

Der 50ste

**Ysatinga
Segmentsbote**

Eulenmond

418

BORIS 081

Ysatinga Segmentsbote – Nummer 50

Inhaltsverzeichnis	2
Begrüßung	3
Spieltechnisches / Regelfragen	4
Ysatinga-Überblick	5
<u>Jubiläums-Extrateil</u>	
Karte von Ysatinga	8
Ein Streifzug durch Ysatinga	10
Berichte und Geschichten aus den Reichen	13
Ysatinga-Hausregeln	112

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

Spilleitung Ysatinga:

Werner Arend

In Eichengrund

718 Kirchentellinsfurt

07121/980 abh

07071/204 bis 11 Mo-Fr

werner.arend@uni-tuebingen.de

Neue Interessentenauchmelderei:

(siehe links)

Abschnitt 1: Begrüßung, Regelfragen

Seid alle begrüßt!

Mehr als ein Jahr ist vergangen, seit ich Ysatinga für eine Weile verlassen habe – arbeitsmäßig, wenn auch nie gedanklich. Die Ursachen sind eindeutig, ich will jetzt keine Worte mehr darüber verlieren. Tatsache ist, es geht mit frischer Tatkraft weiter.

Dieser Bote ist mit dem fünfzigsten Spielzug für Ysatinga ein Anlaß zum Feiern. Nicht nur 50 Spielzüge Ysatinga, sondern auch für mich: mit dem 16. Spielzug, den ich auswerte, habe ich mehr Ysatinga-Spielzüge ausgewertet als jeder Ysatinga-Spielleiter vor mir – ein durchaus erfreuliches Gefühl, vor allem, da ich den Eindruck habe, daß der Kulturreichtum des Segments in dieser Zeit erheblich zugenommen hat. Aus diesem Anlaß ist dieser Bote sehr viel dicker als normalerweise, und enthält die Reichsprofile aller Reiche, deren Spieler mir ein solches geschickt haben, sowie wichtige und stimmungsvolle Berichte und Geschichten aus denjenigen Reichen, aus denen ich kein eigenes Reichsprofil bekommen habe. Dieser Bote ist ungefähr das geworden, was er werden sollte: etwas, das man jemandem geben kann, der fragt: „Ysatinga? Was ist das?“. Die seit langem versprochene Karte ist ebenfalls da, selbstverständlich bereinigt um einige Gebiete, von denen niemand weiß, wo sie liegen. Die Informationen im Kulturteil stehen im allgemeinen den Herrschern zur Verfügung – sie sind Teil des Allgemeinen Wissens um Länder und Regionen, das durch Reisende weitergetragen wird, die nicht spieltechnisch simuliert werden.

Kulturthema des Monats: „Kleidung“

Die Tradition des Kulturthemas des Monats geht weiter. Diesmal geht es darum, wie man sich in Euren Reichen kleidet. Das beinhaltet die Kleidung der einfachen Leute und der Oberklasse, wenn es solche Unterschiede in Euren Reichen gibt, die Kleidung bestimmter Professionen, wie unterscheiden sich Männer und Frauen undsoweiter. Von denjenigen, die bereits etwas hierzu geschrieben haben, wäre ich für einen Verweis auf den entsprechenden Kulturbericht dankbar, damit ich ihn in meinen Ordnern auch finde.

Wie mit den ausgefallenen Spielzügen verfahren wird, steht auf der nächsten Seite. Der nächste Spielzug Nummer 51, für den Eulenmond des Jahres 418, ist fällig am

Freitag, den 9. Oktober 1998

Ich hoffe, alle von Euch machen mit der gleichen Motivation weiter wie ich. Bis dahin wünsche ich

Agape n'Or und Orq Morgoth

Yf ra Anqor aka Werner

Spieltechnisches:

Wie es scheint, gibt es kaum einen Boten ohne diese lästige Rubrik. Aber es hat sich ja auch einiges getan:

Ausgefallene Spielzüge:

Die ausgefallenen Spielzüge werden nicht nachgeholt. Ausgefallene Einnahme- Rüsttermine *werden* nachgeholt, Unterhalt für die ausgefallene Zeit muß bezahlt werden. Bauwerke wurden weitergebaut, es kann auch für die ausgefallene Zeit nachgebaut werden, allerdings nur mit dem Gold, das zum damaligen Zeitpunkt verfügbar gewesen ist.

Für diesen einen Spielzug können Heere beliebig innerhalb des Reichsgebiets versetzt werden, Flotten innerhalb des Sichtbereichs, solange sie sich in der gleichen Region aufhalten wie vorher. Für diesen Zweck werden folgende Regionen unterschieden: Eismeer (zwischen Auge der See, Eisländern und Chi Tai Peh bis nach Karo hinunter), Schimmerndes Meer (alles Gebiet zwischen Kaurias, dem Segmentsrand nach Karnicon, Kayra Matra und Ygora), und die restlichen Seegebiete. Versetzte Heere dürfen am Anfang des Spielzugs nicht so stehen, daß sie neuen Sichtbereich erhalten würden.

Rüsttermin und Ressourcenübersicht:

Es geht gleich mit dem Herbsttermin für die Einnahmen und Rüstungen los. Ich brauche mal wieder eine Übersicht über alle Bauwerke, Heere etc. sowie über die Zahlen der Verehrer von Gottheiten. Sollte sich bei den Bauwerken und bei der Verehrung der Götter nichts geändert haben, könnt Ihr mir auch eine Kopie der Aufstellung vom letzten mal schicken. Nur muß alles Bestandteil Eures Spielzugs sein.

Neue Präferenzenregelung und neue Magieregel:

Auf dem Myra-Treffen wird voraussichtlich eine neue Präferenzenregelung in Kraft treten. Diejenigen, die eine Diskette für den Spielzug 50 geschickt haben, finden diese als Bestandteil der dritten Ausgabe der Magieregel auf der zurückgeschickten Diskette. Der eine Spieler ohne Computer wird gebeten, sich diesbezüglich mit mir in Verbindung zu setzen.

Es gibt außerdem, wie erwähnt, die dritte Ausgabe der Magieregel, die als wesentliche Änderung die ME wieder auf jährliche Erneuerung umstellt, zusammen mit Änderungen an Tabellen und anderen Kleinigkeiten. Außerdem ist die Regel jetzt ganz offiziell wieder für Priester zuständig, und es scheint eine Mehrheit unter den Spielleitern für diese Regel zu geben, so daß sie endlich offiziell beschlossen werden kann – das hoffe ich zumindest, in acht Tagen werde ich es wissen.

Heeresübersicht:

Diese wird es erst im nächsten Boten geben. Es wäre zwar schön gewesen, wenn sie Bestandteil dieses Boten gewesen wäre, doch werden sich angesichts der nachzuholenden Rüsttermin vermutlich größere Änderungen ergeben, und die Übersicht sollte ja einigermaßen aktuell sein.

Aussichten:

Es wird gerade an einem Myra-Auswertungsprogramm geschrieben, das, wie mir gerade gesagt wurde, noch in diesem Monat in die Testphase eintritt. Näheres über die Leistungsfähigkeit und die Folgen für das Spiel werde ich zu gegebener Zeit berichten.

Abschnitt 2: Überblick

Überblick Ysatinga Mitte des Jahres 418

Anti/Inquisition: Kämpfe eingestellt

Karo (Freie Handelsstadt): Aus den fernen Regionen des Meeres ist zu hören, daß die Feindseligkeiten zwischen der Anti und der Inquisition erst einmal eingestellt worden sind. Nachdem sich die Verbündeten der Inquisitionsflotte, in denen von einigen Magier des Rates der Adepten aus Rhyandi vermutet werden, bereiterklärten, sich aus den Kämpfen herauszuhalten, wenn Anrash sich und seine Meerwesen ebenfalls heraushielte, kehrte erst einmal Ruhe ein. Man leckte seine Wunden und machte sich auf den Weg nach Hause. Es ist jedoch zu vermuten, daß die Anti den Verlust eines Burgschiffes nicht so einfach hinnehmen wird. Nachdem man auf dem militärischen Weg eine Niederlage erlitten hat, stellen sich nicht nur die Herren der Inquisitionsflotte die Frage, was weiter geschehen wird. Auf diplomatischen Kanälen jedenfalls ist einiges los.

Botschaften abgefangen

Karo (Freie Handelsstadt): Bei einer Aktion gegen Spione innerhalb der Stadt, die Gerüchten zufolge aus Gra-Tha N'My stammen sollen, fielen der Stadtwache von Karo gleich ein halbes Dutzend abgefangener Botschaften in die Hände. Noch während man darüber beriet, wie mit diesen zu verfahren sei, wurde die Wacheinheit Opfer eines Überfalls durch Unbekannte, von denen bei dieser Gelegenheit fast die gesamten gefundenen Dokumente wieder gestohlen wurden. Die ausgezeichnete Koordination und der verdächtige Zeitpunkt des Überfalls weisen auf eine Operation eines konkurrierendes Geheimdienstes hin. Wächter gaben später an, sie hätten unterschiedliche Gruppen der Angreifer verschiedene Sprachen sprechen hören. Daraus wurde geschlossen, daß auch diese keinen einheitlichen Hintergrund besäßen. In jedem Fall ist der größte Teil der Dokumente verloren, und niemand, mit wahrscheinlicher Ausnahme der Angreifer selbst, weiß, wo sie geblieben sind.

Dies ist bereits das dritte Mal, daß in Karo Operationen von Geheimdiensten bekannt geworden sind. Wie es scheint, entwickelt sich Karo nicht nur zur Hauptstadt des Freihandels auf Ysatinga, sondern auch zur Hauptstadt der Spionage. Von der Stadtregierung wird dies öffentlich bedauert – Eingeweihte vermuten jedoch, daß man dies als eine gute Gelegenheit sieht, an dringend benötigte Informationen zu kommen, zumal damit zu rechnen ist, daß Karos Rolle als Dreh- und Angelpunkt der Kommunikation zwischen dem Auge der See und Scyrenia, bzw. den Eisländern und dem Ophis Ysatingas eher noch wichtiger werden wird.

Dondra bleibt Thar Scandhi gewogen

Ravenheim (Ts.): Der Kampf um den Ophis-Zipfel der Insel Tharadrin und der sich daraus entwickelnde Konflikt zwischen Ygora und Thar Scandhi hat einen neuen Höhepunkt erreicht. Nachdem Anfang 417 Ygora die Feindseligkeiten durch Eroberung der Halbinsel, die zu Thar Scandhi gehört, eingeleitet hatte, schlug Thar Scandhi jetzt massiv zurück. Bereits Mitte des letzten Jahres war es zu kleineren Scharmützeln zwischen Flotten beider Reiche, aus denen kein eindeutiger Sieger hervorging. Beide Parteien schickten darauf weitere Seestreitkräfte in den Kampf, die im letzten Mond nahe des ygorischen Brückenkopfes auf Tharadrin aufeinanderprallten. Von einem starken Wind zwischen der Küste der Insel und der thar-scandhi'schen Flotte eingeklemmt, erlitten die Ygorer bereits beim ersten Angriff schwerste Verluste, während die Bogenschützen aus Thar Scandhi die feindlichen Schiffe fast nach Belieben in Brand schießen konnten. Sie sagten hinterher, daß

Dondra ihnen gewogen war, und hielten den Wind, der ihnen den Sieg gebracht hatte, für ein gutes Omen.

Währenddessen wurde die ygorische Invasionsstreitmacht von einer sowohl zahlenmäßig als auch an Kampfkraft stark überlegenen, heulenden Horde Halbmenschen angegriffen, die außerdem noch die Kenntnisse des Geländes für sich verbuchen konnten. Nur wenige Stunden dauerte der Angriff, der einen Großteil der ygorischen Elitekrieger das Leben kostete. Der Rest wurde mitsamt dem begleitenden Magier Daya n'Agur gefangengenommen. Ein wahrhaft schwarzer Tag für das ygorische Heer.

An der diplomatischen Front herrscht unterdessen hektische Aktivität. Man bemüht sich beiderseits um Schadensbegrenzung, auf ygorischer Seite meint man, der Angriff sei ein Mißverständnis gewesen. Auf der Seite von Thar Scandhi wiederum fragt man, warum man sich denn dann nicht sofort wieder zurückgezogen hätte, und mißtraut der in diesem Fall bemerkenswert unsubtil wirkenden Machtpolitik König Ators.

Bauarbeiten im Eisland

Ysrangyr (Rh.) / Thanastos Iril (Km.): Ausgerechnet in den entlegensten Regionen des Eislands entstehen derzeit die größten Bauwerke Ysatingas. Ganze Schwärme von Lastkarren und Heere von Transportarbeitern, unterstützt von einer ganzen Reihe von Magiern, schaffen gewaltige Mengen von Baumaterial ins Niemandsland. Und warum man ausgerechnet dort bauen will, bleibt Außenstehenden rätselhaft. Tatsache ist, daß sowohl die Tributzahlungen aus Titanik als auch ein großer Teil der eigenen Einnahmen Kayra Matras in den Bau einer gewaltigen Tempelanlage gesteckt werden, natürlich zu Ehren des Gottes Xnum. Gerüchten zufolge wurde das Bauprojekt auf zehn Jahre und eine halbe Million Goldeinheiten veranschlagt.

Noch mehr klotzt man derzeit in Rhyandi. Mit freundlicher Hilfe von Baumeistern aus Gra-Tha N'My und unterstützt von der beachtlichen magischen Macht Silye von Aums, der Wächterin der Provinz und Mitglied des Rates der Adepten, entsteht derzeit ein Festungskomplex in den unzugänglichen Gletscherregionen des Faenhall-Gebirges. Der Grund der Baumaßnahmen indes wird hier nicht geheimgehalten: Nachdem Lirynélrhad im Krieg gegen Gra-Tha N'My fast erobert worden war, sucht man sich ein etwas leichter zu verteidigendes Gebiet, um das Wissen der Elrhadainn aufzubewahren. Die Elrhadainn planen, bald nach Fertigstellung in die neue Festung Lirhällen umzuziehen – nur hat bisher noch niemand eine Vorstellung davon, ob, und wenn ja, wie, der Neunfache Ring an einen anderen Ort zu transferieren wäre. Die Erste Elrhadyne jedoch scheint sich des Erfolgs sicher zu sein.

Kartographen schwärmen aus

Kartis (Gn.): Schon seit längerem ärgert man sich an Gra-Tha N'My, daß man von der Welt so wenig kennt – und dieser Zustand sich auch schwer ändern ließ, wurden doch die ausgesandten Kartographen meistens recht schnell niedergemacht oder versenkt, je nach Präferenz. Jetzt nutzte ein menschlicher Erkundertrupp eine Lücke zwischen den ständig drohenden Piratenüberfällen und den Angriffen der Inquisition und schaffte es zum ersten Mal auf das Festland von Scyrenia. Man erwartet eine Intensivierung der Zusammenarbeit sowohl mit Chi Tai Peh als auch mit Ygora.

Neue Wergolüberfälle

Forndon (Cp.): Bewohner des Berglands um Forndon melden neuerdings wieder Überfälle durch Wergols aus dem Feuerschlund. Nachdem man sich dort jahrelang untypisch friedlich gezeigt hat, wurden die Bewohner dreier entlegener Höfe von dem Überfall völlig überrascht. Ein zwölfjähriges Mädchen ist die einzige Überlebende, und sie sagte, daß die Dragolreiter ihre Eltern und die anderen Bewohner des Hofes einfach davongetragen hätten. Eine Gesandtschaft wurde nach Forndon geschickt, um Hilfe gegen weitere Überfälle anzufordern. Derzeit ist noch nicht bekannt, ob es sich um eine einmalige Aktion handelt, oder ein größerer Zweck dahintersteckt.

Rubinorden verschwunden

Artalan (Ac.): Bereits Mitte des Jahres 417 wurde bekannt, daß der Herrscher von Art-Creole und Großmeister des Rubinordens, Amosk Drakhan, mitsamt seiner Streitmacht von über 3000 Ordenskämpfern verschwunden ist. Aufmerksame im fernen Rhyandi vermeldeten Erschütterungen der magischen Ebene, die man mit dem Verschwinden in Zusammenhang bringt. Unter den fanatischeren der Anhänger Artans kursiert das Gerücht, das Artan höchstpersönlich erschienen sei, um den Rubinorden an einen Ort zu bringen, wo er gebraucht würde. Kritiker des Ordens und seiner rigiden Ordnungspolitik meinen, eine Macht aus dem Mörderbienenkorridor hätte es dem Orden endlich heimgezahlt. Jedenfalls ist mit dem Rubinorden der größte einzelne Einflußfaktor auf Kultur und Politik des Reiches von einem Moment zum anderen verschwunden, und niemand weiß, welche Folgen das für das Reich noch haben wird. Aufgrund seiner entlegenen Lage hat Art-Creole immerhin das Glück, sich nicht in der Reichweite irgendwelcher eroberungslüsterner Reiche zu befinden. Unklar bleibt ebenfalls, ob die Familie des Herrschers, seine Frau Aura Latima Aranga und sein einjähriger Sohn Lagon Drakhan, mit ihm verschwunden sind. Manche sagen, beide hätten sich in den großen Artan-Tempel zurückgezogen, und sie warte zur darauf, als Regentin an die Öffentlichkeit zu treten. Die Artan-Priester wissen Geheimnisse zu wahren, heißt es. Bisher ist jedenfalls kein Anwärter auf die Herrscherwürde in Sicht. Die einflußreiche Anführerin der Wissensgilde Maija Savant, eine Freundin des verschwundenen Herrschers, ist eine wahrscheinliche Kandidatin – wenn sie denn ihrer derzeitigen Profession den Rücken zu kehren bereit ist.

Liste der Reichsabkürzungen:

<i>Ac</i>	<i>Art-Creole</i>	<i>Ad</i>	<i>Ancarthabadh</i>	<i>Am</i>	<i>Amajin</i>
<i>An</i>	<i>Anti</i>	<i>Aq</i>	<i>Anqorat</i>	<i>Au</i>	<i>Aurinia</i>
<i>Cp</i>	<i>Chi Tai Peh</i>	<i>Gn</i>	<i>Gra-Tha N'My</i>	<i>In</i>	<i>Inquisition</i>
<i>Ka</i>	<i>Kartan</i>		<i>Km Kayra Matra</i>	<i>Kh</i>	<i>Karo</i>
<i>Le</i>	<i>Lebenstein</i>	<i>Ll</i>	<i>Löjkarlund</i>	<i>Ti</i>	<i>Titanik</i>
<i>Ts</i>	<i>Thar Scandhi</i>		<i>We Wergolost</i>	<i>Yg</i>	<i>Ygora</i>
<i>Za</i>	<i>Zardos</i>	<i>Zw</i>	<i>Zwillingsstädte</i>		

und natürlich

Pi Piraten

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit... und natürlich findet man auch nicht alles auf der Karte.

Abschnitt 3: Segmentkultur

Grüße!

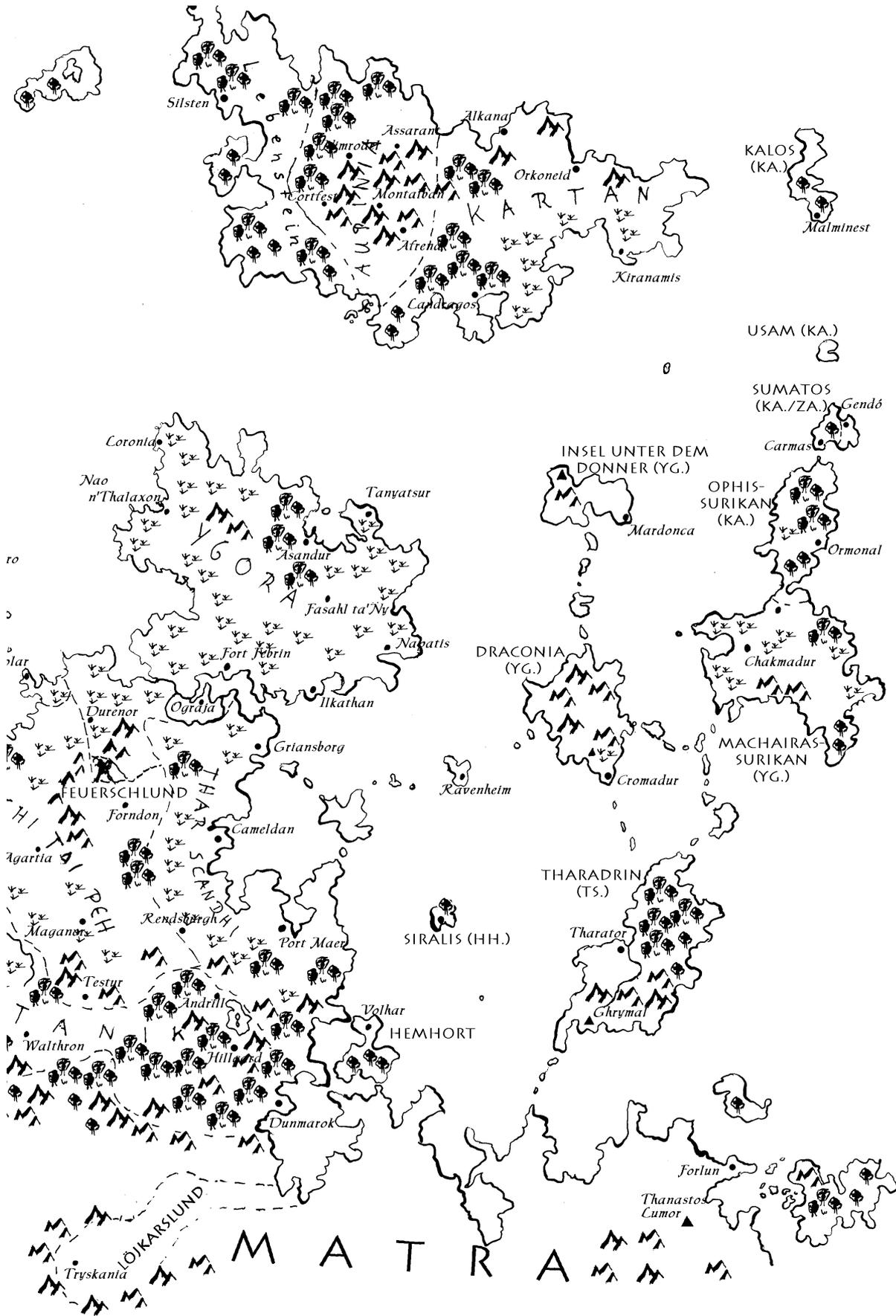
Viele Herrscher sind der Aufforderung, für ihr Reich eine kleine Beschreibung auf wenigen Seiten zu verfassen, nachgekommen. Das Ergebnis – eine kleine Führung durch das gesamte Segment – findet sich hier. Zuerst jedoch, gewissermaßen als Einführung, veröffentliche ich hier, zusammen mit den beiden Teilen der Karte Ysatingas, noch einmal den „Streifzug durch Ysatinga“ des unnachahmlichen Hofnarren Agor. Ysatinga, humoristisch aufbereitet auf drei Seiten. Für Neueinsteigere in Muß, für Alteingesessene ein Vergnügen. Viel Spaß.

Yfra-Anqor



Ysatinga: Das Auge der Sæundleangrenzenden Regionen Syrenias und der Eisländer

Ysatinga:Scyrenia, Kaurias, TichanalldunddeInselndieSchimmerndenMeers



Ein Streifzug durch Ysatinga

Einen wunderschönen Tag wünsche ich. Mein Name ist Agor. Jedenfalls nennt man mich so; meinem Herren gefällt dieser Name, er erinnert ihn an die wertgeschätzten Herrscher von Kartan und Ygora. Und es ist schließlich mein Beruf, meinem Herren zu gefallen. Das bringt eine Anstellung als Hofnarr so mit sich.

Die Diskussion über Licht und Finsternis erheitert mich zunehmend. Es ist doch erfrischend, wie jeder seine Meinung so laut wie möglich herausposaunt, damit niemand merkt, wo er wirklich steht...

Ich nehme mich daher einmal der lange versäumten Pflicht an, alle Reiche Ysatingas zu erfassen und einem jeden seinen Platz zuzuweisen, wie schattig er auch sein möge.

Beginnen wir doch einfach bei den Reichen, die sich gerne im vollen Licht sonnen. Der Ruf aus Art Creole dringt einem schmerzhaft laut ins Ohr, aber wenigstens hört man sie. Auf der Karte sucht man nämlich etwas länger nach dieser Insel. Aber nicht verzagen, immer nach Ophis, da kann man gar nicht dran vorbeisegeln. Man sollte nur rechtzeitig vor den Mörderbienen wieder bremsen.

Wenn man lange genug nach dem Licht ruft, und laut genug, um alle Schläfer zu wecken, dann werden sich wohl Aurinia und Tar Guanata auch mal melden. Aurinia findet man wenigstens auf den Karten - eingeingelt im Schutze der Parana schläft es vor sich hin. Naja, sie haben ihren Krieg gefochten. Das war wohl genug Licht für eine Generation. Die Zwerge sollen sich irgendwo zwischen Titanik und Thar Scandhi befinden, habe ich gehört. Die könnten aber genausogut eine Legende sein. Das muß das Ideal des Lichts sein - so hell, daß man in Frieden alles an sich vorbeiziehen lassen kann.

Das war´s schon mit dem Licht. Ein kleiner Schreihals und zwei Schlafmützen, sozusagen.

Gehen wir etwas in die Schatten, in die lichte Seite der Neutralität. Rhyandi sticht sofort ins Auge. Leben und leben lassen, so lautet die Devise. Was uns nicht in unserer Freiheit beeinträchtigt, das darf sein, was uns stört, dem schlagen wir die Rübe ein. Oder so ähnlich.

Thar Scandhi drängt sich als nächstes vor. Immerhin, die sind (oder waren?) Mitglieder der LiFE, mit kleinem "i", wenn ich das anmerken darf. Eigentlich sind sie ein Haufen von Piraten, denen man die Schiffe weggenommen hat, und als sie gemerkt haben, daß sie aufs Meer gehören, haben andere ihnen schon den Rang abgelaufen. Ach, das waren noch schöne Zeiten, als das noch Buccaneer hieß, und man wenigstens wußte, wo man die Strafexpeditionen gegen die Piraten hinschicken mußte. Das hatte noch Ordnung!

Die Handelsstädte sollte man wohl auch hier einordnen. Immer schön neutral, immer nett lächeln, und bloß das Kassieren nicht vergessen. Ach, wie schön sie über die Piratenplage klagen. Aber was für Schiffe werden denn da in Karo gebaut?

DSNDNGU mit seiner Magierschule ist schwer einzuordnen, aber knapp unter den Handelsstädten dürfte er hinpassen. Von ihm habe ich auch schon lange nichts mehr gehört. Ich dachte, der alte Unfall mit dem Lähmzauber sei lange überwunden?

Löjkarslund sollte ich hier eigentlich nicht erwähnen, denn ich zähle ja auch keine andere Provinz eines Reiches einzeln auf. Aber die Nostalgie bricht mit mir durch.

Immer noch neutral, aber eher dem Dunkel zugeneigt, findet sich die Masse der Reiche. Gra-Tha N´My soll hier den Anfang machen. Ich verstehe immer noch nicht, wie dieses Reich in die LiFE eintreten konnte. Aber ich habe bis heute keinen Widerruf gesehen. Vielleicht

wollte ich ihn ja auch nicht sehen, der Witz ist einfach zu gut. Immer wieder amüsan sind die Versuche, so etwas wie soziales Verhalten in der Propaganda kundzutun. "Die ersten Menschen ... zogen in neu errichtete Dörfer in den umliegenden Gemarken" (GTNM-Bote 12, "Potente Pflanzen"). Ich würde die Laboratorien doch etwas anders bezeichnen!

Titanik ist im Moment eigentlich weder licht noch finster, sondern allenfalls rot. Aber irgendwie sind sie daß seit Jahren. Ich vermute, die Echsen würden in Winterstarre verfallen, wenn sie sich nicht mit Kämpfen warmhalten würden. Aber sie sind vernünftiger geworden, nur noch ein Gegner auf einmal. Dafür haben sie ihre Theaterkunst vergessen. Schade, die war eine echte Bereicherung.

Chi-Tai-Peh und Ygora kann man in einen Topf werfen. "Wir sind Finsterlinge!" steht groß auf dem Schild an ihren Küsten. Vor allem, wenn Agon gerade in der Nähe ist. erinnert sich noch jemand an die Lichttempeldiskussion zwischen Agon und Ator? Ich verstehe bis heute nicht, wie Ygora Kartan weißmachen konnte, sie würden treu auf der Linie des BdO stehen. Wahrscheinlich haben sie das Türschild des Chnumtempel mit Xnum übermalt. Auf jeden Fall sind diese beiden die größten Gauner auf Ysatinga. Da gehört Mumm dazu, Agon so lange aufmerksam zu ignorieren. Wahrscheinlich ist es das beste für alle.

Wergolost zeigt allen die Zähne! Jedenfalls wenn jemand zuhört, denn seit Arus Ur Eklas vor acht Jahren hier war, haben sie sich nicht von der Stelle gerührt. Gut, ein paar Expeditionen ins titanische Freiplündergebiet, aber das ist auch schon wieder lange her. Warum muß ich beim Feuerschlund nur immer an einen Haufen fauler Murmeltiere denken, die sich freuen, daß der Häuptling ihnen unbeschränkten Urlaub gegeben hat?

Nicht zu vergessen unsere wackeren Herren und Damen Piraten. Völker aller Länder, vereinigt euch unter der schwarzen Flagge! Da der Durchschnitt aller Länder in die dunkelneutrale Gruppe gehört, sind die Piraten hier wohl passend. Einschließlich ANTI, falls es die noch gibt, Anrash, und sonstiger Seeplagen ohne festen Landsitz.

Als echte Finsterlinge dürfen sich wohl nur zwei Völker bezeichnen: Kartan und Kayra Matra. Ich bin gespannt, wann es Agon aufgeht, daß seinen eigenen DU-Richtlinien ihn eigentlich zum Kampf gegen den Nekromanten aufrufen. Vermutlich kurz nachdem er gemerkt hat, daß Ygora und Chi-Tai-Peh nur finster sind, weil sie ihre Ruhe haben wollen. Aber es gibt noch Hoffnung. Immerhin fängt er jetzt an, mit WOLKEN um sich zu werfen. Vielleicht läuft er in eine hinein und wird wahnsinnig?

Bei Kayra Matra endet aller Spaß. Das nenne ich finster. An langen Diskussionen beteiligt man sich nicht, man handelt. Titanik ist eine blutige Wüste, und es wird keine Zeit an Bestattungen verschwendet. Meine Empfehlung an Titanik: Durchlassen! Ich wollte schon immer mal sehen, was der BdO macht, wenn er einen gleichstarken Gegner bekämpfen soll. Vielleicht kommt Agon dann doch noch mit ein paar Bienchen nach Scyrenia.

Habe ich jemanden vergessen? Ach ja, die Inquisition. Das wird schwer. Auf der Karte findet man die noch schlechter als die Lichtreiche. Vom Stimmvolumen scheinen sie aus Art Creole zu kommen, aber selbst wenn man die ganze Insel abholt reicht das nicht für die Flotten, die im Moment die Meere beherrschen. Wie war noch mal die Bezeichnung für Seeplagen ohne festen Landsitz? Am Besten stecken wir sie zu den Piraten, ungeachtet aller großen Sprüche. Die meisten Herrscher dürften dieser Einteilung einhellig zustimmen, vor allem Gra-Tha N' My und Chi-Tai-Peh...

Die ganze Diskussion über Licht und Finsternis, zu erheiternd sie auch sein mag, ist also eine theoretische Diskussion von Unbeteiligten. Denn die wirklichen Widerstreiter um diese Pole schweigen sich aus.

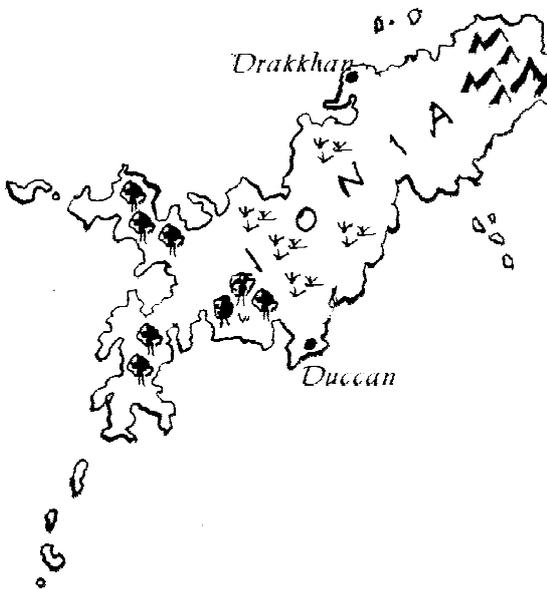
Zu guter Letzt einen praktischen Hinweis für den Kapitän von heute. Wie erkenne ich, woher der Pirat kommt, den ich gerade gefangen habe? Nun, wenn es eine Echse ist, kommt er aus Titanik, Gomorrer kommen aus Chi-Tai-Peh und Orks aus Ygora. Wenn er stocksteif vor euch steht und Worte benutzt wie "Ich werde schweigen, egal was ihr mit mir tut", dann ist es ein Kartaner. Agon, der dunkle Orden gibt wirklich keine guten Piraten ab! Du könntest wenigstens Söldner anheuern. Wenn er versucht zu handeln, ist er ein Söldner aus den Handelsstädten (sowas wie ein "echter" Pirat). Wenn er alles tut, um wie ein Pirat auszusehen, während er seekrank wird, könnte er aus Thar Scandhi sein. Die Matrosen mit dem strengen Geruch sind aus Kayra Matra, die fröhlich singenden aus Rhyandi. Schlacksige Typen mit langen Armen und merkwürdigen Proportionen stammen aus Gra-Tha N' My. In diesem Land hat man ein ungemeines Geschick, die passenden Leute für eine Aufgabe zu finden. Weiße Roben und Choräle vor dem Kampf sind das Markenzeichen der Inquisition (wer steuert eigentlich während des Gesanges das Schiff?). Und versoffene Alkoholleichen, die Schlinger-Witze reißen, sind eindeutig ANTI.

Ich verbeuge mich vor dem aufmerksamen Publikum. Wenn ich vergessen haben sollte, jemanden zu beleidigen, oder die Beleidigungen nicht exquisit genug waren, bitte ich um Nachricht und Vergebung. Ich werde mich bemühen, das zu verbessern.

Agor, königlicher Hofnarr

Dieser Bericht erreichte uns aus dem Lande der Amajin. O ja, ich bin mir bewußt, daß die meisten nicht wissen, wo das ist – und nach dem Willen derer, die dort leben, soll das auch so bleiben. Dieser Bericht dürfte ausreichend Begründung für diesen Wunsch liefern. Wie dem auch sei, ein schönes Land, für den, der er findet, und fröhliche und offene Menschen leben dort – wenn sie auch manchmal das Gesetz – was immer das sei – ein wenig zu ihren Gutdünken auslegen.

Yfra-Anqor



Das Land der

Amajin

Goldrausch!

Man sagt, daß Nachrichten schnell reisen. Aber das ist noch gar nichts, wenn man einmal miterlebt hat, mit welcher Geschwindigkeit eine Nachricht über Goldfunde reist! Tatsache war, daß die Pioniere, beim Erkunden der Berglande im Klodos jener kleinen Insel, wenn auch in geringen Mengen, in mehreren dortigen Bächen, die zu Dutzenden in den Bergen entspringen, sogenanntes Gold fanden. Zwar versuchte man dies geheim zu halten, aber solche Nachrichten lassen sich nicht einsperren und das Unvermeidliche geschah : Die Nachricht löste auf der bislang ruhigen Insel einen wahren Goldrausch aus. Glücksritter von überall strömten in die Hochlande. Innerhalb kürzester Zeit entstanden dort oben kleine Dörfer, die als Sprungpunkte zu den höhergelegenen Läufen der Flüße und Bäche benutzt wurde. Wie Pilze schossen diese Goldschürferdörfer aus dem Boden. Begleiten wir einen dieser jungen Glücksritter auf seiner Reise in die Berge.....:

Die Berge sind ein erhabener Anblick, besonders wenn man sie von unten sieht. Schroffe Felsen und Überhänge türmen sich scheinbar unbezwingbar über einem Wanderer auf. Wenn man die schwierigen Pfade benutzt, schwebt man immer zwischen der Gefahr in die Tiefe zu stürzen und der Gefahr dem Drang auszuruhen nachzugeben, damit sich die schweren Füße erholen können. Nicht wenige schlafen ein und erfrieren, denn die Nächte in den Bergen sind zu dieser Jahreszeit eiskalt. Wohl dem, der einen Schneehund mit auf den Weg nimmt. Schneehunde zeichnen sich durch ein dickes Fell und besonders sicheren Tritt auf diesen schmalen Pfaden aus. Und wer schon einmal eine kalte Nacht mit einem der fast menschengroßen Schneehunde verbracht hat, weiß, daß das warme Fell des treuen Freundes ein wahrer Lebensretter sein kann.

Cameas Schneehund hörte, zumindest hin und wieder, auf den Namen Plog. Plog hatte weiße Pfoten und eine weiße Gesichtszeichnung, sowie eine schneeweiße Schwanzspitze. Der Rest von Plogs Fell war von schmutzigem Grau, so daß mancher gedacht hätte Plog wäre nicht allzu reinlich. Das genaue Gegenteil war der Fall, denn Plog war sogar eitel. Zumindest hatte Camea das Gefühl, daß es Plog hin und wieder übertreiben würde mit dem ewigen Putzen und Schlecken.

Plog war Camea zugelaufen, denn einen eigenen Schneehund hätte sie sich nicht leisten können. Manchmal hatte Camea das Gefühl, daß sie etwas mehr mit Plog verband, als nur die Tatsache, das

sie zusammen reisten. Es schien ihr hin und wieder, daß Plog, genauso wie sie, vor etwas davonlief und versuchte soweit wie nur möglich die Hochebenen hinter sich zu lassen. Den Namen hatte sich Plog mehr oder weniger selbst gegeben. Als sie auf ihrem Weg in die Berge auf ihn getroffen war, hatte er einen Dorn in der Zunge stecken gehabt. Wie auch immer er dahin gekommen sein mochte, jedenfalls war das einzige Geräusch, das er zustande brachte ein verunglücktes Bellen, daß eben wie 'plog' klang. Camea hatte sich seiner angenommen und ihn von dem Dorn befreit, was ihr ein naßes Gesicht von den Dankesbezeugungen von Plog einbrachte. Er schien jedenfalls mit diesem Namen zufrieden zu sein. Seitdem wanderten sie zusammen immer tiefer und höher in die Berge. Plog sorgte für das Aufspüren von eßbaren Tieren und sie brachte sie mit ihrer Armbrust zur Strecke. Die eine Hälfte garte sie über dem Feuer, die andere verzehrte immer Plog.

Sie war eine vortreffliche Schützin mit der Armbrust. Nicht umsonst gehörte sie noch vor einem Monat einer Einsatztruppe des Heeres an. Dort hatte man schnell herausgefunden welches ein genaues Auge ihr gegeben. Man hatte ihr eine Doppelarmbrust, die Waffe der Scharfschützen, anvertraut. Sie hatte sich wirklich zu einer tödlichen Schützin entwickelt. Beinahe tat es ihr schon leid, daß sie das Heer und alle ihre Kameraden verlassen hatte.

Aber irgendwie hatten die Berge sie schon immer gerufen. Schon oft hatte sie sich gewünscht, die Adler der Berge zu sehen, an einem klaren Gebirgsbach ihren Durst zu stillen, in einer Blockhütte, die sie selbst erbaut hatte, die kalten Winter verbringen. Es waren Träume gewesen. Und jetzt war sie im Begriff sie wahr zu machen. Und dann war da noch das Gold, das sie lockte. Vielleicht würde sie eine Ader finden und dort oben ein Vermögen machen?

