen kleine, unauffällige Gärten an. Einige Kräuter werden sehr frisch benötigt, daher sind auch diese Exemplare in den Gärten stets vorhanden.

Die geernteten Kräuter, Pilze und Wurzeln werden von älteren Angehörigen des Stammes in ihrem kleinen Laden auf der ersten Ebene Squärdalons verkauft. Wie erwähnt sind die Squinns Hauptabnehmer der Kräutersammler, da sie zahlreiche Kräuter als Komponenten in ihren geheimnisvollen Ritualen benötigen. Auch die Priester benötigen zu diesem Zweck bestimmte Kräuter. Andere Abnehmer sind die

Heiler, die stets einen Vorrat an Medizin aufrechterhalten oder nach neuen Arzneipflanzen suchen und der Färber-Stamm, welcher unter anderem aus Pflanzen Farbstoffe gewinnt, die viele Stämme zum Aufmalen ihrer Fellzeichnungen benötigen.

Für ihre Waren bekommen die Kräutersammler Tauschwaren oder Dienstleistungen, oder aber eine genau abgewogene Menge an Metallen, die das einzige sind, was bei den Squärkin einer Währung nahekommt, denn Münzen sind völlig ungebräuchlich. Die Preise schwanken stark, hängen nicht nur von der Marktlage ab, sondern auch von Stimmungen und Beziehungen zwischen den Handelspartnern. Das chaotische Geflecht von schuldigen Waren oder Dienstleistungen zu durchschauen, ist für Außenstehenden unmöglich, nur die Patriarchen der Stämme und ihre Vertrauten dürften den vollen Überblick haben, denn am Ende eines jeden Mondes sorgen sie für nötige Ausgleichungen, so daß keine Schulden verbleiben. Ausgenommen davon sind natürlich größere Transaktionen, die Stämme auch für Jahre aneinander binden können.

In den Hallen der Kräutersammler sorgen, wie bei anderen Stämmen auch, die Frauen für das Wohl des Stammes. Die Hauptfrau des Patriarchen ist unumstrittene Herrscherin der Stammeshallen, ihr obliegt die Organisation sämtlicher Hausarbeiten, die den ganzen Stamm betreffen, z.B. die Sauberhaltung der großen Schlafhalle und die Zubereitung der Mahlzeiten. In Heiratsfragen steht sie dem Patriarchen beratend zur Seite, was einen sehr erheblichen Einfluß bedeutet.

Einige der jungen Frauen des Kräuter-Stammes entscheiden sich dafür, Priesterin im Tempel der Squalia zu werden, welche von den Squärkin als Göttin der Natur verehrt wird. Der Glaube an Squalia ist unter den Kräutersammlern überdurchschnittlich stark vertreten, was angesichts der Spezialisierung des Stammes auch nicht verwunderlich ist.

Der Kräuter-Stamm ist auch für die Pflege der Blaupilze zuständig. Diese gedeihen in den feuchten Höhlen und Tunneln unterhalb des Sumpfes besonders gut, aber auch in trockeneren Gebieten. Die Blaupilze geben ein sanftes bläuliches Licht ab, welches das Wachstum photosynthetischer und damit Sauerstoff erzeugender Flechten ermöglicht. Die Überreste abgestorbener Flechten sind dagegen ein wichtiger Bestandteil der Ernährung der Pilze, so daß sich ein beinahe vollkommener Kreislauf ergibt, dem nur Wasser und Mineralien zugeführt werden müssen, was aber durch oberirdische Regenfälle meist ausreichend geschieht.

Stets sind einige Mitglieder des Stammes unterwegs, um den Zustand der Pilze und Flechten zu überwachen. Andere sind damit beauftragt in neueren Tunneln Kulturen dieser nützlichen Geschöpfe anzulegen.

Doch auch in Tunnel wo noch keine sauerstoffproduzierende Flechten wachsen, können sich Squärkin aufhalten. Dies hängt mit dem speziellen Stoffwechsel der Squärkin zusammen. Wie der menschliche Muskel bei großer Anstrengung und daraus resultierenden Sauerstoffmangel für eine gewisse Zeit auf anaerobe Gärung ausweichen kann, ist der Squärkin generell in der Lage bei Abwesenheit von Frischluft auf Gärung umzusteigen. Der Energiegewinn dabei ist zwar erheblich geringer, kann aber durch ausreichend Nahrung für einige Wochen ausgeglichen werden. Doch schließlich stellen sich auch bei Squärkin Anzeichen von Erschöpfung ein, die insbesondere in Verwirrung der Sinne besteht, die einem Rauschzustand durch übermäßigen Genuß von Sumpffrogenschnaps ähneln. Das ist nicht weiter verwunderlich, entsteht doch bei der Gärung bekanntlich u.a. auch Alkohol. Die Natur hat jedoch vorgesorgt und die Squärkin mit einem größeren und aktiveren Vorrat an alkoholabbauenden Enzymen versorgt, so daß sie dieses Übermaß an Alkohol im Blut verkraften können, was auch bei Trinkwettbewerben mit menschlichen Sauerkumpanen stets zu eindeutigen Siegen führt.

Viele Squärkins können ihren Körper bewußt auf Gärung umschalten. Da sich der Alkohol auch im Atem bemerkbar macht und Squärkins über eine äußerst feine Nase verfügen, können sie durch genau Feinregulation ihrer Atmung Botschaften austauschen ohne, daß anwesende Haarlose davon etwas bemerken.

Schriften der Squärkin

Wann die Squärkin die Kunst des Schreibens erlernten ist nicht bekannt, die meisten Gelehrten vermuten, daß einst ein Volk unterjocht wurde welches der Schrift mächtig war. Phantasten behaupten, die Squärkin hätten das Schreiben von menschlichen Alchemisten erlernt aus deren Kesseln die ersten Squärkin entstiegen waren. Natürlich ist dies reine Blasphemie von Verrückten, weiß doch jeder, daß die Squärkin zum Anbeginn der Zeit von der Großen Mutter erschaffen wurden.

Papier und Pergament sind bei den Squärkin sehr selten und kommen zumeist mit ausländischen Händler in den Dämonensumpf, wo sie allerdings auf Grund des feuchten Klimas nicht lange überdauern. Bücher wurden seit jeher aus feingewebten Stoffe gebunden, die nach einer umfangreiche Behandlung mit Baumharzen fähig sind, Tinte aufzunehmen, ohne das diese verläuft.

Kürze Texte, zB. Botschaften werden auf die Innenseiten von Schlangenhäuten geschrieben, von denen es genug gibt und deren Präparation kaum Aufwand bedeutet. Ein weiterer Vorteil von Schlangenhäuten ist die gute Rollbarkeit, durch die eine platzsparende Aufbewahrung gewährleistet wird und die absolute Sicherheit gegen Wasser, denn die bei den Squärkin verwendete Tinte dringt tief in die Haut ein und bleibt dort solange die Haut nicht ernsthaft beschädigt wird.

Als Tinte nutzen die Squärkin eine Mischung aus dem Blut des Vampirfrosches und dem Saft der Wunderweide in einem genau definierten Verhältnis. Die Tinte ist dadurch nahezu schwarz mit einem leicht rötlichen Schimmer, der erst bei hoher Verdünnung deutlicher hervortritt.

Quellen der Macht

über magische Energie und die Möglichkeiten sie anzuzapfen

von Daehsquinn, vom Squinn-Stamm, Entwurf für das große Magiertreffen im Herbst 417 n.P.

Wie wir alle wissen, braucht es zur Erzeugung sogenannter magischer Effekte eine besondere Form der Energie, die Magische Energie oder Mana Erhed genannt wird. Es ist meine feste Überzeugung, daß nur eine einzige magische Energie gibt, die in verschiedenen Formen existiert. Die verschiedenen magischen Professionen nutzen zumeist nur einige dieser Formen oder gar nur eine einzige und auch auf verschiedene Art und Weise.

Ich möchte hier die verschiedenen Formen beschreiben und Zusammenhänge aufzeigen und so meine Theorie von der Einheitlichkeit der Magischen Energie belegen.

Erdkraft

Erdkraft ist die gewöhnlichste aller Energieformen und man braucht kein besonderes Talent, um Zugang zu ihr zu erhalten. Sie steckt in Steinen, in Pflanzen oder Tieren, also der unbeseelten Welt, die uns umgibt. Erdkraft ist durch das allseits bekannte Ritual der Landherrschaft der Natur ohne weiteres entziehbar, jeder Sklave kann das nach einer gewissen Studienzeit. Erdkraft ist die häufigste von Magiern, Druiden und Barden genutzte Form der magischen Energie. Die Art der Nutzbarmachung ist vielfältig, das Landherrschafts-Ritual der Magier und Druiden ist das bekannteste und effektivste, andere benutzen magische Bedeutung von Zahlen, Runen oder Symbolen.

Magische Kraftlinie

Heute nahezu vergessen sind die magischen Kraftlinien, die unsere Welt ihren Beinamen gab. Nur in den ältesten Schriften werden sie noch gelegentlich erwähnt und ihre Natur sowie die Methode die enthaltene Energie zu nutzen, ist im Dunkel vergangener Zeitalter vergraben. Doch Gerüchte besagen, daß nach wie vor eine mächtige Kreatur auf Myra wandelt und sich die Macht der Hexagons zu Nutze macht.

Auch wenn diese Form der magischen Energie für uns unzugänglich ist und ihre Natur unbekannt, legt das weltumspannender Netz der Kraftlinien doch nahe, daß sie ihren Ursprung in der Erdkraft hat.

Gestirne

Wie auf Myra gibt es auch auf den fernen Gestirnen des Himmels nutzbare magische Kraft. Auf Grund der unglaublichen Entfernung in Zeit und Raum scheint dies unmöglich, doch es ist die magische Macht der Konstellationen, die solche Hindernisse überwinden und den Zugang zur Kraft der Gestirne erleichtern, ebenso wie die Magie von Runen, Zahlen und Symbolen den Zugang zur Erdkraft erleichtern. Ich neige daher zu der Annahme, daß die magische Energie der Gestirne mit der Erdkraft Myras identisch ist und mit höherer Meisterschaft der Landherrschaft ebenso anzapfbar ist.

Seelenkraft

Intelligente Wesen, wie z.B. Squärkin, Menschen, Elfen und Zwerge besitzen auf Grund ihrer Seele ein besonders hohes Maß an magischer Energie und produzieren ständig neue. Letzteres geschieht im hohen Maße durch starke Gefühle, also durch z.B. Liebe, Haß, Angst, Freude, Eifersucht, Neid, Mitleid oder Trauer, aber auch durch Träume oder Gebete.

Diese Form der magischen Energie verflüchtigt sich sehr schnell und ist daher extrem schwer zu nutzen. Soweit bisher bekannt gelingt dies nur Göttern und Dämonen, sowie einigen ihrer Abkömmlinge oder durch besondere magische Gegenstände. Diese können dann einen Teil der Energie an ihre Gefolgschaft, die Priester, zur Ausübung magischer Effekte weiterleiten. Mancher einer sagt, daß auch Barden diese Form magischer Energie nutzen können, doch ich behaupte, daß Barden durch ihre Musik vielleicht die Produktion der Energie anregen, sie aber nicht zu nutzen verstehen.

Geisterkraft

Auch Welten jenseits unserer Wahrnehmung beispielsweise die Welt unserer Toten besitzen magische Energie, die von einem Kundigen angezapft kann. Der Weise benötigt hierzu eine besondere Verbindung zu einer dieser Welten gewöhnlich in Form eines Fokus oder einer speziellen Beziehung zu einem Bewohner dieser Welt. Der Weise erbt Fokus oder Beziehung oft von seinem Lehrer oder muß sie sich mühsam selbständig schaffen. Nutzer der Geisterkraft sind jene, die gewöhnlich Schamanen genannt werden.

Die Art der Kraft, die der Schamane nutzt ist von der Art der Welt abhängig, zu der er Verbindung hat. Ist es die Welt der Toten ist die magische Energie mit der Seelenkraft identisch, ist es eine Welt der Elemente nutzt der Schamane dortige Erdkraft.

Blutmagie

Die Magie des Blutes hat die gleiche Quelle und ist von gleicher Art wie die Seelenkraft, denn sie entstammt den intelligenten Wesen dieser Welt. Der Begriff selbst ist irreführend, denn die Energie liegt nicht im Blut, sondern wird produziert in der Tätigkeit des Vergießens. Wie bereits bei der Seelenkraft besprochen produzieren wir alle magische Energie, aber allein im Augenblick des Sterbens sind die Gefühle Angst und Schmerz stark genug, daß die magische Energie von den Weisen direkt extrahiert

werden kann, wenn dieser fähig, ist das Blut als Träger zu verwenden. Wie gesagt, enthält das Blut selbst keine magische Energie und diese kann nicht durch Lagern von Blut aufbewahrt werden.

Da der Stifter der magischen Energie diesen Vorgang nicht überlebt, wird die Blutmagie gelegentlich fälschlicherweise mit Schwarzer Magie gleichgesetzt.

Schwarze Magie

Auch bei der Schwarzen Magie wird der Träger der Energie zerstört, doch ist es hierbei das Land welches getötet wird und die Kraft ist Erdkraft, nicht wie bei der Blutmagie die Kraft der Seele. Für die Ausübung der Schwarzen Magie werden die gleichen Rituale der Landherrschaft benutzt wie für die Erdkraft, tatsächlich handelt es sich um die gleiche Kraft nur wird dem Land mehr entzogen, als es schadlos zu geben in der Lage ist. Obwohl man auf diese Weise sehr viel magische Energie gewinnen kann, ist Schwarze Magie nicht wirklich effektiv in der Ausnutzung der Erdkraft, denn das Land gibt erheblich mehr Energie frei, als der Weise tatsächlich nutzen kann, egal welchen Grad der Meisterschaft er zu erreichen vermag.

Bisher konnten wir jegliche Form der magischen Energie auf Erdkraft oder Seelenkraft zurückführen, doch die Verbindung zwischen diesen beiden zu ziehen ist nicht leicht und tatsächlich bestreiten viele Weise die Einheitlichkeit auch dieser beiden Formen der magischen Energie. Doch nach meiner Überzeugung sind beide Formen gleich, was ich durch die Druiden bestätigt sehe, die im Land mehr nur sehen als tote Erde, in Tier und Pflanzen mehr als nur seelenloses Gewächs. Für sie das Land hat eine Seele und Leben steckt in jedem Fels.

Es gibt also nur eine einzige Magische Energie und jede ihrer Formen ist nur eine Spielart derselben Sache. Die Erdkraft ist nur die Seelenkraft des Landes, die Seelenkraft ist nur Ausdruck der Erdverbundenheit aller lebenden Seelen.

Die Domänen Squärdrumens

Als die Squärkin im Jahr der Ratte aus Squärdalon ausschwärmten, kamen sie rasch an den Rand des Dämonensumpfes. In den "Trockenländern" fanden sie zahlreiche menschliche Fürstentümer vor, die sie schnell ihrer Herrschaft unterwarfen. Auch das Gebiet der ameisenartigen Druven wurde erobert.

Die unterworfenen Gebiete nennen die Squärkin "Domänen". Zumeist wurden die alten Herrschaftsstrukturen erhalten, doch wurde jedem Fürsten ein Squärkin, der Dominant, zur Seite gestellt, um die Oberherrschaft Daehsquinns sicherzustellen.

Teilweise liegen noch keine Beschreibungen der Domänen vor, werden aber bei Gelegenheit ergänzt

Reldan

Seeland

Flattenmark

Calesia

Wolfenheim

Urkambarland

Llugg

Hab-Wald

Gestrar-Rialton

Milaf

Druvenggebiet

Alte Inseln

Fiodora-Iwed

Neu-Nyrngor

allgemeines:

Die Fürsten des Freibundes

Die Göttin von Triloh

Reldan

Die Domäne liegt an der Machairas-Grenze des Dämonensumpfes und ist Mitglied im Freibund. Andere Nachbarn sind die ebenfalls zum Freibund gehörigen Domänen Seeland, Flattenmark und Wolfenheim.