Alles was sie bei sich hatte war ein großer Rucksack, ihre Armbrust mit 2 Dutzend Bolzen, die sorgfältig vor den Augen fremder Leute im Rucksack verbarg, eine Handvoll Silberstücke und ein Goldstück, daß sie für Notfälle in ihrem Stiefel verborgen hatte. Dann besaß sie noch einen Topf, einen Spaten einen Pickel, 2 Wasserschläuche, ein paar dicke Wolldecken, ein Paar Schneeschuhe, die sie für ihr Schwert eingetauscht hatte, ein großes Messer, einen Feuerstein und die warmen Kleider, die sie am Leib trug.

Ihre schwarzen Haare hatte sie kurz geschnitten. Ebenso hatte sie ein sehr enges Lederhemd unter ihrer Lederrüstung angelegt. So verbarg sie die Tatsache, daß sie eine Frau war. Nicht daß sie sehr hübsch gewesen wäre. Nein, das nicht! Aber daran störten sich diverse unangenehme Zeitgenossen nicht. Deshalb hielt sie es für sicherer sich als Mann auszugeben. Wenn man sie fragte, nannte sie sich Camea, denn das war leicht zu merken und außerdem fiel dann ein peinlicher Versprecher nicht so auf. Ihr Gesicht hatte sie immer etwas mit Dreck beschmiert um sich endgültig unkenntlich zu machen. Nur manchmal wenn sie wieder einmal den größten Dreck von ihrem Körper entfernt hatte, betrachtete sie ihr Gesicht im spiegelnden Wasser eines Baches. Eigentlich sehnte sie sich nach einem warmen Bad. Aber das würde sich nicht bekommen, bevor sie den Eagelas-Paß erreicht hatte. Denn dort war die nächste Siedlung auf ihrem Weg, wenn die Wegbeschreibung stimmte. Dort auf dem Paß sollte es Adler geben. Sie hoffte inständig wenigstens einem dieser wunderschönen Tiere zu begegnen.

In dieser Nacht hatte es geschneit. Als Camea erwachte lag Plog immernoch quer über ihr und knurrte unwillig, als sie ihn sachte zur Seite schob, um aufstehen zu können. Die obere der 2 Decken war von Schneeflocken bedeckt und es knirschte verdächtig als sie die Decken zurückschlug. „Gefroren!“ dachte sie bei sich und schüttelte den Kopf. Der Felsüberhang, unter dem sie genächtigt hatte, lag zwar auf der windabgewandten Seite des Hangs, aber einige Schneewehen mußten sie doch erreicht haben.

Sie stand jetzt endgültig auf und streckte sich ausgiebig. Ihr Atem hinterließ kleine Wolken, denen sie nachblickte, wie sie aufstiegen und sich dabei auflösten. Es war wirklich empfindlich kalt geworden. Sie holte ihren Umhang und schlang ihn um sich. Dann holte sie etwas von dem Holz, das sie immer trocken im Rucksack verstaute, hervor und begann es aufzuschichten. Es war nur noch wenig übrig. Sie würde wieder sammeln müssen, wenn sie durch ein Waldstück kamen. Mit geschickten Bewegungen machte sie mit Hilfe ihres Messers und des Feuersteins ein kleines Feuer. Danach füllte sie den Topf mit Schnee und stellte ihn über das mittlerweile lustig knisternde Feuer. Es verbreitete zwar nicht genug Wärme, um die Kälte gänzlich vertreiben zu können, aber allein der Anblick eines knisternden Feuers verbreitete schon ein Gefühl von wohliger Wärme und

Geborgenheit. Da von dem schnell schmelzenden Schnee nur wenig Wasser übrigblieb holte sie weiteren Schnee und ließ ihn ebenfalls im Topf schmelzen. Da ihr doch langsam kalt wurde, streifte sie ihre Fellhandschuhe über, die bis jetzt an einem Lederriemen um ihren Hals gehangen hatten.

Inzwischen hatte sich Plog in die Decken gedreht und schnarchte wieder behaglich. Aus dem Rucksack holte sie ein paar aromatische Weruma-Blätter und warf sie in den Topf. Das Wasser wurde langsam heiß und die Blätter verbreiteten einen wunderbaren Geruch. Dieses heiße Getränk, das sie Rhugum nannte, würde sie nicht nur von innen wärmen, sondern war auch äußerst wohlschmeckend. Zumindest fand sie das. Es gab auch andere Meinungen. Noch besser hätte es geschmeckt, wenn sie noch etwas Brandwein gehabt hätte. Aber leider war der schon vor mehreren Wochen ausgegangen.

Der Geruch der Weruma-Blätter hatte jetzt auch Plog erreicht. Das erste was sich vom ihm zu bewegen begann, war seine Nase, die anfang zu schnüffeln. Plog liebte Rhugum. Eigentlich war er nur damit wirklich wach zu bekommen. Und Camea konnte nicht anders als zu grinsen, als sich Plog betont schwerfällig erhob und noch immer mit halb geschlossenen Augen und herunterhängenden Ohren, mehr seiner Nase folgend, sich in Richtung Topf begab und sich neben sie setzte. Camea schlang die Arme um ihn, drückte ihn an sich und sagte leise „Na? Hat der Herr ausgeschlafen? Einen Moment noch. Es ist gleich fertig.“ Ein gutmütiges und zustimmendes Gesicht von Plog sagte mehr als tausend Worte.

Schließlich begann das Wasser zu kochen. Camea nahm den Topf vom Feuer und begann abermals im Rucksack zu wühlen. Schließlich fand sie die beiden Holzschalen. Beide füllte sie bis zum Rand mit dem Rhugum. „Wohl bekomms, Plog“ sagte sie und hob ihre Schale kurz in Plogs Richtung. Ein kurzer Beller als Antwort und sie begannen den heißen Rhugum zu genießen.

Zwei Monde später....

Seit dem Ausbruch des Goldrausches im Jahreswechsel 414 / 415 sind mittlerweile zwei Monde ins Lande gegangen. In den Bergen haben sich die ersten Goldgräberstädte gebildet. Wanderer, Abenteurer, Deserteure und andere (häufig zwilichtige) Typen versuchen ihr Glück zu machen.

In fast jeder dieser Städte gibt es - wie soll man es sagen ? - Glücklichere und Glücklose, die sich häufig einen Existenzkampf liefern. Oft finden sich in diesen Städten auch skrupellose Geschäftemacher, die auf nicht immer feine Art und Weise, den Goldsuchern, das gefundene Gold wieder abnehmen. Sei es nun durch ein paar Handlanger oder durch Wucherpreise für Goldschürferausrüstungen.

Ein Mann oder eine Frau, der bzw. die nicht rechtzeitig gelernt hat, sich zu verteidigen oder den Goldfund geheim zu halten, ist das Gold schneller los als man bis 3 zählen kann. Tja, und da es auch nicht allzu viele gute Seelen gibt, die in einer solchen Stadt für Gesetz und Ordnung sorgen, bleibt so mancher Überfall oder gar Mord ungesühnt. Die wenigen Ordnungshüter, die sich in einer Stadt etablieren konnten und nicht schon von einem Neureichen gekauft oder bestochen wurden, sehen sich einem fast aussichtslosen Kampf gegen Trunkenbolde, Mörder und Geschäftemacher gegenüber.

Jedoch gibt es hin und wieder doch den einen oder anderen, der gegen das Unrecht aufbegehrt und den Kampf aufnimmt.....

Diese Nacht hatte es mehr als nur ein bißchen geschneit. Der Schlamm auf den ausgetretenen Strassen war gefroren und der Schnee hatte ein weißes Tuch über Glengeloch gelegt. Hier am Eagelas-Paß war es wirklich nichts ungewöhnliches, wenn man bis zur Hüfte im Schnee versank. Aber dieses Jahr war es anders als sonst. Seit man in der Gegend Gold gefunden hatte, war die Ruhe dahin. Früher hatte man morgens den Rufen der kreisenden Adler lauschen können. Heute hörte man bereits vor Sonnenaufgang das Klappern von Pferdehufen, das Rattern von Fuhrwerken und das unflätige Schimpfen von den knapp 500 Menschen hören, die innerhalb von 2 Monden hier eine kleine Stadt aus dem Boden gestampft hatten.

Miko war hier in den Bergen geboren und lebte hier auf dem Paß solange er denken konnte. Als die Goldsucher hierher kamen, war seine Familie gerade dabei in den Berghöhlen das Winterquartier

aufzuschlagen. Er war als Späher wieder hinunter auf den Paß gegangen, um herauszufinden, was die vielen Leute hier wollten. Tatsächlich wurden es mit jedem Tag mehr. Schon nach kurzer Zeit wichen die Zelte der Neuankömmlingen den ersten Häusern aus Holz und später teilweise aus Stein. Als er ein paar der Leute fragte, was sie hier suchten, lachten sie und meinten, ob er denn noch nicht wüßte, daß es hier Gold gab. Nein, er hatte es wirklich nicht gewußt. Als er dann noch hinzufügte, daß er die Gegend hier wie seine Westentasche kennen würde, wurde er sofort als Führer von mehreren Dutzend Leuten angeworben. Und da die Leute freundlich zu sein schienen und ihn für seine Dienste fürstlich entlohnten, nahm er die Aufgabe an.

Dann, einen Mond später, kamen noch weitere Leute an, die schon nicht mehr so freundlich schienen. Sie glichen eher Verbrechern und ähnlichem Gesindel. Und Miko mußte feststellen, daß er Recht behalten hatte. Diese Leute waren keine friedlichen Goldsucher, sondern waren in der Absicht gekommen, den Erstankömmlingen ihr hart erarbeitetes Gold auf die eine oder andere Weise abzunehmen. Er erkannte, daß sie nicht wieder gehen würden, ohne hier alles Gold, daß sie bekommen konnten, an sich zu reißen.

Seitdem versuchte Miko, den ehrlichen Goldsuchern zu helfen wo er nur konnte. Sein Gerechtigkeitsinn sagte ihm, daß es so nicht weitergehen konnte. Da die Erstankömmlinge zahlenmäßig immer noch im Vorteil waren, wurde er zu einer Art Ordnungshüter ernannt. Er hatte jetzt die Aufgabe, darauf zu achten, daß man wenigstens einigermaßen sicher bei Tage über die Strasse gehen konnte.

Natürlich hatte er sich damit auch verschiedene Feinde gemacht. Aber das störte ihn wenig. Seine angeborenen Instinkte und sein sprichwörtlicher Gefahrensinn, den ihm das Leben hier in den Bergen beigebracht hatte, machten ihn jeglichem Wegelagerer und Tiefländer (so nannte man in seiner Familie diese Leute) überlegen.

Es war an jenem Morgen, an dem Dondras Winde Wolken mit besonders viel Schnee über den Eagelas-Paß geblasen hatte. Ein neuer Abenteurer war in der Stadt aufgetaucht. Er hatte einen großen, etwas unansehnlichen Schneehund bei sich und ein Rucksack mit viel Gepäck. Miko scharfe Augen erkannten auch, daß der Neuankömmling eine Waffe unter seinem großem Umhang trug. Er beschloß also den Fremdling etwas genauer unter die Lupe zu nehmen.

„Dondra mit Dir, an diesem weißgesegneten Morgen, Fremder.“ Mit diesen Worten trat Miko dem Wanderer entgegen.

Etwas erstaunt hob der Mann den Kopf. Sein Gesicht war verschwitzt und sein keuchender Atem zeugte von dem schweren Aufstieg, den er hinter sich hatte. Er bieb 3 Schritte von Miko entfernt stehen und antwortete: „Dondra auch mit Euch.“ Er atmete immer noch heftig, als er hinzufügte: „Bin ich hier auf Eagelas-Paß?“

„Du scheinst einen schweren Weg hinter Dir zu haben, Fremder.“

„Ja, seit dem Schneefall in dieser Nacht ist der steile Weg zu einer Qual geworden.“

Miko mußte wieder, wie schon so oft, über die Tiefländer lächeln. Sie waren einfach nichts gewohnt. „Du hast Dein Ziel erreicht. Dies ist die Stadt Glengeloch auf dem Eagelas-Paß. Was hast Du hier vor?“

Der Fremde wirkte jetzt doch etwas verduzt. „Sag’ mal, was soll das ? Sehe ich aus wie ein Verbrecher, daß man mich so empfängt?“

„Nein, das nicht. Du siehst nur aus wie jeder andere, der hier versucht sein Glück zu machen, oder diesem ein wenig nachzuhelfen.“

„Mmmhh, ich verstehe was Du meinst. Und Du bist hier, um herauszufinden, ob ich ein harmloser Goldsucher bin, oder ob ich vorhabe hier ein paar Kehlen durchzuschneiden und mit dem Gold wieder zu verduften, stimmts?“

Miko war doch etwas erstaunt über die Scharfsinnigkeit des Neuankömmlings. „Ja so in etwa, wir haben hier schon schlechte Erfahrungen gemacht.“

„Also schön, was soll ich tun ? Oder vielmehr was soll ich nicht tun?“

„Für den Anfang genügt mir erst mal Dein Name.“

Der Fremde zuckte mit den Schultern. „Na schön. Ich bin Cameo und das“ er zeigte auf seinen Hund, der sich mittlerweile in den Schnee gelegt hatte „ist Plog.“

Miko schmunzelte etwas. „Also schön. Cameo also.“ Der Hund hob etwas den Kopf und bellte kurz. „Und Plog natürlich.“ setzte Miko schnell hinzu. „Ich bin übrigens Miko. Wenn Du irgendwelchen Ärger kriegen solltest, komm zuerst zu mir.“

Plog war aufgestanden und saß jetzt vor Miko und schaute ihn vorwurfsvoll an. Miko erkannte was er wollte. „Schon gut, Plog. Ich sehe schon, daß auch Du auf Deinen Herren aufpassen kannst.“ Ein kurzer Beller als Bestätigung, bewies wieder einmal, daß Miko den Gesichtsausdruck eines Tieres ebenso gut verstand, wie die Körperhaltung eines Menschen.

Cameo meinte: „Er mag Dich, Miko. Es ist selten, daß er jemand leiden kann, den er gerade erst kennengelernt hat.“

„Ja, er ist wirklich ein guter Hund.“

Ein kräftiges „WUFF !!!“ war Plogs deutliche Antwort.

Kommt man unter normalen Umständen in ein unbekanntes Dorf, so sucht der erfahrene Wanderer zu allererst eine örtliche Schenke auf, um sich die Müdigkeit aus den Knochen zu verteiben, sich an einem Feuer zu wärmen, endlich wieder eine gute Mahlzeit zu sich zu nehmen oder auch nur um sich nach einem Lager für die Nacht zu erkundigen.

Hier in Glengeloch war es besonders leicht eine Schenke zu finden. Eigentlich gab es nur eine und diese war schon durch den Lärm leicht auszumachen. Lautes Gejohle, unüberhörbare Streitgespräche, der Geruch von billigem Bier und nicht zuletzt die drei sternhagelvollen „Gäste“, die soeben vor die Tür geworfen wurden, wiesen Camea den Weg. Mit einem Seitenblick streifte sie die friedlich ihren Rausch ausschlafenden Typen und dachte bei sich, daß sie wahrscheinlich nicht nur mit einem grauenvollen Kater, sondern auch mit leeren Taschen aufwachen würden. Es gab in diesen Goldgräberstädten ein paar regeln, die überlebenswichtig waren. Und die wichtigste davon war, niemals in einer solchen Schenke einzuschlafen.

An den breiten Holzbalken vor der Schenke waren ein Dutzend Pferde angebunden. Die schmalen Fenster, die einen Blick zum Schankraum freigaben, waren weit geöffnet, damit wenigstens ein bißchen frische Luft den Kampf mit dem grauenvollen Gemisch von Bierdunst, Tabakrauch und verschiedenen anderen Ausdünstungen aufnehmen konnte. Das Gebäude selbst war zweistöckig, wobei das untere Stockwerk sicher durch die gesamte Schenke eingenommen wurde, während einen Stock höher Zimmer, vermutlich zu Wucherpreisen, untergebracht waren. Camea war sicher ebenfalls sicher, daß man sich in diesen Zimmern, zu einem gewissen Aufpreis, sicher noch anderen Entspannungen, als der des Ausruhens, widmen konnte.

Camea atmete noch einmal tief durch und wollte die Tür öffnen. Doch diese Absicht wurde ihr abgenommen, als die Tür aufflog und ein etwas lädiert aussehender Typ herausgepurzelt kam. Er rollte die drei Stufen auf die Strasse hinunter, wo er stöhnend liegenblieb und sich an sein Kinn faßte. Aus dem Inneren des Schankraums rief ihm jemand hinterher: „Und daß Du Dich hier nicht mehr so schnell blicken läßt. Für Lügner warte sondt der Wasserfall.“ Es folgte eine kurze Pause und ein Rufen aus dem Hintergrund. „Schon gut, ich komm für den Schaden an der Tür auf.“ Tatsächlich hing durch diese unsachgemäße Behandlung die Tür nun schief in den Angeln. Camea schüttelte den Kopf und betrat vorsichtig mit Plog die Schenke.

„Heeeee, Du dürres Hemd. Laß gefälligst Deinen Hund draußen. Sowas wird hier nicht bedient.“ Camea blieb vor Schreck wie angewurzelt stehen. „Sag, bist Du taub ? Ich hab gesagt Du sollst den Köter auf der anderen Seite der Tür lassen. Wird's bald oder muß ich Dich hinauswerfen lassenh ?“

Beinahe leise meinte Camea: „Schon gut, schon gut ! Komm Plog, geh nach draußen und warte einen Moment. Ich komm so schnell es geht wieder.“ Etwas beleidigt trollte sich Plog zurück durch die Tür ins Freie. „Na also. Wurde auch Zeit. Bist neu in der Stadt, was ?“ Erst jetzt hatte Camea Gelegenheit sich den baumgroßen Kerl anzusehen, der sie auf eine derart rüde Weise begrüßt hatte. Er hatte ein kurzärmliges, stellenweise eingerissenes Hemd an. Seinen Bauch zierte eine blutverschmierte Schürze, an der auch sonstso Allerlei klebte. Seine füße steckten in ehemals schwarzen Stiefeln. An einem fehlte die Spitze, die offenbar irgendwann einmal mit einem Teil der Zehen abgetrennt worden sein mußte. In der linken Hand hielt er ein großes Messer und in der rechten einen Krug, den er gerade im Begriff war, zu einem der Tische zu bringen. Sein Haar war schon etwas zurückgewichen und machten einer Stirn mit einer wunderschönen Narbe Platz.

Obwohl der Kerl offenbar schon viel durchgemacht hatte, wirkte er sehr lebhaft und auf eine gewisse Weise beeindruckend.

Camea schluckte mehrmals und sagte dann mit schon wieder etwas festerer Stimme: „Ja, ich bin erst vor Kurzem hier angekommen.“

Der Mann, der offensichtlich der Wirt war, rammte sein Messer in einen Tisch und wischte sich die Hände an seiner Schürze ab. Camea war sich keinesfalls sicher, ob sie dadurch sauberer geworden waren, aber sie nahm die angebotene Hand. „Also, tut mir leid, wenn ich ein bißchen grob war, aber manche Gäste mögen Hunde eben nicht, und mein Geschäft geht vor. Klar ? Ich bin übrigens Darnot. Möchtest Du etwas essen, brauchst Du einen Job oder ein Bett, nicht lange plagen, immer zuerst Darnot fragen.“ Erlachte über seinen eigenen Scherz.

Ihre Hand begann unter dem festen Druck von Darnots Hand zu schmerzen, so daß sie die ihre zurückzog und entgegnete: „Etwas Warmes zu essen und ein dunkles Bier, das wär schon was für den Anfang. Übrigens, ich heiße Cameo.“ Sie schüttelte ihre Hand, um das Blut wieder zum Zirkulieren zu bringen und setzte hinzu: „Ach ja, und wo kriegt man Schaufel, Picke, Axt usw, was man so zum Graben braucht.“

Auf dem Gesicht von Darnot zeigte sich ein breites Grinsen: „Nur ein voller Bauch findet Gold. Also alles zu seiner Zeit. Erstmal bekommst Du was zu essen, dann sehen wir weiter.“ Er wollte schon gehen, drehte sich dann aber noch einmal um und fragte: „Du hast doch Geld, oder ?“

Camea drehte die Augen nach oben und meinte seufzend: „Natürlich habe ich Geld. Aber wie sagtest Du doch so kurz und richtig ? Alles zu seiner Zeit. Erst das Essen, dann das Geld.“

Darnot lachte laut und ausgiebig, und sagte zwischen zwei Atemzügen: „Du gefällst mir. Hat kaum Speck auf den Rippen, aber eine Zunge wie eine Niaga. Hätte ich Dir gar nicht zugetraut. Also such Dir einen Platz. Ich bring Dir gleich das Essen und das Bier.“ Immernoch lachend ging er durch eine Tür und Camea hörte ihn noch vor sich hin sagen : „Das ist endlich mal ein erfrischender Tag !“

Camea blickte sich um. Alle Tische waren besetzt. Allerdings wollte sie sich wirklich nicht zu ein paar Trunkenbolden setzen, die sicher nur noch lallend dumme Kommentare von sich geben würden. Schließlich fiel ihr Blick auf einen Tisch, an dem nur ein Mann saß. Sein Kopf war auf den Tisch gesunken. Mit der einen Hand hielt er einen Holzbecher und mit der anderen einen Tonkrug, dessen Inhalt sich wohl inzwischen zu gleichen Teilen über seinen Kleidern und in seinem Magen befand. Sie nahm ihren Mut zusammen, sah sich noch einmal um. dann löste sie vorsichtig seine Hand vom Krug und gab ihm einen kräftigen Tritt, der ihn von der Bank auf den Boden beförderte. Kurz schien es so als sei er davon wach geworden, aber dann knurrte er etwas und schnarchte weiter. Giftiges gekichere drang ihr von verschiedenen Tischen entgegen. Aber anscheinend wurde hier an solchen rüden Maßnahmen keinerlei Anstoß genommen. Eher im Gegenteil: zwei Kerle die sich in der Nähe der Tür herumdrückten, kamen und zogen den Schläfer unsanft aus der Schenke und beförderten ihn vor die Tür. Daraufhin setzte sich Camea an den ‘freigewordenen’ Tisch.

„Aha, ich sehe Du hast einen Platz gefunden.“, hörte sie die Stimme von Darnot, der mit einem Krug und einem Becher und zu ihr kam. „Das Essen kommt auch gleich.“ Mit diesen Worten stellte er Krug und Becher vor sie hin. „Wohl bekomm’s.“

Beinahe andächtig füllte Camea ihren Becher und nahm einen guten Schluck. Endlich wieder mal etwas anderes als Rhugum. Sie lehnte sich zurück und genoß das Prickelnde, wärmende Gefühl, den das Bier in ihr verbreitete.

Sie war mit ihrem Becher kaum fertig als Darnot mit einem Kessel, einem halben Laib Brot und einem großen Holznapf bewaffnet, sich wieder näherte. Aus dem Kessel roch es nach einem deftigen Eintopf, bei dem mit Gewürzen und Kräutern keineswegs gespart worden war. „So, hier haben wir die Spezialität des Hauses: „Würztopf au Darnot.“ Mit diesen Worten schöpfte er mit einer langen Kelle den Napf randvoll und meinte: „Für Nachschub reicht ein lautes Wort.“

Camea nahm das Brot und begann zu essen. Sie mußte sofort feststellen, daß die Bezeichnung ‘Würztopf’ genau den Nagel auf den Kof traf. Darnot wußte schon, wie er seinen Umsatz steigern konnte. Nichts desto trotz war das Essen köstlich.

Sie war gerade beim zweiten Napf angekommen, als ein weiterer Gast den Schankraum betrat. Er war schon alt und sein langer fusseliger Bart hatte sicher schon einmal bessere Tage gesehen. Seine

Kleider waren genauso alt und abgetragen. Aber er schien immer noch sehr rüstig zu sein. Jetzt wo er sprach, sah man auch zwei fehlende Zähne. „Darnot, hee Darnot. gehört einem Deiner Gäste das graue Ungetüm von einem Schneehund da draußen?“

Darnot, der gerade mit einem Arm voll Bierkrügen in den Raum kam, nickte in Cameas richtung und meinte: „Der gehört wahrscheinlich dem Jungen da drüben.“

Camea runzelte die Stirn, während der Alte sich zu ihrem Tisch begab. „Was ist mit Plog?“

Der alte lächelte ein wenig. „So ? Plog heißt er. Na dann wird es Dich vielleicht interessieren, daß drei von Silvios Leuten ihn gerade mitnehmen wollen.“

Camea war aufgeprungen. „WAS ? Was hast Du gesagt?“ und rannte bereits zur Tür.

„Einem hat das Biest schon auf der Hand herumgekaut. Ich glaube die Hand eines Galgenvogels hat ihm nicht sonderlich geschmeckt, denn er hat die Finger sofort wieder ausgespuckt.“ rief er Camea hinterher.

Darnot war herübergekommen und sagte zu dem Alten : „Der Junge ist neu in der Stadt. Er kennt Silvio noch gar nicht. Los, Inco, wir wollen nachsehen was sich da draußen tun wird.“ So gingen sie zum Fenster und beobachteten. Weitere gesellten sich zu ihnen.

Die drei Typen hatten dunkle Umhänge, hohe Stiefel und eine Lederrüstung, was sie von den meisten Abenteurern hier in Glegeloch unterschied. Jeder von ihnen trug ein langes Schwert und eine schußbereite Armbrust. Einer von ihnen hielt sich abseits mit einem großen Sack in der Hand. Seine zweite Hand blutete sehr stark unter dem abgetrennten Handschuh heraus. Die anderen Beiden hatten Schlingen um Plogs Hals geworfen und hielten ihn jetzt stramm zwischen sich, so daß er keinender drei Halsabschneider erreichen konnte. Der Schnee war stellenweise rotgefärbt. Aber es handelte sich eindeutig nicht um Plogs Blut. Dieser tobte wie ein Wilder, um sich von Schlingen zu befreien.

Der Mann mit dem Sack nahm gerade seine Armbrust von der Schulter und rief : „Dieses Biest ist toll. Das Beste ist, wir erschießen ihn, bevor er noch jemanden verletzt.“ Er wollte gerade auf Plog anlegen, als er von der Schenke her das Geräusch einer sich entspannenden Armbrust hörte. Sein Kopf ruckte noch hoch. Dann spürte er einen furchtbaren Schmerz in der Hand mit der er die Armbrust gehalten hatte. Sie fiel zu Boden und er starrte ungläubig auf den Schaft eines breiten Bolzens, der ihm glatt das Handgelenk zertrümmert hatte.

Dann begann er zu schreien : „Oh, verflucht, verflucht, verflucht. Welches &/\$&%\$& (zensiert) war das?“ und zog sich zum Strassenrand zurück.

„Das war ich, Du Bastard!“ kam eine erstaunlich feste Stimme aus Richtung der Schenke. Und an die anderen Beiden gewandt : „Laßt sofort den Hund los. Er gehört zu mir.“

Die drei Kerle blickten fassungslos zum Besitzer der Stimme. Sie machten erste Anstalten ihre Armbrüste von der Schulter zu nehmen., als sie sahen, daß der Bursche keine Anstalten machte seine Waffe nachzuladen, wie es eigentlich üblich gewesen wäre. Stattdessen sahen sie entsetzt auf die zwei Läufe einer Doppelarmbrust - die Waffe eines Scharfschützen. Jeder weiß, daß nur die besten aller Armbrustschützen eine solch wertvolle Waffe ihr eigen nennen konnten. So verharren sie erst einmal.

„Wer bist Du, daß Du hier eine solch großes Lippe riskierst?“ rief einer von ihnen.

Camea antwortete kalt : „Das geht ein Dreckschwein wie Dich nichts an. Laßt den Hund los, oder mein nächster Schuß landet in Deinem Auge - und Du weißt wie schlecht sowas aus dem Auge eiert...?“

Langsam ließen sie die Schlingen los und wandten sich endgültig Camea zu. Plog lief sofort zu ihr und setzte sich neben sie.

„Wirklich ein braves Hündchen. Weißt Du, Silvio hätte sicher eine Menge für ihn bezahlt. Du mußt wissen wie ungern Silvio ein geschäft durch die Lappen geht.“

„Mich interessieren die Geldsorgen von anderen Leuten nicht. Auch nicht die von diesem Silvio.“

Die Beiden begannen zu grinsen und einer sagte : „Vielleicht änderst Du Dine Meinung. Jedenfalls hast Du nur noch einen Schuß. Wir aber sind zu zweit. Du kannst nur einem von uns zuvorkommen. Ich schlage also vor, daß Du Deine nette Waffe auf den Boden legst und ganz langsam ein paar Schritte zurückgehst.“ Mit diesen Worten begannen sie langsam ihre Armbrüste von den Schultern zu nehmen.

Camea wurde schon unsicher, als sich aus dem Schatten hinter den Kerlen jemand hervortrat. Miko !

Er hatte eine große Armbrust in den Händen und rief : „Ich glaube das solltet ihr nicht tun. Dreht Euch lieber nicht um, es könnte sonst sein, daß einer von Euch ein drittes Nasenloch bekommt.“

Die Beiden wurden von der eigenen Stimme wie vom Blitz getroffen und verharrten auf der Stelle.

„Sehr schön und jetzt nehmt langsam die Hände nach oben. Ja genau so. Und jetzt schön oben lassen. Darnot, komm und befrei, die Beiden von ihrer schrecklichen Last. Die Armbrüste sind doch viel zu schwer für die Beiden, wenn sie gleich ein paar Schwimmübungen machen wollen.“

Grinsend kam Darnot aus der Schenke und ging auf sie zu.

„Das wird euch allen noch leid tun, Miko und Darnot. Silvio wird Euch dafür bezahlen lassen.“

zischten sie. Darnot nickte nur und meinte : „Ich weiß, ich weiß, da erzählt ihr uns ja nichts Neues.“

Mit diesen Worten nahm er ihnen die Waffen ab und brachte sie zu Miko und sagte so leise zu ihm, daß niemand es sonst hören konnte : „Du willst sie doch nicht wirklich den Wasserfall hinunter werfen, oder ?“

Lächelnd meinte Miko : „Nein, natürlich nicht. Sie sollen nur ein bißchen Schieß bekommen.“

Darnot nickte nur und ging in die Schenke zurück. Dann sagte Miko etwas lauter : „Also gut, da wir unsere Flüße nicht mit Eurem Dreck verschmutzen wollen, laß ich Euch diesmal laufen. Verschwindet mir aus den Augen, bevor ich mich vergesse.“

Die Beiden verschwanden sehr schnell zwischen den teilweise dicht zusammenstehenden Häusern.

Miko war zu Camea getreten und meinte, während er seine Armbrust sicherte : „Du hast ein seltenes Talent, schon nach ein paar Stunden in ein Wespennest zu treten. Ich glaube es ist besser, wenn Du für eine Weile aus der Stadt verschwindest.“

Darnot und Inco waren hinzugetreten und Inco sagte : „Ich kenne da ein wunderbares Versteck, wo Dich Silvio nie und nimmer suchen wird. Und zwar meine alte Hütte, oben am Fluß. Dort kannst Du wenn Du willst auch nach Gold schürfen. Ich hab dort zwar schon gesucht, aber vielleicht hast Du ja mehr Glück.“

Und Darnot fügte hinzu : „Und einer von uns schaut regelmäßig mal vorbei, um sicher zugehen, daß bei bei Dir nicht irgendwelche Schaben herumlaufen.“

Grinsend meinte Miko : „Ja, in dieser Gegend gibt es ein paar wirklich widerliche Exemplare von Ungeziefer. Von der übelsten Sorte.“

Camea blickte von Einem zum Anderen und rief : „He, hört auf mich wie ein Kind zu behandeln. Ich kann schon auf mich allein aufpassen.“

„Das haben wir ja gesehen.“ meinte der alte Inco. Er tippte Camea an die Stirn. „Es genügt nicht eine gute Waffe zu haben. Man muß auch wissen, wann man besser auf Freunde hört.“

Camea ließ die Schultern sinken und wandte sich an Miko. „Also gut. Wann gehen wir los ?“

„Am besten sofort.“

Wiederum etwas später...

Der Frühling war nun endlich auch hier oben in den Bergen eingekehrt. Der Schnee schmolz zusehends dahin und die Flüße waren angeschwollen. Die Bäume hatten ihr wunderschönes, grünes Kleid angelegt und begannen erste Blüten zu tragen. In der Luft hing der aromatische Geruch von frischen Kräutern und Pflanzen und die warmen Sonnenstrahlen zauberten unzählige Diamanten auf die Wellen der Flüße.

Camea hatte sich hier in den letzten Monden gut eingelebt. Die Hütte vom alten Inco bedurfte nur wenig Ausbesserungsarbeiten. Sie hatte sich eine behagliche Einrichtung zurechtgezimmert, die zwar sehr rustikal wirkte, aber wer genau hinsah, konnte sehen, daß hier jemand mit äußerster Genauigkeit und Pingeligkeit gearbeitet hatte. Auf der Jagd hatte Camea mit Hilfe ihrer Doppelarmbrust außer Nahrung auch einige schöne Felle erbeuten können, die nun teils die Fenster verhängen, um dem Wind Einhalt zu gebieten und teils ihr Lager wärmten. Auch ihre Kleidung hatte sie dem kalten Winter hier oben in den Bergen angepaßt. Sie trug jetzt einen Fellmantel über ihrer

Lederrüstung und ihre Fellstiefel ließen auf das zielsichere Auge eines Schützen schließen, der auch einen Schneehasen im vollem Lauf trifft.

Einmal alle acht Tage kam Miko aus der Stadt zu Ihr hinauf, um wichtige Vorräte, Werkzeuge oder auch nur einen Krug kräftigen Weins vorbeizubringen. Hin und wieder kamen auch Darnot oder Inco mit. Dann saßen sie oft den ganzen Tag zusammen und sprachen, witzelten oder spielten Würfeln.

Während der ganzen Zeit hatte sich Camea es sich in den Kopf gesetzt hier auch Gold finden zu können. Jedoch hatte sie nur wenig Glück gehabt, verglichen mit den Goldmengen, die andere, glücklichere Goldschürfer gefunden hatten. Aber es war dennoch genug, um alles Nötige bezahlen zu können, denn sie hatte kaum etwas mehr als Schulden. Ein wenig Gold hatte sie sogar auf die hohe Kante legen können. Es war zwar gewiß nicht viel, und schon gar nicht das Vermögen, von dem sie geträumt hatte, aber sie war trotzdem mit sich zufrieden.

Miko hörte schon von fern das Rauschen des Flußes, der jetzt im Frühling wesentlich mehr Wasser führte als während des restlichen Jahres. Das Dickicht des Hochwaldes wich vor ihm und dem Esel, den er an einem Seil führte, zurück und gab den Blick auf die kleine Blockhütte am Ufer des Flußes frei. Sie stand unter einigen weit ausladenden Bäumen und warfen ihre Schatten über das flache Dach. Zwar schien die Sonne durch einige Wolken hindurch, doch noch war das Jahr zu jung, um angenehme Wärme zu verbreiten zu können. Davon zeugte auch der steinerne Schornstein, der seitlich am Haus angebracht war. Dicke Rauchwolken bewiesen, daß drinnen ein warmes Feuer vor sich hin brannte und wohlige Wärme verbreiten mußte. Miko stieß eine Atemwolke aus, als er noch einmal durchatmete und den Esel hinter sich herzog, um endlich das Blockhaus zu erreichen.

Als er vor dem Haus den Esel an einem Pfosten festband, hörte er schon wie jemand auf der rückwärtigen Seite Holz hackte. Also ging er um das Haus herum.

„Guten Morgen, Cameo !“

Camea blickte auf und fuhr sich mit dem Handrücken über die verschwitzte Stirn. „Ah ! Guten Morgen, Miko !“ rief sie und lehnte die große Axt an den Holzpflock. „Was führt Dich hier her ? Ich hatte Dich erst in ein oder zwei Tagen erwartet.“

„Ach weißt Du, seit Silvio aus der Stadt abgezogen ist, ist es fast schon langweilig geworden. Und da ich nichts Besseres zu tun hatte, dachte ich mir: Schau doch mal nach Cameo, der kann sicher ein wenig Gesellschaft brauchen.“

Camea nahm einen Armvoll mit Holzscheiten und meinte: „Gut gedacht ! Am besten nimmst Du auch ein paar Scheite und hilfst sie mir rein zu tragen. Dafür bekommst Du dann auch eine Schale heißen Rhugum. Gemacht ?“ Sie grinste ein wenig.

Scherzhaft erwiderte Miko: „Zu gütig. Ich nehme Dein Angebot gerne an.“

Drinnen angekommen, nahm Camea zwei Holzschalen aus einem Regal und füllte sie mit aromatischen Rhugum, der über dem Feuer vor sich hin dampfte. Als sie eine davon Miko gab, der sich inzwischen auf einen Schemel gesetzt hatte und Plogs dickes Nackenfell kralte, meinte sie langsam zwischen zwei Schlucken: „Eigentlich bin ich ganz froh, daß Du heute schon kommst. Ich muß Dir nämlich etwas zeigen, was ich gestern im Fluß gefunden habe. Und ich glaube, daß Du am ehesten wissen könntest was es ist.“

Miko setzte neugierig geworden seine Schale ab und sah sie fragend an. Als sie sah, wie seine Augen fast schon Ungeduld ausstrahlten, meinte sie: „Es ist doch seltsam. Das ist das erste Mal, daß ich Dich ungeduldig sehe. Ich glaube, daß ich langsam einen Blick für die Augen anderer Leute bekomme, den ich früher nicht hatte. Lernt man das hier oben in den Bergen ?“

Miko lächelte leicht und meinte: „Kann schon sein, daß es hier oben wichtig ist, anderen Leuten schon an den Augen anzusehen, was sie fühlen oder was sie vorhaben. Was willst Du mir eigentlich damit sagen ?“

Nun setzte auch Camea ihre Schale ab und ging zu einem Lederbeutel, der an einem Haken an der Wand hing und öffnete ihn. Sie griff hinein, zog aber ihre Hand noch nicht heraus. „Seit gestern glaube ich, daß sogar unbewegliche Augen vieles verraten können, wenn man nur genau hinschaut.“ Dann zog sie aus dem Beutel ein goldenes Amulett, das an einer silbernen Kette hing. Das Amulett hatte die Form eines Adlers mit ausgebreiteten Schwingen. Seine Klauen waren im Struzflug weit

geöffnet, wie um ein Beutetier zu fangen. Sein Kopf war nach vorn gerichtet und seine Augen fixierten einen imaginären Punkt irgendwo, wo er vermutlich seine Beute erspäht hatte. Seine Augen waren aber nicht so leblos, wie man es von einem Amulett erwartet hätte. Sie strahlten, wie Camea angedeutet hatte, eine gewisse Lebhaftigkeit aus. Der Detailreichtum reichte von jeder einzelnen Struktur der Federn, bis zu einem Kopf, der auch von der Natur nicht kunstvoller erdacht werden könnte.

Miko war aufgestanden und näherte sich beinahe andächtig dem Amulett in Cameas Hand. Er nahm es vorsichtig aus ihrer Hand und hob es hoch. Er sprach kein Wort. Aber Camea konnte sofort erkennen, daß Miko sehr wohl wußte, oder zumindest ahnte, was er da in der Hand hatte und was dies für ein Amulett war. Sie sagte ebenfalls nichts, bis Miko von allein zu sprechen begann.

„Das ist ein Gorchymyn-Awyr. Die Priester des Adlergottes trugen vor ungezählten Jahren solche Amulette. Der Gorchymyn-Awyr, so spricht die Sage, verleiht seinem Träger die Augen eines Adler und die Gabe zu fliegen. Ich habe noch nie einen mit eigenen Augen gesehen. Er ist wunderschön. Und Du hast recht ! Die Augen des Adlers leben.“

Camea hatte die Stirn gerunzelt. „Was bedeutet Gorchymyn-Awyr ? Ich kenne dieses Wort nicht.“

Miko nickte bedächtig. „Das glaube ich Dir sofort. Dieses Wort stammt aus der alten Sprache meines Volkes, das hier lange lebte, bevor die Costardo Ionia erreichten. Heute kennt kaum mehr jemand diese Sprache. Ich kenne jedenfalls keinen einzigen. Nur wenige Worte sind in unserer Stammesgeschichte überliefert worden.“ Dann gab er Camea das Amulett zurück mit den Worten: „Würdest Du mir bitte zeigen wo Du es gefunden hast ?“

Camea nahm das Amulett entgegen und meinte: „Klar ! Warum nicht ? Es ist nicht weit. Nur ein paar Schritte den Fluß hinauf.“

Sie nahm ihre Doppelarmbrust und die Handschuhe von der Wand und warf sich wieder ihren Fellmantel über. „Also los, gehen wir. Kommst Du mit Plog ?“ Der Angesprochene machte ein mißmutiges „Krrrwuff“ und legte sich demonstrativ vor das warme Feuer. „Faulpelz, Du bist schon richtig fett geworden.“ Plog drehte ihr lediglich den Rücken zu. „Also gut, dann eben nicht. Los Miko, wir gehen. Und Du, du faules Pelzknäul, paß solange auf das Haus auf.“

Sie hatten eine Stelle des Flußes erreicht, wo das Flußbett eher flach war und sich die Strömung zwischen teils riesigen Felsen hindurchwand. Der Fluß war hier oben sehr sauber wenn auch eiskalt. Überall fanden sich abgeschliffene Kieselsteine, die das Flußbett säumten. Wegen des stellenweise sehr engen Flußbetts, war der Strom hier besonders schnell.

„Hier hat es sich in den Wurzeln verfangen.“ Camea hatte sich hingekniet und rollte ein paar Steine zur Seite. Miko stand hinter ihr und blickte den Fluß stromaufwärts entlang. Sie blickte fragend zu ihm hoch und fügte hinzu: „Was meinst Du ?“

„Mein Volk hat lange Zeit in Höhlen leben müssen, soweit ich weiß. Ich glaube, daß das Amulett von der Strömung den Fluß heruntergetragen wurde. Das aber bedeutet, daß der Fluß irgendwo stromaufwärts aus dem Berg kommen muß. Dort wird das Amulett irgendwie hineingefallen sein.“ Er rieb sich das Kinn: „Hmmm, ich werde das Gefühl nicht los, daß dort oben in den Bergen ein Höhlensystem liegen könnte. Denn irgendwo her muß der Gorchymyn-Awyr ja hergekommen sein. Es gibt nur eine Möglichkeit das herauszufinden....“

„Und das ist, dem Fluß stromaufwärts zu folgen und selbst dort nachzuschauen, wo er aus dem Berg austritt. Hab ich recht ?“ fiel ihm Camea ins Wort.

„Vollkommen richtig. Ich werde mich übermorgen auf den Weg machen.“ meinte Miko sinnierend. „Ich wittere regelrecht ein Geheimnis. Und Dein Amulett ist der Schlüssel dazu.“

Camea war aufgestanden. „Aber Du willst doch wohl nicht allein losgehen, oder ? Vielleicht brauchst Du Hilfe, wenn Dich ein Höhlenbär anfällt, oder....“

Miko lächelte. „Natürlich freue ich mich, wenn Du mitkommen willst. Vielleicht kannst Du ja sogar Plog davon überzeugen, daß er mal wieder ein paar Schritte mehr, als nur um das Haus herum, unternimmt.....“

Plog ließ sich überzeugen und so zogen die drei Wanderer an einem sonnigen Morgen den Fluß hinauf und den Bergen entgegen. Miko hatte seinen Packesel mit allerlei Werkzeug und Vorräten dabei. Er war der Meinung, daß er nichts dem Zufall überlassen wolle. Auch Camea hatte einen

großen Teil ihrer Habseligkeiten eingepackt. Das Amulett trug sie mittlerweile um den Hals. Zwar hatte sie versucht das Geheimnis des Gorchymyn-Awyr zu ergründen, aber bislang konnte sie weder fliegen, noch hatten sich ihre Augen verbessert. Miko hatte gemeint, daß sich auch dieses Geheimnis lüften würde, wenn sie erst die Herkunft des Amuletts entdeckt hatten.

Zwar war der Schnee auch hier oben schon geschmolzen, aber dennoch waren die Nächte immer noch bitter kalt, so daß Camea seit langem wieder Plog warmes Fell zu schätzen wußte. Miko tat es ihr gleich. Morgens fanden sich am Flußufer immer wieder kleine Eispaläste, die vom über Nacht gefrorenen Wasser gebildet wurden und später den Sonnenstrahlen der aufgehenden Sonne zum Opfer fielen. Camea kochte jeden morgen ihren köstlichen Rhugum, so daß sogar Plog immer bei guter Laune blieb. Auch Miko gewöhnte sich langsam an dieses heiße, wohltuende Getränk.

Während der gesamten Zeit ihrer Wanderung hatten sie keine Menschenseele gesehen, bis zu jenem Abend, als sie in einem kleinen Hain in einer Flußschleife das Lager für die Nacht aufschlugen. Sie wollten sich gerade zur Ruhe begeben, als Plog unruhig wurde und seine große Nase in den Wind hob. „rrrrwuff, rrrwuff, rrrwuff“ Dabei blickte er ein Stück den Fluß hinauf, wo einige große Felsen den Flußlauf säumten. Camea schreckte hoch. Auch Miko war hochgefahren.

„Was will er, Cameo?“

Camea hohlte tief Luft. „Drei Männer nähern sich uns, von den Felsen da oben.....“

(Fortsetzung folgt)

Ein kleines Land mit einer höchst ungewöhnlichen Geographie, wurde Ancarthabadh zuerst bekannt als Sitz eines Hüters. Heute befindet sich dort die Heimat eines zahlenmäßig kleinen, magiebegabten Volkes, das mitten in der Eiswüste ein Atoll mit Wüstenklima bewohnt. Als Ursache dieser Anomalie wird – natürlich – Magie vermutet. Ancarthabadh erhält nur wenig Kontakt aufrecht zu den anderen Gebieten Ysatingas. Selbst die unmittelbaren Nachbarn Rhyandi und Kayra Matra wissen wenig, und auf den Inseln selbst weiß man sich vor unerwünschter Aufmerksamkeit zu schützen.

Yfra-Anqor



Ancarthabadh

Das Volk der Ancarthabadhii

Das Volk des Atolls von Ancarthabadh ist für einen Besucher meistens zuerst nicht leicht zu verstehen. Etwas besonderes umgibt diese Menschen, das man nicht benennen kann, solange man ihre Geschichte nicht kennt. Denn die Lebensart der Ancarthabadhii ist untrennbar mit ihrer Geschichte verbunden.

Die Bewohner des Atolls sind Nachkommen von Flüchtlinge aus der Innenwelt, und leben erst 100 Jahre im Licht unserer Sonne. Diese Flüchtlinge waren die Whidamii eines Palastes, von dem aus die Geschicke eines ganzen Segmentes gelenkt wurden. Keiner der heutigen Ancarthabadhii hat Vorfahren, die nicht in jenem Palast gedient haben.

Daher kommt es, daß nahezu jeder Ancarthabadhii magisch begabt ist. Die Magie ist so natürlich auf dem Atoll wie starke Muskeln in anderen Reichen. Von Kindesbeinen an wird die Kraft benutzt, und sie wird inzwischen als selbstverständlich betrachtet.

Diese Allgegenwart der Magie zeigt sich vor allem im täglichen Leben. Niemand in Rajjagorr macht sich die Mühe, eine Tür mit der Hand zu öffnen. Daher haben die Türen auch keine Knäufe; ich errege jedesmal Heiterkeit, wenn ich eine Tür mit der Hand aufstoße. Feuer werden nicht mit Feuersteinen, sondern mit dem Willen angezündet, und in manchen Haushalten benötigt man nicht einmal Holz zum Kochen. Wenn etwas gebaut wird, dann holt man den Nachbarn, damit er beim Tragen hilft - nur trägt man eben, ohne etwas zu berühren. Selbst die Kinder prügeln sich nicht mit den Fäusten, sondern mit ihrem Geist.

Die meisten Ancarthabadhii kommen aber über dieses Stadium nicht hinaus, was wohl der Grund dafür ist, daß sie noch nicht verlernt haben, ihre Arme zu gebrauchen. Im Vergleich zu einem studierten Magier sind sie schwach, wie Lehrlinge, die erst mit dem Studium begonnen haben. Aber es ist schon so, daß man nur sehr wenig Werkzeuge auf dem Atoll findet, da sie ursprünglich nicht mitgebracht wurden und jetzt nicht mehr nötig sind.

Die Mehrzahl von ihnen ist von schlanker, hochgewachsener Gestalt, dunkelhaarig und hat dunkle Augen. Die Hautfarbe schwankt zwischen dunklem braun bis hin zu schwarz; die Spuren des Wüstenvolkes sind ihnen auch jetzt noch ins Gesicht geschrieben.

Die oberste soziale Gruppe sind die Ancarzhorii. Eine Ancarzhora ist eine Art Clan, eine Großfamilie, in der jeder mit jedem ein wenig blutsverwandt ist. Früher, in der Vergangenheit der Heimat, zogen die Ancarzhorii durch die Wüste; die Gruppe war nötig,

um zusammen zu überleben. Heute, wo doch einige Ancarthabadhii seßhaft geworden sind, wäre die Clanbindung nicht mehr nötig, aber die Tradition blieb selbst in den Städten erhalten. Für die Exilanten ist sie wieder besonders wichtig geworden. Viele finden in der Zhora den Halt, den sie brauchen, um weiterzumachen.

Die Zhorii werden weiter in Phojjii unterteilt, was ungefähr einer Familie entspricht. Innerhalb einer Phojja sind alle direkt blutsverwandt. Die Phojjii spielen nur eine untergeordnete Rolle, zum Beispiel, wenn es darum geht, Aufgaben innerhalb der Zhora zu verteilen. Das Band zur Zhora ist wesentlich stärker als zur Phojja. Die Phojja wird nur wichtig, wenn es darum geht, daß eine neue Phojja gegründet werden soll (sprich, wenn sich zwei oder mehr Ancarthabadhii zusammenschließen, um Kinder zu bekommen). Es gilt das alte Gesetz, daß niemand zusammen eine Phojja bilden darf, dessen Eltern aus derselben Phojja kommen, was bedeutet, daß Vettern und Basen zusammen keine Kinder bekommen dürfen.

Eine Phojja ist keine Zweierbeziehung, sondern kann jede Größe annehmen, solange alle Mitglieder einverstanden sind. Auch nachträgliche Vergrößerungen sind möglich. Es gibt auch (seltene) Fälle von Phojjii, die nur Mitglieder eines Geschlechts haben. Wenngleich darüber viele den Kopf schütteln, ist es nicht verboten und wird in keiner Weise bekämpft.

Blutsverwandschaft ist ansonsten ein Konzept, das den Ancarthabadhii fremd ist. Es gibt die Zhora und die Phojja, aber Ausdrücke für Vetter, Onkel oder ähnliches fehlen. Geschwister "kommen aus der gleichen Phojja"; spezielle Worte für Bruder und Schwester gibt es nicht. Ebenso fehlen Worte für Ehemann oder Ehefrau. Menschen "bilden eine Phojja". Da man nur einer Phojja angehören kann, ist diese Bezeichnung genau genug.

Wenn zwei bereits gebundene sich zueinander hingezogen fühlen, kann es schon einmal vorkommen, daß sich die beiden Phojjii als ganzes zusammenschließen, aber so etwas wie eine Scheidung ist unbekannt; das Band ist für ewig. Wenn man sich nicht mehr mag, geht man sich einfach aus dem Weg.

Ein Wechsel der Zhora ist möglich und nichts besonderes, vor allem, wenn es darum geht, eine Phojja zu bilden. Dabei wechselt mal Mann, mal Frau, je nachdem, wie sich die beiden einigen und wie es besser paßt.

Jede Zhora wird von einer oder einem Whidam (Weise) geführt. Die Whidam sind stärker magisch aktiv als der Rest des Volkes und für den Schutz der Zhora verantwortlich. Da der Gebrauch von Waffen gegen Menschen für Ancarthabadhii undenkbar ist, sind sie es auch, die traditionell Ancarthabadh gegen Invasoren schützen. Meistens haben sie noch einige Pherat-Whidam (kleine Weise, Lehrlinge), die ihnen zur Hand gehen.

Neben der Bindung in einer Phojja gibt es noch eine andere Art der Bindung, die nicht aus sexuellen Aspekten erfolgt, sondern aus Verbundenheit. Diese Bindung wird Kormen genannt und ist immer ein Zusammenschluß zweier Personen (obwohl Dreiecksbindungen natürlich auch vorkommen, aber das sind dann drei Kormen, nicht eines). Ein Kormen wird geschlossen, wenn zwei Ancarthabadhii der Meinung sind, daß sie füreinander einstehen werden, egal was passiert. Ein Kormentajja (Kormen-Partner) kann und wird für die Handlungen des anderen verantwortlich gemacht, oder kann Strafen auf sich nehmen, um den anderen zu schützen; sie gelten als Einheit.

Kormen werden von den Whidam magisch geschlossen; beide Tajjii müssen freiwillig zustimmen. Durch das Band werden sie verbunden, so daß sie jederzeit wissen, wie es dem anderen geht, und wo er ungefähr ist. Magie, die auf einen der beiden Tajjii gewirkt wird, wirkt auch auf den anderen; man kann das Band auch benutzen, um sich zum Beispiel zu einem der beiden zu teleportieren, wenn man den anderen zur Verfügung hat.

Kormentajjii kennen die Gefühle des anderen und auch die meisten Gedanken; sie können keine Geheimnisse voneinander haben. Und sie geben sich gegenseitig Kraft. Sollte zum Beispiel ein Tajja in der Wüste sein, und der andere an einer Oase, so wird der Durst des Wüstenwanderers gemildert, wenn sein Tajja an der Oase trinkt. Diese Stärke war der ursprüngliche Grund für die Entwicklung des Kormen, aber es hat sich dann weiterentwickelt.

Die genaue Magie des Kormen ist mir bis heute ein Rätsel, und ich bin bisher nicht in der Lage gewesen, sie zu analysieren. Ich war schon mehrfach Zeuge ihrer Anwendung, aber nie gelang es mir, auch nur die Sphären zu trennen, die benutzt wurden.

Die Sandelementare von Ancarthabadh

Als ich im Nisan 412 n.P. nach Ancarthabadh kam, fand ich ein Bild vor, mit dem ich lange nicht zurecht kam: Es gibt hier keine Soldaten. Für jemanden, der wie ich von einem Krieg zum nächsten gereist ist, ist das eine Abwechslung, die man sich kaum träumen kann, und es dauert Monate, bis man sich vollständig daran gewöhnt hat.

Natürlich drängt sich schnell die Frage auf, wie sich eine Kultur verteidigt, die keine Krieger kennt und Waffen als Zeitverschwendung betrachtet, selbst zur Jagd. Die Antwort liegt auf der Hand, auch wenn sie im ersten Moment absurd klingt: Mit Magie natürlich.

Es war im Tischri desselben Jahres, als die Whidamii mich mit ihrer Methode vertraut machten, sich gegen physikalische Gewalt zu wehren. Ich begleitete sie in die Mherazaan, wo sie sich im Kreis aufstellten und mir bedeuteten zuzusehen. Dann stimmte eine von ihnen, Thara, einen tiefen, beschwörenden Gesang an. Thara gehört zu den ältesten, und wie ich heute weiß mächtigsten der Whidamii. Unter ihren Händen begann der Sand, sich zu formen, und langsam stieg eine Gestalt empor.

Ich war erstaunt, als ich schließlich auf das ausgewachsene Saarachan blickte. Es was etwa einen Kopf größer als ich, eine humanoide Gestalt von der Farbe des Sandes. Eine kontrollierte Gewalt ging von ihm aus, vergleichbar einem Sandsturm, den man in eine Flasche gesperrt hat. Trotz meiner Jugend in Zertanien hatte ich nie von einer vergleichbaren Kreatur gelesen oder auch nur gehört.

Thara sprach dann: "Dies ist ein Saarachan, ein Krieger des Sandes. Seit Anbeginn hat seine Rasse die Ancarthabadhii gegen alle Gefahren verteidigt. Unter ihrem Schutz konnte die Kultur unserer Ahnen gedeihen und zu ihrer Höhe kommen.

Es gab keine Gegner für die Saarachanii, die ihnen gewachsen gewesen wären. Wo ein Saarachan starb, da kamen zwei neue. Der Gesang der Ahnen gab ihnen die Kraft, sich wieder und wieder zu erheben. Letztendlich haben sie jeden Krieg gewonnen, jeden Feind bezwungen - außer einem.

Die Raccanbicii, die Du Mörderbienen nennst, waren ihr und unser Schicksal. An den Sand der Wüste gebunden, sind die Saarachanii nicht in der Lage, die fliegenden Auswürfe der Finsternis zu bekämpfen. So wurden wir vernichtet, und nur wenige der treuen Diener konnten uns hierher folgen.

Unser Ruf ist schwach geworden. Die Saarachanii sind weder so zahlreich noch so groß wie in alten Tagen. Sicher, wie früher schon ist der Tod keine Grenze für sie, aber es sind trotzdem zu wenige, die wir auf einmal zur Hilfe rufen können, und unser Gesang, der sie

stärkt, ist zu schwach geworden, sie größer als zwei Sta wachsen zu lassen. Aber so wie wir bis zur letzten Phoija warten, daß das Tor sich öffnet, so warten sie mit uns."

Es dauerte einige Zeit, bis ich hinter die Rätsel der Saarachanii kam. Sie sind mit Legenden umschlungen, die sich tief in den Mythos des Atolls eingegraben haben, und ich befürchte, daß sie schon im Mythos waren, bevor die Ancarthabadhii an die Oberfläche kamen. Aber ich bin mir sicher, daß ich heute hinter ihr Geheimnis gekommen bin.

Es handelt sich bei den Sandkriegern nicht um eine Rasse, sondern um beschworene Wesen. Die Analogie zu den Elementaren scheint mir die nächste zu sein, und so will ich sie Sandelementare nennen, auch wenn so mancher Theoretiker der magischen Künste jetzt entsetzt aufschreien wird. Aber der Vergleich stimmt.

Sie werden durch einen bestimmten Gesang beschworen, den nur eine Handvoll der Whidamii beherrschen. Das ist nicht verwunderlich, denn das Rufen eines Elementars ist ein Zauber eines Grades, den kaum einer der Whidamii hier innehat. So erklärt sich leicht, warum scheinbar nur noch wenige existieren.

Die Größe wird als vom Gesang abhängig beschreiben, in allen Legenden. So scheint die Macht, wohl in Form des investierten Manas, eine Rolle zu spielen. Und nur in der Nähe von großen Mengen Sand ist es möglich, sie zu rufen, auch wenn sie später wohl in der Lage sind, sich auch über andere Oberflächen zu bewegen.

Und es erklärt, warum ich noch nie von solchen Kreaturen gehört habe. Niemand in Zertanien kam darauf, solche Elementare zu rufen.

In der Vergangenheit gab es wohl Heere von Saarachanii, die Ancarthabadh bewachten. Ich denke, daß es mir möglich sein wird, die Mythen zu zerstreuen, sobald ich selber in der Lage bin, den Gesang anzustimmen. Sobald ich endlich die Zeit habe, die nötigen Kenntnisse zu erwerben, um Whidam zu werden, werde ich mich darum kümmern.

Der Seker-Tempel von Ancarthabadh

Magie hat schon immer eine große Rolle im Leben der Ancarthabadhii gespielt, und so ist es nicht verwunderlich, daß Seeker eine zentrale Rolle in ihrem religiösen Leben einnimmt. Allerdings hat sich seine Verehrung ziemlich geändert, seit die Exilanten ihre Heimat verlassen haben.

Ursprünglich kam Seker nur die Rolle des Gottes der Magie zu. Daher stammt auch sein ancarthabad'scher Name, Lharwida, der sich von Lharjat-Whidam herleitet, was soviel wie „großer Weiser“ bedeutet. Der Aspekt des Suchenden war unbekannt, bis ich auf das Atoll kam. Die Ancarthabadhii nahmen diese Erweiterung schnell in ihr Götterbild auf, und verehren Seeker heute unter beiden Gesichtspunkten.

Das Zentrum des religiösen Lebens auf dem Atoll ist Harashgorr, der Tempel des Exils. Gebaut wurde er 413 n.P., also ein Jahr nach meiner Ankunft. Er liegt auf dem höchsten Punkt des Atolls, dem Eshperabor, was soviel wie „Berg der Hoffnung“ bedeutet. Man kann es an einem Tag schaffen, von Rajjagorr zum Harashgorr zu laufen, wenn man zügig voranschreitet.

Von außen ist der Tempel ein rundes, weißes Gebäude aus Sandstein, das den Eindruck erweckt, aus einem Stück gezogen worden zu sein. Tatsächlich ist es auch genau so geschehen. Die Whidam, die den Tempel erbauten, ließen Sand aus der Mherazaan auf den Berg bringen, und formten ihn mit ihrer Magie, bis das Gebäude ihren Vorstellungen entsprach. Danach härteten sie ihn zu Sandstein.

In diesen Sandstein wurde ein Relief eingearbeitet, daß die Form von Haselnußsträuchern einnimmt. Durch eine stimmige Bemalung erweckt das Gebäude aus der Entfernung wirklich den Eindruck, von einem grünen Gürtel umgeben zu sein.

Durch den einzigen Zugang kommt man durch eine Passage in den Garten, den inneren Teil des Tempels. Der Garten ist immer geöffnet, so daß ein jeder hier meditieren und seinen Gedanken nachgehen kann. Der Garten wird von einem überdachten Säulengang umgeben, in dem es trotz der hohen Temperaturen kühl und angenehm bleibt. Auch der Garten selbst ist angenehm und kühl. Hier gibt es viele Büsche und Pflanzen, und zu den meisten Zeiten des Jahres blüht etwas. Das größte Schmuckstück ist ein Orakelstrauch, der von einem Ableger großgezogen wurde, den ich von einem Pilger in Neu-Karo erhielt. Zwar fehlt ihm die Magie der Mutterpflanze, aber die berauschende Wirkung der Düfte ist ungebrochen.

In der Mitte des Gartens ist eine mit Steinen umgebene Fläche, die von einer schwarzen Kristallschicht bedeckt ist. Dies ist das Tor, durch das die Exilanten damals auf das Atoll kamen. Davor steht ein kleiner Altar, der für Opfergaben aus dem Volk benutzt wird. Man muß kein Priester sein, um ihn benützen zu dürfen. Die Opfer, die hier gebracht werden, haben nahezu alle den Wunsch nach Heimkehr zum Inhalt.

Durch den Garten kommt man in die drei Hallen, welche das eigentliche Heiligtum darstellen. Nur an besonderen Tagen werden die Pforten geöffnet, wenn Feste des Glaubens anstehen; ansonsten ist der Zugang den Whidamii vorbehalten. Die Hallen sind weitestgehend leer; sie enthalten kein Mobiliar außer drei Altären verschiedener Größe.

Der größte und wichtigste Altar steht in der Halle, die dem Eingang gegenüber liegt. Er wird für alle Rituale der Priester benutzt. Der massive Steinblock ist aus Marmor gefertigt, und wird ständig blank gehalten. Auf ihm liegt der Hüterstab von Ancarthabadh, die Insignie der Hüter ihres Heimatsegmentes, und wartet auf einen neuen Träger.

Der zweitgrößte Altar steht in der Halle zur Rechten des Eingangs, und ist der Suche nach Wissen geweiht. Er ist aus Kristall geschliffen; in seinem Inneren fangen sich in den Abendstunden die Strahlen der untergehenden Sonne, und lassen ihn in einem farbenfrohen Lichtspiel erstrahlen. Auf ihm steht das Allsehende Auge.

Der kleinste Altar steht in der Halle zur Linken, und ist der Suche nach Gerechtigkeit geweiht. Er ist aus Stahl geschmiedet, und hat die Form einer Waage. Auf der rechten Schale liegt ein Schwert; auf der linken ein schwerer schwarzer Stein, der die Ungerechtigkeit symbolisiert. Die Waage ist nicht im Gleichgewicht, der Stein ist um einiges schwerer.

Neben dem Tempel sind die Hütten der Whidamii, die den Tempel betreuen. Eine von ihnen ist Thara, die so etwas wie die Hohepriesterin darstellt, auch wenn sie sich niemals als solche bezeichnen würde.

Seit Tewet 415 n.P. hat der Tempel auch wieder Wächter bekommen. 50 Saarachanii sind direkt unter ihm stationiert, um etwaigen Tempelräubern entgegenzuwirken, und sie lange genug aufzuhalten, bis Thara oder ich eingreifen können.

Seit kurzer Zeit sucht eine alte Plage die Meere Ysatingas heim – so empfinden es zumindest viele seefahrende Reich, als wäre die Inquisition nicht schon genug. Anrash, mache sagen Gottheit, manche Dämon zu ihm, ist in jedem Fall ein Unsicherheitsfaktor. Kaum jemand weiß, wie weit es tatsächlich mit seiner Göttlichkeit her ist, ist es doch allgemein unüblich, daß Gottheiten in ureigenster Person auf Myra wandeln. Aus den Tiefen der See Ysatingas, von Anrash beherrscht, erreichte uns dieser stimmungsvolle Einblick in die Gedankenwelt seiner Gefolgschaft, eine Welt, fremder als mancher Sterbliches sich vorzustellen vermag.

Yfra-Anqor

ΑΝΡΑΣΗ

Gedankenspiele

Vollmundig und ruhig erklang die Stimme des Redners auf dem Podium durch die geräumige Versammlungs- und Audienzhalle des Großen Beckens. Im Halbrund vor ihm sitzend der wißbegierige, naseweise und ungestüme neue Jahrgang der Akolythen seines Mentors. Interessiert musterte er die Anwesenden, welche ungeduldig der Dinge harrend zu ihm aufschauten. Angenehm fiel ihm auf, daß erstmals nicht nur Okeazar aus den Kriegerkasten zu ihm in den Tempel gesandt wurden - nein, auch Kinder der See von allen Weltmeeren hatten sich eingestellt. Und was ihn am meisten erfreute - erstmals, nach vielen Jahrzehnten der Wirrnis, waren auch Menschen wieder unter ihnen. War dies nicht ein gutes Omen und der beste Weg, um den Landbewohnern die Lebensweise und Gedankenwelt der Kinder der See zu vermitteln? Und... ja, er irrte sich nicht, sah er nicht auch einen niederen Wasserdämon unter den Lernbegierigen sitzen? Welch interessante Konstellation: Ein Dämon als ausgebildeter Priester und Streiter seines Herrn!? Wie amüsan! Hatte ER es doch wieder einmal verstanden ihn zu überraschen.

Er besann sich der auf ihn gerichteten Augenpaare und begann wieder mit seiner Vorlesung:

Imitten des unendlichen Universums mit all seinen Gestirnen zieht die Welt Myra unermüdlich ihre Bahnen um das immerwährende lebenspendende Licht der Weltsonne. Eine Welt voller Gegensätze und Lebewesen und trotz oder gerade wegen dieser Vielschichtigkeit lebenswert. Unterteilt durch die Macht und Doktrin des Lichtboten in unterschiedliche Bereiche des Wirkens. Bewahrt unter der schützenden Hand der erwählten Hüter und behütet durch den allgegenwärtigen Pantheon dieser Welt. Im Norden der Welt befindet sich Ysatinga - ein Bereich unter vielen, ein Teil des Ganzen und doch irgendwie - anders. Aktionen jeder Art bewirken Reaktionen - die Waagschale des Gleichgewichts neigt sich zur Seite - der Hüter beobachtet dies mit ernstem Blick und der Pantheon erwacht.

Die Lebewesen auf allen Teilen Myras schöpfen ihre tägliche Kraft zum Leben aus ihrer Arbeit, ihrem mühsam erworbenen Wissen, ihrer ihnen aufgetragenen Tradition oder übernommenen Verantwortung, aus der Liebe ihrer Nächsten und aus ihrem Glauben zu ihren Göttern. Götter? Was ist ein Gott und was stellt Er oder Sie dar? Eine der wenigen nicht greif- und erklärbaren Wesenheiten dieser Welt? Schenkt man den Priestern dieser Entitäten Glauben so sind diese sehr real und von dieser Welt. Myra, so scheint es, ist den Göttern weit näher als andere Welten. Ist diese Welt vorstellbar ohne die Anwesenheit von Göttern? Was wäre diese Welt ohne ihr Wirken? Doch was ist ein Gott? Eine Existenzform frei von Ansprüchen und Äußerem? Einem jedem selbst ist es überlassen sich sein Bild von seinem Gott zu machen - sofern ihm die Priester diese Arbeit nicht

abnehmen oder dies zumindest versuchen. Nutze ein jeder seine ureigene Imagination. Ein Jeder hat Ohren zum hören und Augen zum sehen!

Wünsche und Verwünschungen, Gebete und Bittgesuche, Weheklagen und Opfer - all dieser Aufwand für des Menschen eigener Gott. Er nährt sich von des Menschen Tun und formt sich nach deren Vorstellungen. Gebraucht von den seelisch Schwachen, benutzt von den Herrschenden der Länder und von den Priestern, welche sich in dem Licht ihres Gottes suhlen. Wann begreift der Mensch, daß er selbst die Verantwortung auf seinen Schultern trägt für seine Gedanken und Taten? Vergißt er etwa, gefordert durch das tägliche Leben und Überleben, welchen Einfluß er auf die Waagschale des Pantheon auszuüben vermag? Oder weiß er es etwa nicht oder vermag er nicht die Wechselwirkung zu beurteilen? Ist dies überhaupt sinnvoll oder gar erwünscht? Hat nicht der Bauer sein Feld zu pflügen und der Wächter die Sicherheit seines Herrn zu gewährleisten? Ist es nicht die Aufgabe der Priester ihren Gott zu verstehen und seine Gebote dem abergläubischen Volk näherzubringen?

Einundzwanzig ist die Zahl dieser Welt. Dargestellt und repräsentiert auch durch das Wirken der Entitäten. Festgelegt vor Jahrtausenden in den Ewigen Kristallen des Pantheon. Unter Ihnen weilt auch ER, dessen Lebensweg in die Geschichte Myras einging. ER ist der Sohn des Norto und Tondurs, der Denaide. Gezeugt - ohne Wissen des Norto - durch die Einwirkung eines Zaubers der Göttermutter, festgelegt in den Fäden des Schicksals. Geschrieben im Mythos der Tondur stehen auch die Gaben des Norto an seinen Sohn, welcher dieser jedoch nur sehr widerwillig gab.

Auch Götter sind empfänglich für der Weiber Gunst. So verwundert es nicht, daß es der Tondur gelang ihren Sohn bei dem Adlergott in die Lehre zu schicken. Gestärkt durch dieses Wissen zog es IHN in die Tiefen der See zu Ygorl, von welchem er als Ziehsohn anerkannt wurde. Gedachte ER doch gegen seinen Vater Norto zu rebellieren. Nach der Geburt seines Halbbruders Norytton, und nachdem dieser sich für seinen Vater entscheiden hatte, wandte ER sich noch mehr als bislang dem Chaos zu - und der Finsternis. In den darauffolgenden Chaoskriegen spielte ER eine entscheidende Rolle. Der durch den Einfluß seiner Mutter erreichte Friede hinterließ Spuren in der Beziehung zu seinem Vater und seinen Halbbrüdern. Dannach kam die Zeit, in welcher ER sich der Finsternis verschreiben hatte. Und dies war auch die Zeit, in der die Finsteren Sechs wurden. Mit den Finsterkriegen kam auch die erste Niederlage für die Finsternis. Und als Warnung für IHN die Verbannung des Mannanaun. ER verstand die Warnung und zog sich von der reinen Finsternis zurück, um sich in seinem eigenen Reich, dem unterseeischen (in der Menschensprache) Atalantis dem Chaos zu widmen. In der Sprache der Okeazar bedeutet der Name 'See der Großen Mutter'. Unterstützt wurde er in diesem Unterfangen durch die Denaide Anemona. Er wurde nun mit dem, was er von seinem chaotischen Lehrmeister dem Adlergott gelernt hatte zur Sturmpeitsche von Ysatinga und mit dem Wissen aus den Lehren seines Ziehvaters der Bruder der Kinder der See.

Es begab sich zu jener wilden und zügellosen Zeit des großen Umbruchs auf Myra. Die Kinder Tondurs waren untereinander zerstritten; die Fronten des Pantheon waren für alle Ewigkeit verhärtet und die Welt Myra befand sich mit all ihren Lebewesen in einem Wandel der Zeit.

Ein Menschenleben ist wie ein kleiner steter Wassertropfen auf einem heißen Stein - kaum wahrnehmbar und sehr schnelllebig. Und doch hinterläßt der eine oder andere Tropfen eine unverkennbare Spur in der Zeit.

Zeit? Ein Begriff aus der Menschensprache! Zeit? Ein Bildnis, oder ein Götze gar? Zeit, ein Dämon, welcher sich der Menschen auf allen Kontinenten Myras bemächtigte und mit Ihnen nach Gutdünken spielte und sich an dem ihm sich bietenden grotesken Ergebnis labte!

Erwachen! - Orientierung, gepaart mit Erstaunen und dem Wissen einer unbändigen Kraft im Inneren des noch unbekanntem Körpers - geistige Verwirrung, über die bestehenden Möglichkeiten - der körperlich und seelisch spürbare Druck auf den breiten Schultern durch die imaginäre Verantwortung, welche durch das eigene Tun und Handeln geprägt wird und - letztendlich - die Erkenntnis!

Und es begann die lange Wanderschaft zu dem von den Göttern vorbestimmten Ziel - vom leiblichen Vater ohne Liebe aus dessen Herzen verstoßen, von der Mutter dafür abgöttisch geliebt - durch ihr unermüdliches Wirken aufgenommen in den Hort des Adlers, die Zeit des Lernens begann - die Trotzphase kam es und zog Ihn in die Tiefe der Unendlichen See; es brachte Ihm dem Vater der Schlinger nahe, welchem er unermüdlich an den Lippen hing - die Zeit der

unauslöschlichen Taten folgte, das Pantheon kochte - wieder war es die Tondur, welche die Lösung brachte, um den Knoten zu zertrennen.

Das Wissen grub sich ein, daß auch die in Ihm ruhende weibliche Seite ihren Nutzen und Sinn in sich birgt - Wut und Verzweiflung gebaren die finstere Seite in Ihm - die Finsterkriege brachten nicht nur Unheil über die Welt, auch die letzten Weichen zum endgültigen Ziel wurden gestellt - die goldene Mitte wurde erwägt, sowohl örtlich als auch geistig. - Anemona half beständig mit gutem Rat und und geizte nicht mit Taten, die wilden Okeazar wurden seine Arme und die zahlreichen Wesen der Tiefen See seine Beine.

War die Welt Myra nicht abhängig von einem steten Geben und Nehmen, dem ewigen Kreislauf der Natur? Wie konnte das Negative ohne das Positive existieren? Die Erkenntnis wuchs - eine Ordnung in diesem ewigen Chaos war nötig - eine chaotische Ordnung: wild, launisch, unberechenbar und doch ordnend und hilfreich, einer übergeordneten Matrix - seiner Bestimmung - folgend!

Die Erkenntnis gedieh! Es fehlte nur noch eine Kleinigkeit, um dies auch bewerkstelligen zu können. Es fehlte ein wichtiger Part, die weibliche Essenz. Sie wurde in den Tiefen der Ozeane der Welt Myra gesucht und durch die Okeazar in Eris gefunden - die Erkenntnis war da!

Politik, ein Begriff der Sterblichen, soll der Spielball der Menschen bleiben. Macht, ebenfalls ein Begriff der Kurzlebigen, wird von Ihm einer anderen Definition unterworfen.

Bündnisse und Allianzen nach dem Willen und Gutdünken der Menschen kann es nicht geben! Wohlwollen, Respekt, Unterstützung und Schutz vor den Unbillen der Hohen und Tiefen See können sich die Menschen durch seine Anbetung und durch ihr sinngerichtetes Verhalten erwerben. Wasser, der ewige Energiestrom benetzt alle Küsten und Flußufer der Welten Myra und Ascar; somit auch ein Teil des Ganzen - Die Hohe See ist der Bereich seines unermüdlichen Wirkens, die Tiefe See sein beständiges Reich und Hort seiner ewigen Kraft. Auch Er zieht Kraft und Wissen aus dem Angebot seiner menschlichen Anhänger, welche Er - nach seiner Maxime - vor dem Unbill der Welt behüten wird.

Hilfreich hierbei ist die Errichtung von Heiligen Stätten zu seinen Ehren. Durch die Hüter dieser Bauwerke - die Priester seines Glaubens - besteht ein immerwährender Kontakt zu Ihm in der Tiefen See so groß die räumliche Entfernung auch sein mag. Hilfreich und sinnvoll ist es dem Glauben an diese Ordnung im Reich der Menschen Raum zu geben durch Unterstützung der Missionare und durch das Wohlwollen der Regierenden gegenüber den Gläubigen und deren Religionsausübung.

Die mit hellgrauem Fell besetzte Pfote schloß mit einer energischen Bewegung das schwere Buch, welches auf dem Podest, inmitten des kühlen Runds der Haupthalle, lag. Obwohl er diese - wie auch die anderen - Kapitel des 'Buch der Götter' bereits auswendig kannte bemächtigte ihn immer wieder eine Unruhe wenn er an das Ausmaß dieser Worte dachte. Er gedachte die Unterweisung der Akolythen für heute zu beenden.

„Schwestern und Brüder des Wassers, für heute mag es genug sein. Zieht Euch zu Euren Studien zurück oder macht Euch anderweitig bei Euren Lehrern und Mitschülern nützlich.“

Er gedachte sich von den magischen Fortschritten der Schüler des vierten Kreises zu überzeugen. Waren diese doch nun dabei die Kraft des Wasser-Elementars kennen zu lernen und diese nach ihrer Imagination zu formen und deren Kraft zu nutzen. Er wandte sich in Richtung der Außenbezirke, um auf die Plattform der Übergänge zu gelangen. Schon von weitem spürte er das Hantieren und die Konzentration der Schüler durch die dicken Wände des Großen Beckens.

Ehrerbietig wurde er von dem leitenden Priester dieses Kursus begrüßt. Seine Hautfärbung und Gestalt wiesen ihn als einen Priester der Schwarzen Mutter aus. Seine Haltung und Schuppenfärbung ließ auf seine Herkunft aus der Tiefen See von Kiombael schließen. „Fh' ch' a shren dar' ch, Hohepriester, Euer Besuch ehrt mich.“

„Auch Euch entbiete ich den Gruß der Unendlichen Tiefe, Blob' Dumel, Oberpriester der Mutter der See. Laßt Euch durch meine Anwesenheit nicht in Eurer Arbeit stören. Mich interessiert nur der Fortschritt dieses Kreises.“

Der Kuo-Toa zeigte den Ansatz eines Nickens und schnippte in die Richtung eines Anrashay. „Mer'ch'lan, unser Meister gibt uns die Ehre eines Besuches. Erklärt Eure Vorgehensweise bei der Gestaltung des Elementars.“

Der angesprochene Okeazar wandte sich dem Hohepriester zu und bat ihn durch eine einladende Geste zu ihm an seinen Arbeitstisch zu treten. Sein Arbeitsplatz bestand in dem umgedrehten Rückenpanzer einer Seeschildkröte, welcher auf einem großen Podest lag. Gefüllt war dieser Panzer zur Hälfte mit Wasser. Auf der Oberfläche dieses künstlichen Sees schwammen einige Miniaturen von den Seefahrzeugen der Landbewohner, welche sehr naturgetreu nachempfunden waren. Der Hohepriester kam nicht umhin die Arbeitsleistung des Okeazar zu würdigen.