Herrscher: Nordan Reldan

unter der Aufsicht von Dominant Gjie vom Xerl-Stamm

Titel: Graf von Reldan

Geschichte: Reldan wurde etwa 140 n.P. erstmals durch die Großfamilie Reldan besiedelt. Spätere Einwanderer wurden gezwungen die Oberherrschaft der Familie anzuerkennen. 223 n.P. nahm Grofan Reldan den Grafen-Titel an, der seit dem immer auf den ältesten Sohn übergeht. Die Politik wurde weitgehend von Isolationismus geprägt, welcher durch einige kleinere Grenzscharmützel gesichert wurde. Erst vor 20 Jahren trat der jetzige Graf dem Freibund bei und Reldan wurde dessen jüngstes Mitglied. Genützt hat es ihm jedoch nicht, denn schon zu Beginn des Jahres 417 n.P. wurde Reldan die erste neue Domäne der Squärkin.

Gesellschaft: Die Bewohner Reldans sind zumeist einfach Bauern, die hauptsächlich Felder bebauen und etwas Vieh halten. Einige Webereien erzeugen Stoffe von sehr guter Qualität Öffentliche Ämter werden fast ausschließlich von Mitgliedern der Familie Reldan besetzt. Bewundernswert ist die Geschlossenheit der Familie, denn ob es inzwischen zahlreiche Zweige gibt, herrscht Frieden und Einigkeit.

Handelsbeziehung gibt es inzwischen mit sämtlichen anderen Mitgliedern des Freibundes, Hauptexportgüter sind neben Nahrungsmitteln vor allem Stoffe aus den Webereien der Domäne.

In Reldan wird ein ausgeklügelter Totenkult betrieben. Man glaubt, daß die Seelen der Verstorbenen in eine andere Welt übergehen, wo sie unter Anurs Obhut stehen. Für einen sicheren Übergang sind allerlei Rituale notwendig, auch wird stets darauf hingearbeitet Anur schon in diesem Leben gnädig zu stimmen.

Die Familie Reldan: Als erste Siedler nach Pondaron in das Land am Dämonensumpf gekommen, beherrschte die Familie Reldan bis zur Eroberung durch die Squärkin souverän die Geschicke des kleinen Landes. Graf Nordan von Reldan regiert seit über dreißig Jahren mit großen Geschick, doch konnte er den Ansturm der Squärkin-Horden nicht stoppen. Er versucht sich so gut wie möglich mit den neuen Machthabern zu arrangieren und konnte dadurch einige Vergünstigungen für seine Familie erreichen. So blieben die Ländereien der Reldans weitgehend von Plünderungen verschont und es wurden nur relativ wenige Geiseln nach Squärdalon gebracht.

Seeland

Die Domäne Seeland liegt zwischen dem Dämonensumpf, den Domänen Reldan und Flattenmark sowie dem Meer des Sonnenschleuderers. Seeland ist Mitglied des Freibundes.

Herrscher: Relaf von Urborg

unter Aufsicht von Dominant Friek vom Rängun-Stamm

Titel: König von Seeland

Geschichte: Die Seeländer kamen zu Pondaron über das Meer an den Rand der Welt. In den Wirren dieses Zeitalters wurden ihre hochseetauglichen Schiffe vernichtet und so mußten sich die Seeländer hier niederlassen. Seit damals trotzen sie als Fischer in kleinen Booten der stürmischen See, doch der Bau von großen Schiffen gelang ihnen nie.

Ihr Anführer zu Pondaron, Orwin von Tonsfjord, ernannte sich nach der Ansiedelung zum König und der Titel blieb seit dem in der Familie, wenn er auch mangels männlicher Nachkommen vor 120 Jahren in den Seitenzweig aus Urborg übergang.

Der Großvater des heutigen Herrschers, Rorjan von Urborg, schloß sich dem Freibund an, eine Entscheidung von der alle beteiligten Seiten profitierten, denn die Seeländer hatten nie Skrupel in harten Wintern über ihre reicheren Nachbarn herzufallen.

Relaf ist seit seiner Thronbesteigung vor zwanzig Jahren nicht unumstritten, da auch seine sehr beliebte, ältere Schwester Ontja die Krone beanspruchte. Und obwohl sich die Traditionalisten gegen eine Frau auf dem Thron durchsetzen konnten, flammt dieser Streit gelegentlich wieder auf.

Gesellschaft: Die Seeländer sind ein Volk von Küstenfishern, halten aber auch verschiedene Vieharten. Ihr Leben an der kargen, sturmgequälten Küste ist hart, doch trotzen sie der Natur mit ihrer ruhigen, sturen Art seit Jahrhunderten ihr Auskommen ab.

Sie beten zum Sturmgott Anrash, in der Hoffnung ihn zu besänftigen oder seinen Zorn um zulenken. Doch trotz aller Anbetung fordern Sturmfluten immer wieder Opfer unter der Bevölkerung.

Haupthandelsgüter Seelands sind Fisch, Muscheln und andere Meeresprodukte. Auch die sturmfesten kleinen Fischerboote werden gelegentlich zu Höchstpreisen in die benachbarten Länder verkauft. Importieren müssen die Seeländer Getreide und Handwerksprodukte, wie zum Beispiel Werkzeuge aus Metall.

Flattenmark

Die Domäne Flattenmark liegt am Sonnenschleuderer-Meer und zwischen den Domänen Reldan, Seeland, Wolfenheim und Calesia. Flattenmark ist Mitglied des Freibundes.

Herrscher: Goldwyn von Mengstir

unter der Aufsicht von Mequenn vom Grig-Stamm

Titel: Herzog der Flattenmark

Geschichte: Der Ursprung des Volkes der Flattenmark liegt nicht in dieser Welt. Als sich zu Allumeddon das Schicksal Vangors und Myras trennte und durch magische Tore unzählige Flüchtlinge nach Myra kamen waren die Flatten unter ihnen.

Eine Zeit lang blühte das Volk bis es sich zu Pondaron auf die Seite des Lichts stellte und in der Folge

von den Squärkin und ihren Verbündeten nahezu vernichtet wurde. Nach dem Zusammenbruch des Imperiums erlangten die Flatten ihre Freiheit zurück und langsam wuchs ihre Zahl wieder. Im Jahre 239 n.P. gründete der Herzog der Flattenmark gemeinsam mit den Herrschern Calesias und Wolfenheim den Freibund zur Absicherung gegen Angreifer aus den Nachbarländern, hauptsächlich aus Urkambarland und Seeland.

Der erneuten Eroberung durch die Squärkin im Jahre 417 n.P. wurde heftiger aber erfolgloser Widerstand entgegengesetzt. Der Freibund war längst innerlich zerstritten und allein hatte keines der Mitglieder eine Chance.

Gesellschaft: Die Herzoge der Flattenmark stammen in direkter Linie von Kaltef von Mengstir ab, dem letzten überlebenden Hochgeneral der Flatten zu Pondaron. Herzog Goldwyn, der erst kürzlich die Nachfolge seines gegen die Squärkin gefallenen Vaters antrat, ist nur neunzehn Jahre alt und ein echtes Muttersöhnchen. Die wahre Macht in der Flattenmark hat entsprechend die sehr resolute Herzogenwitwe Vana von Gant.

Die Flatten sind eng mit ihren Pferden verbunden, die zu den prächtigsten Tieren am Rand der Welt zählen. Wenig verwunderlich ist daher, daß sie zum Reitergott Artan beten, den sie jedoch noch immer Lorvain nennen, wie es in ihrer alten Welt Vangor üblich.

Auf ihren Pferden streifen die Flatten über die windgequälten Ebenen ihrer Heimat und hüten die riesigen Herden. Die sprungkräftigen Kengurinder waren seit jeher die Hauptressource der Flatten und früher fast allein für ihr Überleben notwendig. Seit dem sie in der Flattenmark sesshaft wurden, entwickelten die Flatten ein Bedürfnis nach Handel und exportierten ihre Kenguprodukte in alle erreichbaren Länder.

Calesia

Die Domäne Calesia liegt am Sonnenschleuderer-See und hat Grenzen zu den Domänen Flattenmark, Urkambarland, sowie der Republik Llugg. Calesia ist Mitglied des Freibundes.