Der Schüler wartete bis sich der Hohepriester alles angesehen hatte und begann dann mit seiner Beschwörung. Er begann einen Singsang in der Sprache der Ur-Tritonen und sein Körper schwang rhythmisch dabei mit. Eine Aura der Stille legte sich über die Anwesenden. Der Blick des Tritonen wurde glasig in Erwartung der Kraft des Wassers und des Windes, welches durch ihn zu fließen begann. Mit sanften Bewegungen begann der Okeazar Luftgebilde in die Luft zu malen und diese wie eine Marionette am seidenen Faden aus den Wellen des Wassers emporsteigen zu lassen. Der Intensität des Singsangs nahm zu. Das Wasser begann sich an einigen Stellen zu kräuseln. Langsam stiegen mehrere kleine Wassersäulen rund um die stilisierten Schiffe empor und vereinigten sich über ihnen zu dem Sinnbild eines Riesenkraken der Tiefen See, um sich sodann ohne Vorwarnung auf die Schiffe zu stürzen. Das Bersten der Miniaturen vermischte sich mit dem glucksenden Geräusch des Strudels, welcher die zermalmtten Reste der Schiffe auf den Grund des Panzers zog. Der Singsang ebte ab und der Okeazar kehrte wieder in die Realität zurück.

Syras´ selwandte sich zufrieden von dem Geschehen ab und sprach den Tritonen an: „Ich danke Euch für die Demonstration Eures Könnens, Mer´ch´lan Ich würde mich freuen, Euch nach Beendigung Eurer Studien in meinen Gemächern begrüßen zu dürfen.“ Er wandte sich zum Gehen.

Wenige Minuten später war er wieder allein. Allein in der weiten Halle, welche schon viele Jahrtausende lang das geschäftige Treiben in ihr gesehen hatte. Ein Raum - wie der gesamte Komplex - geschaffen aus dem Gestein der Weltmeere, geschliffen und geformt durch das Wissen und die Kraft des Wassers und durch die schlurfenden Schritte abertausender von Akolythen, Priestern, Besuchern und.... ja, auch durch die Kinder der See.

Mit einem wehmütigen Lächeln gedachte er den Bewohnern der See und ihrer Lebensweise. Wie sehr sich doch das Leben unter der Wasseroberfläche von dem unruhigen Treiben darüber unterschied. Der Ozean glich - wie immer - alles aus. Durch seine Masse war er in der Lage sich selbst zu regulieren. Solange - und hier wurde sein Blick grimmiger - solange die Landwesen nicht in ihrem Übermut ihren Zwist, ihren Unrat und ihre Machtbesessenheit auf den Ozean ausweiteten. Doch machte er sich da nichts vor? War es nicht schon soweit? Kaum eine Wasserparzelle der See, welche nicht von jagenden Menschen heimgesucht wurde!? Was sollte er davon halten, wenn die Bewohner der Meere nicht gefangen wurden, um in der Bratpfanne der Köche zu enden; sondern um deren Eingeweide und andere Teile für obskure alchemistische oder magische Extrakte zu gewinnen? Kaum ein Ort, welcher nicht von Kampfhandlungen bedacht wurde? Weit bedenklicher jedoch erschien ihm, daß die Träger des immateriellen Wissens sich der Kraft der Elementare bedienten. War dies nicht vor Äonen den Sterblichen untersagt worden oder nur durch einen sehr hohen Preis zu rechtfertigen? Was würde mit dieser Welt geschehen, wenn die Götter sich anschickten dem Bauer zu sagen was er auf seinem Acker zu säen hätte? Wäre dies ein weiterer Schritt in Richtung des Chaos? Doch war dies nicht im Sinne seines Mentors? War eine notwendige Änderung oder die Erhaltung des Status Quo nicht denkbar ohne den immerwährenden Umbruch, der wilder, ungestümer und vernichtender nicht sein konnte? Oder gar mußte? War es nicht schon immer so gewesen, daß die Landwesen nur durch ihre selbst begangenen Fehler zur Einsicht gelangten? War es nicht so, daß ohne die harte und zugleich schützende Hand der Macht ein Begreifen und Lernen unmöglich war? Welch Ironie!

Ein Tentakel wand sich ihm entgegen und umschlang ihn behutsam. Unterbewußt hatten ihn seine Schritte zum Bassin des Großen Beckens gelenkt. Er strich behutsam über den Tentakel des Riesenkraken, welcher träge im Wasser lag und ihn interessiert beäugte, und schaute sich um. Auch dieser Raum des Großen Beckens bestand - wie die gesamte Tempelstadt - aus einer Mischung aus magischem Wuchs in Form von riesigen Korallen, welche das Skellett darstellte und sehr hellem,

grauen und geformten Gestein, welches durch lichtdurchlässige und unterschiedlich breit ausgelassene Kristalle unterbrochen wurde. Die breiten Röhren, welche durch das gesamte Bauwerk verliefen, als auch die Fensterplatten aus diesem Kristall in den Decken, ermöglichten sowohl den Ein- und Ausblick, als auch, daß die Kinder der See in ihrem Element belassen an dem Wirken im Großen Becken teilnehmen konnten. Er legte sich flach auf den Boden der Halle und genoß die Stille und die Kühle des Bodens; sowie den Ausblick und die ehrerbietigen Grübe der an den Fensterkristallen vorbeischwimmenden Okeazar.

Viele Monde hatten bereits gewechselt seit er das Große Becken verlassen hatte, um auf anderen Welten im Sinne seinem Mentors zu wirken und Wissen zu sammeln. Umso mehr verwunderte ihn nun das hektische Treiben an der Oberfläche Ysatingas. Das Gleichgewicht der Kräfte war merklich ins Wanken geraten. Die Menschen befuhren nicht mehr nur die See und bedienten sich dort nach ihrem Gutdünken. Nein, manche lebten sogar auf ihr und fühlten sich dort wohl und geborgen. Ja, sie verehrten sogar die See als ihre Mutter. Das war neu! Sein Mentor hatte ihm von diesen 'See-Lohanis' berichtet; doch er wollte mit den eigenen Sinnen diese Existenzform in sich aufnehmen. Er hatte sich die Mühe gemacht deren Treiben zu beobachten und mußte erkennen, daß diese Menschen nicht nur nahmen, sondern auch der See ihren Anteil nicht vorenthielten. Auch das war neu! Lag es an der Erkenntnis, daß es nur mit der See zusammen ging und nicht ohne ihr Wohlwollen? Lag es an dem Treiben der Anhänger seines Mentors Stiefvaters? Er gedachte die 'Herrender See' zu prüfen. So wie alle Menschen, welche sich anmaßten der See zu nehmen was nur ihr gebührt. Denn es wurde Zeit eine entgeltige Entscheidung zu fällen. Schien es nicht so, daß die Brüder und Schwestern des Pantheon sich erneut diesem Teil der Welt zuwandten? Hatte Ysatinga, gebeutelt durch die Finsterkriege, in denen auch Aurinia und Kartan verwickelt waren, nicht bereits genug gelitten? Die Menschen auf dem Kontinent und auf den Inseln gedachten sich in das Spiel der Götter einzumischen, oder um es genauer auszudrücken, sich benutzen zu lassen. Anders konnte er sich deren unvorsichtigen Taten nicht erklären. Noch nie in den vergangenen Zeitaltern verstanden die Menschen mit der Anderswelt umzugehen. Oder warum meinten sie immer wieder im Namen ihrer Götzen die Heiligen Stätten anderer Entitäten zu schänden oder die Geistwesen und Dämonen der Anderswelt beschwören zu müssen? Wußten Sie etwa nicht, daß nicht Sie die Fäden in der Hand hielten sondern andere Wesenheiten mit sehr scharfen Nägeln an ihren Händen durch welche all die Fäden liefen? Oder war dieses Wissen im Verlauf der Jahrhunderte in Vergessenheit geraten. Oder weit schlimmer - wurden Schriftrollen von deren Bewahrern zurück behalten oder falsch interpretiert? Und war es nicht so, daß auch ER sich wieder einmal entscheiden mußte für ein Für oder Wider? Oder war es nicht, nach all den Wirrnissen der letzten Wechsel, die Zeit sich diesmal für die eigenen Interessen und die seines Volkes zu entscheiden? Oder - denn ER war frei von allen Verpflichtungen - die Karten neu zu mischen, zu verteilen und seinen Preis einzufordern? Ein Lächeln glitt über seine spitze Schnauze. Seine Gedanken wurden unterbrochen durch einen Okeazar, welcher, nahezu geräuschlos auf einem ausgewachsenem Dhard sitzend, im Bassin neben dem Riesenkraken auftauchte.

„F hch'a'nash chren, Hohepriester des Großen Beckens, ich bitte Euch ergebenst um die Gunst einer Unterredung.“

„Auch durch Euch fließe der Strom der Reinheit, Dhardführer Zz'chetl. Womit kann ich Euch behilflich sein?“

Der Okeazar nahm seinen Bohrfisch aus der Halterung am Gürtel, um ihn in das Bassin zu entlassen; schwang sich behende aus dem Bassin und streckte seine bullige, gedrungene und doch geschmeidig anmutende Gestalt. Seine dunkelgrüne Hautfarbe und die graumellierten mit hellbraunen Pigmenten gezeichneten Schuppen wiesen ihn als Mitglied einer höher gestellten Kriegerkaste der Nordwelt-Okeazar aus. Gerüstet war er mit einem Ganzkörperpanzer, gefertigt aus der weichen, anschmiegsamen und doch sehr widerstandsfähigen Haut eines Schlingers aus der Tiefen See. Ein unverkennbares Erkennungsmerkmal der Dhardreiter. Wie von ihm gewohnt trug er auch hier im Inneren des Großen Beckens sein, von ihm 'Besteck' genanntes, Arsenal aus unterschiedlich langen, geformten und scharfen Schneid- Hack- und Stechwerkzeugen, welche an Halterungen an den Extremitäten und am Rücken befestigt waren. Der nahezu körperlange, leicht ovale Schild, gefertigt aus dem Panzer einer Drachenschildkröte und der überlange Dreizack aus dem unverwüsthlichen Gebein des in den Weiten der Meere selten gewordenen Belanwales hingen an

dem Geschirr des Dhard, welcher sich mit dem Bohrfisch zu dem Riesenkraken gesellte. Hohe Töne, welche aus dem Bassin erklangen, kündeten von einem angeregten Austausch. Er wandte sich ehrerbietig dem Priester zu.

„Meister, ich bringe Euch die frohe Kunde von der erfolgreichen Umsetzung Eurer weisen und vorausschauenden Gedanken zur Unterweisung der Reiter der Dhards. Die Mitglieder des Reiterclans sind nunmehr bereit und gierig den Willen unseres Herrn auf den Wellen reitend der Welt kundzutun. Berichtet dies bitte unserem Herrn, sobald er wieder unter uns weilt.“

„Unser Dank sei Euch gewiß, Zz´ chetl, Führer des Reiterclans der Dhards. Wisset, daß meine Augen und Ohren auch die unseres allwissenden Herrn sind. Erhalte ich Kunde von einem Ereignis, so weiß es zur selben Zeit auch unser aller Herr. Verbreitet die frohe Kunde, daß ER in wenigen Gezeitenwechseln wieder von der Welt Tebreh zu uns zurückkehren wird.“

„Ich bitte um Vergebung, Meister ob meiner Unkenntnis. Ich werde mich nun zu den Meinen begeben und sehnsüchtig der Nachricht entgegensehen, welche uns auf den Rücken unserer Dhards den unverschämten Hautbeuteln und deren dämonischen Führern entgegenbringen wird.“

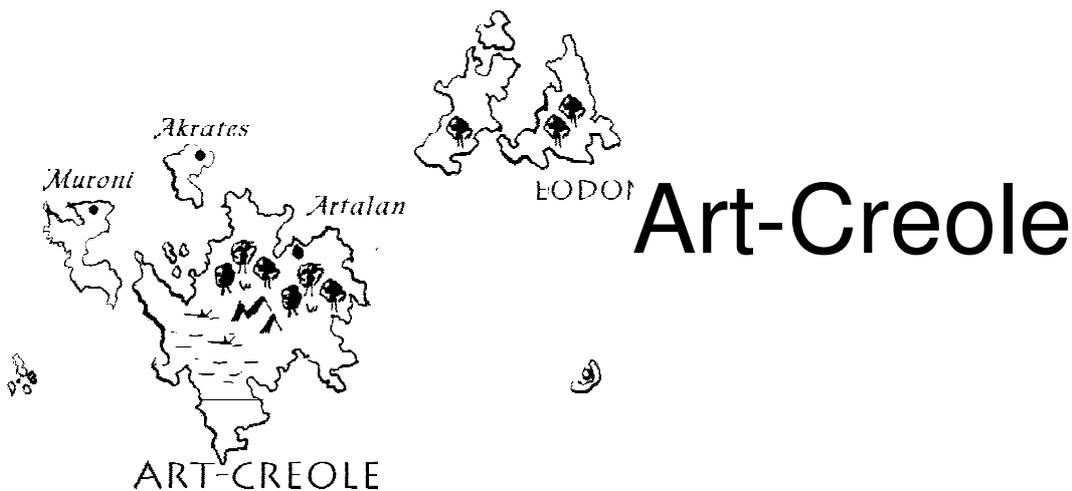
Der Okeazar wurde mit einem freundlichen Nicken des Hohepriesters entlassen und begab sich zu seinem Dhard, um durch das Bassin in die Tiefe See außerhalb des Großen Beckens zu gelangen. Wenige Augenblicke später erschien er an einem der äußeren Kristalle, bot ehrerbietig den Gruß der stolzen Reiter und entschwand mit seinem Dhard so schnell wie er kurz zuvor erschienen war.

Der Hohepriester setzte sich zu seinem Riesenkraken und kraulte ihn zärtlich oberhalb der Augenwülste. Welch´ eine frohe Kunde! Er hatte gewußt, daß der Führer der Dhards ein fähiger und vor allem sehr konsequenter Arbeiter war - aber daß er innerhalb von nur sieben Mondwechseln diese Einheit neu zu formen wußte - nun, dies sprach deutlich für seine Begabung zu motivieren. Kam diese Nachricht doch wohl zur rechten Zeit. Bahnten sich nicht Ereignisse an, welche das Gleichgewicht deutlich zu Ungunsten aller daran beteiligten Lebenwesen verändern würde? Die Anrashay waren gewappnet. Viel zu lange hatten diese knurrend und vor Wut und Tatendrang strotzend dem Willen ihrer Clanführer gehorcht und sich abwartend verhalten. Sprachen jedoch vereinzelte Übergriffe von Patrouillen in den Weiten der See nicht eine ganz andere Sprache? War es nicht an der Zeit manchen Seereisenden ihre Grenzen aufzuzeigen und ihnen deutlich zu verstehen geben, daß diese nicht alleine und nach Gutdünken handeln durften? Er verstand beide Seiten wohl. War es nicht eine Art von weltenübergreifender Politik? Mußte ER nicht mehreren ´Herren´ dienen? Seine Väter, Lehrmeister und Freunde des Pantheon und deren Widersacher auf allen Ebenen des Seins? Seine menschlichen Anhänger, welche sich von ihren zuweilen anmaßenden Taten Schutz und Wohlwollen erhoffen und deren feindlich gesinnten Nachbarn? Sein Volk und dessen Interesse an Fortbestand und Wachstum? Wahrlich nicht einfach zu meistern. Doch - es schien ihm nun immer klarer zu werden. All die Worte der letzten Unterredungen kamen ihm erneut in den Sinn. Wie ein steter Wasserfall, welcher sich in die ruhigen Bahnen des Flusses eingliederte, erkannte er nun die maßgeblichen Ursachen und die daraufhin von IHM weitsichtig getroffenen Entscheidungen. JA! Dies alles ergab einen Sinn! Sollten seine Schlußfolgerungen zutreffend sein, so konnte sich jede Partei dieses Spieles auf einen sehr wilden Wellenritt einstellen. So erschreckend die möglichen Folgen auch für sie alle sein konnten, so kam er doch nicht umhin festzustellen, daß ein schwerer Stein von seinem Herzen abfiel. Die Entscheidung - so schien es - war gefallen - und das war gut so!

Er erhob sich und begab sich in das Innere des Großen Beckens - eine wohlbekannte Stimme in seinem Kopf ersuchte ihn um eine persönliche Begegnung. Denn ER war eingetroffen.

Art-Creole – ein entlegenes Inselreich im äußersten Ophis Ysatingas, ist seit jeher die Speerspitze der Artanreligion gewesen. Weit über Ysatinga hinaus bekannt sind die Kampfkünste des nunmehr aus seiner Heimat verschwundenen Rubinordens von Art, und die Legende der mysteriösen gleichnamigen magischen Schwerter hat ebenfalls hier seinen Ursprung. Weniger bekannt - und weniger angenehm für Besucher - dürfte die als drakonisch zu bezeichnende Gesetzgebung sein, die etwa vor wenigen Jahren die rhyandische Gesandtschaft wieder aus dem Lande trieb. In hohem Maße durchorganisiert ist das Leben des Einzelnen – zu seinem Wohl, wie man sagt, aber es fragt sich, ob der Preis das rechtfertigt. Die folgenden Berichte ist zwar nicht mehr ganz aktuell, geben aber immernoch einen Einblick in das Leben im Land.

Yfra-Anqor



Ein Auszug aus den Gesetzen

Religionsfreiheit:

Jeder Bürger Art - Creoles darf der Gottheit dienen, die er sich erwählt hat. Von dieser Freiheit sind die Dunkelgötter ausgenommen, wer einem Dunkelgott dient muß Art - Creole für immer verlassen und darf es bei Todesstrafe nicht mehr betreten. Wenn ein verlorenes Schaf zurück zum Weg des Lichts gefunden hat, dann kann es nach einer Überprüfung durch die Jünger Artans jederzeit wieder auf Art - Creole ansässig werden. Das Eigentum verbannter Personen fällt an die Angehörigen. Gibt es keine Angehörigen, die Lichtgottheiten oder Chaosgötter anbeten, so fällt das Eigentum an die Gilde oder den Staat.

Hygienegesetz:

Jeder Bürger Art - Creoles ist verpflichtet sich mindestens zweimal am Tag ausgiebig zu Waschen. Außerdem sind nach jedem Tagesabschnitt die Kleider zu wechseln. Außerdem sind alle Bewohner und Besucher Art - Creoles angewiesen ihre Notdurft nur in den dafür vorgesehenen Erleichterungsräumen zu verrichten. Wer gegen diese Gebote verstößt muß mit harten Strafen rechnen. Diese erstrecken sich von Körperzüchtigung über Entsorgungstrupps bis hin zur Todesstrafe.

Einwanderungsgesetz:

Grundsätzlich kann jede Person, die sich unseren Gesetzen und Bräuchen unterwirft, in Art - Creole sesshaft werden. Weigert sich diese aber die Staatsbürgerschaft Art - Creoles anzunehmen, dann hat sie nur Besuchsrecht auf Art - Creole und wird nach einer Besuchsfrist von einem Mond des Landes verwiesen. Davon ausgenommen sind Botschafter anderer Reiche und Handelsniederlassungen. Diese können bei dem Regierungschef eine längere Aufenthaltsgenehmigung beantragen.

Die Städte

Die Stadt Erisan

Die Stadt Erisan kann man sich als großen Garten vorstellen. Inmitten dieses Gartens stehen die einzelnen Häuser. Jedes dieser Häuser ist in die großflächigen Gartenanlagen integriert. Im Zentrum der Stadt befindet sich ein Brunnen des Gottes Eris. von diesem aus werden die zahlreichen Wassergräben innerhalb der Stadt gespeist. Außerdem hält er im Falle einer Belagerung die Wasserversorgung aufrecht. Die Gräben verlaufen sternförmig von dem Erisbrunnen nach außen. Die Straßen bilden konzentrische Kreise um den Brunnen, die untereinander durch jeweils eine Verbindungsstraße miteinander verbunden sind. Sowohl Pferde als auch Wagen dürfen sich nur auf diesen Straßen bewegen. Das Bewegen auf einem der vielen Wege durch die Gartenlandschaft ist bei hohen Strafen verboten. Diese Wege dienen dazu sich zu entspannen und die Innere Ruhe wiederzufinden. Jede Stadt hat einen Stadtvater zum Oberhaupt. Der Stadtvater Erisans ist Mahomed Garsan. Dieser ist inzwischen 75 Jahre alt und hat in seinem langen Leben viel für Art - Creole getan. Er ist unter anderem dafür verantwortlich, daß in den Städten Art - Creole die Gartenkultur erhalten geblieben ist. In den Vätertreffen hat er immer wieder betont, daß diese Gärten im Falle einer Belagerung eine gute und sichere Nahrungsquelle darstellen.

Die Stadt Artalan

Im Zentrum Artalans befindet sich eine riesige Vogeliere. Sie hat einen Durchmesser von 200 Schritt (200m) und eine Höhe von vier Kriegern (7m). Diese wurde von den Gründern zur Ehre Artans errichtet. Die Sage erzählt, daß Artan über die Raben mit dem Stadtvater in Verbindung tritt, sofern dies erforderlich sei. Deshalb muß Haringer Gintok, der Stadtvater Artalans jeden Tag eine Stunde (die Stunde nach Sonnenaufgang) vor der Vogeliere meditieren. Der Aufbau der Stadt Artalan entspricht im großen und ganzen dem Aufbau Erisans.

Allerdings gibt es einige kleine Unterschiede. Die Wasserversorgung Artalans wird durch viele kleinere Brunnen gesichert. Da Artalan eine reiche Stadt ist, befindet sich an fast jedem Haus ein kleiner Brunnen. Viele Bewohner nutzen diese Brunnen als Altar für den Gott Erisan.

Auch wird die Gartenkultur etwas anders gesehen als in Erisan. In Artalan legt man nicht ganz soviel Wert auf die Versorgung im Falle einer Belagerung, da man sich auf den Schutz Artans verläßt und lieber rechtzeitig Vorräte in den riesigen Lagerhallen Artalans einlagert.

Die Stadt Muroi

Die Stadt Muroi ist eine Kuriosität. Muroi ist eine Stadt die in den Bäumen errichtet wurde. Alle Häuser dieser Stadt sind Baumhäuser, die über Laufstege miteinander verbunden sind. Die Grundlage für diese Stadt bildet der Mammutbaumwald auf der Insel Hellwan. Um auf die oberen Ebenen hinaufzugelangen, muß man einen der Flaschenzüge benutzen. Diese werden auch dazu verwendet Lasten auf die oberen Ebenen zu transportieren. Durch die höhere Lage der Stadt ist sie auch gegen Feinde recht leicht zu verteidigen, da man keine Mauern stürmen kann, sondern Bäume erklettern muß.

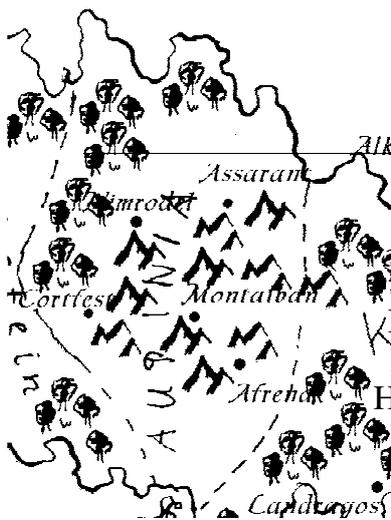
Den Mittelpunkt dieser Stadt bildet ein künstlicher See, der über einen Kanal mit dem Meer verbunden ist. Dieser Kanal wird von Mammutbäumen flankiert, die an das Stadtnetz angeschlossen sind. Auf einigen dieser Bäume befinden sich tonnenschwere Eisendorne, die wenn sie auf Schiffe fallen gelassen werden deren Rumpf durchbrechen und diese somit versenken. Aufgrund dieser sehr effektiven Absicherung ist es bisher noch nicht zu Übergriffen durch Schiffe gekommen. Es ist anzunehmen, daß sich daran auch in nächster Zeit nichts ändert. Die Mammutbäume blühen das ganze Jahr über. Der Vorteil davon ist, daß die Stadt praktisch konstant geschmückt ist und auch das ganze Jahr über mit Früchten versorgt ist.

Die Stadt Akrates:

In einem, durch Verwitterung, zu einer Senke abgeflachten Krater, an der Küste von , befindet sich die Stadt Akrates. Da ein See, der durch einen zehn Meter breiten und hundert Meter langen Spalt mit dem Meer verbunden ist, und ein Wasserfall den größten Teil des ehemaligen Kraters einnehmen, wurde Akrates an dessen Wände, die z.T. noch immer bis zu vierzig Meter hoch sind, hoch gebaut. Damit man diese "Wandstadt" verwirklichen konnte, mußte Akrates in zwei Teile, einem Ost- und einem Westflügel, wegen des Wasserfalls, gespalten und auf Grund der ziehmlich steilen Wände, in drei Ebenen unterteilt werden; das Hafengelände dabei ausgenommen. Um einen möglichst "normalen" Verkehr zwischen allen Teilen der Stadt zu gewährleisten, sind die Ebenen auf beiden Seiten mit jeweils einem Wendelgang und einem Lastenaufzug, der mittels Pferde z.T. aber auch durch Gefangene als Strafe betrieben wird, untereinander verbunden; die Flügel mit drei Brücken, die zu je einer Eben gehören.

FastschneineLegendeistAurinia-einLand, wodeStillewiefeinerNebelüberdenWaldboden liegt, einLand, ausdessenTiefensich, trotzallerKonflikte, immernocheintieferFriedenindes HerzesWandereisenkt. Manchebehaupten, daßAurinia, alsesgezwungenwar, sichfastohne VerbündetegegendeMörderbienenendübermächtigenKartainKampfzulehaupten, nahe darangewesenwar, seineSeelezuverlieren. „GengLichtfüreineGeneration“, sagtAgor, aber AuriniawartrotzæinesRitterordensniernersterLiniekämpferisch, sondernimmermehr eine Zufluchtfürjene, dieordemimmerwährendenKampfeinmalausruhenwollten. Ein widersprüchlichesGemischasNeugierundAngstbeherrscht dasVerhältnisderAuriniierzur „Außenwelt“, unsobegegnetsmanurwenigenaßerhalbihrerHeimat.

Yfra-Anqor



Aurinia

Hauptstadt:	Montalban
Reichsverwalter:	Keral von Keltorin
Herrscherin:	Elena von Deckter
Bündnisse:	LiFE (Lichtbund)
Ex-Herrscher:	Philanthus von Montalban

Vor Urzeiten war hier eine Stadt, und dann der Städtebund von Auria. Zu diesem gehörten auch einige Stammsitze und Burgen, wie etwa Burg Clod, wo der Orden der Traumritter gegründet wurde.

Die Geographie dieses Landes auf dem Subkontinent Kaurias (von dem Finsterreich Kartan, dem Lichtreich Aurinia und dem Reich des Stormwhip) zwischen der See der Schlangen und dem Meer der Wale ist geprägt von drei Hauptmerkmalen: dem Eichen-Wald von Keltorin links, dem Turock-Wald von Tibouman rechts und dem Afrena-Gebirge in der Mitte. Nach dem Afrena-Gebirge wurde die Urgrossmutter des *Irons* Philanthus benannt, und nach dieser wurde die Burg „Afrena“ benannt, die -unweit der Hauptstadt gelegen seither in weiblicher Erbfolge an die Tochter der jeweiligen Gräfin oder (wenn sie tochterlos blieb) an die älteste Tochter des Herrschers weitervererbt wird. Der Stein, auf dem die Burg steht, aus dem fast das ganze Afrena-Gebirge besteht, ist Afranit.

Afranit kommt an einigen Stellen von Aurinia vor, und aus ihm werden alle Kultstätten zu Ehren des Lichtboten, und des Einen Gottes Aene, der über allen anderen Göttern steht. Die Alten Götter werden nur als Diener des Einen angesehen, und nur als eine Art Schutzpatrone verehrt. Auch die rituellen Opferdolche (für Tieropfer) der Priester sind aus Afranit. Dieser Stein hat pseudomagnetische Eigenschaften, das heisst er reagiert auf Silber so wie ein Magnet auf gewöhnliches Eisen. Afranit wird wie bzw. statt Marmor behauen, und ist von meist heller, blauer Farbe.

Philanthus von Montalban, geboren 383 nach Ponadron (nP), der Iron Aurinias, der den Namen der Bienenwolf trug, wäre jetzt 32 Jahre alt, wenn er noch leben würde. Das aber ist fraglich. Er ist seit Jahren, seit 407/408 verschollen und wurde 410 für tot erklärt. Gerüchte sagen, er lebe noch, und erst vor einigen Monden wurde "seine Verbannung aufgehoben". Andere Gerüchte sagen, er werde gejagt, vom Träger des Falkenschwerts. Elena von

Deckter ist die Gattin, Freie Gefährtin und Co-Regentin des Philanthus, nach seinem Verschwinden alleine Königin und vielleicht seine Witwe. Sie wurde 387 nP geboren und hatte mit ihm zwei Töchter: Prinzessin Marian, geboren 407 nP, und ihre ältere Schwester, die wandernde Prinzessin Cynthia, geboren 402 nP, die Erbin der Burg Afrena wird, falls nicht Gwern Midana, der Gräfin von Afrena, noch eine eigene Tochter geboren wird. Diese aber hat nur einen Sohn: Helianthus (geboren 407 nP).

Zeitrechnung: Wenn auch in Aurinia die allgemeine Einteilung des Jahres in zwölf Monde und die Ssakat, die Zwischenjahrstage, sowie die allgemeine Zeitrechnung 'nach Pondaron' bekannt sind, wird zumeist anders gerechnet: Die Jahreszählung wird nach der Herrschaftszeit des augenblicklichen Herrschers beziehungsweise 'seines Hauses' (seiner Familie) gerechnet. Wir schreiben im nächsten Jahr, dem Jahr des Waldes 416 nP, das Jahr 8 Elena (oder 15 Philanthus, wenn man ihn noch anerkennt), und das Jahr 104 Wolfer. Die Einteilung des Jahres wird unter Weisen nach dem "Jahr der Bäume" von Golias Valker vorgenommen, das 21 Abschnitte aufweist, die den wichtigsten Bäumen zugeschrieben sind. An andere Stelle wird darauf noch weiter eingegangen werden. Vorerst genügt zu wissen, daß wer am Anfang oder Ende einer Periode geboren ist, eine Tendenz zum jeweils nächsten Baum hat.

Daraus, daß der Herrscher im Zeichen von *Corylus avellana* mit Tendenz zur *Sorbus aucuparia* geboren wurde, folgt natürlich, daß diese beiden seit seinem Herrschaftsantritt in der Bedeutung für die Aurinier direkt hinter dem Heiligen Baum Gischogan stehen. Manchen ist der Apfelbaum der Herrscherin Elena, für ihre Patronin Parana (Frieden) der heilige Baum. Danach kommen die Eiche für Aurinier, deren Patron Artan (Gerechtigkeit), der Turock für solche, deren Patron Dondra (Freiheit) ist.

Ernährung: Pflanzen, die zur Nahrung der Aurinier dienen, sind Emmer, sechszeilige Gerste, Sommer- und Winterroggen (damit zwei Ernten eingeholt werden können).

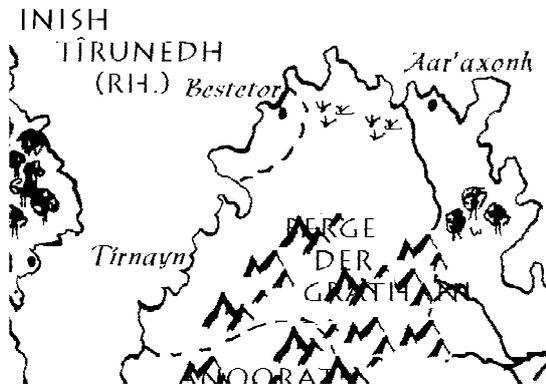
Orte: HST: Montalban, FST Cortfest, ST Lydford (Stadt der Söldner und Händler), BRG Afrena, BRG Assarant (der Bergkrieger der Asaren), BRG Clod, BRG Nimrodel... TEM Große Tempel für Aene, Artan, Dondra und Parana.

Wichtig noch das Orakel von Esmaryll, eines der "Wahren Orakel der Welt". Erste Mitteilung 404 nP war: "Tod, Zerstörung, Krieg! Haß, Neid, Gier! Hunger, Elend, Ruinen. Dies alles erwartet Euch. Wenn Ihr der Finsternis nicht gleich widersteht, ihr Einhalt gebietet, sie zur Machtlosigkeit verdammt. Agape n' Or, gez. Philanthus."

Derzeitige Lage: Das Reich steht durch die Gnade der Schutzpatrone Aurinias unter dem Schutz der Friedensgöttin Parana, so daß kein Reich nach dem großen Krieg gegen das Reich der Finsternis, Kartan, mehr Aurinia angreifen kann, solange nicht von Aurinia selbst die Aggression ausgeht. Nach einer Krankheit der Herrscherin Elena hat sie die Regierungsgeschäfte im Reich an Keral von Keltorin abgegeben, einen Diener Artans, des Patrons der Ordnung und Gerechtigkeit, der es seit mehr als fünf Jahren leitet. Schwierigkeiten etwa mit den für Kartan spionierenden Flußfischern oder unruhigen Söldnern, die sich nach dem Krieg in Lydford niedergelassen haben, hat er bisher immer bewältigen können.

Angesichts der chaotischen Senatssitzungen sollte man kaum glauben, daß in Bestetor irgendetwas Sinnvolles getan wird. Dennoch – der Handel hat die Stadt reich gemacht, manche sagen auch dekadent. Ich überlasse die Beurteilung dem geneigten Leser der folgenden Seiten.

Yfra-Anqor



Bestetor

Bewohner Bestetors

Die Wurzel der Bevölkerung Bestetors sind bei den drei Stämmen, die diese Gegend früher bewohnten, zu suchen. Der mächtigste und einflußreichste Stamm waren die Aranarth, sie waren Ureinwohner der Grünen Ebene. Die Aranarth sind etwas dünner als die anderen Menschen und ihre Körpergröße beträgt meistens 1,80 m bei Männern und 1,69 m bei Frauen. Sie haben eine helle und leicht gelbsichtige Hautfarbe, ihr Haar ist blond und braun und ihre Augen entweder blau, braun oder grün. Ihre Kleidung ist aus verschiedenen Woll- und Leinensorten gemacht und ihr Schmuck bescheiden. Sie sind gute Händler und tüchtige Seefahrer. Vor 150 Jahren gaben sie ihre einst nomadische Lebensweise zugunsten eines städtischen auf und gründeten Bestetor. Ihre Haupteinkommensquelle war immer Handel und sie selbst haben sich in ihrer Meisterschaft des Handels einen Namen als gewitzte Kaufleute gemacht. Oft heißt es: "Wenn du der Meinung bist, daß du einen guten Handel mit einem Aranarth gemacht hast, mußt du offensichtlich etwas übersehen haben". Die Aranarth führen Einehe. Die Linie wird durch einen Mann oder Frau geführt. Die Religion ist bei den Aranarth ein wichtiges, aber nicht vorherrschendes Element in ihrem Leben. Sie verehren vor allem Aisher, Mannanaun und Norto. Das Volk von Aranarth ist bekannt für ihren ausdauernden und gastfreundlichen Charakter, sie sind einer Feier nie abgeneigt. Ihr rollendes Lachen und Gastfreundlichkeit verstärkt ihren Ruf der Freundlichkeit, obwohl dies täuschen kann, denn ein Aranarth mag sich freundlicher geben, als er in der Wirklichkeit ist. Die Aranarth sind ihren Freunden außergewöhnlich loyal, gegenüber ihren Feinden jedoch hart und grausam. Sie brechen niemals ihr Wort oder ihr Versprechen. Sie sprechen eine eigenartige Sprache, die weder mit der grathanischen noch rhyandischen verwandt ist, obwohl die Personennamen sich entweder aus einer oder zweiter Sprache ableiten lassen. Diese Tatsache ist mit früherer Notwendigkeit und den kulturellen Einflüssen der beiden "großen" Nachbarreiche verbunden (Die Aranarth hatten früher keine Namen, alle hießen Aranarth(e)). Sie nennen ihre Sprache Loh, was übersetzt einfach Sprache bedeutet. Die als Forscher, Magier, Händler und Reisende bekannten Aranarth haben viel über das Wesen anderer Völker gelernt und genießen es, mit allen Ysatingas Reichen zu verkehren. Zweite ethnische Gruppe sind die Savnka ("die, die aus dem Wald kamen", sav - kommen, nka - Wald). Sie wurden vor ca. 200 Jahren aus den Wäldern um Aar'axonh durch unbekannte Ereignisse verdrängt. Man vermutet, daß der Grund für ihre Auswanderung die Grathays sind. Dafür spräche die Tatsache, daß die Savnka, die große Begabung in der Bearbeitung von Holz und Stein haben, rund um ihre Gebiete eine Art vom Schutzschirm bildeten. Dieser Schutzschirm bestand aus den steinernen und hölzernen Skulpturen, die die Krieger der Savnka darstellten. Wenn man diese Abbildungen betrachtete, wußte man nicht, ob es sich um einen Savnka oder lediglich um eine Skulptur handelt. Manche Skulpturen stellten einen Savnka, der verachtungsvoll den gerade von

ihm getöteten Grathay herabblickte. Kulturell sind die Savnka mit grathanischen Meriten verwandt. Ihr Körperbau ist meist durchschnittlich bis untersetzt. Sie haben rötliche Haut mit schwarzem Haar und grauen oder blauen Augen. Die Körpergröße beträgt ca. 1,80 m (Männer) und ca. 1,72 m (Frauen). Die Kleidung der Savnka ist meistens hoher Qualität, dennoch einfach und nützlich. Grau- und Brauntöne sind ihre Wahlfarben. Ihre Lebensart ist unstrukturiert und einfach. Sie betrachten das Leben als ein großes Spiel, das eben gespielt werden sollte. Musizieren und Kunststücke schaffen ist ihr Lieblingszeitvertreib. Die Religion der Savnka ist informell und ausgerichtet auf persönliche Meditation. Die meisten Savnka verehren Aisher und Eeno.

Die dritte, letzte Bevölkerungsgruppe Bestetors sind die Dunkhot (dun - See, Meer, khot - Menschen). Woher sie nach Bestetor kamen, weiß man nicht. Sie kamen nach Bestetor mit ihren Schiffen und versuchten diese Gegend zu erobern, aber sie wurden in zwei Schlachten vernichtend geschlagen. Ein Großteil der Dunkhot verließ die Grüne Ebene und zog weiter mit ihren Schiffen nach Westen. Nur wenige siedelten sich hier an. Die Dunkhot haben helle Haut mit schwarzem Haar und grauen Augen. Ihre Körpergröße beträgt ca. 1,90 m (Männer), und ca. 1,75 m (Frauen). Sie fürchten den Tod, aber nicht im Kampf. Ihr Selbstvertrauen führt zu dem Glauben, ihren jeden Feind besiegen zu können (bisher haben sie nur Niederlagen einstecken müssen). Die Kultur der Dunkhot ist bei der Vermischung der ethnischen Volksgruppen im Laufe der Zeit stark abgeflacht, spiegelte aber früher eine strikte Einstellung wieder. Ihre Gesellschaft war durchorganisiert und wurde durch Persönlichkeitsstärke und harte Gesetze regiert (ein Teil dieser Gesetze wurde durch heutige bestetorsche Gesellschaft teilweise, ganz oder in veränderter Form übernommen als man feststellte, daß die Gesellschaft, die nur auf persönlicher Ethik basiert und die sich an keine Gesetze zu orientieren muß, sozialunverträglich sei). Diktatoren und Oligarchen beherrschten das Volk der Dunkhot, das zum Großteil aus unterworfenen Völkern bestand, die der Oberschicht tributpflichtig waren. Kämpfer galten als Elite. Heute sind sie herausragende Handwerker und kennen sich besonders im Schiffbau aus. Die Dunkhot tragen Kleidung aus gefärbten Baumwolle, ihre bevorzugten Farben sind schwarz und gold. In ihrer Verhaltensweise sind sie überheblich und selbstbezogen, unbesonnen, selbstbewußt und voller Stolz. Sie glaubten schon immer an ihre eigene Überlegenheit und daran, daß es die Bestimmung ihres Volkes ist, über andere zu herrschen. Diese Eigenschaften ließen sie schon immer sehr schnell zum Schwert greifen, sie sind kriegerisch und eigensinnig. In überlegenen Lage kennen sie keine Gnade, doch wenn sie in die Enge getrieben werden, dann betteln sie um sie.

Im Laufe der Jahre vermischten sich diese Bevölkerungsgruppen miteinander und die Unterschiede zwischen ihnen wurden stark verwischt. Was geblieben ist, sind äußeres Aussehen, Glaube, persönliches Charakteristika (Verhalten). Daher ist heute unmöglich den % - Anteil dieser Bevölkerungsgruppen zu bestimmen. Sie betrachten sich heute als ein Volk, eine Gemeinschaft - die Tanghan (taN - Stadt, ghan - Bewohner).

Tore Bestetors

Wenn man sich der Stadt vom Süden nähert, reist man durch eine kahle Steppe. Hier und da ist sie von Steinmalen und Hügelgräbern durchsetzt. Selbst der Boden scheint anders zu sein als in anderen Regionen Ysatingas. Pflanzen werden hier kaum gesehen. Spärliche Büschel von Roggengräsern und kleine dornige Sträucher ist alles, was hier die Pflanzenwelt anzubieten hat. Auch die Tiere sind selten geworden, und derjenige, der einen ganzen Tag nach Tieren Ausschau hält, findet nichts mehr als einen knochigen Hasen. So hat diese Ebene, die von Grathanern Ebene des Südens und von Menschen aus Bestetor ironisch moHuq - Grüne Ebene - genannt wird, ihre frühere Schönheit durch direkte Nachbarschaft mit Gra-Tha N' Myeingebüßt. Nähert sich man der Stadt, so sieht man am Horizont die empor steigende Stadtmauer. Man gewinnt dabei den Eindruck, sie sei ein gewaltiger Felsenbrocken, schwarz und kahl wie die Nacht. Betrachtet man die Mauer genauer, so erkennt man, daß sie von zwei gedrunenen Türmen aus schwarzem Stein flankiert ist. Mitten in der Mauer befindet sich ein großer Torbogen. Ist das Tor geschlossen, so scheint es, daß der Weg in die Stadt vom einzigen, gewaltigen Steinblock versperrt sei. Ist das Tor auf, so schreitet

man hindurch und gelangt in einen Hof, in dem zahlreiche graugekleidete und bewaffnete Wachen in Blaumänteln stehen. Unter dem Nordturm befindet sich eine kleine Kammer, über ihr ein weißer Schild mit einem Hinweis auf die Verpflichtung der Einreisenden, sich bei der Einreisebehörde anzumelden und eventuelle Einfuhrzölle für mitgeführte Waren zu bezahlen. Wenn diese bürokratischen Angelegenheiten erledigt werden, darf man weiter reisen. Nach einer Weile kommt man an eine Mauer, die noch höher und stärker ist als die erste. Darin befindet sich das zweite Tor, Tor aus Bronze. Dieses Tor ist eine große zweiflügelige Tür, behangen mit Schilden und Tafeln aus einem braunen Stein, die mit vielen Figuren und geheimnisvollen Schriftzeichen der bestetorschen Sprache geschmückt sind. Drei rechteckige Türme stehen auf der Mauer oberhalb der Brüstung. Ihre Dächer sind mit in dem sommerlichen Sonnenschein glänzendem Kupfer bekleidet. Wenn man das Tor passiert, sieht man erneut die Wachen, deren Harnische rot wie der Himmel beim Sonnenuntergang sind. Ihre Schwerter sind aus einem seltsamen schwarzen Stahl geschmiedet und die Wachen selbst tragen blaue Mäntel. Der nächste Wegabschnitt steigt sanft nach oben und man erblickt die gewaltigste aller Mauer Bestetors. Sie ist aus weißem Stein. Das Tor besitzt die Form eines dreigeteilten Kreises und wurde aus Eisen gefertigt. Dementsprechend ist sein Name, das eiserne Tor. Oberhalb des Tores steht ein Bildnis des Wappens des Anarath Hauses in die Mauerwand eingraviert. Hinter dem Tor, in einem weiträumigen, mit weißem und schwarzem Marmor ausgelegten Hof, stehen mit langen Kompositbögen bewaffnete Wachen. Sie tragen weiße Harnische und Helme mit weißen Kämmern. Als Ergänzung zu ihrer Kleidung sind sie in blaue Mäntel angezogen. Eine lange weiße Straße führt auf das letzte Tor zu. Dabei fährt/geht man an langen Grasstreifen und vielen kleinen Bäumen vorbei bis man endlich an das letzte Tor - das Goldene Tor - gelangt. Die Mauer hier besteht aus gelbem Stein und ist breiter aber niedriger als andere Mauern. In der Mitte der Mauer steht in einem goldenen Kreis das Wappen der freien Handelsstadt Bestetor. Das Tor selbst ist mit sonnenähnlichen goldenen Scheiben ausgestattet, in deren Mitten gelbe Diamanten glänzen. Im Hof sind Bogenschützen mit ihren langen Bögen zu sehen. Ihre Panzer sind vergoldet, von ihren Helmen wehen große goldrote Federn und in der linken Hand haben sie große runde Schilde mit Bestetors Wappen auf dem flammenroten Hintergrund. Auch sie tragen blaue Mäntel. Hinter dem Tor aus Gold erstreckt sich die Handelsstadt in ihrer vollen Pracht.

Die Erste Senatsitzung

"Ruhe! Ich verlange Ruhe! Die Viscontin Kella shaHelai, die die Moan im Senat vertritt hat das Wort. Ru-he!" Eine junge Frau erhob sich und betrachtete mit ihren scharfen Augen die Versammlung, nahm einen kräftigen Schluck Wein aus der Dose und sprach laut "Wir von der Moan kennen unsere Rechte. Wir arbeiten schwer am Bestetors Wohlstand, obwohl das nicht leicht ist, und sind genauso gut wie jeder andere Bürger Bestetors und besser als die Senatsmitglieder. Verlust unseres gelobten Dogats Blaven da Mari, der vor kurzem in seinem Bett gestorben ist, trifft uns alle hart, aber die Regierung noch härter. Doch wir müssen darüber hinweg schauen und einen neuen Regierungschef wählen... Als Regierungsmitglieder darf ich Lord Feridun magh' Chaoidhals einen Kandidaten vorschlagen." Eine Clique von Senatoren, die ihre blassen Arme wild schwenkten, buhte Kella auf ihren Platz zurück. Der Senatsvorsitzende Ghis meGuarco haute einmal kräftig auf den Tisch, um die Ruhe wiederherzustellen, und hatte es beinahe geschafft, als plötzlich bei einem der Seitengänge Unruhe entstand und sich jemand zum Tisch des Vorsitzenden durchdrängte. Eigentlich war es nicht jemand, sondern ein schwächling wie ein voll aufgeblasener Luftballon kleiner Mann mit einem rundem Gesicht.

"Wer seid Ihr?" fragte meGuarco und richtete seine Augen mißtrauisch auf den kleinen runden Mann.

"Ich bin Amarth athRodhba, der einzige Vertreter der Unabhängigen Verbotenen Arbeitervereinigung von Bestetor, die eine Gegenkandidatur verlangt."

"Ihr werdet wie die anderen warten müssen bis Ihr an die Reihe kommen werdet." erklärte der Vorsitzende.

"Diskriminierung!" brüllte athRodhba zornig. Er brüllte weiter und keiner störte ihn. nach und nach wurde seine Stimme heiser und heiser bis er nicht mehr schreien bzw. sprechen konnte und damit auch keine Gegenkandidatur vorschlagen.

"Ich rufe die Versammlung zur Ordnung" sagte meGuarco laut und hieb wieder mit dem Hammer so auf den Tisch, daß dieser in zwei Teile zerbrach. Es herrschte endlich Ruhe im Saal, und keiner wagte sie zu unterbrechen.

"Ich habe eine Frage" sagte ein Senator mit lauter, zitternder Stimme. Seine Worte fielen wie Ingodromgeschosse der Inquisition in die plötzliche Stille einer friedlichen Welt, die auf meGuarcos hektisches Hämmern folgte.

"Für Fragen haben wir keine Zeit" stellte der Senatsvorsitzende grämlich fest, "die Zeit zum Handeln ist gekommen, also los an die Wahlzettel!"

"Ich habe nichts gegen Handeln" antwortete der Senator, dem nervös bewußt war, daß alle senatorischen Augen auf ihm ruhten. "Ich will nur wissen, für wen ich meine Stimme abgebe."

"Unser zukünftiger Regierungschef ist ein Mann namens magh' Chaidhemehr müsst Ihr nicht wissen". Er nahm ein Wurfmesser in seine Hand und fragte grinsend "Noch irgendwelche Fragen?" Es gab keine Fragen. "Ausgezeichnet. Wir erheben uns und singen die Hymne für glorreiches Bestetor und dann bitte ich Euch zum Stimmenabgabe an die Urne."

So wurde Feridun magh' Chaidhe, der sich schwor niemals wieder Politik zu betreiben, zum Regierungschef von Bestetor. Dann mußte er noch einen geheimen Eid ablegen. Feridun hob seine rechte Hand und meGuarcos Lippen bewegten sich stumm.

"Ich kann Euch nicht hören" sagte Feridun verwirrend.

"Ich habe Euch gesagt, daß es ein geheimer Eid ist. Ihr müsst nur ja sagen."

"Ja."

Die zweite Senatsitzung

"Ruhe im Saal! Ich verlange Ruhe!" der neu gewählte Senatsvorsitzende Meglin Fagwath hämmerte mit einem Hammer wie ein Verrückter auf den vor kurzer Zeit reparierten Tisch. "Wir kommen zum Punkt eins der Tagesordnung. Die Regierung hat einen Antrag auf wirtschaftliche Sanktionen gegen das Reich der Untoten gestellt". Als er den Satz ausgesprochen hatte, wurde es plötzlich Still im Saal und die Senatoren schienen durch seine kurze Einführungsrede deutlich verwirrt zu sein, aber keiner der dort Anwesenden wollte es öffentlich zugeben. Die Stille wurde unheimlich bis ein dünner und kleiner Senator mit einem Kopf wie ein sechseckiger Würfel die Stille unterbrach. Alle zweiundzwanzig Augen im Senat (ein Senator war unentschuldig abwesend) richteten sich auf ihn und er sprach wie gelähmt. "Wieso? Wir haben hier keine Untote in Bestetor. Laut der gültigen Gesetze werden alle Gestorbenen nach den Vorgaben des Bodenschutzgesetzes und Richtlinien des Luftreinhaltegesetzes verbrannt. Die Tatsache ist..."

"Zerbrecht Ihr euch nicht den Kopf über Tatsachen, Senator Dhogarra. Das tut hier niemand. Tatsachen können diesen Antrag der Regierung nicht ändern" sagte der Vorsitzende und sah Dhogarra wütend an. Unter Senatoren entstand plötzlich Unruhe, auf die ein hektisches, wildes Hämmern Fagwaths folgte. "Laut Antrag beabsichtigt die Regierung das Kontor von Kaya Matra in Bestetor zu schließen und das Kapital dieses Reiches einzufrieren, sowie ein Handelsverbot zu erlassen."

"Ich protestiere! ich protestiere!" schrie ein Senator

"Mann, wenn ihr schon protestiert, dann spuckt mich nicht an" rief Orin k' Phokempört, der eine Reihe vor dem protestierenden Senator saß. Doch dieser beachtete ihn nicht.

"Ich, Senator Gwath Schanva, protestiere. Wenn wir diesem Antrag der Regierung zustimmen, dann sind wir nicht mehr eine freie Handelsstadt. Außerdem unsere Konstitution verbietet es!"

"Konstitution..? Hm..., wir haben keine Konstitution in Bestetor. Wir nennen uns so einfach eine freie Handelsstadt, und andere Reiche glauben daran" triumphierte der Vorsitzende und als ein Zeichen seines Triumphs schlug er kräftig mit dem Hammer auf den Tisch.

"Lyr-a-Krae macht uns die Handelsgeschäfte mit Zwillingsstädten kaputt. Meine Verluste belaufen sich momentan, hm..." sagte eine junge Senatorin, entnahm einer goldenen Kiste einen Papierstapel, der bis zu ihrem Kopf reichte, und setzte ihn auf den Tisch ab. Dann begann sie ihre Handelsbilanzen zu errechnen. Andere Senatoren beobachteten sie stumm und warteten gespannt auf das Ergebnis. Nach einer Weile spuckte die Senatorin das Ergebnis ihrer Berechnung aus und brach weinend zusammen. Wie auf einen Befehl fingen alle Senatoren an, wild ihre Handelsverluste zu berechnen. Die Stille beherrschte wieder den Saal bis sie plötzlich bei einem der Seitengänge unterbrochen wurde.

"Dieses miese Schwein. Er hat sich verrechnet und mich beklaut" schrie ein Senator und alle Anwesenden fühlten sich damit angesprochen. Der vor Wut kochende Senator, dem nervös bewußt war, daß die Aufmerksamkeit des Saals auf ihn gerichtet war, lächelte künstlich so, daß seine braunen Zähne zum Vorschein kamen und fügte dann hinzu: " ... mein Buchhalter natürlich". Als die Ruhe wieder die Oberhand im Senat zu gewinnen schien, öffnete sich die Tür, die eine Unruhe unter Senatoren hervorrief. Ein grauhaariger, streng aussehender Senator, der einen billigen Gürtel trug, wurde in den Sitzungssaal des Senats in seinem feinen Bett von zwei seiner Angestellten gebracht. Senator Saron Sagarth war immer ein einsamer Trinker, der nichts dafür übrig hatte, etwas abzukürzen oder etwas zu verdünnen. Er verwendet seine Handelsgewinne immer dazu, Korbflaschen mit hochprozentig reinem Alkohol, ein Fäßchen Zucker und Salzlösung, und einen Gummischlauch zu kaufen. Das mischt er und hängt es an einem an sein Bett befestigten Holzbalken. Auch diesmal war dieses wunderbare sagarthsche Gemisch am Balken untergebracht. Der Gummischlauch führte das alkoholische Getränk direkt bis in die Reichweite des Mundes des Senators. Der Senator allein rührte sich nicht und war die ganze Zeit sturzbesoffen. Nach einer Weile kämpften sich die beiden Angestellten endlich bis zum Tisch des Vorsitzenden durch. Der betrunkene Senator hob langsam seinen Kopf hoch. Aus seinem Mund kam so ein übler Gestank, daß einer seiner Angestellten sofort in Ohnmacht fiel. "Ich bin, up.. gegen Sanktionen, wir sind eine freie Handelsstadt" sagte er. Der Hauch des Gestanks aus seinem Mund erreichte den Vorsitzenden, der zwei Schritte nach hinten zurückwich. "Frei? Wer ist heutzutage frei?" konterte er dann.

"Ich bin noch unverheiratet" beantwortete der betrunkene Senator seine Frage und setzte mit seinem breiten Lächeln weitere Dämpfe seines Mundgestanks frei. Diese erreichten schnell den Vorsitzenden, der sich kurz darauf übergeben mußte. "Schafft ihn raus!" Sein Hammer schlug laut auf den Tisch und der betrunkene Senator protestierte laut gegen solche Behandlung. Aber seine Stimme wurde durch die massigen Gestalten der Stadtwache gedämpft, die ihn in seinem Bett zum Ausgang trugen. Dann fiel die Tür zu und seine Stimme wurde abgeschnitten. Auf Empfehlung der Senatoren wurden die Fenster geöffnet und der Raum durchlüftet. Erst dann wurden die Stimmzettel verteilt und der Antrag der Regierung mit knappen Mehrheit von 99% bewilligt. Zum Schluß erhoben sich die Senatoren und sangen wie immer nach der schweren Sitzung die Hymne für glorreiches Bestetor.

Die Dritte Senatssitzung

"Ruhe! Ich bitte um Ruhe im Saal!" der senatsvorsitzende Meglin Fagwath schlug wie gewöhnlich mit seinem Hammer auf den Tisch, der vor kurzem mit Eisenplatten verstärkt wurde und damit auch viel stabiler wirkte. Es dauerte nicht lange bis die Stille im Sitzungssaal herrschte. "Heute haben wir uns hier versammelt, um wieder wichtige Entscheidungen zu treffen und ich versichere euch, es wird nicht einfach", begann der Senatsvorsitzende mit seiner Einführungsrede, die er unmittelbar danach fortsetzte. "So gelangen wir zum ersten Punkt der heutigen Sitzung. qavaHlas (bestetorische Kanzlei für die Forschung) hat beantragt eine Bewilligung von Ausgaben in Höhe von 5.000 GS zum Zwecke des Baus eines Forschungslabors."

"Ganz schön beeindruckend" sagte einer der Senatoren, die im hinteren Reihen saßen. Bergar Cammlan war die haargenaue Abbildung eines Senators, die die kleinen Kinder Bestetors sich in ihre Köpfe eingprägten - klein, dumm und uneffizient und sah offenbar infolge eines Geburtsfehlers monströs aus: überproportional lange Arme mit krummen Händen, spitze Zähne, wenig Gehirn in der Birne und so weiter. "Ich weiß nicht." unterbrach ihm ein anderer Senator, diesmal aus der mittleren Reihe. "Sie sind sowieso dafür, was sie leisten überbezahlt. Wir sollen einfach ihre Gehälter kürzen und als Ausgleich unsere Gehälter erhöhen, damit auch die staatliche Ausgaben konstant bleiben."

"Ich sage Euch, man darf den Leuten von qavaHlas nicht trauen..." sagte ein anderer Senator und zog seinen Zeigefinger aus dem höhlenartigen Nasenloch, betrachtete ihn unglücklich, steckte ihn wieder hinein und begann kräftig zu wühlen.

"Senator Schanva, der Viscont Svak K' Olbraucht ein Labor für die Forschungsbetreibung." Meglin Fagwath versuchte ihn erfolglos aufzuklären.

"Wie bitte?" fragte Senator Schanva unwissend und hörte auf, in der Nase zu bohren.

"Ich sagte, qavaHlas hat vor, ein Forschungslabor für 5.000 GS zu bauen." wiederholte der leicht genervte Senatsvorsitzende.

"Hmm... so einfach ist das nicht. Ich stimme dagegen" Senator Schanva äußerte sich kurz und widmete seine ganze Aufmerksamkeit seinem in der Nase wühlenden Zeigefinger. Für Meglin Fagwath war Schanvas Äußerung noch längs nicht genug. "Senator Schanva, Ihr seid gegen den Staat. Seid Ihr sicher, daß ihr kei Spion fremder Reiche seid?" knurrte die Stimme des Vorsitzenden. Senator Schanva betrachtete den Senatsvorsitzenden verachtend kurz und zu seiner Verblüffung entdeckte eine Armbrust in seinen Händen. Obwohl die Armbrust auf ihn gerichtet war, bewahrte er (zwar mit viel Mühe) seine scheinbare Ruhe. "Nein mein Lord, wie kommt ihr darauf, daß ich ein Spion bin?" sagte er dann mit zitternden Stimme.

"Es war nur eine Vermutung, Schanva. Ihr habt recht. ihr seid viel zu dumm, um ein Spion zu sein" antwortete Fagwath kalt.

"Danke, mein Lord"

"Also gut, Schanva." Fagwath senkte die Armbrust merklich in seinen Händen und Schanva fühlte sich wohler.

"Ist noch jemand gegen den Beschluß" fragte der Senatsvorsitzende verärgert, aber keiner der anwesenden Senatoren wagte sich ihm zu widersprechen. Zum Schluß erhoben sich alle Senatoren und sangen wie immer die Hymne für glorreiches Bestetor.

Somit war die Senatssitzung zu Ende und wieder eine wichtige Entscheidung getroffen.

Das Reich von Chi Tai Peh – eines derjenigen Reiche, die seit langem ihren Platz in den Annalen des Segments haben. Den Mächten der Finsternis verbunden, aber politisch eher unauffällig, beteiligt man sich hier an hektischer Aktivität nur zögerlich. Der Imperon und seine Berater haben es verstanden, das Reich unbeschädigt durch die Zeit zu führen und dabei, wenn sich eine Gelegenheit bot, mal eben schnell einen Happen des Nachbarreichs zu verschlingen. Streitigkeiten mit den Nachbarn aus Titanik sind endemisch, wie es scheint, haben die Gomorrer und ihre nicht allzufernen Verwandten, die Echsenmenschen, eine angeborene Abneigung gegeneinander.

Yfra-Anqor



Chi Tai Peh

Wie wohl die meisten wissen, ist Chi Tai Peh das Reich der Gomorrer, doch durch diese Schrift, soll dieses Reich den Wanderern besser bekannt gemacht werden. So werden spezielle Gesetze, Sitten und Gebräuche und andere Dinge vorgestellt.

Chi Tai Peh ist das Reich der Gomorrer, einer nicht natürlich entstandenen Rasse, welche von Lebensalchimisten geschaffen wurde. Aus diesem Grund will man heute ziemlich wenig von der Alchimie als solches wissen. Chi Tai Peh liegt auf Scyrenia, dem Hauptkontinent von Ysatinga. Es ist eingebettet zwischen Ygora, Titanik und Thar Scandi. Zudem kommt noch der Feuerschlund und die freie Handelsstadt Sicolaar dazu. Es ist ein auf Frieden bedachtes Reich, das die Freiheit des einzelnen und die Lebensweise der anderen Reiche respektiert. Kriegerische Handlungen werden von hier selten ausgehen, dafür versucht man den Handel auf einer breiten Basis voranzutreiben, deshalb sind Handelsschiffe in der Hafenstadt Dakpoort lieber gesehen als Kriegsschiffe. Händler haben hier ein breites Angebot und die Reisemöglichkeiten nach Titanik, Ygora und Thar Scandi sind ebenfalls gegeben. Wenn man Chi Tai Peh betreten will, so muß man eine der kurzen Grenzkontrollen über sich ergehen lassen, dies ist aber nur eine Formalität um Schmugglern ihre Arbeit nicht ganz so leicht zu machen. Nach dieser Kontrolle kann man sich dann frei im Land bewegen, solange man natürlich nicht durch Gesetzesbrechung oder anderer Vergehen auf sich aufmerksam macht. Gomorrer sind allen Fremden freundlich und aufgeschlossen, egal welcher Rasse oder welcher Nationalität. Natürlich werden Fremde argwöhnischer betrachtet wenn man mit ihrem Reich im Krieg liegt, doch das ist wohl überall so. Kein Gomorrer wird seine Hilfe verweigern oder auch das Gastrecht verletzen.

In den größeren Städten und Dörfern wird einem wohl als erstes die Baukultur auffallen, viele Häuser und Schreine sind in schwarz oder grau gehalten. Dies gilt auch für Verzierungen welche an den Häusern angebracht worden sind. So wirken die Städte Chi Tai

Pehs düster und kalt, dies hat aber nichts mit der Persönlichkeit der Gomorrer zu tun, sie feiern gern und lange und sind, wie oben bereits erwähnt zu allen und jedem freundlich. Auch sieht man zwischen den dunklen Häusern immer wieder eines oder auch ein zweites, welches mit einem dichten, roten Efeu zur Dekoration überzogen ist. Die Häuser selbst sind je nach Region entweder sehr hoch oder aber sehr breit. Dies liegt daran das Gomorrer in Großfamilien leben. So sind Familien mit 40 oder 50 Mitgliedern nicht selten.

Die Kleidung der Gomorrer ist, wie sollte es anders sein, von grauen, blauen und schwarzen Tönen beherrscht, aber auch die Farbe rot hat einen hohen Stellenwert, meist bei den höher gestellten Gomorrern. Allerdings tragen heute viele der Jugendlichen bunte und grelle Töne, dies jedoch nur um aufzufallen. Mit der Zeit passen auch diese sich langsam an. Keiner würde ihnen dies jedoch zum Vorwurf machen. Gomorrer tragen Hosen und Hemden aus Wolle oder Leder, die Sachen sind recht einfach gehalten ohne große Spielereien. Das einzige was wohl jeder etwas ältere Gomorrer trägt ist der lange Umhang mit Kapuze. Darunter trägt jeder Chipeh eine Waffe, meistens einen Dolch, doch manchmal auch einen Kampfstab oder ein Schwert. Jeder Mann und teilweise jede Frau in Chi Tai Peh ist bewaffnet und wenn es nur der einfache Dolch beim Bauern ist oder die Steinschleuder in der Hand eines Kindes. Waffen sind Statussymbole.

Als nächstes würde einem wohl die große Präsenz der Militärs auffallen, dies hat jedoch zwei Gründe, erstens ist der Beruf des Kriegers einer der angesehensten den es gibt, weshalb sich Krieger auch nach Dienstende nicht groß umziehen, der andere ist der, das das Militär auch die Aufgaben des Polizeiapparates übernimmt. Aber wie gesagt, die Einstellung der Bevölkerung zum Militär ist durchgehend positiv. Auf allen Uniformen ist das Wappen Chi Tai Pehs zu erkennen. Ein aufrechtstehender Drache in einen Dreieck mit zwei quer darunter liegenden Balken. Dieses Wappen wurde erst vor kurzen eingeführt. Der Drache steht für die innere Kraft des Reiches, das Dreieck bietet Schutz vor allen äußeren. Die Balken stehen für das Staatssystem, welches ein fester Untergrund des Reiches ist.

Innerhalb der Städte und Dörfern fallen sofort die große Anzahl an Bädern und Wirtshäusern auf. Gomorrer lieben es Geschäfte während eines Bades zu führen oder auch nur zur Entspannung ein Bad zu nehmen. Dazu wäre anzumerken das Gomorrer Reinlichkeit über alles schätzen. Unordnung ist ihnen ein Graus. Die Wirtshäuser dagegen dienen dem Feiern und Singen, dem Tanzen und gewissen anderen Spielchen. Man sieht sowohl Frauen und Männer in den Wirtshäusern, das liegt daran das es in Chi Tai Peh die Gleichberechtigung zwischen Mann und Frau gibt. Beide haben die gleichen Rechte und Pflichten, so dienen auch Frauen beim Militär. Was man dagegen nicht sieht sind gomorrische Barden, Gomorrer haben eine tiefe und rauhe Stimme, völlig ungeeignet zum Singen. So übernehmen Menschen meist die Aufgabe des Barden, da sie eine wesentlich angenehmere Stimme haben. Besonders begabte Barden schafften es schon eine ganze Kneipe zum Singen zu animieren. Sehr zum Leidwesen der Nachbarn, denn als Gesang konnte man dieses gröhlen nicht bezeichnen.

Auch muß wohl das Verhältnis zwischen den Rassen beschrieben werden welche in Chi Tai Peh ansäßig sind. Neben den drei gomorrischen Rassen, leben Menschen, Orks und Saren in Chi Tai Peh. Trotz unterschiedlicher Lebensgewohnheiten und Neigungen respektieren sich alle vier Rassen und arbeiten auch teilweise zusammen. Während die Menschen am liebsten als Fischer und Bauern arbeiten und sich im Dakwald und an den Küsten angesiedelt haben, sieht man die Saren, insektoide Wesen meist nur in der Umgebung der Hauptstadt wo der Eingang zu ihren unterirdischen Reich liegt. Orks dagegen kann man wohl am ehesten an der Grenze zu Ygora antreffen.

In allen größeren Städten und Dörfern trifft man auch auf Schreine oder Tempel von Orkon, Gor und auch Anrash. Niemand wird hier zu seinen Glauben gezwungen. Jeder kann sich aussuchen an welchen Gott er glauben will oder ob er überhaupt an einen glauben möchte.

Die oberen drei sind wohl die größten Religionen in Chi Tai Peh, daneben werden noch eine große Anzahl von Dämonen und anderen Göttern angebetet, doch diese sind nur regionale Besonderheiten. An Großtempeln existiert bisher nur einer: die Großtempelanlage Nor gar Kai. Sie ist Orkon geweiht und ist erst vor kurzem fertiggestellt worden. Eine zweite ist an der Küste geplant, diese soll Anrash geweiht werden.

Zieht man nun aus den Städten heraus so gibt es eine Vielzahl von Dingen zu entdecken. Chi Tai Peh besitzt eine stark ausgeprägte Tierwelt und weite Wälder und Grassteppen. Die Tierwelt ist unterschiedlich, so gibt es größere Raubtiere wie die Wölfe, aber auch eine Vielzahl von Pflanzenfressern die selten zur Bedrohung werden. Das gefährlichste Tier ist wohl der Warech, ein auf zwei Beinen gehendes, wolfsähnliches Wesen. Es ist ein Rudeltier und jagt auch als solches. Alles im allen sollte man diesem Tier aus dem Weg gehen, auch wenn es relativ selten Gomorrer oder Menschen angreift. Reizen sollte man es auf keinen Fall.

Es herrscht ein mildes Klima mit einer etwa gleichen Anzahl von lauen Sommertagen auf der einen Seite und Regen, Gewitter und Schnee auf der anderen Seite. Im Winter kann es allerdings ganz schön kalt werden so daß eine Übernachtung im freien an diesen Tagen nicht angebracht wäre. Auf den verschiedenen Wegen trifft man immer wieder auf Wirtshäuser und Kneipen in denen man einkehren kann. Die Sommertage dagegen laden geradezu dazu ein im Freien zu übernachten. Diebe oder Räuber sieht man selten, selbst wenn man längere Zeit in der Natur lebt, wird man wohl kaum einen treffen, dies deshalb weil die Gesetze gegen Diebstahl und Raub sehr hoch sind. So werden Dieben zum Beispiel beide Hände abgehackt und zum Freiwild erklärt, so daß jeder das Recht hat sie zu töten. Bei Räubern oder Mördern ist die Sache anders. Entweder werden diese gleich hingerichtet, was die Kreuzigung desjenigen bedeutet oder aber in den Kerker geworfen, wo sie als nächste Attraktion in der Arena dienen.

Das Staatssystem ist auf dem Imperon ausgelegt. Er besitzt die alleinige Macht im Land, wird aber von verschiedenen Organen unterstützt. Zum Beispiel der oberste Gerichtshof ist der Rat der Sieben, ein Rat der nicht nur Richtsprüche vergibt, sondern auch für Verwaltungsaufgaben da ist. Ratssprüche können nur vom Imperon selbst aufgehoben werden. Daneben gibt es noch allerlei andere Organe z.B. der Druidenzirkel Op Dalbar der auf die Natur achtet.

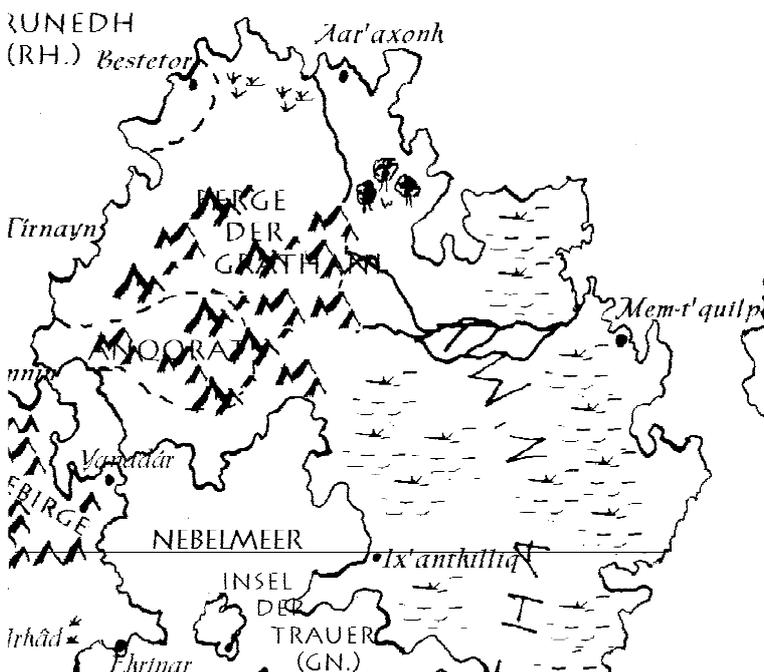
Chi Tai Peh besteht aus 6 Provinzen, namentlich der Dakwald, die Val - Hochebenen, das Talar Gebirge, die Sanet - Tiefebene, der Taradain - Wald und das Walmoreat - Hochland. In diesen Provinzen stehen auch die großen Bauwerke der Gomorrer: die Hauptstadt Agartia, die Festung Maganor und noch andere Städte, Burgen und Tempel. An anderer Stelle werden diese einmal näher beschrieben.

Dies sollte als kurze Einführung in das Reich Chi Tai Peh genügen. Man könnte natürlich noch seitenweise so weiterschreiben, doch dies wird noch in späteren Schriften fortgeführt.

Dorian Mart, Schreiber des Reiches Chi Tai Peh, im Widdermond 417 n.P.

Gra-Tha N'My – ein Land der Geheimnisse, in dessen Innenleben hier zum ersten Mal ein gewisser Einblick gewährt wird. Wer das Land kennt, wird wissen, das auch dieser Bericht nur die Oberfläche ankratzt. Die Geheimniskrämerei der herrschenden Elite ist notorisch und die Paranoia des Herrschers eine allgemein akzeptierte Tatsache, auch wenn man das innerhalb des Reiches natürlich nicht sagen darf. Unerreicht irgendwo sonst ist die Effektivität der Stadt- und Landwachen. Die Herrscher scheinen wirklich alles über ihr Volk zu wissen. Umgekehrt hingegen ist das nicht immer so. Alles in allem ist, wie man unschwer schlußfolgert, einer Information aus Gra-Tha N'My nicht immer zu trauen. Dennoch ist der folgende schöne und detaillierte Bericht, dessen Umfang für gra-thanische Verhältnisse wahrhaft erstaunlich ist, einigermaßen wahr – denn, und auch das wird der aufmerksame Leser sicher bemerken, die Informationen sind im wesentlichen unschädlich...

Yfra-Anqor



Gra-Tha N'My

KartederOphis-Regionen

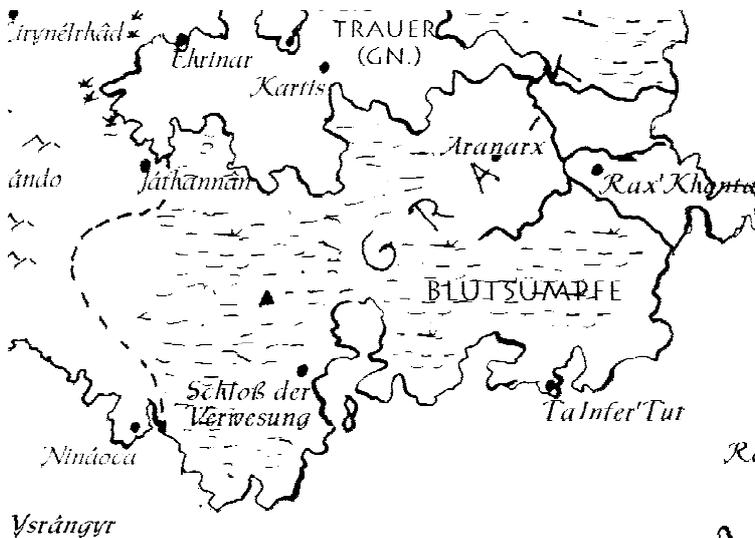
Die Bevölkerung

Ursprung

Vor Allumeddon gab es in Gra-Tha N' Mynur eine Rasse von Wesen, die Meriten, eine Menschenrasse von einfachen Männern und Frauen. Die Meriten waren und sind im Durchschnitt ein Meter achtzig groß. Sie haben meist dunklere Haut und Haare. Die Herkunft der Meriten ist bis auf den heutigen Tag ungeklärt. Zur damaligen Zeit sprachen die Meriten meist ihre eigene Sprache, das Meriol, eine relativ unkomplizierte Sprache von unspektakulärer Form. Es waren zumeist einfache Jäger und Sammler, doch auch Viehzucht und Ak-kerbau wurde betrieben.

In der Zeit zwischen Allumeddon und Pondaron tauchten erstmals Grathanen auf, ein wesentlich weiter entwickeltes Volk von beträchtlichen Fertigkeiten. Im Gegensatz zu den Meriten waren die Grathanen schlanker gebaut und von blässer Hautfarbe. Schon damals mußten sie den Meriten zahlenmäßig weit unterlegen gewesen sein. Die Grathanen hatten ein seltsames Regierungssystem, welches um Alchemistenzirkel und philosophische Diskurskreise aufgebaut war. In diesen wurden einerseits metaphysische und physikalische Wahrheiten erdacht, andererseits aber auch die Handlungsmuster festgelegt. In den darauffolgenden Jahrhunderten begann die Vermischung der Grathanen und Meriten. Daraus entsprangen zahlreiche, sich selbständig machende Völker, wie den hochgewachsenen Ix'ialisc, die eine eigene Stadt gegründet hatten, der größten Bevölkerungsgruppe, den Meritogrikanen, welche überall in den Sümpfen angesiedelt sind, den Ni`tebha, die es mit ihren fruchtbaren Ländereien zu Reichtum brachten, den Um`p`atmanëin

friedliches Volk im Ophis des Landes oder dem engstirnigen Bergvolk Kropfal. Sie alle bildeten ihre eigene Sprachen, so daß es sich mit nur einer Sprache in Gra-Tha N' Mynicht sehr weit kommen läßt.