Herrscher: Iljatu

unter der Aufsicht von Urlan vom Hras-Stamm

Titel: Herzog von Calesia

Geschichte: Die Geschichte der Calesier ist recht gut bekannt, denn wesentliches hat sich fast nie ereignet. Das Volk hat seit Menschengedenken in diesem Fleckchen am Rand der Welt gelebt und nie groß in das Geschehen jener Region eingegriffen. Dies änderte sich, als im Jahre 239 n.P. gemeinsam mit den Wolfenheimern und dem Nachbarn Flattenmark der Freibund gegründet wurde, welcher sehr bald der bestimmende Faktor zwischen Meer, Sumpf und Hochland wurde, was durch den gemeinsam rasch gewonnenen Krieg mit Urkambarland eindrucksvoll bewiesen werden konnte.

Calesia war stets die wichtigste Stimme im Freibund, doch der zunehmende Streit machte eine wirkungsvolle Abwehr der Squärkin-Heere im Jahr der Ratte unmöglich. So viel das Kleinreich nach über vierhundert Jahren wieder unter die Herrschaft der Rattenkrieger, als letztes Mitglied des Freibundes, wie es das erste war.

Gesellschaft: In Calesia befindet sich mit Gargowa der größte Hafen des Freibundes, der gerade mit finanzieller Hilfe der Squärkin eine Befestigungsanlage erhält. Außerdem werden hier genug Squärkin stationiert, um die Einheimischen unter Kontrolle zu halten, aber auch gegen ausländische Aggressoren zu schützen.

Herzog Iljatu entstammt einer reichen Händlerfamilie, die erst vor etwa neunzig Jahren den Titel des Herzogs von einer Sippe Großbauern übernahm. Der Titel ist nur in gewissen Rahmen erblich, ein Rat aus allen gesellschaftlich bedeutenden Gruppen entscheidet, ob die Familie den Anforderungen der Zeit noch genügen kann. Die damalige Übereignung an Iljatus Vorfahren trug der zunehmenden Vormachtstellung der Händler in Calesia Rechnung.

Calesia produziert zahlreiche unterschiedliche Produkte. Nahrungsmittel sind wie überall im landwirtschaftlich geprägten Freibund wesentliche Exportartikel, auch Fisch ist reichhaltig vorhanden. Führend jedoch ist Calesia bei der Verarbeitung von Metallen und anderen teuren Materialien.

Die Religion der Calesier ist fremdartig, selbst für die verbündeten Nachbarn. Sie beten nicht zu den (unter welchem Namen auch immer) bekannten Göttern des Pantheons, sondern haben sich eine altertümlich Naturreligion bewahrt und sogar erweitert. Nahezu alles was einen Namen hat, hat auch einen zuständigen Gott, sei es der Staub, die Ameise, das Haus, der Haß oder die Zeit. Die Zahl der Götter ist dadurch enorm groß und kaum ein Calesier kennt sie alle. Eine Priesterkaste führt Buch über die zahlreichen Namen und Funktionen, ihre Angehörigen sind im ganzen Land unterwegs und suchen nach den göttlichen Namen. Für eine Verehrung sind sie nur begrenzt zuständig.

Wolfenheim

Die Domäne Wolfenheim liegt zwischen den Domänen Urkambarland, Flattenmark und Reldan, sowie dem Hochland von Ordomar und dem Dämonensumpf. Wolfenheim ist Mitglied des Freibundes.

Herrscher: Zarg

unter Aufsicht von Dominant Rinu vom Vique-Stamm

Titel: Clanlord

Geschichte: Der Legende nach kamen der Clan der Wölfe vor Jahrhunderten aus den Wildländern weit im Peristera über die Straße ohne Wiederkehr in ihr heutiges Gebiet nahe des Dämonensumpfes. Damals flüchteten sie vor anderen Barbarenstämmen, die sich zu einer sogenannten "Großen Horde" zusammengeschlossen hatten und plündernd durch die weiten Ebenen zogen. Der Zug durch die Wildländer und über die Straße ohne Wiederkehr dauerte über zwanzig Jahre, zahlreiche Wölfe starben auf der Reise. Dem Stamm drohte die Auslöschung, doch schließlich erreichten sie das offene Land zwischen dem Hochland von Ordomar und dem Meer des Sonnenschleuders, wo sie sich in einer weitgehend unbesiedelten Gegend niederließen. Seit dem blühte der Clan der Wölfe auf, nur zu Pondaron wurde man von den Squärkin überrollt, erholte sich aber rasch wieder. Vor etwa 180 Jahren gründete der damalige Clanlord Brod gemeinsam mit den Herzögen von Calesia und Flattenmark den Freibund. Ein Krieg mit Urkambarland im Jahre 349 nach Pondaron, zwang die Wölfe zeitweilig zur Flucht in den Sumpf von Rauhtan. Einigen gefiel es dort so gut, daß sie auch nach dem Sieg mit Hilfe verbündeter Freibund-Heere dort verblieben und so macht der Sumpf heute fast ein Drittel der Domäne aus.

Gesellschaft: Der ehemalige Nomadenstamm vom Clan der Wölfe hat sich längst sesshaft niedergelassen. Die älteste und größte Siedlung, die gleich nach Ankunft der Wölfe in diesem Teil der Welt gegründet wurde, ist Wolfenheim, nach der die Domäne benannt ist. Ansonsten bevorzugen die Wölfe jedoch kleinere Ansiedlungen.

Herrscher über die Menschen des Wolfsclan war bis zum Wolfsmond 418 n.P. Clanlord Groerf, der in direkter Linie von jenen Clanlords abstammte, die die Wölfe unter großen Verlusten durch die Straße ohne Wiederkehr führten. Da damals sämtliche Schamanen starben, ging die Zeit der Doppelherrschaft von weltlicher und geistlicher Macht zu ende. Wenn auch seit damals ohne religiösen Führer, beten die meisten Wölfe noch heute zum Gott ihrer Vorfäter, den sie Borgon nennen. Doch gewann in jüngster Zeit

der Kult des Wolfsgottes Xatan an Einfluß und übernahm nach der Ermordung Groerfs durch unbekannte Attentäter die Macht in Wolfenheim.

Viele Wölfe haben sich ihre barbarische Lebensweise bewahrt, die meisten sind Jäger oder Hirten, die wenigsten können Lesen und Schreiben, aber alle lieben Trinkgelage mit einer abschließenden handfesten Rauferei über alles.

Handel ist in Wolfenheim wenig verbreitet, gewinnt aber langsam etwas an Boden. Auf Grund der Genügsamkeit der Wölfe ist die Domäne weitgehend autark.

Urkambarland

Freizeitvergnügungen

Es war ein wundervoller sonniger Sommertag in Dannitch, der Metropole des Freibundreiches Urkambarland. Dieser ganz spezielle Tag war ein Feiertag zu Ehren des Gottes Ludur, welchem von allen Göttern in Urkambarland die größte Verehrung zu Teil wird. In Urkambarland wurde stets viel gespielt und gewettet, aber an diesem Feiertag, der einmal in jedem Vierteljahr stattfand, erreichte die Spiellust einen Höhepunkt.

Auf dem Marktplatz der Stadt fanden die öffentlichen Gerichtsverhandlungen statt und zahlreiche Einwohner und Besucher, von denen viele extra zu diesem Zweck angereist waren, wetteten auf den Ausgang der Verfahren, bei denen es grundsätzlich um das Leben der Angeklagten ging.

Zwanzig durch Losentscheid ermittelte Einwohner des Landes durften als Richter an den Verfahren teilnehmen. Über eine Vorrichtung, welche die höchste technische Errungenschaft des Landes darstellt, waren die Teilnehmer mit dem Galgen verbunden, auf dem der Angeklagte bereits mit dem Hals in der Schlinge stand. Im Laufe der Verhandlung beurteilten die Richter laufend die Schuld der Angeklagten und variierten dazu durch zufügen oder wegnehmen von Steinen eine Waage. Die Gesamtzahl der Waagen standen durch eine Übersetzung mit einer Sperre an der Klappe des Galgens in Verbindung. Hatten sich die Richter ausreichend von der Schuld des Angeklagten überzeugt und dem durch Auflegen von Steinen Ausdruck verliehen, löste sich die Sperre der Klappe am Galgen und der somit Verurteilte fiel zappelnd in die Tiefe. War er nicht verurteilt bis er selbst, der Verteidiger und der Ankläger keine weiteren Argumente vorbringen konnten oder der Feiertag vorbei war, galt er als unschuldig und konnte seiner Wege gehen. Wegen der letzten Regelung waren spätere Termine sehr beliebt, andererseits ist dann auch die Stimmung der Richter erfahrungsgemäß nicht mehr allzu gut, besonders wenn es noch keinen Schuldigen gegeben hatte.

Die Wetten gingen nicht nur über das Urteil selbst, sondern auch über die Dauer der Verhandlung, die über eine Sanduhr sorgfältig registriert wurde. Sehr beliebt war auch, auf den Richter zu wetten, der den entscheidenden Stein legt.

Die kürzeste Verhandlung ereignete sich im Jahre 413 n.P. als der Angeklagte bereits hing bevor auch nur ein Wort gesprochen hatte, weil er vor aller Augen auf den Boden gespuckt hatte. Die längste war ein Jahr später als der allererste Angeklagte am Mittag begann, alte Epen zu rezitieren und damit die Richter bis zum Abend unterhielt, wodurch keiner auf die Idee kam auch nur einen einzigen Stein aufzulegen. Böse Gerüchte behaupteten, er habe sein Verbrechen nur auf Grund einer Wette um sein Leben begangen, ein Verhalten welches unter echten Urkambarländern als unsportlich galt, da ein Nichtmitspieler als Opfer erforderlich war.

Lugg

Hab-Wald

Gestrar-Rialton

Milaf

Die Domäne besteht aus den vereinigten Fürstentümern Midonn und LaFroan. Das Doppelfürstentum schmiegt sich eng an den Dämonensumpf und den Hab-Wald an.

Herrscher: Froak, aus dem Hause Kal-Utun, derzeit Gast der Squärkin

in seiner Vertretung: Vork, Patriarch des Vermittler-Stammes, Dominant von Milaf

Titel: Traktirch von LaFroan und Midonn

Geschichte: Bis vor etwa 300 Jahren war das Gebiet noch Teil des Dämonensumpfes, doch nach dem Untergang des Squärkin-Imperiums zu Pondaron legten die Menschen weite Teile des Sumpfes trocken und schufen sich so ein neues zu Hause.

Schnell stiegen zwei Familien, die Kal und die Utun, zu großer Macht auf und gründeten beide ihr eigenes Fürstentum. Zunächst waren sie untereinander verfeindet, doch trotzdem kam es zu einigen Hochzeiten und so wuchsen Familien und Fürstentümer zusammen. Seitdem herrscht das Haus Kal-Utun mit eiserner Hand über die ansässigen Menschen.

Im Jahr der Ratte wurden die Fürstentümer von den Squärkin erobert, nichtsahnend, daß Länder bereits längere Zeit unter dem Einfluß Chaladorns standen. Ein drohender Krieg konnte jedoch abgewehrt werden, Milaf wurde geteilt, wobei Midonn an die Squärkin ging.

Gesellschaft: Die Einwohner von LaFroan und Midonn sind überwiegend einfache Bauern, die sich von durch Feldwirtschaft und Viehzucht ernähren. Die wenigen Händler unterhalten intensive Beziehungen zu den menschlichen Einwohner des Hab-Waldes und sind daher auch mit den Baum-Squärkin vertraut.

Das Haus Kal-Utun: Entstanden aus den zwei herrschenden Familien Kal und Utun ist das Haus Kal-Utun seit vielen Generationen unangefochten an der Macht. Früher kaum mehr als Großfarmer und Raubritter hat das Haus inzwischen echtes Adelsbewußtsein entwickelt. Dazu gehört auch, daß man bevorzugt in der Familie heiratet, was sich inzwischen sowohl auf die Psyche als auch auf die körperliche Erscheinung der Kal-Utuns auswirkt. Froak, das aktuelle Familienoberhaupt und damit Herrscher des Doppelfürstentums hat gelegentlich Anfälle von Persönlichkeitsspaltung und Verfolgungswahn und zudem krumme Beine und übergroße, abstehende Ohren. Dabei hat er noch Glück, denn ungewöhnlich viele Verwandte sterben bereits in jungen Jahren an mysteriösen Krankheiten. Es gibt geheime Handelsverbindungen zu dem Kräuter-Stamm der Squärkin, wodurch schlimmeres bisher verhindert wurde.

Verwandtschaftliche Bande wurde in jüngster Zeit zu den Bewohnern des Hab-Waldes geknüpft, der Traktirch verheiratete kurzerhand eine seiner Schwestern an eine wichtige Persönlichkeit der dortigen Gesellschaft.

Politisch ist man eher neutral. Der Traktirch, dem man eine gewisse Schläue nicht absprechen kann, und seine Vorgänger verstanden es immer meisterhaft Parteien gegeneinander auszuspielen und so ihre Macht und Unabhängigkeit zu bewahren. Vermutlich wird Froak auch bei dem zu erwartenden Konflikt zwischen Chaladorn und den Squärkin um dieses fruchtbare Fleckchen Myra sein eigenes Süppchen kochen.

Druvengbiet

Die Domäne Druven-Gebiet liegt zwischen der Chaldornischen Provinz Oklis-Valcridorn, dem Hab-Wald und dem Dämonensumpf.

Herrscher: Clickzirpzip

unter Aufsicht von Dominant Ralkan vom Squinn-Stamm

Titel: Hauptentscheider

Geschichte: Einst zogen die Druven frei durch die Wälder und Ebenen des Hab-Waldes, doch sie vermehrten sich und wurden durch ihren unersättlichen Appetit zu Bedrohung für die dort lebenden Menschen. Da diese stets friedliebende Wesen waren, vernichteten sie die Druven nicht, sondern grenzten nur ihr Wandergebiet ein. Sie errichteten die Magischen Bäume von Nafran, die von da an eine unüberwindliche Barriere für die Druven bildeten. Doch die Druven haben dies nicht vergessen und träumen weiter von unbegrenzten Wanderungen.

Gesellschaft: Die Druven ziehen benötigen ein Jahr, um ihr Gebiet, welches durch die Bäume von Nafran begrenzt ist. Sie essen dabei buchstäblich alles was ihnen in den Weg kommt, aber die Natur dort ist in der Lage dies zu verkraften und läßt die Schneise bald wieder verschwinden. Die Druven hinterlassen dabei ein Ausscheidungsprodukt, eine amorphe Masse, die sie seit neuesten sammeln und den Squärkin als Steuern überlassen. Erhitzt man die Masse wird sie klar und kann nach Belieben geformt werden, was aber nur Bestand hat, wenn man das Produkt reiner Erdkraft aussetzt. Man kann so leicht alchemistische Gerätschaften wie aus Glas herstellen, nur das sie weniger zerbrechlich und erheblich leichter sind. Aber wegen der Seltenheit des Rohmaterials sind solche Produkte sehr teuer, außerdem hat es den Nachteil bei dauerhafter Kälte spröde zu werden.

Am Ende eines Jahres sterben alle Druven, nur einer verwandelt sich in eine Königin. Diese verzehrt in kurzer Zeit alle toten Druven, wodurch sie gewaltig wächst und sich dabei mit einen absolut undurchdringlichen Schutzpanzer umgibt. In ihrem Inneren reifen die Eier der nächsten Generation heran. Schlüpfen die Druven aus, ernähren sie sich von der Königin bis schließlich die Schale platzt und eine neuer Wanderzug beginnt.

Interessanterweise werden bei dieser Methode auch Gedächtnisinhalte von einer Generation zur nächsten bewahrt und an alle Individuen weitergegeben werden. Dies bedeutet, daß alles was einzelne Druven innerhalb eines Jahres gelernt haben, im nächsten Jahr zum Wissen aller wird. Die Squärkin haben sich dies durch geschickte Konditionierung einzelner Druven zu nutze gemacht.

Im Gedächtnis der Druven ist eine Legende gespeichert, wonach sie dereinst die Umklammerung der Magischen Bäume entrinnen und wieder frei durch die Welt ziehen sollen, dann aber als echte Individuen. So schwer auch dieser Begriff für die Druven zu fassen ist, haben sie mit der Legende auch ein Gefühl der Sehnsucht nach dieser Individualität ererbt

Alte Inseln

Fiodora-Iwed

Neu-Nyrngor

allgemeines

Die Fürsten des Freibundes

Es war ein großer Tag im Herbst des Jahres der Krone, denn Großdominant Daehsquinn vom Squinn-Stamm besuchte erstmals die Versammlung der Freibund-Fürsten, den Fürstentag des Freibundes, der im Volksmund einfach Freitag genannt wurde.