Gra-Tha N'My

KartederMachairas-Regionen

Staat, Religion und Alchemie in der Gesellschaft

Da es in Gra-Tha N' My viele Völker mit verschiedenen Sitten gibt, kann nur schwer eine gemeinsame Gesellschaftsstruktur beschrieben werden, dennoch gibt es einige Ähnlichkeiten. In jedem Volk gibt es Adlige und die einfachen Wesen. Zum Adligen kann man nur noch durch die Regierung ernannt werden. Trotzdem tat das der enormen Anzahl von Adligen keinen Abbruch. Sie stellen nach wie vor die höhere Schicht dar, ebenso werden sie hohe Beamte, Militärs oder Alchemisten. Die Adligen haben mit der großen Versammlung nur noch bescheidenen Einfluß auf den Staat. Die zunehmende Zentralisierung der Gewalten durch die Bildung eines Staates führte zu dem Untergang der politischen Macht dieser Versammlung. Das einfache Volk erhält immer mehr Macht durch die Schaffung der Alchemistenzirkel. Der Eintritt ist von den Fähigkeiten abhängig, und nicht vom Wohlstand, wie es früher üblich war. Grundsätzlich sind die Völker in Clans unterteilt. Diese stellen bei der Landbevölkerung noch das soziale Netz dar. Der Clan verwaltet in der Regel Land. Innerhalb des Clans wird die Ehrenstellung durch Wohlstand definiert. Interessant ist der Zwang, daß eine Ehe nur mit Mitgliedern eines anderen Clans gestattet ist. Da die materiellen Güter und später wissenschaftliche Dinge von großer Bedeutung war, führte es dazu, daß der Einfluß von Religionen häufig nur gering war. Nur der Glaube an die Schwarze Mutter im Sumpf und in den fruchtbaren Ländereien, der Glaube an Orcan, einen Dämon, konnten sich durchsetzen. In letzter Zeit hat auch Thagoth viele Anhänger erhalten, dies hängt aber mit der unmittelbaren Schwerpunktverlegung auf die Alchemie ab. Der geringe Einfluß der Religion, ist zum Teil durch die geringe Anzahl von Tempeln zu erklären, auch in den größeren Städten sind sie nicht zu finden, statt dessen gibt es Theatergebäude. Die Autonomie der einzelnen Clans kann nur noch auf dem Land verwirklicht werden. Innerhalb der Städte ist der Ablauf durch eine Vielzahl von Gesetzen bestimmt, allerdings kann man sich dort freier entfalten, da dort zählt das Wissen etwas mehr als Wohlstand, obwohl man auch hier als wohlhabendes Wesen sehr weit kommen kann, da gerne Trinkgelder gesehen werden, um einige Angelegenheiten zu beschleunigen. Dies steht zwar offiziell unter Strafe, aber solange man nicht erwischt wird?! Die Möglichkeiten für das freie, einfache Volk ist in den Städten vielversprechender, solange man nicht in seinem Clan weiterleben möchte, diese sind innerhalb der recht aufgeklärten Stadtbevölkerung nebensächlich. Dort kann man entweder in einer der zahlreichen Kanzleien von Gra-Tha N' My dem Laboren oder als Händler sein Glück versuchen.

Einstellung

Auch wenn zahlreiche Völker innerhalb des Königreiches Gra-Tha N' My nebeneinander friedlich existieren, so ist ihre Denk- und Verhaltensweise doch sehr ähnlich, so daß man nur von dem Durchschnittsgrathani reden kann. (Man beachte, daß ein Grathani jeder Volkszugehörigkeit

angehörig sein kann, auch ein Grathane, welcher zu den wenigen Grathanen gehört (die Bezeichnung für einen Untertan von Gra-Tha N' Myist also Grathani und nicht Grathane)) Trotzdem muß man auch hier noch zumindestens die Stadt- und Landbevölkerung, sowie die verschiedenen Glaubensrichtungen näher differenzieren. Die größte Volksgruppe, die Meritograthanen, können als repräsentative Volksgruppe benutzt werden. Sie sind einer der Stadtvölker und ihre Religion ist in den Sümpfen stark geprägt durch die Schwarze Mutter, dementsprechend ihre eher intolerante Einstellung gegenüber Lichtreligionen, doch innerhalb der Städte sind sie wesentlich aufgeklärter und denken mehr an das Geschäft oder Wissenschaft, bei denen der Glauben eine untergeordnete Rolle spielt. Der Durchschnittsgrathani ist stolz darauf, ein Grathani zu sein! Er würde für seinen König und sein Land alles tun, damit es noch stärker wird. Zur Zeit ist eine Antipathie gegenüber der Inquisition zu verspüren, ebenso gegen Kayra Matra. Besonders die Dunklen (Schwarze Mutter gläubig), hegen schon fast Haß gegen das Reich der Untoten, da in anderen Ländern die Schwarze Mutter als Hetäre Xnums angesehen wird. Dieses wird in Gra-Tha N' My ganz anders gesehen, vielmehr soll sie von Xnum separat aufgefaßt werden. Es wird also immer ein sehr gesundes Mißtrauen gegenüber allen Bewohnern aus der Eiswüste geben. Ein Grathani macht bei den verschiedenen Völkern, den Fehler die Person aus einem bestimmten Land gleichzusetzen mit dem, was dessen Heimatland für ihn bedeutet (Ein Bewohner von Kayra Matra wird im Extremfall direkt verbrannt (es könnte ja ein verkappter Untoter sein), hingegen würde ein Bewohner aus Chi-Tai-Peh oder Ygora freundlich aufgenommen und ein Rhyander mit wohlwollender Zurückhaltung (in den Städten, auf dem Land mit leichtem Mißtrauen, aber nicht unfreundlich)). Nur die Stadtbevölkerung hat da etwas tolerantere Ansichten. Da ein enormer Wissensdurst herrscht wird jeder Fremde nach dem wo-her und wohin gefragt, was er denn mache, wie es dort aussehe, etc.. Der Wissensdurst ermöglicht auch den relativ hohen Anteil von "gebildeten" Wesen, auch aus ärmeren Schichten (eigentlich gerade dort, da dies häufig die einzige Chance ist, Alchemist zu werden und somit seinen Unterhalt zu sichern). Große Teile der Landbevölkerung können lesen, aber schreiben wieder weniger, da es selten gebraucht wird, hingegen ist einfaches Rechnen wieder weit verbreitet, da sich niemand gerne über das Ohr hauen lassen möchte.

Die Pflanzenwelt

In Gra-Tha N' My gibt es zahlreiche Klima- und Vegetationsstufen, so daß es auch die verschiedensten Pflanzenarten existieren. Bedingt durch die Jahrhunderte andauernde alchemistischen Experimente wurde der Artenreichtum durch viele Mutationen und Abarten noch mit unendlich vielen Arten angereichert. Trotz aller Versuche konnten die Alchemisten bisher noch nicht sämtliche Pflanzen katalogisieren.

In den Sümpfen, welche einen Großteil von Gra-Tha N' My ausmachen, gibt es fast nur Wasserpflanzen, die im stehenden Wasser überleben können. Verschiedene Moos- und Pilzarten prägen die trostlose Landschaft. Karg aussehende, dürre schwarze Bäumchen mit ihrem weit verzweigten Wurzelwerk, sonst würden sie umfallen in dem feuchten bis matschigen Boden, heben sich von der Landschaft ab, umgeben von ebenso düster schauenden Gebüsch. Allesamt zäh, dunkelfarbig und bedrückend anzusehen. Insgesamt kann nur sehr wenig grün betrachtet werden; nur in den südlicheren Gefilden zwischen Ix' anthilliq und Mem' t-quilph gibt es zwischen Mitte Frühling und Ende Sommer ein freundlicheres Aussehen. Dieses wird durch den Blütenreichtum von Blumen, Bäumen und einigen Schmarotzerpflanzen in den Bäumen erzeugt. Sie können nur dann gedeihen, wenn eine gewisse Mindesttemperatur erreicht worden ist. Diese wird im Norden nur selten erreicht. Wie schön oder häßlich so etwas auch anzusehen ist, muß man doch auf der Hut sein. Es gibt nicht ungefährliche Pflanzen, die teilweise nicht nur giftig sind sondern auch sehr gefräßig, so gibt es zum Beispiel eine auf dem Baum heimische Lianenpflanze welche kleinere Tier einfängt und verspeist oder riesige Pflanzenkelche, die mit ihrem süßen Duft die hiesigen Insekten, darunter auch einige Riesenlibellen, anlockt, um sie dann mit einer säureartigen Substanz zu verdauen; doch sind diese hochinteressanten Pflanzen mit einem kundigen Führer gut umgehbar. Trotz dieser lebensfeindlichen Umwelt, kann man trotzdem auch Nutzpflanzen in den Sümpfen anbauen. Hier sind nicht nur Kräuter, Gewürze oder Gifte zu nennen, nein auch einige genießbare Pflanzen. Hier

wären Sartun (Reisähnlich), Glabutt (Kartoffelähnlich) und Hrumpf (Zuckerrohrähnlich) aufzuzählen, abgesehen von dem umfangreichen Angebot von Beeren und ähnlichen Früchten. Fraglich ist, wie diese Pflanzen bei der schlechten Sonnenlage (die meiste Zeit regnet es) gedeihen können, doch ist dem so. Die braunen, stinkenden Ströme machen einen zusätzlichen Teil der Vegetation des Sumpfes aus. Es ist der einzige Ort, wo man sich nicht von dieser bedrückenden Atmosphäre beschlichen fühlt. An den Ufern wachsen etwas gesünder aussehende Pflanzen, die den Sauerstoff der Flüsse ausnutzen. Viele Vögel lassen sich dort nieder, um die schwer zu erkennenden Fische im Wasser zu jagen. Das Wurzelwerk einiger Bäume kann man unter der Wasseroberfläche andeutungsweise erkennen. Hier ist es auch etwas grüner als in dem restlichen Sumpf. Da die Menschen natürlich gerne an schöneren Orten wohnen, sind die meisten Dörfer auch an einem Fluß gebaut, so ist auch der Weg zu anderen Wesen erheblich leichter mit dem Boot zurückzulegen. In den etwas wasserärmeren Gegenden wird auch Torf abgebaut, dort gibt es auch vereinzelte Wiesen, welche mit großen langen Grashalmen allerdings sehr unübersichtlich sind.

Die wenigen fruchtbaren Gebiete in Gra-Tha N' Mysind wesentlich lebensfreundlicher als alle anderen. In den Hoch- und Tiefebene prägen die weiten Wiesen und die zahlreichen grünen Wäldchen die Landschaft. Kleine Bäche durchtreiben dieses fruchtbare Land, so daß es gut zu bebauen ist. Die verschiedensten Blumen erblicken im Frühling das Licht und verwandeln mit ihrer Pracht die ganze Gegend in eine wunderbare, bunt anzusehende Welt. Die Bevölkerung erfreut sich nicht nur der Schönheit sondern benutzt die getrockneten Blütenblätter auch als Plah (Tee). Viele Heilmittel können mit ihnen erzeugt werden. Die intensive Landwirtschaft hat allerdings einige Teile dieses grandiosen Landes zerstört. Sie ist notwendig, weil die benachbarten Sümpfe ebenfalls noch mit Lebensmitteln versorgt werden müssen. Da auch die Dreifelderwirtschaft benutzt wird, sieht man öfters brach liegende Felder angrenzend an Bächen und Wäldchen. Die Bäume wirken hier im Gegensatz zu den Sümpfen sehr angenehm. Die überwiegenden Laubbäume liefern genießbare Nüsse, die Rinde kann vielerlei genutzt werden, abgesehen von dem Harz, der in der Alchemie hochgeschätzt wird. In den wenigen Wäldern ist man auch schon soweit gekommen, nachdem man zuviel abgeholzt hatte, daß nachgepflanzt wird, so entstehen auf den Straßen langsam Alleen und in den Wäldern viele Baumschulen. Die hochgeschätzte Symmetrie wird hierbei nicht vernachlässigt, so daß es zu naturfremden Konstellationen kommt. Hierfür hat sich schon ein separater Berufsstand gebildet, da die Wohlgeformtheit einem Grathani sehr wichtig ist. Eine klare Linie ist so in sämtlichen Gärten zu erkennen. Die großen Bartunis bilden mit ihrem mächtigen Stamm ein faszinierendes Bild. Der Umfang beträgt nicht selten 60 m; sie werden bis zu 100 m hoch. Ihre Baumkronen bieten zahlreichen Nagetieren und Vögeln ein zu Hause. An ihren Ästen lehnen sich viele andere, kleinere Bäume an, die mit ihrem kleinem Wurzelwerk nicht alleine aufrecht stehen können. Es gibt auch andere Schmarotzerbäume, die nicht das nötige Licht erhalten, so daß sie einfach andere Bäume anzapfen, um die nötige Energie zu erhalten. Das kann dann sehr seltsam aussehen, da mehrere Bäume ineinander verschlungen wachsen. Selten kann man in den Wäldern das Licht durch die Baumkronen erkennen, so kommt es auch, daß auf dem Boden nur wenige weitere Pflanzen zu finden sind. Nur einige Pilzarten, Faunen und ähnliches Gestrüpp läßt sich erkennen. Der Boden wird von zahlreichen Insekten durchgraben und Riesenschnecken schleichen durch die Gegend. Die wenigen baumfreien Plätze werden von den grasfressenden Teil der Tiere ausgenutzt. Die Dörfer in einem Wald sind praktischerweise in den großen Bäumen untergebracht, so sind sie gegenüber den meisten Raubtieren geschützt.

In den Bergen der Grathani findet sich in den schwer zugänglichen Gelände nur eine schwächliche Vegetation. Sie besteht hauptsächlich aus kargen Sträuchern und Gräsern. Kaum ein Baum ist zu sehen und die brausenden Bäche lassen ein fortwährendes Geräusch in der Luft entstehen, so daß niemals Ruhe herrscht. Große Wasserfälle geben der Wasserpflanzenwelt allerdings eine Chance: Viele Algen lassen sich in den Sauerstoff- und nährreichen Wasser, herausgespült aus dem Inneren der Berge, in dem kristallklaren Bächen, finden. In den Schluchten sind so auch einige Sträucher und viele Kräuter auffindbar, man muß sie allerdings suchen. Landwirtschaft ist nur schwer zu betreiben, doch wird mit Hilfe von Terrassenähnlichen Anbaugebieten eine raffinierte Wasserverteilung für die Felder erreicht. Dort wird eine nahrhafte Wasserpflanze angebaut, der Srina (Unterwassermais). Im Frühling und im Sommer verwandeln sich die Bäche in ein strahlendes blau. Dies wird durch einen eigenartigen Farbstoff einiger Algen hervorgerufen. Man nimmt an, daß

sich diese so fort-pflanzen. Dieses so verfärbte Wasser gilt bei den Bewohner auch gekocht als Delikatesse. Insgesamt betrachtet sind die Berge mit ihren Schneegipfeln wesentlich schöner anzusehen als die spärliche Vegetation, welche ohnehin nur im Frühling und Sommer sichtbar ist.

Die wichtigsten Städte in Gra-Tha N'My

Orte, die zum Teil neu entstanden sind oder schon seit Jahrhunderten existieren. Wir wollen unser Augenmerk auf die charakteristischen Eigenarten des jeweiligen Ortes lenken, nicht auf die Gemeinsamkeiten. In allen Orten ist die unübersehbare Präsenz von Alchemie und Soldaten bemerkbar, beides sind also nicht weiter erwähnenswert. Ein Reisender wird Gra-Tha N'My meist mit dem Schiff erreichen.

Mem-t'quilph

Das erste, was ein Reisender von Gra-Tha N'My sieht, ist der große Handelshafen von Mem-t'quilph. Hier findet er Schiffe aus allen seefahrenden Ländern Ysatingas. Einzig die großen Handelsorganisationen wird er vermissen, denn diese haben ihre Kontore meist in Kartis. So gehört Mem-t'quilph ganz den kleinen und freien Händlern. Auf den Märkten der Stadt wird mit allem gehandelt, was nicht verboten ist. Das vorherrschende Handelsgut im reichsinternen Handel sind Nahrungsmittel, da Mem-t'quilph zwischen den beiden Korn-kammern, „Das grüne Feld“ und „Land des Friedens“, liegt.

Handel ist das hervorstechendste Merkmal dieses Ortes, der in der Nähe der bekanntesten Seehandelsrouten nach Karo liegt. Um die ganzen Besucher der Stadt unterzubringen, verfügt die Stadt über viele Gasthöfe und Tavernen in verschiedenen Preislagen. Die Straßen sind meist überfüllt mit Besuchern und fliegenden Händlern. Mem-t'quilph liegt in einem großen Wald. Dieser ermöglicht den hier ansässigen Menschen ein recht komfortables Leben, denn er ist reich an Wild. Zu dem ist Landwirtschaft hier einfacher als in den Sümpfen. Der hier erwirtschaftete Nahrungsüberschuß ist für die ansässige Bevölkerung eine natürliche Grundlage zum Handel.

Aar'axonh

Aar'axonh ist die am weitesten im Ophis liegende Stadt. Ebenso wie Mem-t' quilphist auch Aar'axonh im Wald gelegen, jedoch auf einem hohen Berg. Doch spielt der Handel hier keine große Rolle, dafür liegt die Stadt zu weit abseits der Seehandelsrouten. Die Bewohner sind bekannt für ihre Meisterschaft in der Holzverarbeitung, die unübertroffen ist. Spiele, Hauseinrichtungen, Waffen, Apparaturen werden hier aus Holz kunstvoll gefertigt. Hohe Bergketten schirmen die Stadt vom restlichen Reich ab, was der Stadt einen Hauch von Ab-geschiedenheit gibt. Die nächste Stadt ist Bestetor, mit der reger Handel- und Heiratsbeziehungen unterhalten werden. Die Einwohner Aar'axonhs sind rauhe, verschlossene Menschen, die sich als Wächter des Südens von Gra-Tha N'My betrachten. Die sieben Mauerringe der Stadt sind dafür steinerne Zeugen. Der letzte Krieg mit der Inquisition hat hier noch immer sichtbare Spuren hinterlassen, auf die Fremde sofort hingewiesen werden. Der Haß auf den Inquisitor hat hier seine stärkste Wurzel.

Stadt der Trauer

Die Stadt der Trauer erreicht man nur mit einem Schiff. Die Stadt erhebt sich im Zentrum einer großen, sumpfigen Insel, die sich in der Mitte des Nebelmeeres aus dem Wasser reckt. Die Insel gleicht einer einzigen Festung. Hinter den steinigen Stränden erheben sich mächtige Wälle, auf denen Tag und Nacht Soldaten patrouillieren. Der Sumpf ist von Wegen, oft verborgene, durchzogen. Die Stadt ist direkt aus dem Sumpf erbaut worden. Mächtige Kanäle haben die Sümpfe um die Stadt trocken gelegt, und so die großen Tunnelanlagen, die die Labore beherbergen, ermöglicht. Der umliegende Sumpf liefert reichlich Material für die alchemistischen Experimente. Um die Stadt herum wuchert ein Kranz aus großen Häusern von Alchemisten, die hier ihre privaten Labore eingerichtet haben. Überhaupt ist Alchemie auf der Insel der Trauer immer gegenwärtig. Die Luft ist voll von Gerüchen, die noch nie eine menschliche Nase eingesogen hat. Das Zentrum der Alchemie liegt hier in der Stadt, denn hier arbeitet der Erzmeister der Alchemie. Die Kanzlei für

Forschung und Bildung hat hier ihren Sitz. Die Labore sind zwar kleiner als die legendären Labore des Chaos von Kartis, doch werden in den Laboren der Trauer die besten Alchemisten beschäftigt. Wer Wissen sucht, findet hier die große Bibliothek, in der alle nicht-alchemistischen Bücher mindestens einmal stehen, das zum Teil jedem zugänglich ist, direkt neben der Kanzlei für Forschung und Bildung. Abends kann man die Schüler der Alchemisten und auch die Meister selber in den kleinen Tavernen der Stadt bei einem Krug Glor sitzen und diskutieren sehen.

Ix' anthilliq

Was die Stadt der Trauer für die Alchemie ist, ist Ix' anthilliq für die vergnügungshungrigen Menschen des Reiches. Die direkt am Nebelmeer gelegene Stadt verfügt über sandige Strände, auf denen sich die Reichen des Landes tummeln. Vergnügungshäuser stehen in der ganzen Stadt, in denen man alle denkbaren Arten des Glücksspiels machen kann oder den fleischlichen Lüsten freien Lauf lassen kann. Die Stadt zieht nicht nur Reiche und Spieler an, sondern ist auch ein lukrativer Ort für Diebe und andere Schurken. Schon viele unvorsichtige Reisende sind hier nach einer durchzechten Nacht ohne Geld aufgewacht. Die Gebäude der Stadt sind schön geformt und werden gut gepflegt. Ihre Schönheit blendet jeden, der aus dem die Stadt umgebenden Sumpf kommt. In Ix' anthilliq gibt es noch, wie auch in Kartis, einige richtige Grathanen.

Rax' Khonta

Rax' Khontäst die zweite Hauptstadt des Königreiches. Die Stadt liegt auf einer Insel, die von dem N' ip' umspült wird. Die N' ip' ist ein überwiegend schiffbarer Fluß, der das Nebelmeer mit dem großen Meer verbindet. Dieser Fluß bietet die abwechslungsreichsten Arten eines Flusses, mal reißend und gefährlich, mal tief und ruhig, so daß sich dort auch viele Tierarten finden lassen. Zwei Dinge bestimmen das Stadtbild, einmal die Kanzlei zur Verteidigung der königlichen Lande Gra-Tha N' Mys zum anderen die Handelswege. In Rax' Khontä kreuzt der Handelsweg, der das Schloß der Verwesung mit Aar'axonh verbindet, den Handelsweg, der von Kartis zur Küste führt. Der Hafen von Rax' Khontäst voll von Transportschiffe aller Größen. Um die Stadt herum wurde eine breite Straße angelegt, damit die Wagen nicht immer durch die Stadt fahren müssen. Das vorherrschende Kleidungsstück in Rax' Khontäst der Uniformrock der Heere Gra-Tha N'Mys. In der Kanzlei zur Verteidigung der königlichen Lande Gra-Tha N' My arbeiten viele Schreiber und Kopisten an der Ausarbeitung der Heerbefehle, in der Proviantabteilung zur Versorgung der Soldaten mit Waffen, Rüstungen und Essen. Heerführer reisen hierher, um sich mit Kapun Sen' Aiguil Dyha' Pzu besprechen oder Lageberichte persönlich vorzutragen. Große unterirdische Lagerhäuser beherbergen die Vorräte der Kanzlei. In Heerlagern jenseits des Flusses werden Rekruten trainiert, Heerführer ausgebildet und Waffen getestet. Die Rekruten und angehenden Offiziere besuchen die königliche Akademie der Kriegskunst. Die Schüler der Akademie sieht man bei Sonnenaufgang in Gruppen um die Stadtmauer rennen; sie treiben ihren Frühsport.

Kartis

Kartis ist die Hauptstadt des Königreiches Gra-Tha N'My. Hier trifft man Wesen aus allen Ländern Ysatingas, sei es als Händler, Botschafter oder Spion. Die großen Handelshäuser Ysatingas haben hier ihre Kontore errichtet. Die wichtigsten Reiche unterhalten Botschafter am Hofe von König Tek' tonkro K' Sy. Schon an der schwarzen Farbe der Uniformröcke der Wachen kann man erkennen, daß hier nur eines Mannes Wort gilt. Die Hallen des Chaos, wie der Hof seit Jahrhunderten genannt wird, sind das dominierende Gebäude der Stadt. Die mächtigsten Wesen des Reiches haben um den Palast herum Häuser gebaut, damit sie komfortabel leben können, während sie auf eine Audienz warten. Im Hafen der Stadt liegt die Kriegsflotte des Königs. Schnelle Schiffe bringen Passagiere innerhalb von nur einigen Tagen zur Insel der Trauer, nach Ix' anthilliq oder nach Jathannan. Die große alchemistische Bibliothek, die alle Erkenntnisse der Alchemie enthält (nicht immer öffentlich zugänglich), befindet sich innerhalb der Labore des Chaos. Eine Kopie der Bibliothek steht nur noch in Rax' Khonta.

Für Schauspieler und Dichter ist Kartis der Ort ihrer Träume, denn hier steht das berühmte große Haus der Spiele, das größte in ganz Gra-Tha N'My. Die hier aufgeführten Stücke sind die besten in Gra-Tha N'My. Sie werden anschließend in anderen Städten wiederholt. Ein Besuch im großen

Haus der Spiele lohnt sich immer. Nur muß der Reisende früh kommen, da immer großer Andrang auf die Plätze herrscht.

In Kartis befindet sich auch die königliche Akademie der Kanzleien. In ihr werden die Beschäftigten der Kanzleien und Ämter ausgebildet. Viele Händler in Gra-Tha N'My haben ihre Ausbildung an dieser Akademie bekommen. Wo sonst lernt man so gut rechnen?

Schloß der Verwesung

Sowie Ix' anthilliqmehreithlich von Ix` ialiscbewohnt ist, ist das Schloß der Verwesung von Meritograthanen, der bevölkerungsreichsten Volksgruppe bewohnt. Schloß ist eine unge-wöhnliche Bezeichnung für eine Stadt, die sich kaum aus dem Sumpf erhebt. Die Bezeich-nung geht auf ein altes Schloß zurück, das im Zentrum der Stadt steht, und den Rat der Stadt beherbergt. Die Garnison ist in einem Seitenflügel untergebracht. Waren alle anderen Sumpfstädte Orte des Lichtes, so ist hier die Dunkelheit zu Hause. Nebel liegt immer über der Stadt, was sie in ein dämmeriges Licht taucht. Die Einwohner haben viele der rhyandi-schen Lebensweisen übernommen, zum Beispiel ihre große Toleranz Gesetzen gegenüber, da die Gesetze des Reiches hier etwas eigenwillig interpretiert werden. Die Präsenz der Schwarzen Mutter, deren Anhänger überwiegend die Stadt bevölkern, ist allgegenwärtig. Es ist kein Ort zum Verweilen!

DefTra' Vjs

DefTra' Viswird auch die Sperre genannt. Die Burg steht an der Küste und bewacht die Ein-fahrt zum Nebelmeer. Im Hafen vor der Burg dümpeln Wachschiffe der Grenzpolizei herum, bereit eins der vielen Schiffe aufzubringen, die durch die Untiefen der Einfahrt steuern. Um die Burg herum liegt ein kleines Dorf, das nur für seine Bewohner von Bedeutung ist. Ein Reisender langweilt sich hier schon, ehe die Sonne eine Handspanne weitergewandert ist. Einmal im Monat findet ein Markt statt, auf dem die Metallsucher ihre Funde verkaufen. Das im Rücken der Burg liegende Gebirge ist ein begehrtes Ziel für Metallsucher aus dem gan-zen Reich. Bisher wurde nur eine große Mine entdeckt, doch viele kleine Schürfstellen geben Anlaß zur Hoffnung, daß man hier Geld machen kann.

Schon seit langem wundert man sich in Gra-Tha N'My, wie im Jahre 413 die sogenannte Inquisition die Festung Mem-t'quilph im Handstreich erobern konnte. Hier ist die Lösung des Rätsels – ein Erzähler auf der Flotte des Inquisitors nahm sich des Stoffes an, Gerüchten zufolge ein ferner Verehrer des berüchtigten Falken, des langjährigen Rebellen gegen die Herrschaft des Königs Tek'ton kro K'Sy von Gra-Tha N'My. Auch Jahre später muß man diese Aktion als ein Paradebeispiel exzellenter Planung und Kriegskunst ansehen. Nach hartnäckiger Überzeugungsarbeit ließ sich das Archiv zur Herausgabe dieses Textes bewegen

Yfra-Anqor

Wo das ist? Aber nicht doch, so eine neugierige Frage ist schädlich für die Gesundheit...

Inquisition

oder so.

Der Überfall

Der Seeadler zog seine Kreise über der Stadt. Er schien nach Beute Ausschau zu halten....oder suchte er etwas anderes ? Von Zeit zu Zeit stieß er hinab, wie als wenn er nach einem Opfer jagen wollte. Dann fing er aber den Sturzflug ab und landete seicht auf der Spitze eines Turmes der Stadt und putzte eine Weile sein Gefieder. Dabei legte er hin und wieder den Kopf schief, wie als wenn er den Wachen bei ihren Gesprächen zuhören würde. Dann schwang er sich wieder in die Höhe und kreiste über dem Hafen. Aber offenbar war das Jagdglück dem Seeadler nicht hold. Er kreiste weiter um die Stadt und gewann langsam wieder an Höhe. Von großer Höhe, in die das Auge eines Menschen nicht reicht, schien er regelrecht die Stadt zu beobachten. Dann aber schien er gegen Abend doch Glück zu haben und stieß mit halsbrecherischer Geschwindigkeit hinab. Seine ausgestreckten Krallen durchschnitten die Wasseroberfläche. Einen Herzschlag später hielt er einen zappelnden Fisch in den Fängen und flog zu seinem Horst irgendwo an der Küste zurück

An Bord der Flotte hatte sich seit der Schlacht vor wenigen Tagen hektische Betriebsamkeit breitgemacht. Wie ein schlachtreifes Schaf lag die Stadt nur unweit entfernt. Heute Nacht würde sich entscheiden wie gut die Männer und Frauen ihr Aufgaben erfüllen konnten. Wie ein unsichtbarer Hauch lag die Vorfreude über den Schiffen. Die Anspannung der Krieger und Kriegerinnen war beinahe greifbar. Was würde Corwin noch berichten ? Welchen Widerstand hatten sie zu erwarten ? Was würden sie finden ?

Auch die Zeichner waren mit ihren Karten der Stadt fertig und verteilten sie unter den Anführern der jeweiligen Trupps. Corwin, ihr Adlerpriester oder auch Dondrafanatiker, wie er unter der Mannschaft genannt wurde (je nachdem wen man fragt), hatte in den letzten Tagen wiederholt Ausflüge gemacht und so die nötigen Informationen beschafft. Durch sie wußten die Krieger und Kriegerinnen, wie stark die Mauern waren, wo die Kasernen waren, usw. Ja man kann sagen, daß sich einige dieser Typen sich hier schon regelrecht zu Hause fühlten.

Um das zu verstehen muß man die Zeit nach Corwins ersten Ausflug betrachten.....

Corwin hatte gerade die Versammlung der Kapitäne verlassen, deren Kartographen jetzt mit dem zeichnen der Stadtkarten begannen.

Er stand jetzt an Deck der Margarita, einer der Flaggschiffe, und hielt eine kleine Ansprache an die versammelten Männer und Frauen.

"Es sieht gut aus ! Die Stadt liegt günstig an der Küste. Ich konnte mich dort ein wenig umschaun und auch die Leute, insbesondere aber die Wachen und Soldaten, beobachten. Ich benötige die besten Schneider, einen Zeichner und eure besten Leute, die bekannt sind für ihre Simuliererei und theadralischen Lügen."

"Du meinst also z.B. Lukus, den Lügner ?"

„Wen bitte ?“

"Ich meine Lukus, der gerade auf der Cruxis Strafdienst im Krähenest schiebt."

"Ja genau, und dann noch Picko, den Drückeberger und Ysopp."

"Das ist doch der, der erst kürzlich einen hartnäckigen Schnupfen simuliert hat und sogar noch dann weitersimulierte als er die Medizin schlucken mußte." das Gesicht des Kapitäns verzog sich, wie als wenn er in eine Zitrone gebissen hätte.

"Und auch sonst alle, die derartige Fähigkeiten besitzen. Ihr kennt eure Mannschaften ja wohl gut genug. Also bis heute Mittag."

Zwei Stunden hatte sich Corwin mit dem Zeichner und den Schneidern unterhalten. Schließlich hatten sie eine Zeichnung der Uniformen der Wachen und Soldaten angefertigt. Die Schneider und die Schiffsschmiede begannen ein Dutzend dieser Uniformen herzustellen.

Elf von zwölf Mann waren rechtzeitig angetreten. Nur Lukus fehlte, denn er befand sich nicht im Ausguck, wo er eigentlich hätte sein müssen. Dort fand sich jemand, der behauptete Lukus hätte gesagt er hätte einen Sonderauftrag des Admirals. Daraufhin war Lukus verschwunden.

Es dauerte sage und schreibe 30 Minuten bis er an Bord der Cruxis entdeckt wurde. Aber auch nur deshalb, weil er zu laut geschnarcht hatte. An jenem Abend verbrachte er seine Zeit beim Deckschrubben unter der strengen, persönlichen Aufsicht seines Kapitäns.

Zuvor aber eine der aberwitzigsten Szenen, die sich jemals an Bord eines Kriegsschiffs abgespielt hatte:

"Hört mal alle her ! Wir werden jetzt das ´ Grüßen lernen." begann Corwin mit jener halben Stunde Verspätung.

"Ahoi !!"

"Hey Kumpel !"

"Hahahahah !"

"Seit begrüßt, Hoherhabener, hey wie heißt das, ach ja, Hochwohldurchlaucht,!"

"Na, wie geht´s ?"

"Ich grüße Euch !"

"Was ist grüßen ????"

Corwin lehnte sich betont gelangweilt gegen die Reling und begann seine Fingerspitzen zu betrachten. "Na ? Seit ihr jetzt fertig ?"

- keine Antwort -

"Gut !!! Dann jetzt mal ernst. Ihr sollt lernen wie man grüßt und zwar wie ein Soldat oder eine Wache Gra-Tha N´ Mys.Ihr sollt Euch geben und bewegen wie als wenn ihr eine dieser Wachen wärt. Außerdem werdet ihr entsprechende Uniformen tragen, um beim Angriff die Rollen der armen, verlorengegangenen Wachen einzunehmen. Klar ?" dabei strich er mit einem Zeigefinger über seinen Hals und grinste breit.

Selten sah man einen Krieger dermaßen lachen. Die zwölf Männer kugelten sich vor Lachen an Deck und irgendwie mußte schließlich auch Corwin bei dieser Vorstellung mitlachen.

"Ok..... dann laßt uns beginnen. NEIN, ich meine nicht das Messerwetzen, sondern das, ähem, Üben des gra-tha n´ myschen Grußes und Exerzierens."

Die folgenden Tage sah man an Deck dieses ´ MarschierendeDutzend´ ,wie es vom Rest genannt wurde, bei den Übungen, die sogar exzellente Fortschritte machte. Corwin hatte richtig gewählt.

Aber auch sonst überall begannen die Vorbereitungen für den bevorstehenden Überfall. Die Rüstungen, Helme und Uniformen wurden geschmiedet. Dabei fällt uns eine nette Geschichte ein, die sich währenddessen ereignet hat :

Corwin : "Lukus, Deine Nase ist ein Problem wegen der Helme."

Von irgendwoher : "Nee, nee, kein Problem. Jedenfalls keines das nicht mit einem scharfen Säbel lösbar wäre !"

Lukus "Sag mal spinnst Du, Du %&&%\$%\$ (zensiert)"

Von woandersher : "He, nimm nicht alles so ernst !"

Allgemeines Gelächter und Gegröhle.

Corwin war, wenn er nicht gerade auf Erkundungsflug war, damit beschäftigt, kleine nette Überraschungen für Notfälle, wie er sagte, vorzubereiten. In seinem stillen Kämmerchen begann er mit seinen Vorbereitungen. Jeder der Trupps würde entsprechend ausgerüstet sein. Das Einsatzgebiet der 'Beutel' war beinahe unbegrenzt.....

Die Schneider begannen nach den Zeichnungen bei den 'Dutzend' maßzunehmen, wobei spaßeshalber herausgestellte oder eingezogene Bäuche zu Wutausbrüchen bei den Schneidern führte, die die Kleidung daraufhin zu eng, bzw zu weit geschneidert hatten.

Die Mannschaft begann ihre Waffen vorzubereiten. Dabei sorgten sie dafür, daß sie 'entklappert' wurden. D.h. Man unwickelte sie beispielsweise mit Tüchern. Da man nur Leder und verstärktes Leder als Panzerung tragen würde, ergab sich das Klapperproblem hier natürlich nicht. Man muß dazu wissen, daß es sich mit schweren Rüstungen nur sehr schwer klettert.

Währenddessen suchten die Erkundungsschiffe außerhalb der Sichtweite der Stadt nach einer geschützten Bucht unweit von der Stadt.

Jetzt war alles vorbereitet. Die einzelnen Trupps waren zusammengestellt und wußten was sie zu tun hatten. Alles wartete nur noch auf die Rückkehr von Corwin, der noch ein letztes Mal die Lage erkunden wollte. So konnten noch die letzten Details geplant werden.

Unter dem Adler zog die Küstenlinie vorbei. Schon bald würde die gedeckte Bucht in Sicht kommen, hinter deren Felsen sich die Piratenflotte versteckte. Zielstrebig beschleunigte er seinen Flug, denn die Sonne begann schon langsam in den Horizont zu sinken und überstrich das Land mit roter Seide. Dann kam die Bucht in Sicht. Er gewann noch einmal an Höhe um über die Felsen hinweg zu fliegen. Unter ihm zeigte sich ein atemberaubender Anblick von über sechs Dutzend vor Anker liegenden Schiffen. Die restlichen Schiffe fuhren Deckung, um evtl. auftauchende Flotten zu versenken und auch einzelne verirrte Fischerboote rechtzeitig abzufangen.

Er stieß hinab auf eines der größeren dieser Schiffe. Er stieß einen lauten Schrei aus und sogleich wandten sich mehrere Augenpaare ihm zu. Elegant und sanft landete er neben dem Rudergänger und schüttelte sein Gefieder. Neugierige Augen verfolgten, wie erst seine Gestalt wuchs, dann sich das Gefieder zurückbildete, die Flügel streckten sich, bis schließlich ein Mann in der Rüstung eines gewöhnlichen Kriegers dort stand. Nur das Symbol Dondras, das um seinen Hals hing unterscheidete ihn von einem gewöhnlichen Soldaten. Corwin war zurückgekehrt.

In der letzten Besprechung konnte Corwin noch einige Informationen an die Krieger und Kriegerinnen geben, die sich heute Nacht in ein einzigartiges Abenteuer stürzen würden. Er hatte die Codeworte , die die Wache benutzte hatte, die ungefähre Anzahl, der zu erwartenden Gegner und die Stärken der Patrouille für die heutige Nacht erforscht.

Somit war nun alles wichtige bekannt : Das Verhalten, das Aussehen der Wachen, auch bei Nacht, wie sie grüßen, sich sonst verhalten usw. Die Trupps waren informiert und wohl ausgerüstet.

Corwin zog sich in seine Kabine zurück und begann ein stilles Gebet für diese Nacht und den Überfall zu sprechen, in das er jeden einzelnen der verwegenen Bande einschloß. Währenddessen wurden die Schiffe aus der Bucht hinaus manövriert. Man begann sämtliche Lichter an Bord zu löschen. Schließlich kannte man die Gegend mittlerweile mehr als gut. Der Hauptteil der Flotte begann seinen schützenden Kreis zu erweitern. Gespenstisch leise schwammen die Schiffe auf die Stadt zu. Kurz bevor die Stadt in Sicht kam wurden die Segel gerefft, um ihre helle Farbe zu verbergen. Die restliche Fahrt wurde aufgebraucht, bis die Stadt mit all ihren Lichtern in Sicht kam. Dann gingen die Schiffe vor dem schützenden schwarzen Himmel vor Anker. Ein Beobachter hätte sehen können wie mehrere Hundert Beiboote zu Wasser gelassen wurden und mit fast unhörbaren Ruderschlägen auf die Küste zuhielten. Weniger als Hundert Steinwürfe entfernt von der Stadt

wurden die Boote im Schutz der Schatten von Corwins 'Beuteln' an Land gezogen. Der Großteil begann mit der Vertäuerung und Tarnung der Boote, während sich sechs Kommandotrups im Schutz der Dunkelheit auf die Stadt zu bewegen begannen.....

Dunkelheit hatte sich über das Land gesenkt. Von der Stadt aus konnte man die sich bewegenden Schatten nicht erkennen, oder man hätte sie für ein Tier gehalten. Die acht Männer und Frauen lagen ungefähr 300 Schritt vor den Stadtmauern im Schutz von Büschen und Bäumen und beobachteten aufmerksam die Stadt. Zwei trugen ein großes Enternetz mit, das es den Nachkommenden ermöglichen sollte schnell und leise über die Mauern zu kommen.

"Siehst Du etwas, Andres ?" fragte Zynta.

"Nichts außergewöhnliches. Die Kerle ahnen nichts ! Sie stolzieren auf und ab. Der Adlerpriester hatte recht. Es müßte leicht sein, da hinauf zu kommen." meinte Andres mit einem böartigen Grinsen um seine Lippen.

"Psssst, ich glaube da war was !" zischte Marsell von hinten, der die Nachhut hatte.