Der Ort der Versammlung war wie stets die Bundeshalle, welche in der Flattenmark an der Grenze zu Calesia gelegen war. Der weißgetünchte Sandsteinbau war erst kurz vor der Jahrhundertwende nach dem Beitritt Reldans zum Freibund errichtet worden. Neben der mit einer Kuppel überspannten Tagungshalle, gab es einen Flügel mit Quartieren für die Fürsten und einen Trakt mit Schreibstuben der ständigen Vertreter der Bundesmitglieder, sowie deren Behausungen.

In der Mitte der Tagungshalle stand ein großer kreisrunder Tisch aus dem schweren schwarzen Holz einer Nachteiche. In die Fläche waren in regelmäßigen Abständen die in Bronze gegossenen Wappen der Mitglieder des Freibundes eingelassen. Davor stand jeweils ein thronartiger Sitz aus dem gleichen Holz wie der Tisch. Sieben Wappen und sieben Stühle waren es noch immer, obwohl die Republik Llugg sich bereits vor über zehn Jahren vom Freibund löste.

Direkt über dem Tisch befand sich die Kuppel der Bundeshalle. Es war eine Doppelkuppel, denn in ihren Inneren gab es Gänge über die Diener die eingebauten Fenster erreichen konnten. Es waren genau sieben Fenster und ihr Licht fiel genau auf Wappen und Sitz eines der Mitglieder. Während einer Tagung wurden die Fenster alle abgedunkelt und nur sehr schwaches Laternenlicht zur Erhellung gelassen, nur derjenige welcher das Wort hatte wurde beleuchtet. Das Licht des für ein Jahr amtierenden Vorsitzenden war im Gegensatz zu den anderen rötlich gefärbt. Zumindest sollte es so sein, doch mündeten die Sitzungen der vergangenen Jahre oft in Streit bei dem alle durcheinander brüllen und die armen Diener völlig überfordern.

In die Wand zehn Schritte hinter den Stühlen der Fürsten waren Nischen in die Wand eingelassen, die gerade genug Platz für einen Stuhl boten. Dort saßen früher die ständigen Botschafter der Fürsten, doch seit der Eroberung des Freibundes durch die Squärkin, saßen dort die sechs Dominanten und überwachten die Versammlung. In der siebten Nische, hinter dem Stuhl saß an diesem Tag Großdominant Daehsquinn.

Links neben den freien Platz saß Nordan Reldan der Graf von Reldan. Er war damals vor rund zwanzig Jahren dem Bündnis beigetreten, da Reldan zwischen Sumpf und Freibund zu ersticken drohte. Graf Reldan ist zwar inzwischen 51 Jahre alt aber körperlich und geistig noch immer ein junger Mann geblieben. Er hält sich aus den Streitigkeiten der anderer Mitglieder weitgehend raus, versteht es aber auch diese geschickt für die Zwecke Reldans gegeneinander auszuspielen. Der Graf ist mit etwa 180 cm recht groß für einen Reldan, er hat kurzes schwarzes Haar, eine krumme Nase und stets ein spöttisches Lächeln im Gesicht.

Ein Platz weiter links hatte Relaf von Urborg, der König von Seeland Platz genommen. Vor dem Beitritt zum Freibund hatten die Seeländer jährliche Plünderzüge in die benachbarten Länder unternommen, Handelsschiffe mit falschen Leuchtzeichen auf den Strand gelockt oder sich anderweitig unbeliebt gemacht. Relaf, der 46 Jahre alt ist, ist von durchschnittlicher Größe aber kräftig gebaut. Er trägt eine wilde blonde Haarmähne und einen ebensolchen Vollbart. Er ist außerordentlich stur und leicht erregbar, die Debatten mit Calesia und der Flattenmark um Fanggründe im Meer des Sonnenschleuderes arten stets in laute Streitereien aus.

Neben Relaf saß Goldwyn von Mengstyr, der Herzog der Flattenmark. Die wenigen Tagungen an die der

junge Herzog nach dem Tod seines Vaters bisher teilgenommen hatte, lieferte den anderen Fürsten bereits ein eindeutiges Bild dieses Mannes. Offenbar war er zuvor immer genau instruiert worden, was er zu sagen hatte. Mehr war dann auch selten von ihm zu hören, abgesehen von den immer wiederkehrenden Bitte um Vertagung. Mengstyr war mit 165 cm sehr klein für einen Flatten, gutaussehend auf eine weiche, schüchternen Weise. Trotzdem sagte man ihm nach, gegenüber Untergebenen zu Weilen arrogant oder gar brutal aufzutreten. Nur wenn es im Freitag zu einen besonders Streit kommt, geht auch Mengstyr schon mal aus sich heraus und versucht die anderen mit eigenen Gebrüll zu übertönen. Seine Äußerungen gehören dabei nicht gerade zu der gut durchdachten und intelligenten Sorte.

Rechts des freien Platzes saß Korfinia, die Bankhalterin von Urkambarland. Als einzige Frau hatte sie einen schweren Stand unter den Fürsten des Freibundes, selbst wenn ihr Land nicht für seine Launenhaftigkeit bekannt wäre, die im Laufe der Zeit immer wieder zu einer Bedrohung der anderen Reiche wurde, selbst nachdem man es mit vereinten Kräften in den Freibund gezwungen hatte. Gerüchten zufolge soll Korfinia zahlreiche Entscheidung einfach durch das Werfen einer Münze oder eines Würfels treffen. Äußerlich ist Korfinia eine jener Frauen, wie sie jungen Männern in höchst angenehmen Träumen begegnen. Ein gleichmäßiges, blasses Gesicht, umrahmt von wallenden schwarzen Haar und Augen dunkel und voll lasterhafter Versprechungen. Ihr Auftreten im Freitag ist dagegen außerordentlich kühl und berechnend, oft gespickt mit einer Priese Verachtung, speziell für den "Barbaren" Groerf.

Dieser ist der Clanlord der Wölfe aus Wolfenheim und sitzt rechts neben Korfinia. Ein stattlicher Mann gehüllt in die traditionelle Fellkleidung seines Volkes, kurzes braunes Haar, grün-gelbliche Augen und stets den Wappenschild seines Amtes mit sich führend. Groerf ist ein durch und durch ehrlicher Mann, der stets seinen Prinzipien treu bleibt. Er bemüht sich stets die Wogen zu glätten und einen Kompromiß zwischen den Positionen der Fürsten zu finden. Auch in den heftigsten Streits, bleibt er gefaßt und ergreift beschwichtigend das Wort. Er hat sich durch sein Verhalten den Respekt der anderen Fürsten erarbeitet, abgesehen von Korfinia, die es als Zeichen von Schwäche ansieht. Nur wenige Entscheidungen, sofern es denn noch zu Abstimmungen kommt, werden gegen die Stimme von Clanlord Groerf gefällt.

Letzter in der Runde und damit zwischen Groerf und Goldwyn von Mengstir sitzend, ist Herzog Iljatu von Calesia. Er ist mit 71 Jahren der älteste Fürst in der Runde und mit Abstand der langweiligste. Er führt sein Land wie auch sein Handelshaus mit buchhalterischer Akribie, alles wird genauestens von begutachtet, diskutiert und beurteilt. Hat er seine Meinung ersteinmal gefällt, kann ihn niemand, abgesehen vielleicht von Groerf, von dieser wieder abbringen. Ganz im Gegensatz zu den ebenfalls sturen Relaf, bleibt er dabei immer ruhig und gefaßt, was Seelands König um so mehr zur Weißglut bringt. Allenfalls mit gezielten persönlichen Beleidigungen kann man Iljatu provozieren und kann sich dann des ganzen Hasses gewiß sein, zu dem der kleine Mann fähig ist. Auf einen solcher Momente soll der Austritt der Republik Llugg zurückzuführen sein.