Alle verstummten sofort. Tatsächlich eine Patrouille ! Sie streiften hier am Waldrand und hielten Ausschau.

Andres gab das Zeichen sich zu ducken, denn sie kamen jetzt direkt auf sie zu. Es waren drei bewaffnete Wachen. Andres machte Zeichen, wer von ihnen welchen übernehmen würde.

Zynisch grinsend knüpfte Zynta aus ihrem Seil eine Schlinge, nahm ihr Messer zwischen die Zähne und kletterte lautlos auf einen Baum, wo sie das Seil über einen Ast warf. Währenddessen nahm Fior sein Stirnband ab und wedelte, bis es ein Mordinstrument - eine Garrot - war. Dann kroch Marsell, den sie oft den Eisenarm nennen, nach vorn und legte sich flach auf den Boden und wartete. Er brauchte solche lächerlichen Hilfsmittel nicht !

Dann begann das Warten, Herzschlag um Herzschlag, langsam kamen sie näher. Noch drei Schritte, noch zwei, noch eins. Zynta war die erste. Sie warf die Schlinge um den Hals des ersten Opfers, nahm das andere Ende und sprang von Baum, kaum ein ein Röcheln begleiteten seinen Tod. Die anderen Beiden kamen nicht einmal dazu festzustellen was hier passierte. Der eine bemerkte den Schatten hinter sich zu spät, als Fior ihn von hinten mit seinem Stirnband zu würgen begann. Nur ein kurzes Blitzen im Licht der Sterne war zu sehen als Giulias Messer sich in seine Kehle bohrte. Der Letzte verlor den Boden unter den Füßen und fiel in Marsells fürsorgliche Arme, die sich um seinen Hals schlangen. Ein kurzes Rucken, ein unangenehmes Knacken und alles war vorbei. Alles dauerte nicht länger als zwei Atemzüge.

"Ich denke die haben nicht viel gelitten !" war Zyntas einzige geflüsterte Bemerkung.

Die Leichen wurden ins Gebüsch geschleift und niemand merkte etwas.

"Jetzt aber schnell bevor sie merken, daß der Patrouille etwas zugestossen ist." sagte Andres.

Weiter arbeitete sich der Trupp an die Stadtmauern heran. Bis sie auf ein paar Dutzend Schritt heran waren und in Deckung lagen. Der Streifen war von jeglichem Bewuchs gesäubert worden.

Andres flüsterte : "78 - 79 - 80 - 81 - 82 - 83. Immer genau 83 Sekunden - jedesmal."

"Junge, junge haben die gute Leute, so oft habe ich das noch nie erlebt !"

"Egal, wir rennen zur Mauer wenn ich das Zeichen gebe."

Andres zählte wieder und streckte dann seine Hand in Richtung Mauer aus. Alle sprangen auf und huschten auf die Mauer zu. Jetzt standen sie unter der Mauer und begannen ihre Ausrüstung aufzustellen. Andres nahm seine Doppelarmbrust und Marsell seine Triplearmbrust und begannen sie zu laden. Nur im Notfall würden sie schießen, aber man war auf alles vorbereitet. Währenddessen breiteten Lukus und Picko das Enternetz aus. Kein Wort wurde gesprochen. Wofür auch ? Alles war vorher genau durchgesprochen worden. Jeder wußte was er zu tun hatte. Zynta, Fior und Giulia hielten ihre Armbrüste im Anschlag und paßten auf. Die Kletterspezialistin Janin befestigte zwei Seile an ihrem Gürtel überprüfte das Messer in der Nackenscheide und die zwei, die sie sich an die Schenkel gebunden hatte und zog ihre Stiefel aus. Für die folgende Kletterpartie würde sie maximalen Halt und viel Gefühl in Händen und Füßen benötigen.

Als alle fertig waren nickten sie einander zu. Andres gab das Zeichen und Janin begann mit der Kletterpartie. Ihre zierlichen und doch so kräftigen Finger und Zehen fanden jede Mauerspalte. Langsam gewann sie an Höhe. Und doch ging es erstaunlicherweise schneller als gedacht. Keine besondere Herausforderung, wie sie zu ihrer Erleichterung feststellte. Bald konnten sie über die

Zinnen sehen. "Geschafft !" dachte sie bei sich. Sie suchte sich einen festen Halt, wo sie verharren konnte. Dann sah sie zu Andres hinunter. Noch hielt er seine Arme gesenkt. Also ruhig verhalten ! Sie begann flach und leise zu atmen und wartete. Dann hörte sie auch schon die Schritte der Wachen. Es waren zwei oder drei. Wieder dachte sie : "Ihr habt Glück, Leute. Vielleicht rettet Euch das das Leben. Hättet ihr die nächste Patrouille gehabt....." Da hob Andres den rechten Arm. Noch zehn Sekunden ! Sie setzte ihren rechten Fuß schon auf einen erhöhten Halt. 3-2-1-Los ! Andres hob auch den linken Arm. Jetzt aber.....

Sie zog sich den Absatz hoch und mit einem eleganten Schwung hockte sie hinter den Zinnen nieder in Deckung. Andres hatte gut aufgepaßt ! Die Luft war rein. Sie nahm ihre beiden Seile und befestigte sie um zwei der Zinnen und ließ sie hinunter fallen. Unten machte sich Eisenarm und Zynta an die Seile. An ihren Gürteln hingen die Seile, die am Enternetz befestigt waren. Schnell und lautlos erreichten sie die Mauerkrone.

Fast hätte Janin die Patrouille vergessen, denn schon näherten sich wieder die Schritte. Sie duckte sich in den Schatten. Es waren zwei ! Zynta und Eisenarm hatten schon die Zinnen erreicht und lauerte hinter jeweils einer. Jetzt hatten die Wachen die Zinnen mit den Seilen erreicht ! Da flog auch schon Zyntas tödliche Schlinge um den Kopf der einen Wache. Janin schoß aus ihrer Deckung und rammte die Wache, die das Gleichgewicht verlor und über die Zinnen fiel. Nur ein erstickter leiser Schrei war zu hören als die Wache von der Mauer baumelte - nur das tückische Blitzen in Zyntas Augen. Die zweite Wache wollte schon Alarm schreien, aber dazu kam sie nicht mehr denn Eisenarm wuchs aus dem Schatten der Zinne und packte sie von hinten. Eine beiläufige Bewegung seiner bärenstarken Arme und er ließ sie fallen. Die Wache stürzte die Mauer hinunter, direkt vor Andres Füße. Der dumpfe Aufprall ließ alle acht Männer und Frauen eine Sekunde stocksteif stehen. Aber niemand hatte etwas gehört. Dann begann der Rest an den Seilen hochzuklettern.

Kurze Zeit später waren die beiden ´ Wachen ´ wieder auf ihrem Posten und begannen Richtung der Wachtürme und Wachstube zu rennen, um die verlorene Zeit so gut wie möglich aufzuholen. Im Schatten hinter ihnen liefen Andres und Marsell. Währenddessen holten Zynta, Janin und Giulia das Enternetz hoch, bis es an der Mauer hing. Eine Einladung für den Hauptangriff. Währenddessen hielt Fior Wache.

Wenig später erreichte der verwegene Trupp die Wachstube. Lukus und Picko betraten in ihrer Verkleidung zuerst den Wachraum. Die drei Wachen, die hier am Tisch saßen bemerkten zu ihrem Leidwesen nicht sofort, daß es nicht ihre Kameraden waren, die hier perfekt grüßten und um den Tisch herum zu den Lagern der anderen Wachen gingen. Dann sahen sie das Verhängnis in Form von Andres und Marsell, mit ihren Armbrüsten im Anschlag. Bevor sie Alarm schlagen konnten durchbohrte ein Schuß aus Andres Waffe die Brust des ersten und nagelten ihn an den Stuhl. Fassungslos sah er auf die tödliche Wunde, ein Blutstrom floß aus seinem Mundwinkel, bevor er vornüber kippte. Aber Andres hatte schon sein zweites Ziel erschossen und Marsells Triplearmbrust sang ein unmißverständliches Lied des Todes für den Dritten. Andres zweites Opfer brachte allerdings noch einen Warnlaut heraus. Damit hatten aber Lukus und Picko gerechnet. Die Schläfer kamen aber zu nicht mehr als die Augen aufzuschlagen, denn die Säbel und Messer der beiden hinterließen blutige Bahnen auf den Lagern der restlichen Wachen, während Andres und Marsell ihre Waffen nachluden. Das Röcheln der Toten wurde niemals gehört. Sie hatten keine Zeit gehabt ihre Leute zu warnen.

Zur selben Zeit unweit von der Stadt :

"Ok.... die Kommandos müßten jetzt an den Mauern angelangt sein. Die Patrouillen sollten ausgeschaltet sein. Wir beginnen jetzt mit dem Vormarsch. Aber bitte so leise wie möglich." Corwin hatte sich auf einen Baumstumpf gestellt und hielt seine letzte Ansprache. "Die Kundschafter können jetzt los. Wenn ihr noch irgendwelche Patrouillen seht, wißt ihr was ihr zu tun habt. Jeder der ein Geräusch macht, das lauter ist als mein Atmen, dem drehe ich persönlich den Kragen herum. Dondra sei mit Euch. Und los geht ´ s."

Die Krieger und Kriegerinnen begannen sich aufzufächern, um in möglichst breiter Front auf die Stadt zu marschieren - Verzeihung - zu pirschen ! Die Kundschafter meldeten, daß die ersten Kletterer gerade die Mauerspitzen erreicht hatten. Corwin gab den Anführern den Befehl bis auf 100 Schritt vorzurücken, und dann in Deckung zu gehen. Als sie Stellung bezogen hatten konnten sie beobachten wie die Kommandos gerade dabei waren die Wachen auf den Mauern zu erledigen.

Corwin ballte eine Faust und grinste ein wenig. Noch nie hatte er die Amajn in Aktion gesehen. Die Perfektion und das blinde Verständnis waren einfach einmalig. Kein Wort brauchte gewechselt zu werden; meist nicht mal ein Zeichen. Hier zahlte es sich aus, wenn man schon jahrelang zusammen die See befuhr und sich gegenseitig kannte. Von der Ferne konnte Corwin beobachten wie eine Wache von der Mauer gestossen wurde, aber niemals den Boden erreichte, sondern an einem Seil baumelte. Angewidert blickte er zur Seite und schloß die Augen. Ja, auch das waren die Amajn ! Dann wurden von den Mauern die ersten Enternetze herabgelassen und schon marschierten, die Wachen auf der Mauer wie als wenn nichts geschehen wäre. Das war das Zeichen. Der Sturm begann. Und ahnungslos schlief die Stadt weiter.....

Die Krieger und Kriegerinnen huschten schattengleich auf die Stadt zu. Schon begannen die ersten die Enternetze zu erklettern. Diese ließen weitere Seile und Netze herab. Und Hunderte erstürmten auf diese Weise in kürzester Zeit die Mauern und glitten durch die dunklen Wachtürme hinab in die Strassen der Stadt. Corwin war zwar etwas ungeübter im Klettern, aber auch er schaffte es ohne größere Probleme die Mauer zu erklimmen.

Noch immer schlief die Stadt. Der Hauptteil der Amajn begann mit Corwin in Richtung der Kasernen zu laufen. Ab jetzt mußte alles schnell gehen. Es war nur eine Frage der Zeit bis jemand erwachte und Alarm schlug.

Die bewährten Kommandotrups und einige weitere begannen in die Häuser der Familien einzudringen. Diese armen Leute erwachten am folgenden Morgen nicht wieder. Das waren vornehmlich Häuser mit Blick auf wichtige Plätze und Strassen. Hinter den Fenstern konnte gesehen werden wie Armbrüste geladen wurden und ein Amajn die Strasse oder den Platz ins Visier namen. Auf den Dächern wurden die Netze mit den eingewobenen Haken vorbereitet. Die Soldaten und Wachen würden ihre Rüstungen noch verfluchen !

Andres, Zynta, Marsell, Fior, Giulia, Lukus, Picko und Janin hatten ein Haus direkt gegenüber einer Kaserne unter ihre Kontrolle zu bringen. Das Dutzend Schläfer in diesem Haus erlebten eine böse Überraschung als Zynta und Marsell ihnen das Lebenslicht ausbliesen. (Nicht alle der Amajn sind weichherzig !!!!!). Wieder war kein Laut aus den Kehlen der Opfer zu hören. Währenddessen erkletterten Lukus, Giulia und Janin das Dach und breiteten zwei der Fangnetze aus. Zur selben Zeit postierten sich Andres mit seiner Doppelarmbrust, Picko und Fior mit ihren normalen Armbrüsten hinter den Fenstern mit Blick auf die Strasse und die Kaserne. Nachdem Marsell und Zynta ihr grausames Werk beendet hatten gesellten auch sie sich zu den Schützen.

Die Hauptstoßtrups erreichten jetzt die Kasernen. Der Weg hinein war endlich frei. Corwin ließ seine Leute hineinstürmen. Er selbst stürmte mit hinein. Im Eingangsbereich lagen bereits die ersten Wachen mit durchschnittenen Kehlen. Er begann mit vier weiteren Kriegern auf einen der Schlafräume zuzustürmen. Unter seinem kräftigen Fußtritt zerbarst die Tür und sie stürmten herein. "Hallo, ihr Bastarde !" rief er laut und vernehmlich.

Die Soldaten ruckten hoch und sahen in die Läufe der Armbrüste - das letzte was sie noch wahrnehmen war das sirrende Geräusch einer sich entspannenden Armbrust. Dann zogen die Piraten und Piratinnen ihre Säbel und vollendeten evtl. nur halb ausgeführte „Arbeiten“.

In den anderen Schlaf- und Aufenthaltsräumen, sah es teilweise noch schlimmer aus. Und dennoch war es ein paar Soldaten gelungen rechtzeitig zu erwachen und zu entkommen. Diese Soldaten flüchteten aus ihren Kasernen und riefen laut Alarm. Aber kaum daß sie auf der Straße waren, mußten sie mit ansehen, wie einer ihrer Kameraden nach dem anderen einen Schrei ausstieß und umkippte. Von irgendwoher hatte ein Geschoß eines Heckenschützen sein Ziel gefunden. Nur wenige entkamen überhaupt, wenn sie nicht von einem Bolzen aus einer Armbrust getroffen oder von einem Netz gefangen wurden. Die wenigen hundert die entkamen, sahen sich einem aussichtslosen Kampf in den Strassen ihrer Stadt gegenüber, die die Feinde unerklärlicherweise fast genauso gut kannten wie sie selbst.

Jetzt war es zu spät ! Die Stadt war in der Hand von, ja von wem eigentlich ? Die letzten Überlebenden ergaben sich.

Karo – die Stadt des Luxus und des Goldes. Ursprünglich war sie ein Piratennest wie so viele andere Orte auf Ysatinga, aber der Handel hat die Menschen hier so reich gemacht wie nirgendwo sonst außerhalb der Höhlen der Zwerge. Dago Ducato, aus dem Ophis eingewanderter Händler mit untrüglichen Sinn für Profit, hat bereits nach wenigen Jahren Aufenthalt allein durch den zweifelhaften Ruhm, der reichste Mann Ysatingas zu sein, eine Position inne, die im allgemeinen in Karo zum Vorsitz des Stadtrates führt. Es gibt vielleicht nicht die seltensten Waren hier – auf jeden Fall aber die teuersten und den größten Grad an Luxus. Die Schwesternschaft des Lichts bemüht sich seit Jahren vergeblich, der unverhohlenen Plutokratie Karos etwas gerechteres entgegenzusetzen, bisher aber mit wenig Erfolg.

Yfra-Anqor



Karo

Ysatinga, 416 nP.....

Agon von Kartan, ist entschlossen den unbedingten Gehorsam der BDO-Reiche gegenüber Orkon endgültig durchzusetzen...

Titanik muß sich endgültig Lyr A Krae geschlagen geben...

Kartan und Ygora ziehen ihre Flotten zwischen Aurinia und Kartan zusammen...

Geheimnisvolle Einbrecher dringen in die Labore Gra-Tha N'Mys ein...

Piraten machen sämtliche Küsten Ysatingas unsicher...

Der Inquisitor zerstört blindwütig alle Flotten, die seinen Weg kreuzen...

Der Abenteurer Krishai Taquart entdeckt die Inseln Poquar und Keskusee...

Doch das alles hat mit unserer Geschichte nichts zu tun.....

Wir befinden uns in einer Handelsstadt Ysatingas. Genauer gesagt, wir befinden uns im Nervenzentrum der Macht des Geldes und Goldes, dem Symbol für den feinen Lebensstil des modernen Zeitalters, im Kern des myranischen Interesses - in Karo.

Überfüllte Strassen, schreiende Strassenhändler, schimpfende Fuhrleute prägen in diesen Tagen das alltägliche Bild von Karo. Aber hin und wieder entdeckt das wache Auge in diesem einmaligen Anblick doch etwas Ungewöhnliches....

In einer engen Strasse in Karo:

"Mijeu! Bleiben Sie stehen! Im Namen von Karo bleiben Sie stehen!"

Der Mann, dem offensichtlich diese Worte galten dachte nicht im geringsten daran seine Schritte auch nur zu verlangsamen, geschweige denn stehenzubleiben. Der Waffenrock und das Rapier an seiner Seite wies den Verfolgten als Boten des angesehenen Handelshauses Dago Ducato aus. Aber sagten die Verfolger nicht gerade „Im Namen von Karo“? Jeder weiß doch, daß die Boten der Handelshäuser das absolute Vertrauen des Stadtrates genossen. Außerdem sahen die Verfolger keineswegs wie Wachen aus, sondern eher wie Strassenräuber. Hier ging etwas Seltsames vor....

Der Verfolgte sprang gerade über einen Karren voller Äpfel, den ein alter Bauer hinter sich herzog. Der Alte drehte sich um und stieß eine Verwünschung aus. So konnte er nicht sehen wie fünf weitere Männer sich ebenfalls im Lauf näherten. Er war einen Schritt dem Verfolgten nachgegangen und war somit genau in den Sprung des einen Verfolgers gelaufen. Der unvermeidliche Aufprall hatte zur Folge, daß ein weiterer Verfolger nicht rechtzeitig bremsen konnte und über den Apfelkarren stolperte. Dieser fiel um und entleerte seinen Inhalt auf die Strasse. Die verbleibenden Drei waren stehengeblieben, um ihren Kameraden beim Aufstehen zu helfen. Der Alte tobte vor Wut und machte dieser Luft indem er die vermeintlichen Tagediebe mit Äpfeln bewarf und lauthals nach der Wache rief. Diese erschien in dem Moment als die fünf Männer gerade wieder die Verfolgung aufnahmen.

"Dort laufen sie!" der Alte deutet hinter den fünf Verfolgern her.

Die vier Wachen nahmen die Verfolgung auf. "Mijeu! Bleiben Sie stehen! Im Namen von Karo, bleiben Sie stehen!"

Doch die fünf verfolgten Verfolger dachten ebenfalls nicht im Traum daran, der Aufforderung nachzukommen.

Mittlerweile hatte der Bote eine große Strassenkreuzung erreicht und fand kurz Zeit sich umzusehen. Er sah schnell, daß die fünf Verfolger noch keineswegs aufgegeben hatten. Also hastete er weiter. Die Verfolger rannten hinterher und hinter ihnen die Wachen.

"Stehenbleiben! Im Namen..." aber das hatten wir ja schon.

Da sich keine der drei Parteien dieser Verfolgungsjagd dazu entscheiden konnte aufzugeben, ging es weiter durch ein paar weitere Strassen.

Der Bote bog im vollen Spurt um eine Ecke und hätte vielleicht noch die junge Dame sehen können, hätte er sich nicht wiedereinander umgedreht. So stieß er mit ihr zusammen und beide gingen zu Boden.

„Ich bin untröstlich, Mistrelle!“ sagte er während er aufstand. „Wie konnte ich nur so viel Schönheit übersehen? Bitte verzeiht.“ und half ihr ebenfalls beim Aufstehen.

„Da ist er!“ Die fünf Verfolger hatten ebenfalls die Ecke erreicht.

„Entschuldigt mich Mistrelle... meine Verehrung....Ihr seid wunderschön!“ fand noch Zeit seinen Federhut aufzuklauben und rannte weiter. Mit verwunderten Augen und ein wenig gerührt blickte sie dem Boten und seinen Verfolgern nach. Auch die Wachen waren jetzt angekommen.

„Wohin sind sie gelaufen, Mistrelle?“

„Dorthin Mijeu, die fünf Strolche haben mich zu Boden geworfen und sind dann in diese Richtung gerannt.“

„Verlassen Sie sich darauf, wir werden sie fassen!“ und liefen in die besagte Richtung.

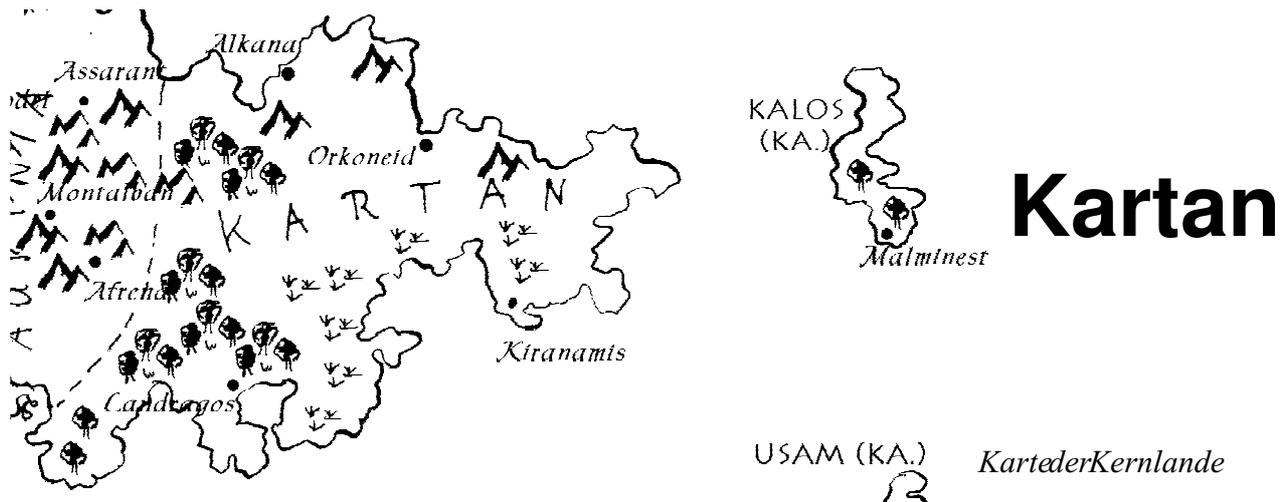
Der Vorfall hatte den Boten seinen Vorsprung gekostet. Er rannte noch schneller. Seinen Hut mußte er mit einer Hand festhalten. Doch die Verfolger und auch deren Verfolger gaben nicht auf. Der Bote rannte wieder um eine Ecke. Da entdeckte er eine kleine Gaststube und sprang, in der Hoffnung seine Verfolger würden ihn so verlieren, durch die Tür. Vielleicht wäre dies sogar geglückt, hätte er in seiner Hast nicht die vier Stufen übersehen, die hinter der Tür hinunter in die Gaststube führten. So gab es ein ungeheures Getöse als er jene Stufen hinunterstürzte und dabei den Gastwirt, der gerade einige Krüge Bier mit sich trug, mit umwarf. Das folgende Gefluhe war absolut unüberhörbar.

Natürlich lockte dies seine Verfolger an, aber in ihrem Übereifer übersahen sie ebenfalls die Stufen und es kam wie es kommen mußte. Der Bote hatte sich gerade an einem Tisch hochgezogen als von draußen auch die schnellen Schritte der Wachen näherkamen. Der verzweifelte Gastwirt brüllte noch „Vorsicht Stufe!“; aber es war schon viel zu spät. Das Chaos wurde vollständig als beim Versuch aufzustehen einem der fünf Verfolger ein Tisch umfiel und so alles was auf ihm stand auf dem Boden verteilte. Ein erboster Gast schlug dem Übeltäter seinen Bierkrug über den Schädel, was wiederum zur Folge hatte, daß... nun man weiß welche Wirkung solche Ereignisse auf die gelangweilten Gemüter von angetrunkenen Zechern hat.

Es entbrannte eine wilde Schlägerei, in der niemand mehr die Zeit fand eine Waffe zu ziehen. Welch ein Glück, denn wer weiß wie das Ganze sonst ausgegangen wäre. Irgendwann hätte ein aufmerksamer Beobachter vielleicht einen der wenigen noch intakten Tische sehen können, der unter seinem langen Tischtuch etwas zu verbergen schien. Jedenfalls bewegte er sich ziemlich zielstrebig auf den Tür zu. Können sich Tische einfach so bewegen? Des Rätsels Lösung kroch, an der Tür angekommen, unter dem Tisch hervor und verlies fluchtartig die Gaststube oder das was von ihr übrig war. So kam es das ein etwas angeschlagener Bote schnell in Richtung Marktplatz verschwand....

Kartan – nur allzuoft verbirgt sich hinter einem dunklen Schleier ein faszinierendes Bild. So auch in Kartan. Die bei den meisten anderen Reichen höchst unbeliebte Orkonreligion mit ihrem Kult der Schmerzen läßt den Beobachter zu allzuleicht die faszinierende Tier- und Pflanzenwelt der kartanischen Gebiete übersehen, und die Menschen des Reiches – selbst die Oberschicht – sind ein Beispiel dafür, daß man den Mächten der Dunkelheit verbunden sein kann, ohne zum fanatischen und blutgierigen Berserker zu werden. In vielen Dingen ist die kartanische Kultur in ihren Zielen nicht allzu verschieden von den anderen Reichen Ysatingas. Selbst die Orkonreligion ist von einer bemerkenswerten inneren Glaubwürdigkeit, die sich zwar mit den Werten der meisten Nachbarn nichtverträgt, aberdurchausnichtarmistatspirituellerSubstanz.

Yfra-Anqor



Kartan: Reisen bildet !

Mein Name ist Molluk und ich bin der dritte Sohn des königlichen Bestienfängers Tolkmin Rotun. Dies ist meine erste Fahrt auf die mich mein Vater mitnimmt. Natürlich bin ich aufgeregt, deswegen schreibe ich die Erfahrungen dieser Reise nieder.

„Sohn“, sagte mein Vater zu mir, „Sohn, dies ist Deine erste Reise als Mann und deswegen wirst Du von mir die ganzen Schönheiten und Schrecken die das kartanische Königreich zu bieten hat, gezeigt bekommen! Also fürchte Dich nicht, gib´ Deiner Mutter einen Kuß und verabschiede Dich von Deinen Freunden. Wer weiß´ ob sie Dich je wiedersehen werden.“

Und so begann meine Reise.

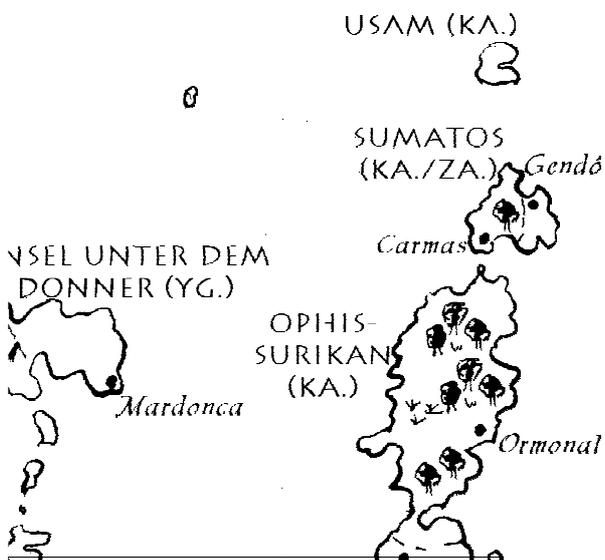
Unser Ausgangspunkt war die neuerbaute Villa meines Vaters in Ormonal auf Surikan. Surikan deshalb, weil sich mein Vater durch Kontakte mit ygorischen Händlern oder Adligen, Kreaturen zu kaufen erhoffte, die noch nie in Kartan erblickt worden waren. Doch im Moment schienen sich die Ygorer lieber mit der Kriegsführung zu beschäftigen, als mit friedlichem Handel. Was sie unserem Großkönig Agon vorwarfen, blutrünstig Gebiete erobern zu wollen und Menschen zu unterjochen, das betrieben sie lieber selbst.

Noch lag Schnee auf den Feldern und es war schon komisch, wenn man bedachte, daß es in den anderen Teilen des kartanischen Reiches sehr sehr selten schneite, außer natürlich auf den Bergen. Zuerst machten wir uns daran, den kartanischen Teil Surikans der Länge nach zu durchstreifen, schließlich hatte mein Vater den königlichen Beamten versprochen, genügend Tiere für die Arena zu beschaffen. Von der florierenden Stadt Ormonal, an der teilweise noch immer gebaut wurde, zuerst waren die Stadtmauern gezogen worden, ritten wir zur Ordensburg Jorak, nahe der kartanisch-ygorischen Grenze. Weithin sichtbar war die Burg, die einem gigantischen Turm glich zu erkennen. Die Leute, vor allem die Eingeborenen, die Hirten, tuschelten über die Garnisonskräfte. Doch die einzigen böartigen Wesen die wir aufstöberten, war ein Rudel der immer noch weiß gefärbten Wölfe Surikans. Leider nicht für die Arena zu gebrauchen. Nach einigen Meilen anstrengenden Rittes, kamen wir an die „Eiserne Pforte“. Am Tor das Kartan mit Ygora verband,

herrschte ruhiges Treiben, nur wenige Hirten verlangte es, zu den Orks zu gelangen. Doch auch diese wurden gewissenhaft kontrolliert. Da mein Vater bekannt war, erlaubte es der Kommandant des Tores, daß er mir die goldene Platte an der Vorderseite des Tores zeigte. Beeindruckt von den Sätzen:

„Bis hierher reicht im Jahre 413 n.P. mein Arm. Doch er wird nicht immer darauf beschränkt sein. Auch wenn Jahre vergehen, so bedeuten sie doch nichts für mich! Einst werde ich darüber hinaus herrschen! Und dann denkt an diese Tafel. Durchschreitet dieses Tor, und tretet ein in mein Reich. Wer mir dient wird belohnt, wer mich frevelt wird mir in seinem Tod dienen!“

machten wir uns wieder auf den Weg, diesmal in den entgegengesetzten Teil der Insel. In den Hochländern entdeckten wir die in Mulden geduckten, mit Grassoden bedeckten Häuser der kartanischen Siedler. Ab und zu sahen wir in der Ferne die Rinderherden der nomadisierenden Eingeborenen, die sich Hirten nannten. Wir kamen vorbei an den Chaos-Gemarken, in denen nahezu ein Jahr der Wahnsinn gewütet hatte. Am Rande dieser konnten wir zwei merkwürdige Wesen fangen, die aussahen wie ein Mischwesen aus Orchidee und Laufvogel. Die Gemarken zu betreten wagten wir nicht. Aus sicherer Entfernung sahen wir die gigantische strahlende Säule, die jedoch immer noch einige dunkle Flecken aufwies. Dann erreichten wir die freundlicheren Tiefebenen an der Straße der Hoffnung. Ein stetiger Seewind blies vom Meer her salzige Luft in die Ebenen. Wir versuchten in den Wäldern mit den riesigen und eisenharten Colk-Bäumen ein Exemplar der Schneelöwen zu fangen, aber außer ihren Spuren entdeckten wir nichts. Schließlich machten wir uns auf zur großen Tempelanlage „Orkons Triumph“. In diesem, in den Felsen gehauenen heiligen Ort, verrichteten wir unsere Opfer und Gebete um eine gute Reise. Damit verließen wir Surikan. Wir schifften uns in Ormonal ein und stachen in See. Meine erste Fahrt über das Honigmeer begann.



Kartan

KartederMachairas-Provinzen

Über die Tiefsee hinweg, segelten und ruderten wir durch die Schultern des Orkon und erreichten nach einem heftigen Sturm den sicheren Hafen unter der Ordensburg Carmas, auf Sumatos. Nach einer Übernachtung in einem der kuriosen Dörfer des Mooswaldes, machten wir uns auf den Weg in das Inselinnere. Man muß sich das einmal vorstellen, ein Wald dessen „Laub“ auf dem Boden wächst und der Stamm in den Himmel ragt. Dörfer die wie in einen Trichter gebaut werden, nachdem das Laub abgeholzt wurde. Anschließend Netze darüber gespannt, damit man vor wilden Tieren in Sicherheit ist. Verkehr der nur über Stege möglich ist weil man sonst versinkt. Komischer geht es wohl nicht. Wir fangen einen Springpfeifer, verlieren dabei aber einen unserer Gehilfen, der nicht rechtzeitig genug dem Tier ausgewichen ist und so seinen Kopf in dessen Klauen läßt. Anschließend machen wir uns auf den Weg ins Hochland.

Karge, bizarre vom Wind geformte felsige Landschaften erwarten uns. Heulend und pfeifend fährt uns der Wind in die Kleider. Oft stoßen wir auf die Dörfer mit den steinernen Häusern der Kartanen.

Dabei sehen wir auch zum ersten Mal die Ureinwohner Sumatos´, die Jaros. Fast schwarze Haut, aber mindestens einen Kopf kleiner als die Kartanen. Von einem Ehepaar, die Frau ist eine Jaro, erhalten wir den Rat, nicht unbedingt die Stätten der Ersten aufzusuchen. Das sind die Siedlungen und Wohnhöhlen der Jaros, die sich strikt von den Kartanen abzugrenzen versuchen. Diese fühlten sich von der Anwesenheit anderer Rassen gestört und versuchten sich nach Möglichkeit abzuschotten. Seltsam, machen die Bewohner der Stätten der Ersten nur noch einen Bruchteil der Urbevölkerung aus. Wir erstehen eines der Bamakus, eines der unglaublich großen Last- und Reittiere Sumatos´, die an gigantische Asseln erinnern. Schließlich betreten wir das Land, das zum Einflußbereich der Burg Gendó gehört. Der sagenhaften Burg der Abgesandten Zardos´ auf Ysatinga. Die fremdartige Bauweise beeindruckt mich. Sie sieht sehr grazil aus. Dann erblicke ich den Segmentsrand. Wabernd und dröhnend erhebt er sich vor mir, wie ein Nebelschleier. Immer wieder stürzen Mörderbienen daraus hervor, einzeln, aber noch öfter in Schwärmen. Blitze entladen sich.

Wir kehren um. In einem Küstendorf bekomme ich in einer Taverne eine Köstlichkeit. Ein armlanger Fisch wird mir serviert. Nach dem Essen nehme ich erst sein mörderisches Gebiß wahr. Wie mir der Wirt glaubhaft versichert, einer der in diesen Gewässern vorkommenden Hochsee-Piranhas. Doch schließlich lassen wir auch Sumatos hinter uns. Wir fahren auf dem Orkonmeer in Richtung Usam.

Die Insel ist für uns langweilig. Zwar ein Fleck auf dem Milch und Honig zu fließen scheinen, doch keinerlei Bestien oder böses Getier. Fischerdörfer an der Küste, Kolonien mit Millionen von Seevögeln, Pinguinen, Walrößern und Robben. Im Landesinnere schmucke Dörfer aus Stein und Holz. Nennenswert der Schoma, mein Vater sagt er würde sich genau in der Mitte der Insel erheben. Für mich einfach ein Hügel, auf dem sich eine Fluchtburg befindet. Wir sehen die Ruinen des Marlilith-Tempels und dann ist diese Insel für mich Vergangenheit. Das Orkonmeer hat mich wieder, eine neue Herausforderung wartet auf mich, Kalos - Orkons letzte Bastion, Wiege der Kartanen.

Als wir die näheren Gewässer der Insel erreichen, legen wir alle unsere winterliche Kleidung ab. Schwüle, warme Luft empfängt uns. Ich sehe meinen ersten Platten-Wal. Zwei Männchen kämpfen miteinander. Herrlich! Leider sind diese Wesen nicht an Land zu hause. Was würden sie für ein Schauspiel in der Arena bieten. Wir laufen in die Lagune ein, in deren Mitte sich die Ordensburg Malminest erhebt. Wir sehen den Damm, der die Burg mit dem Festland verbindet. Auch die Pfähle mit den Tulchotenschädeln nehmen wir wahr. Nur ein Nichtwissender und Unkundiger würde die Sambubäume an den Burgtoren und dem Damm nicht erkennen. Bis heute ein Geheimnis, wie es den Ordensleuten gelingt, diese Bäume zu täuschen. Im Küstendorf werden wir zuerst mißtrauisch beäugt, dann jedoch als man meinen Vater erkennt, freundlich begrüßt. Mich fasziniert die leicht geschuppte Haut der Kalosier. Doch für meinen Geschmack hängen sie etwas zu fanatisch an der Religion. Mein Vater bedeutet mir aber ob dieser Tatsachen zu schweigen. Wir machen uns auf, um dem Tempel „Orkons Sitz“ unsere Aufwartung zu machen. Wir sehen die dampfenden Schwefelquellen und den erbarmungslosen Urwald. Ich möchte nicht zu denen gehören, die jeden Tag die Wege auf´s neue freihacken müssen, damit sie nicht überwuchert werden. Der Tempel erhebt sich vor uns aus dem Dschungel. Er gleicht einer Götterburg. Vor dem großen Orkonstandbild, das auf einem Thron aus vergoldetem Marmor und Granit sitzt, verrichten wir unsere Opfer und Gebete. Dann machen wir uns auf den Weg in den wilden ungestümen Teil von Kalos. Wir betreten die Dörfer, die Wehranlagen gleichen. Riesige Dornenwälle und Hecken umgeben sie. Die Dornen sind daumendick und lang wie ein Zeigefinger. Wir fangen in der Gegend zehn Tulchoten. Die aufrechtgehenden Echsen sind unglaublich wild. Schließlich ist auch unser Aufenthalt auf Kalos vorbei.

Wir stechen in See und unser Schiff bringt uns durch die Gewässer der Ewigkeit ins Nebelmeer. In der Provinz Rakona, betreten wir erstmals kartanisches Festland. Bis an den Horizont erstrecken sich die gigantische Kol-Wälder. Vor Anker liegen wir in Alkana. Die Stadt wird wegen ihres roten Sandsteins, aus dem sie gebaut ist, auch der Rubin am Meer genannt. Von ihr aus starten wir unsere Expeditionen in die Wälder. Düster sind diese. Tannen, Fichten und andere Nadelbäume machen das Gros der Baumarten aus. Uralte Baumriesen wachsen hier. Kaum Laubbäume. Hier fangen wir die heimtückischen Arachniten. Diese „Raubspinnen“ haben in den Waldboden Fallgruben

gegraben und auf deren Grund ihr Netz gesponnen. Wehe dem Wesen das in diesem Netz haften bleibt. Auch Kol-Nashörner können wir jetzt unser eigen nennen. Aber dann wird mein Vater verwegen. Er versucht, was noch kein Bestienfänger vor ihm versucht hat. Er will Xomaks fangen. Wir versuchen ihn dazu zu bewegen es mit Eisleoparden aus den Bergen bewenden zu lassen, aber er will nicht hören. Bei dem Wort Xomak läuft es selbst unseren hartgesottensten Jägern eiskalt den Rücken hinunter. Dabei handelt es sich um eine Affenart, die in den tiefsten Tiefen der Kolwälder haust. Gerüchte und Legenden sagen, daß die Aurinier nur ihretwegen ihren magischen Schild errichtet hätten. Die Xomaks sind etwa so groß wie ein Kartane, nur bewegen sie sich auf vier Füßen. Sie sind ganz mit Schuppen bedeckt, doch um den Kopf haben sie eine blaue Fellmähne. Eine hundeähnliche Schnauze beherbergt dolchähnliche Reißzähne die handlang sind. Einer unserer Leute sagt er hätte ihre kleinen Bürder auf einer Insel gesehen, deren Bewohner sie Paviane nennen. Das schlimme an den Xomaks ist, daß man meinen könnte sie seien intelligent. Doch das ist bestimmt Unsinn. Am Ende gelingt es uns zwei zu fangen, dafür müssen wir jedoch fünfzehn dieser Kreaturen

töten. Vier unserer Jäger bleiben ebenfalls auf der Strecke.