An diesem Tag an dem der Großdominant persönlich zugegen war, verliefen die Gespräche außerordentlich ruhig, offenbar wollte niemand sich vor Daehsquinn bloßstellen. Stattdessen langweilte man ihn mit nebensächlichen Themen, bei denen eine allgemeine Zustimmung leicht zu erreichen war. Nur gegen Ende schrakten die Fürsten plötzlich auf, als Graf Reldan ganz beiläufig die mögliche Rückkehr Lluggs ansprach, welches inzwischen ebenfalls unter der Herrschaft der Squärkin stand. Iljatu protestierte natürlich ohne Zögern laut gegen diesen Vorschlag und woraufhin Relaf lautstark Reldans Partei ergriff. Groerf versuchte zu beschwichtigen, fing sich damit aber eine sarkastische Bemerkung Korfinias ein, die er nicht unwidersprochen stehen lassen konnte. Goldwyn ließ sich nicht lumpen und verkündete seine Meinung über das "Gesindel aus Llugg", während sich Nordan Reldan zufrieden zurücklehnte und den Besuch des Großdominanten als vollen Erfolg einstuft.

Die Göttin von Triloh

Winteranfang, Ende Katzenmond 418 n.P.

Es war ein dunkler und stürmischer Tag. Die Krieger des Zirf-Stammes hockten dicht gedrängt in den

feuchten Laderäumen der seeländischen Flotte. Der Sturm schüttelte die Squärkin durch und viele waren seekrank. Patriarch Uquez und seinen Rottenführern ging es nicht viel besser, auch wenn sie im abgetrennten Heckraum mehr Platz hatten. Manch einer von ihnen wünschte sich die ruhigen Tage der Fahrt zurück auch wenn sie damals stets über die grelle Sonne des nahenden Winters gemault hatten, welche immer wieder durch Ritzen oder offene Luken den Weg in die Laderäume fand. Verzweifelt beteten die Squärkin zu Kquerzel, dem Herr des Todes, welcher in der tiefen See hauste und auf Opfer wartete.

An Deck riefen die Matrosen aus Seeland ihren Gott Anrash an, doch auch er sandte keine Hilfe und so waren schon mehrere Kameraden über die Reling in das erbarmungslose Meer geschleudert worden. Niemand konnte ihnen helfen, jeder war in Gefahr, der nächste zu sein.

Doch nach vielen Tagen des Sturms, dran plötzlich ein Schrei aus dem Ausguck an die Ohren der entkräfteten Matrosen. "Land!", schall es durch den dunklen Tag und schon gleich darauf ging ein Ruck durch das Schiff, als es auf dem unbekanntem Strand auflief. Der Mast knickte wie ein Streichholz und warf den Ausguck als erstes an Land, doch brach ihn der Aufprall das Genick, so daß ihm diese Ehre entging.

Drachenmond 418 n.P.

Die Schiffe wurden mühsam an Land gezogen und gesichert. Die Seeländer begannen bereits mit den Reparaturen, während die Squärkin auf die Rückkehr der Späher warteten, die der Patriarch gleich in der ersten Nacht der Landung ausgesickt hatte, die nähere Umgebung zu erforschen. Nachdem die Kundschafter Bericht erstattet hatten, befahl der Patriarch rottenweise auszuschwärmen und die Insel vollständig in Besitz zu nehmen.

Ligruti gehörte zu der Rotte, die als erste aufbrach und geradewegs ins Inselinnere vordrang. Es war ein angenehmer Marsch, für Ligruti war es noch nicht zu kalt und selbst die Tage waren auf dieser Insel stets von anheimelnder Düsternis. Die Düsternis war nahezu greifbar, wie zu Hause der Nebel, schwebte sie hier in dünnen Schwaden über das Land. So war das Land auch recht karg, Pflanzen waren zwar reichlich vorhanden, doch fehlte ihnen das ekelhaft satte grün, das in den Trockenländern des Festlandes so verbreitet war. Statt dessen, herrschten hier fahles grün und blasses braun vor, auch alle anderen Farben waren kraftlos und dünn. Die wenigen großen Tiere fügten sich nahtlos ins Bild, ihr stumpfes, struppiges Fell zeugte vom Mangel an Nahrung und überstandenen Krankheiten, viele hatten kahle Stellen, oder gar kein Fell mehr.

Bald begegnete die Rotte den ersten Menschen, auch ihnen ging es nicht viel besser. Mit ihrer blassen Haut, eingefallenen Gesichter, ausgefallenen Haaren oder Zähnen, sahen sie kaum besser aus, als die Sklaven in Squärdalon. Ligrutis Rottenführer war hochofret endlich jemanden zu finden, dem er die neuen Herrschaftssituation auf der Insel klarmachen konnte. Ligruti mußte mit seinen Kameraden die Einwohner eines kleinen Dorfes zusammentreiben, damit der Rottenführer eine seiner kleinen Ansprachen halten konnte. Diesmal war es jedoch alles andere als befriedigend. So sehr Ligruti sie auch mit Flüchen, Schlägen oder Tritten bedachte, sie sahen ein nur aus stumpfsinnigen Augen an und schlurften in die angewiesene Richtung. Völlig lethargisch hörten sie der Rede des Rottenführers an, selbst die Androhung weiterer Prügel konnte keine Begeisterung hervorrufen. Auch die folgenden Tage brachten kein Abwechslung. Die Menschen waren unheimlich ruhig, verrichteten langsam aber gründlich ihre Arbeit, immer bar jeder Gefühlsregung, selbst wenn sie neue Menschlinge machten. Dies brachte den Rottenführer nahezu um den Verstand, einmal folterte er einen Haarlosen zu Tode, nur um die Befriedigung eines angst- und schmerz erfüllten Gesichtsausdruck zu erhalten.

bis Ende Wolfsmond 418 n.P.

Innerhalb weniger Wochen hatten die Rotten des Zirf-Stammes die niederen Regionen der Insel widerstandslos eingenommen. Doch dann sammelten sie sich und gruben sich an einer geschützten Stelle für den Winter ein. Vorräte waren glücklicherweise genug mitgeführt oder während der Eroberung

geplündert worden. Einige Rotten konnten sich zur Feier der dunkelsten Nacht sogar ein kleines Festmahl leisten, doch bezahlte mancher Squärkin diesen kleinen Luxus am Ende des Winters mit seinem Leben. Die lange Ruhezeit ermöglichte es dem Patriarchen sogar, den Einheimischen ein paar zusammenhängende Sätze zu entlocken. Viel wußte dieses degenerierte Pack nicht zu erzählen, aber Uquez erfuhr ein wenig über die Hochlande und das auf der Insel, die von ihren Bewohnern Triloh genannt wurde, die Menschen eine unheimliche Göttin verehrten, die in den fernen Bergen lebte und nur flüsternd das "allschlingende Dunkel" genannt wurde.

Ligruti erfuhr davon aber nur wenig. Als einfacher Krieger, verbrachte er den Großteil seiner Zeit mit Essen, Schlafen, Spielen und Raufereien. Auch jene Sache bei der er sonst Frauen bevorzugte kam nicht zu kurz, litten sie doch alle unter der langen Trennung von Squärdalon.

Im Wolfsmond zeigten sich erste Anzeichen des nahenden Frühlings, doch die Sonne gewann in der immerwährenden Düsternis nur langsam an Kraft. Als der graue Schnee endlich schmolz, brachen die Squärkin das Lager ab und machten sich bereit in die Berge zu marschieren.

Widdermond 419 n.P.

Das Hochland war genauso schön wie die Niederungen. Vielleicht sogar noch ein wenig dunkler und noch karger. Die Squärkin waren daher guter Dinge, als sie wieder rottenweise über die dortigen Dörfer herfielen.

Eines Tages erklimmte Ligrutis Rote einen kleinen Hügel im entlegensten Teil Trilohs. Oben angekommen sahen die Squärkin am tiefsten Punkt im jenseitigen Tal eine dichte schwarze Wolke, die zwar in sich stetig in chaotischer Bewegung war, aber sich als Ganzes nicht von der Stelle rührte. Um die Wolke stand eine große Menschenmenge versammelt, teilnahmslos wie eh, bis sie wie auf ein geheimes Kommando plötzlich zu singen begannen. Es war kein Gesang wie ihn die Squärkin liebten. Er war wohlklingend, langsam und in tiefer Stimmlage, dabei aber durchgehend von Monotonie geprägt. Nach einiger Zeit verstummte der Gesang genauso plötzlich wie er begonnen hatte. Ein junger Mann trat vor, entledigte sich seiner ohnehin schon ungewöhnlich spärlichen Kleidung und ging drei weitere Schritte auf die schwarze Wolke zu. Urplötzlich schoß aus der Wolke eine schwarze Ausstülpung raus und hüllte den Haarlosen kurze Zeit völlig ein und zog sich wieder zurück. An der Stelle verblieben nur einige zerbrochene Knochen sowie ein paar rote Flecke, über die sich jedoch sogleich einige Käfer hermachten. Dieser unheimliche Vorgang wiederholte sich noch fünfmal mit anderen jungen Männern oder Frauen, dann löste sich die Versammlung auf. Die umstehenden Menschen hatten keinerlei Regung gezeigt, aber die Squärkin auf dem Kamm der Hügelkette diskutierten aufgeregt das Geschehen. Ligruti war längst klar, was sie hier gefunden, zweifellos handelte es um die geheimnisvolle Göttin der hiesigen Haarlosen. Die Rote lief in das Tal hinab und bestaunte die schwarze Wolke aus unmittelbarer Nähe. Ein Bruder Ligrutis wagte sich zu nahe heran und wurde von der Wolke eingehüllt, doch statt gefressen zu werden, wurde er geradezu ausgespuckt, offenbar mag die Göttin keine Squärkin.

Falkenmond 419 n.P.

Im Falkenmond wurde auch der letzte Winkel der Insel erforscht und der Herrschaft der Squärkin unterworfen. Die Haarlosen schienen weiterhin nicht an den Vorgängen interessiert, aber zumindest ließ sich sicherstellen, daß sie in Zukunft ihre Abgaben entrichteten. Gegen Ende des Mondes sammelten sich die Rotten, um zur Küste zurückzumarschieren. Irgendwo dort sollte bald wieder die seeländische Flotte eintreffen, um die Squärkin nach Hause zu bringen, falls inzwischen keine neuen Aufgaben angefallen waren, die vom ruhmreichen Zirf-Stamm erledigt werden mußten. Voll Grauen dachte Ligruti an die bestehende Seereise, er gab sich aber der Hoffnung hin, daß die Fahrt im Sommer wesentlich ruhiger verlaufen würde, als im letzten Herbst. Wäre die lange Schifffahrt nicht nötig, kämen sicher viele Squärkin nach Triloh, denn diese Alte Insel ist ein wahrhaft schöner Flecken Myras.

Die offizielle KIOMBAEL-Homepage NEW

Stand: 02. Januar 2001



Hallo erstmal

... NEW

Willkommen auf der neuen offiziellen Homepage zu KIOMBAEL, einem Spielsegment von WELT DER WABEN. Im Folgenden wirst Du den "Spiegel der Welt", wie Kiombael ab und an genannt wird, etwas näher kennenlernen.

Diese Homepage ist, wie Du vielleicht bemerkst, noch im Aufbau begriffen - nach den Spielleiterwechsel von

Markus Hailer zu mir (Christian Hermann) ging die bisherige Kiombael-Homepage schließlich auch offline. Grund genug für mich, niegelagelneu zu beginnen.

Hierbei ist noch einige Arbeit zu tun, vieles muß ich noch lernen (gerade was Homepage-Gestaltung angeht). Und da ist ja auch noch meine Arbeit an den Startaufstellungen (und damit am der "14." Auswertung) ... Aber letztlich wissen wir ja: Alles wird gut ! :-)

Neuer Kulturwettbewerb NEW

Für alle an Kiombael beteiligten SpielerInnen gibt es einen neuen Kulturwettbewerb. Unter dem Motto "Furchtbare Macht - Artefakte aus dem Dunklen Zeitalter" werden ab sofort Beiträge entgegengenommen. Eure Beschreibungen (bitte nicht länger als 10.000 Anschläge) sollten einen magischen Gegenstand mit 'furchtbarer Macht' beschreiben, der in der Zeit zwischen ALLUMEDDON und PONDARON, also im Dunklen Zeitalter, auf Kiombael seinen Einsatz und/oder Ursprung hatte. Den drei Siegern winken "Sachpreise" - aber keiner geht leer aus, denn jeder Teilnehmer erhält einen Preis... Die besten Beiträge werden auf der Kiombael-Homepage veröffentlicht. Eintreffschluß für den Wettbewerb ist der 1. März

2001. Und HIER kannst Du Deinen Beitrag (und auch andere Nettigkeiten) an mich schicken !

Frühlingstreffen in Berlin: 16. bis 18. März 2001 NEW

Am Wochenende vom 16. bis 18. März 2001 wird im Jugendfreizeitheim "Burg", Friedrich-Wilhelm-Platz 11, 12161 Berlin das nächste myranische Frühlingstreffen stattfinden - und das Datum kommt nicht von ungefähr, beginnt doch mit dem 17. März 2001 das neue "Myra-Jahr" (421 nach Pondaron).

Kontakt könnt Ihr aufnehmen zu:

Thomas Willemsen, Jahnstraße 69, 12347 Berlin, Telefon 030-6251427, Email: Corigani@myra.de und Dirk Linke, Bundesallee 19, 10717 Berlin, Telefon 030-8817142, Email: Dirk.Linke@berlin.de

Nähere Informationen werden noch folgen, und finden sich vielleicht auch unter www.myra.de

MBM25 erschienen NEW

Das 25. Mitteilungsblatt Myras (kurz: MBM) ist in diesen Tagen erschienen -Schwerpunktthema dieser 90-Seiten-Ausgabe des myranischen Kultur Taschenbuches sind Sprachen und Schriften der Welt der Waben, neben einigen allgemeinen Kulturberichten. Diesmal finden sich nur wenige Informationen, die das Segment Kiombael betreffen, was sich hoffentlich in den nächsten MBMs ändern mag.

Schwerpunktthemen für künftige MBMs, die in der Überlegung sind, sind unter anderem: Krieg&Frieden; Geheimdienste; Fliegende Einheiten uvm.

Weltbote 51 im Zeichen von Shiaidonia NEW

Der just neu erschienene Weltbote steht ganz im Zeichen des Segments Shiaidonia. Neben den Überblicken über das Geschehen auf Corigani und Karnikon bestreitet die Praemyra-Runde um Björn Steinmeyer fast 15 der 28 Seiten.

Für einen der künftigen Weltboten, die stets die Überblicke der verschiedenen Segmente beinhalten sollten, plane ich einen "Allgemeinen Überblick über Kiombael" - hierbei sollten nicht nur die vergangenen Ereignisse, sondern gerade generelle Informationen über die verschiedenen Reiche und die Mächtigen des Segments aufgeführt werden.

Alle Kiombael-Spieler mögen sich hiermit aufgerufen fühlen, mir hierzu Beiträge zuzusenden. Sollte ich keinen Beitrag von Dir erhalten, so muß ich mich selbst an meiner Tastatur vergnügen - und das wollt Ihr nicht wirklich, oder !?!

Der Spielleiter von Kiombael NEW



Einige Spieler haben mich nach einem Bild gefragt - hier nun also ein Photo von mir.

Die Aufnahme stammt aus dem Februar 2000. Inzwischen hat sich meine Bartform zwar ein wenig, aber nur geringfügig geändert.

Vielleicht krieg ich ja auch mal ein Bild von Euch, das ich hier veröffentlichen darf!?

Links NEW

Hier nun einige Links zu einer Story, zu anderen Homepages und einige eMail- Links...

Ein Jahr auf Ynkerhtu - eine Geschichte um die (nicht gestartete) Praemyra-Runde YNKERHTU ...

Die offizielle Myra-Homepage: www.myra.de (Teilweise schlecht gepflegt)

Email an Thogol, der Kassenwart des VFM (Verein der Freunde Myras) e.V.: Thogol@gmx.net

Email an Christian Hermann, den Spielleiter von Kiombael: Kiombael@aol.com

!!! ... und hier könnte Deine Homepage-Adresse stehen ... !!!

Zum Schluß ... NEW

... möchte ich mich ganz arg dafür bedanken, daß Du hier vorbeigeschaut hast. Ich hoffe, meine ersten Homepage-Quelltext-Versuche haben Dir ein wenig gefallen, und vielleicht gibst Du mir ja Rückmeldung?!

Wie auch immer - ich wünsche einen guten Start ins neue Jahr(tausend), und verbleibe

Mit ganz lieben Grüßen

Dein und Euer

Christian Hermann

alias Geowynn Iaros anLondarom Dondrath, Hüter von Kiombael