Weiter geht es. In die Provinz Lekostrus. Wir schauen uns den Tempel „Ordensleid“ an. Der Grabhügel und die Salamander-Spinnen-Statue beeindruckten mich tief. Die Stadt Orkoneid im Hochland. Entstanden aus dem Neid der Lichtgötter und den Trümmern eines geplanten Orkontempels. Schließlich die erste Tempelanlage die in Kartan errichtet wurde „Orkons Hort“. Wir beten für unsere gestorbenen Kameraden. Hier sehe ich auch zu ersten mal die fliegenden „Hummer“, die Bemis. Mein Vater erwirbt fünf Stück um seine Nachrichten besser übermitteln zu können. Wir schicken unser Schiff alleine voraus, und reiten zu Pferd weiter.

Durch die kartanische Tiefebene, die Kornkammer des Reiches, wollen wir die Provinz Drinagos erreichen. Durch kleine oder große Dörfer hindurch, nur ab und an einmal an einem kleinen Wirtshaus gerastet, das es nahezu in jedem Dorf gibt oder gebetet an einem Dorfheiligtum und am heiligen Weiher meditiert. Die Hufschmiede der Dörfer beschlagen die Pferde neu und dann geht es weiter. Wir erreichen die Provinzhauptstadt Landragos. Auch hier erkennt man den Ursprung der Stadt. Die Häuser drängen sich dicht um die Burg. Auch in diesem Teil der Kol-Wälder gelingt es uns einige Arachniten zu fangen. Wir brechen schließlich wieder auf, weil mein Vater einen alten Freund besuchen will, der als Teil des Dunklen Ordens auf Karbast stationiert ist, einer Grenzfestung zu Aurinia hin, die einen Teil

der Einfahrt ins Orkonmeer sichert, das die Ygorer auch Schimmerndes Meer nennen.

Als wir die Burg erreichen ist es Nacht. Und die Provinz Grenzländer trägt ihren unheimlichen Ruf zu Recht. Auch über hunderte von Meilen hinweg sieht man das unheilige Schimmern des magischen Schildes. Doch eines Tages wird auch diese Barriere brechen und es wird wieder so werden wie früher. Die zwei Tage gehen vorüber wie im Flug vor allen Dingen wenn man immer wieder die Kriegsgeschichten vergangener Tage hört.

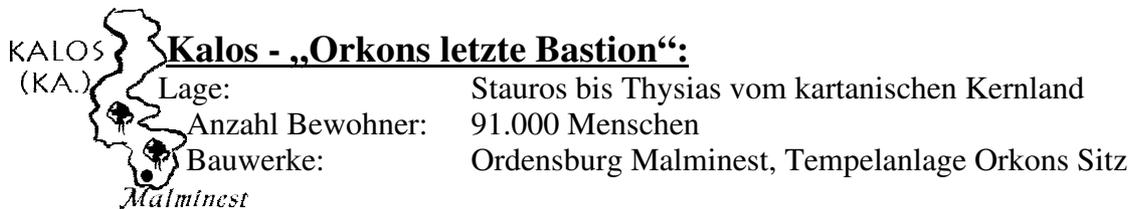
Wir reiten durch die Kol-Wälder in die kiranamische Tiefebene. Nach einigen Tagen erreichen wir die Hauptstadt - Kiranamis. Der schwarze Stein zieht mich sofort in seinen Bann. Auf dem Marktplatz bei der großen Orkonstatue bringen wir unser Opfer dar, einen großen weißen Stier. Die Armenhäuser und Orkon freuen sich. Auch mein Vater ist guter Dinge. Die königlichen Beamten waren überaus zufrieden, besonders über die Xomaks. Die Entlohnung war fürstlich. Die Zitadelle sahen wir nur von weitem, da wir eingeladen wurden, die Feierlichkeiten im Großtempel „Orkons Gnade“ mitzuerleben. Der Großkönig selbst wollte das Opfer darbringen.

Wir ritten zum Tempel und erlebten das große Opfer an den Schmerzens-Tagen. Mit Freuden sahen wir wie die Kartanen sich dem Orkon als Opfer hingaben. Doch in der Menge war bei manchem auch etwas Neid zu sehen, weil er nicht als Opfer auserwählt worden war.

Damit endet mein Reisebericht. Nach den Feierlichkeiten bestiegen wir unser Schiff und machten uns auf die lange Heimreise, die jedoch nicht solange dauern würde wie der bisherige Reiseverlauf.

Das Reich Kartan und seine Provinzen

Das kartanische Reich ist seit jeher eine Seemacht, und so ist es zu erklären, daß sich ein nicht unerheblicher Teil der Provinzen in Übersee befindet. Zum heutigen Zeitpunkt (Widdermond 415 n.P.) sind dies 4 Inseln bzw. Teile davon.



Von der Hauptstadt Kiranamis kommend, erreicht man Kalos mit einer kartanischen Trireme nach ungefähr 40 Tagen. In den Tagen bevor Kartan in die Dunkle Union eintrat, war es eine nicht ungefährliche Reise, denn um die Insel zu erreichen, mußte fast zwei Wochen lang die Tiefsee mit ihren Schrecken durchquert werden. Viele Gelehrte sehen in Kalos die Wiege der kartanischen Kultur. Sie vermuten, daß von dieser Insel aus, vor einigen Jahrtausenden das jetztige Kartan besiedelt wurde. Im Laufe der Generationen scheint dies jedoch vergessen worden zu sein.

Wie der normale Kartane mißt der Kalosier etwa 5 Fuß und 1 Handbreit (1,60 m). Wie in Kartan kommen auf Kalos alle Farben in Haar- und Augenfarbe vor, nur die Hautfarbe, die ist anders als die in Kartan. Während dort ein helles Braun vor herrscht, ist die Hautfarbe eines Kalosiers grünbräunlich und man meint, wenn man sie erblickt, sie wäre leicht geschuppt.

Die Legenden berichten von Kalos, daß die Insel einmal, vor Äonen, die Spitze eines gewaltigen Bergmassives gewesen sei. Von hier aus habe der Dämon oder Gott Orkon sein Reich, den Kontinent Ysatinga, regiert. Als schließlich die Lichtgötter den Herrn von Ysatinga herausforderten und ihn endlich auf seinen Stammsitz zurückdrängen konnten, war dieses Bergmassiv nur noch eine Insel im weiten Meer. Von dieser Insel, von Kalos, versuchte er verzweifelt den Anstrengungen der Lichtgötter, ihn zu besiegen, zu trotzen. Aber hier wurde er von ihnen besiegt und schließlich verbannt. Inzwischen hatte sich Ysatinga verändert, Landmassen waren im Meer versunken, Urwälder standen in Flammen und die Temperaturen waren gesunken. Fast nirgendwo sah es mehr so aus, wie vor dem Kampf. Soweit die Legenden von Orkon und seiner letzten Bastion - Kalos.

Doch die Gelehrten behaupten diese Legenden hätten einen wahren Kern. Denn es ist bisher keinem kartanischen Seefahrer gelungen, eine Insel zu finden, die mit Kalos zu vergleichen sei. Einzige Ausnahme, die von den Streitkräften der Inquisition entdeckte Insel Eodon.

Kalos ist zur Gänze mit dampfenden Regenwäldern bedeckt. Bevor man die Insel mit dem Auge erblickt, sieht man zuerst die Nebelschwaden, die die Insel umgeben. Auch die Gewässer rund um die Insel sind äußerst warm, so daß ein Mensch darin baden könnte, ohne daß es ihn frieren würde. Die Gelehrten in der königlichen Akademie von Kiranamis vermuten, daß sie auf dem Meeresgrund rund um Kalos, mehrere heiße Quellen befinden. Hat es sonst im kartanischen Reich angenehme Temperaturen, so ist es auf Kalos immer heiß. Dort fällt nie Schnee und die dort lebenden Echten sind das ganze Jahr über hochaktiv.

In den Waldebeneen muß man alle fünf Tage die Wege und Straßen zwischen den Dörfern und zur Burg hin, mit gewaltigen Messern freimachen, ansonsten werden diese unweigerlich überwuchert. Die einzige Erhebung auf Kalos sind die „Rauchenden Höhen“, ein Hochlandplateau, daß die größten Baumriesen Kartans beherbergt. Seinen Namen hat dieser Landesteil daher erhalten, daß sich im Kladas etliche Schwefelquellen, die heiß an die Erdoberfläche dringen, befinden. Ungefähr ein Dutzend dieser Quellen sind so stark, daß sie ihren Dampf einige hundert Fuß in die Luft strömen lassen. Die Legende spricht davon, daß Orkon an diesem Ort besiegt worden sei. Hier soll die Großtempelanlage Orkons Sitz entstehen.

Auf Kalos explodiert nahezu das Leben. Dies hat aber auch seinen Grund. Nirgendwo im ganzen Reich gibt es so viele Raubtiere und Aasfresser wie auf Kalos. Den Gelehrten ist bisher kein Tier bekannt, das sich von pflanzlicher Nahrung ernährt. Auch die Pflanzen haben sich teilweise auf lebende Nahrung eingestellt. Hier ist nur der Sambu-Baum zu nennen. Dieser Baum wird ca. 17 Fuß hoch und sieht aus wie eine Trauerweide. Die Äste dieses Baumes sind jedoch lange klebrige Ruten, ebenso klebrig sind die Blätter. Kommt jetzt ein Tier oder ein Mensch in den Griffbereich dieser Äste/Ruten, so richten diese sich blitzschnell auf und ergreifen das arme Geschöpf. Der Tod tritt schnell ein - durch Erdrosselung. Dies ist auch gut so, denn was dann geschieht ist außer auf Kalos, sonst nirgendwo zu sehen. Kaum ist das Opfer tot, strömen unter den Blättern tausende und abertausende winziger Ameisen hervor, die das tote Lebewesen zerteilen und zerlegen. Die kartanischen Gelehrten sind der Meinung, daß die Ameisen das Fleisch verwenden und der Baum die Körpersäfte. Diese Ameisen sind auch die einzige bekannte Art, die sich ungefährdet im Umkreis des Baumes bewegen kann.

Die Fortpflanzung des Baumes wird dadurch gewährleistet, daß dieser seine Samenkapseln in die Nester der Ameisen legt. Wird eine neue Königin reif und diese entfernt sich aus dem Nest um einen neuen Staat zu gründen, bleiben oft Samenkapseln an ihr hängen. Ironischerweise ist es jedoch so, daß diese Ameisen offensichtlich für Vögel äußerst schmackhaft sind und von hundert jungen Königinnen werden 96 gefressen.

Ein in ganz Kartan bekannter tierischer Räuber, ist der Tulchot. Tulchoten sind etwa fünf Fuß große, aufrechtgehende Raubechsen. Sie besitzen zur Stütze beim aufrechten Gang einen etwa dreieinhalb Fuß langen Schwanz. Ihre lederartige Haut schützt sie vor den auf Kalos allgegenwärtigen insektoiden Schmarotzern. Die Färbung dieser Echsen ist hellbraun mit dunkelbraunen Flecken und Streifen. Sie treten in Rudeln von fünf bis zwanzig Tieren auf und greifen auf der Jagd alles an, was ihnen in die Quere kommt. Ihr Hauptverbreitungsgebiet liegt auf der Machairas-Seite der Insel. Ein gutes Dutzend Rudel gibt es auf den „Rauchenden Höhen“. Im Ophis-Teil der Insel haben die Kalosier dieses Tier aber schon nahezu ausgerottet. Zwar tauchen immer wieder Zuwanderer aus den anderen Teilen der Insel auf, doch werden diese schnell von den jungen Männern der Dörfer erlegt.

Ein besonderes Lebewesen auf Kalos ist der „Fleck“. Sobald ein Lebewesen irgendwo auf der Insel verendet und es liegt einige Zeit, ohne daß es sofort von irgendwelchen Aasfressern verzehrt wird, taucht der „Fleck“ auf. Dieses schleimige, amorphe Wesen überzieht das tote Lebewesen mit seiner ganzen Gestalt und innerhalb weniger Stunden ist der Kadaver aufgelöst. Wird er dabei aber gestört, so geht dieses ansonsten recht friedliche Lebewesen zum Angriff über. Er bildet bis zu dreieinhalb Fuß lange Tentakel, die beim Auftreffen Brandwunden verursachen. Die Gelehrten sind sich aber darüber einig, daß es sich nicht um Säure sondern tatsächlich um Hitze handelt. Nach der Nahrungsaufnahme verschwindet der „Fleck“ wieder in der Erde. Den Gelehrten ist nicht bekannt, ob es sich beim „Fleck“ um ein Tier, eine Pflanze oder um einen Pilz handelt. Auch über seine sonstigen Lebensweisen ist nichts bekannt.

In den warmen Gewässern um Kalos existieren Fische, die zum Erstaunen der Gelehrten, denen der Insel Eodon gleichen. Überhaupt zeichnen sich einige Parallelen zu dieser Insel, die von der Inquisition beansprucht wird, ab. Die Gelehrten fragen sich, ob es sich auch dort um einen etwaigen Zufluchtsort Orkons handelt. Im Gegensatz zu Eodon gibt es auf Kalos, außer den Menschen, nur Echsen, Insekten oder Pflanzen.

Der Schrecken der Warmwassermeere um Kalos, ist ohne Zweifel der Plattenwal. Er ist mehr als zwanzig Fuß lang und im ersten Drittel seines Körpers ganz und gar von Knochenplatten bedeckt. Im Kiefer befinden sich sechs Reihen Zähne und was diese einmal gepackt haben, das lassen sie nie mehr los. Wie die Haifische, werden die Plattenwale vom Blutgeruch angelockt. Der Plattenwal hat keine Rückenfinne, dem Aussehen nach, ähnelt er einem Aal. Er besitzt zwei Brustflossen und im letzten Drittel des Körpers, eine durchgehende Rückenflosse. In den letzten Jahren haben immer wieder Familien des Schwertwales die Gewässer um Kalos aufgesucht, anscheinend angelockt durch den Fischreichtum, doch jedesmal wurden sie wieder von einigen Plattenwalen vertrieben, wenn nicht gar getötet. Plattenwale sind ausgesprochene Einzelgänger, die sich nur in der Paarungszeit zusammenfinden. Die Kämpfe der männlichen Tiere um die Weibchen, werden immer

mit äußerster Härte ausgetragen und nicht selten kommt es vor, daß eines der Männchen auf der Strecke bleibt.

Die Menschen auf Kalos leben in einfachen Verhältnissen, was wohl auch darauf zurückzuführen ist, daß es keine Stadt auf der Insel gibt. Die größte menschliche Ansiedelung ist das Dorf Qincam etwa 7 Meilen von der Ordensburg Malminest entfernt. In diesem Dorf leben etwa 1600 Menschen. Ansonsten sind die Kalosier alle in Dorfgemeinschaften zusammengeschlossen. Einzelne Gehöfte gibt es nicht auf der Insel, da diese sich nicht gegen ihre feindliche Umwelt behaupten könnten. Die kalosischen Dörfer erheben sich Inseln gleich aus der grünen Hölle des Urwalds. Meist auf kleineren Anhöhen, in der Nähe von Quellen oder Brunnen. Sie

sind immer kreisförmig angelegt mit einem Wall aus Dornenhecken. Diese Hecken haben Dornen, die die Länge und Stärke eines menschlichen Zeigefingers besitzen. Ansonsten gleiche sie den Dörfern im kartanischen Kernland. Alles was die Dorfbevölkerung an Gemüse und Getreide benötigt, wird innerhalb des Dorfes angebaut oder von Händlern gekauft. Das Brot besteht in der Regel aber nicht aus Getreide, sondern aus dem Mehl der Gulk-Knolle. Diese Knolle wächst in den Wäldern der Insel. Ansonsten leben die Kalosier in erster Linie von der Jagd. Fischfang wird nur im Ophis der Insel betrieben, da der Machairas und Bathron der Insel an den Küsten felsig abfällt oder von Klippen übersät ist. Zwischen Ufer und Wasseroberfläche besteht oft ein Höhenunterschied von 10 Fuß und mehr. Die Jäger jagen den Kanit, eine etwa 2 Fuß lange aasfressende Echse. Der Kanit besitzt einen dicken Panzer, der an den Rändern mit Stacheln versehen ist. Bei der Jagd wird das Tier auf den Rücken gedreht und ihm dann die Kehle durchschnitten. Weitere Jagdbeuten sind die zahlreichen Vogelarten die es auf der Insel gibt.

Zur Mannwerdung eines jeden Kalosiers gehört es, den Schädel eines Tulchoten zum Orkonschrein des Dorfes zu bringen. Eines der Gründe weshalb die Bewohner des Ophis der Insel immer erfreut sind, wenn einige Tulchotenrudel gesichtet worden sind.

Eine Tatsache die die Theorie der Gelehrten, daß Kartan von Kalos aus besiedelt wurde, bestätigt, ist die „schuppige“ Haut der Kalosier. Ab und zu geschieht es nämlich, daß in Kartan ein Kind mit ebendieser Haut geboren wird, obwohl es nicht von Kalos stammt.

In Sachen Religion sind die Kalosier eigen. Da ihre Insel sozusagen das Heim des Orkon gewesen ist, sind sie die eifrigsten und fanatischsten Verfechter dieses Glaubens. Sie verfolgen rücksichtslos jeden Lichtgläubigen den es auf ihre Insel verschlagen hat und der seinem Glauben nicht abschwört. Nirgendwo im Reich gibt es soviele Freiwillige, die sich an den Feiertagen zu den Opfern melden. Die Ordensritter sind die fanatischsten Kämpfer des Dunklen Ordens. Sie sind immer in der ersten Schlachtreihe zu finden.

Eine Besonderheit gibt es auf Kalos. Wird ein Kind mit gelbem Haar geboren, so wird dies immer Orkon geopfert. Die Legenden berichten nämlich, daß die Götter die Orkon besiegten, gelbes Haar hatten.

Kalos gilt im kartanischen Reich als Holz- und Schwefellieferant. Die harten Hölzer Kalos' sind von allen Zimmerleuten und Schreibern in Kartan beliebt und begehrt. Ein weiterer Exportartikel Kalos' sind die Häute und das Leder der einheimischen Tiere.

USAM (KA.) Usam - die Insel der Vögel und Fische:	
Lage:	Okliis vom kartanischen Festland aus gesehen
Anzahl	Bewohner: 50.000
Bauwerke:	keine

Usam war die erste Insel die von Kartan aus besiedelt wurde. Nachdem die Seeleute mondelang durch die Tiefsee gefahren waren, dachten sie, daß sie niemehr festes Land sehen würden. Der Anblick der fruchtbaren Insel Usam war für sie ein Wunder das seinesgleichen suchte. Daß diese Insel trotz ihres Reichtums an Tieren und Pflanzen nicht von Menschen besiedelt war, ist den Gelehrten bis heute ein Rätsel. Schon bald nach der Entdeckung, machten sich Kolonisten auf, dieses jungfräuliche Eiland zu besiedeln.

Wenn man von Kartan aus gen Okliis segelt, so kommt man nach einer Fahrt von mehr als einem Mond in die fischreichen Gewässer der Insel Usam. Noch bevor man die Insel genau sehen kann, sieht man etwa 8 bis 10 Meilen davor eine Reihe von riesigen Felsen, die bis zu tausend Fuß hoch sind. Von Usam aus gesehen, befinden diese sich im Bathron und Klados. Auf diesen Felsen hausen tausende und abertausende von Möwen, Albatrossen und anderen Meeresvögeln. Hat man diese „Tore“ hinter sich gelassen, so gelangt man an die Insel. Im Teil

der von Bathron bis Lychros reicht, sieht man weißen feinen Sandstrand, der sich ab und zu mit feinen Kiesstränden abwechselt. Im Anthos, Ophis und Diklyon Usams sind die Strände unwirtlicher und von großen Felsen und Riffen gesäumt. Der Okliis, Phialae, Thysias, Stauros und Machairas der Insel, also der Teil der der Segmentsgrenze zugewandt ist, ist von Riffen und Steilhängen zerklüftet.

Betritt man nun Usam von der Bathron-Seite, so gelangt man über den Strand in ein Reich in dem Milch und Honig zu fließen scheinen. Fruchtbare Ebenen und Wiesen so weit das Auge reicht.

Von den königlichen Landvermessern als Kuriosität betrachtet ist der Schoma. Dies ist die höchste Erhebung der Insel. Es ist ein steil ansteigender fünfzehnhundert Fuß hoher Hügel, der sich, und das ist das Kuriose, genau im geographischen Mittelpunkt der Insel befindet. Mit dem Anfang der Besiedelung Usams wurde auf dem Schoma eine Fluchtburg errichtet. Diese bietet etwa 30.000 Menschen Platz. Eine zehn Fuß hohe Pallisade und ein ebenso tiefer und breiter Graben schützt dieses Bauwerk. Jüngsten Plänen des Großkönigs zufolge, soll diese Fluchtburg besser ausgebaut werden (lt. Spielregel dann als „Stammsitz“). Man spricht von zwei weiteren Gräben und einem 16 Fuß hohen Wall mit Palisade.

Im Phialae fand man vor kanpp 250 Jahren, als die Landvermesser die Insel kartographierten, die einzigen vorhandenen Gebäudereste die je auf Usam entdeckt wurden. Ca. 2 Meilen von der menschenfeindlichen Küste entfernt, fanden die Kartanen die Überreste dreier steinerner Wohnhäuser und die Reste eines primitiven Tempels. In diesem Tempel einen Altar, der die Form einer riesigen Spinne hatte. Man vermutete, daß hier schiffbrüchige Marlilith-Gläubige Unterschlupf gesucht hatten. Über ihr Schicksal konnte nichts in Erfahrung gebracht werden, da weder Gräber noch Konchenreste gefunden werden konnten. Das seltsame an dieser Gegend war jedoch, daß in einem Radius von 1 Meile um den Altar der ganze Boden ausgetrocknet zu sein schien. Tiefe Furchen durchziehen die Erde, es scheint als sei sie aus lauter Trockenheit aufgeplatzt. Bis in eine Tiefe von 30 Fuß ist kein Wasser zu finden. In diesem Kreis um den Altar wächst keine Pflanze, kein Tier, nicht einmal die allgegenwärtigen Insekten tummelt sich dort.

Noch heute wird diese Gegend von den Usamesen gemieden. Seit einigen Jahrzehnten treffen sich im Rabenmond jedoch immer wieder einige hundert Menschen um den Kult um die Schwarze Mutter Marlilith aufleben zu lassen.

Aufgrund des Fischreichtums gibt es auf Usam Millionen und Abermillionen von See- und Landvögeln. Doch auf dem Land gibt es nur sehr wenige einheimische Arten, das größte ist das Jaku. Dies ist ein Tier mit dem Aussehen eines Hasen, nur mit dem Unterschied, daß es zwei Köpfe, eine schuppige Haut und kein Fell hat. Wie beim Hasen ist die Vermehrungsrate sehr hoch. Da das Fleisch aber sehr schmackhaft ist, steht es ganz oben auf der Liste der Beutetiere des Schwarzschnwingenadlers.

Diese Adlerart, hat ein blau-graues Gefieder, nur die Schwingenfedern, sind pechschwarz. Er erreicht eine Flügelspannweite von mehr als 13 Fuß. Im Ophis und Diklyon Usams gibt es große Kolonien von Walrossen und Seeelefanten. Auf diese wird, unter anderem wegen des Elfenbeins ihrer Zähne, eine nicht ungefährliche Jagd betrieben.

Obwohl die Temperaturen kälter als in Kartan sind, jedoch nicht allzu kalt, hat sich eine Kolonie von einigen hunderttausend Schabrackenpinguinen neben den Seeelefantenkolonien angesiedelt. Einige Gelehrte vermuten diese könnten durch die Segmentsgrenze gekommen sein.

Zu den Gefahren der Meere, die Usam umgeben gehört der Hochsee-Piranha. Dieser Fisch hat bis auf die Größe mit seinen Artgenossen aus Kalos, die dort in den Flüssen und Seen leben, alles gemein. Er ist genauso angriffs- und mordlüstern. Er erreicht aber eine Länge von drei Fuß. Vor Usam kommt er in Schwärmen von bis zu 30 Tieren vor. So mancher schwer erarbeitete Fang eines Fischers landete in den Mägen dieser teuflischen Fische, wenn Blut ins Wasser geriet. Doch ironischerweise ist dieser Fisch in den Gasthäusern des ganzen Reiches eine Delikatesse. Nur der Fang derselben ist nicht so einfach und durchaus nicht ungefährlich. Neuesten Meldungen zufolge ziehen die Schwärme des Hochsee-Piranhas mit den Meeresströmungen von Usam nach Sumatos, bis hin nach Surikan.

Neben der Orkon-Religion, konnte eigentlich keine andere Religion Fuß auf Usam fassen. Zwar gibt es einige Schreine des Xnum, aber diese dienen scheinbar mehr der Beruhigung des Gewissens, als der wahren Anbetung. Auch die Tage des Marlilith-Kultes scheinen mit dem Spinnenangriff auf Kartan gezählt zu sein. Da Usam zu klein ist, daß sich eine eigene Verwaltung lohnt, untersteht sie verwaltungs- und wehrtechnisch Sumatos, sie hat jedoch ihr eigenes Oberhaupt und Gerichtswesen. Exportiert wird von Usam vor allen Dingen Federn und Daunen, Elfenbein von Walrossen, Fisch, und Felle der Walrosse und Seeelefanten. Von Getreidelieferungen ist man weitgehend unabhängig. Was benötigt wird, stellen die Usamesen selbst her.

SUMATOS
(KA./ZA.)



Sumatos - Insel zweier Herren:

Lage: im Diklyon vom kartanischen Festland aus gesehen

Anzahl Bewohner: 102.000

Bauwerke: Ordensburg Carmas, Zardos' Burg Gendó

Gut 300 Meilen von Usam entfernt, liegt das Eiland Sumatos. Als große Seefahrernation, hat Kartan diese Insel etwa zehn Jahre nach der Entdeckung Usams, entdeckt. Noch näher als Usam, befindet sich Sumatos am Segmentsrand, der sogar auf die „Dröhnenden Hochebenen“ reicht. Doch im Gegensatz zu Usam, war Sumatos nicht ganz menschenleer. In vier oder fünf Tälern der „Dröhnenden Hochebenen“ waren Dörfer von Einheimischen errichtet. Ihre Zahl war damals um die 20.000, doch schon in dieser Zeit waren sie im Niedergang begriffen. Heute, nach mehreren Jahrzehnten, zählen sie nur noch etwa 4.000 Einwohner. Dieser Schwund an Bewohnern wurde jedoch durch Einwanderer aus Kartan und deren Fruchtbarkeit wieder wett gemacht.

Hat man Usam erreicht, so ist die Seereise nach Sumatos, nur noch die reinste Spazierfahrt, denn weit und breit ist keine tiefe See mehr zu durchqueren. Sumatos, die sich im Ophis von Usam befindet, bemerkt der Seefahrer als erstes durch den Anblick des Maako. Dies ist ein Berg, der im Gegensatz zu den anderen Erhebungen, eine geschätzte Höhe von mehr als 13.000 Fuß aufweist. Sein schneebedeckter Gipfel ist weithin sichtbar. Der Maako befindet sich im Machairas der äußersten Ausläufer der „Dröhnenden Hochebenen“: Der Fuß dieses Berges geht nahtlos in die Tiefen des Meeres über. Die Ureinwohner behaupten, daß einst die kämpfenden Götter diesen Berg vor Wut aus den Hochebenen emporgeschoben hätten. Der Philae und Oklis der „Dröhnenden Hochebenen“ grenzt direkt an die Segmentsgrenze an. Jedoch nur im Thysias reicht die Grenze bis auf's Festland. Dort kann man die Blitze und das Wetterleuchten sehen, das so charakteristisch für

den Segmentsrand ist. Nur in diesem Teil Sumatos', und auch nur wenige Meilen von der Grenze entfernt, kann man auf Mörderbienen aus der Segmentsgrenze stoßen. Das ist auch der Grund, warum dieser Teil der Insel nie von den Ureinwohnern besiedelt worden ist. Die „Dröhnenden Hochebenen“, haben ihren Namen von den Ur-Sumatosen erhalten, weil der allgegenwärtige Wind, hier an der Segmentsgrenze, den äußerst steinigen und felsigen Boden derart ausgehöhlt hat, daß er sich darin fängt. Überall sind bizarre Felsformationen zu finden und nur wo sich Laub- oder Nadelbäume seit Jahrhunderten in den Boden festkrallten, gibt es noch Erde. „Singen“ die Felsen und Formationen, wenn der Wind über Sumatos bläst, so „dröhnt“ und „kreischt“ es wenn Stürme im Winter über die Insel toben. Hier im Thysias, im rauhesten Teil der Insel, aber auf einem idyllischen Fleckchen, kam im Wolfsmond 412 n. P. die Stellvertreterin Zardos' Itokosenso Najimi auf Ysatinga an. Innerhalb weniger Wochen, ließ sie die Burg Gendó errichten. Großkönig Agon, stellte ihr den gesamten Oklis der „Dröhnenden Hochebenen“ zur Verfügung. Viele Sumatosen waren nicht gerade begeistert, ihren Herrscher zu wechseln, vertrauten aber auf das Urteil des Großkönigs. Auf einem Hügel, der aus einem der letzten Wäldchen der Hochebenen herausragt, steht seither die Burg Gendó. Angeblich soll ihre fremdartige Bauweise der Architektur der Mörderwabe entsprechen.

Im Klados der Hochebenen befinden sich die „Stätte der Ersten“. So nennen die Ureinwohner ihre Dörfer. Diese liegen in Tälern die nebeneinanderliegen. In den Dörfern leben aber nur noch etwa die Hälfte aller Jaros, wie sich die Ureinwohner selbst nennen. Die andere Hälfte, lebt und wohnt mit den zugewanderten Kartanen. In den „Stätten der Ersten“ dürfen Jaros nur untereinander heiraten, woraus die Gelehrten der königlichen Akademie schließen, daß daher der Niedergang dieser Rasse rührt. In den Dörfern in denen Sumatos-Kartanen mit Jaros zusammenleben, kommt es auch zu Misch-Ehen.

Im Lychros Sumatos' befindet sich der „Moos-Wald“. Im Gegensatz zu den „normalen“ Bäumen und Wäldchen der Hochebenen hat sich hier ein gänzlich anderer Wald entwickelt. Viele Gelehrte streiten sich sogar darüber, ob man dieses organische Gebilde als Wald bezeichnen soll. Wie eine Mooschicht, ist der Boden bis in eine Höhe von 20 Fuß mit den Gewächsen bedeckt. Die Pflanzen sind so dicht, daß man über die oberste Schicht laufen muß. Man läuft also in 20 Fuß Höhe über den Boden. Dabei läuft oder geht man in einem merkwürdig federnden Schritt, der durch die Nachgiebigkeit des „Bodens“ herrührt. Es kann auch passieren, daß man bis zu den Knien einsinkt. Aus diesen Bodenbäumen, ragen in einem Abstand von 15 bis 50 Fuß Stiele oder Stämme heraus, die einen Durchmesser von bis zu 4 Fuß haben. Manche Gelehrte behaupten, die Schöpfer habe die Bäume in diesem Teil der Welt einfach umgekehrt wachsen lassen, mit der Krone nach unten und dem Stamm nach oben. Auf der Spitze der Stämme ist eine fünf Fuß durchmessende Kugel, die in der Zeit der Eulen- und Jaguarmonde, in den Nächten gelb glimmt. Im Rabenmond platzen diese und setzten wohlschmeckende Samen frei, die den Sumatosen als Grundnahrungsmittel dienen.

Um mit Zuggespannen durch den „Mooswald“ zu kommen, gibt es feste Routen, die über hölzerne Steege befestigt sind. Gerät ein Fahrzeug von diesem Holzsteeg, so droht es unweigerlich zu versinken. Die Steege sind breit genug, um Gespanne mit einer Breite von über 13 Fuß (ca. 4 m) aneinander vorbeikommen zu lassen.

Der Klados, Peristera und Anthos der Insel ist für Landungen mit dem Schiff denkbar ungeeignet, da der Mooswald, bis ans Meer heranreicht und somit eine mehr oder weniger senkrechte und äußerst un stabile „Küste“ bietet. Im Ophis sind schon etwas mehr Möglichkeiten gegeben, doch machen auch hier Teile des Mooswaldes und was noch schlimmer ist, Strudel und gefährliche Strömungen dies zu einem nicht ungefährlichem Unterfangen.

Im Diktyon bis Oklis kann man jedoch unbeschadet ankern. Hier gibt es auch zahlreiche Dörfer die Seefahrer versorgen können. Einen Nachteil gibt es aber, dieser Teil der Insel grenzt wieder an die Tiefsee. Um den sicheren Strand zu erreichen, muß man an der Ordensburg Carmas vorbei. Diese befindet sich genau im Ophis der Insel. Aber nicht direkt auf der Insel, sondern ihr vorgelagert, auf einem Felsen, der durch eine Landbrücke mit Sumatos verbunden ist.

Carmas ist keine Burg im herkömmlichen Sinne, sie ist nicht nur auf den Felsen gebaut, sondern auch in ihn hineingebaut. Die Höhe des Felsen beträgt bis zu 2000 Fuß, und sein Basisdurchmesser mehr als 3000 Fuß. Der Hauptteil der Ordensburg ist unsichtbar in den Fels hineingeschlagen, doch

sind auch Teile von außen sichtbar. Auf dem Gipfel, bzw. der Spitze, ist der Bergfried errichtet, er dient auch als Leuchtturm, für die Seefahrer. Die Landbrücke, ist mehr als 4000 Fuß lang und breit genug um zwei Reiter aneinander vorbei zu lassen. An dem Teil der Landbrücke, der auf die Insel führt, ist ein Brückenhaus errichtet, das unerwünschten Besuchern, den Zutritt zur Landbrücke verwehrt. Ein nahezu gleiches, ist auf der anderen Seite, am Burgberg zu finden. Dahinter führt der Weg direkt in den Felsen, durch ein mächtiges Tor, ins Innere der Burg. An verschiedenen Stellen, sind Bastionen aus dem Fels geschlagen worden, die direkt ins Burginnere führen. Auf ihnen können Bogenschützen und Schleudern postiert werden, die die Zufahrt zum Hafen Sumatos' schützen. Direkt unter der Oberfläche des Gipfels, unweit des Bergfrieds/Leuchtturms sind die Unterkünfte der Mörderbienen.

Auf der anderen Seite der Landbrücke, zur Tiefsee hin, ist durch Burgfelsen und Landbrücke, eine ruhige Zone geschaffen worden, die als natürlicher Hafen genutzt werden kann. Um jedoch zu verhindern, daß Eindringlinge vom Hafen aus auf die Landbrücke kommen können, wurde die Landbrücke, die eine Höhe von vierzig Fuß (12 m) aufweist, senkrecht geglättet.

Von einer Ungereimtheit auf Sumatos ist noch zu berichten. Im Dachsmond 412, haben Patrouillen des Ordensheeres, am Rande des Mooswaldes, an der Stelle, an der die „Dröhnenden Hochebenen“ beginnen eine unterirdische Höhle entdeckt. Beobachter berichten, daß es eine ca. 670 Fuß große Eingangshöhle sei, die innen mit seltsamen Runen verziert sei. Personen die diese Höhle betreten haben, sollen ominöse Rituale ausgeführt haben. Auch wäre eine Art dämonische Aura zu spüren. Wurden sie dann nach ihren Empfindungen und Erlebnissen befragt, so konnten sie sich nicht mehr daran erinnern.

Die gänzlich unterschiedliche Flora und Geographie Sumatos', hat auch total verschiedene Lebewesen hervorgebracht. Die auf Sumatos beheimatete Urbevölkerung nennt sich Jaros, und ist aus der Rasse der Menschen.

Im Gegensatz zu den fünfeinhalb Fuß großen Kartanen, sind die Jaros nur viereinhalb bis fünf Fuß groß. Auch in der Hautfarbe unterscheiden sich die Jaros. Statt hellem Braun ist ihre Haut ein sehr dunkles Braun, fast schon ein Schwarz. Sie sind von schlanker Gestalt und äußerst grazil. Die Jaros haben die selben Rechte und Pflichten wie die Kartanen. Bis auf die „Stätten der Ersten“, wo etwa zweieinhalb- bis dreitausend Jaros leben, haben sich die Wohnsiedlungen beider „Rassen“ vermischt. Durch die praktizierte Gleichberechtigung, gibt es keine Vorurteile und Mischehen sind zwar nicht unbedingt an der Tagesordnung, aber doch recht häufig. Die Jaro-Legenden berichten, daß sie einst mit einer gewaltigen Flotte durch den Segmentsrand kamen und dann nach gewaltigen Schlachten, hier auf Sumatos gestrandet seien. Das können aber die Gelehrten der königlichen Akademie nicht bestätigen, da nirgendwo Überreste von Schiffen gefunden wurden. Obwohl die Jaros eigentlich keine feindliche Umwelt haben, ist ihre Rasse im Niedergang begriffen. In den „Stätten der Ersten“ gebären die Frauen immer weniger Kinder und dort verbieten die Ältestenräte Mischehen mit kartanischen Sumatosen.

Typische Tiere gibt es einige auf Sumatos, aber auch die Pflanzenwelt hat ihre Eigenheiten. Die Kargheit der „Dröhnenden Hochebenen“, hat trotz der fehlenden Erde eine Pflanzenart hervorgebracht, die neben der Sonne und dem notwendigen Wasser ihre Salze und Nährstoffe, scheinbar aus der Luft bzw. dem Wind zu gewinnen scheint. Deswegen wurde sie schon von den Jaros Windflechte genannt. Diese Pflanze wächst nahezu auf jeder Oberfläche der Hochebenen, wo genug Wasser und Licht hinfällt. Sie ähnelt einem Fladen dessen Farben von weiß bis gelb, die ganze Farbpalette durchläuft. So ein Fladen stellt aber nicht eine einzige Pflanze dar, sondern viele tausende. Die Größe des Fladens variiert genauso wie sie Farbgebung, von drei bis zweihundert Fuß (ca 1 - 200 m) kann alles vorkommen. dabei ist er aber nur daumendick. Wenn man diesen Fladen vom Boden abschabt, ihn für drei Tage in Wasser legt, kommt ein Brei zustande, den man zu einer Art Brot backen kann. Dies ist eines der Grundnahrungsmittel auf den Hochebenen. Diese Windflechten kann man auch für den Winter trocknen und sie dann später ins Wasser legen, sie verlieren dann zwar an Geschmack, doch sind immer noch genießbar.

Auf den Hochebenen gibt es auch eine ausgeprägte inseltypische Fauna, die vor allem auf die windumwehten Felsen zugeschnitten ist. Zum einen der Langhalsgeier. Ein wahrhaft riesiger Vogel. Er weißt eine Spannweite von mehr als 20 Fuß auf und hat einen fast drei Fuß langen Hals. Wie

jeder Geier ernährt er sich von Aas, aber auch von Lums, die er mit seinem langen Hals aus ihren Löchern holt. Er hat ein schneeweißes Gefieder, aus dem die Jaro-Ältestenräte ihre Federkronen herstellen.

Dann gibt es die Kreischbeutler. Eine sehr seltsame Tierart, die laut den Jaros ihr ganzes Leben nie einen Laut von sich geben. Nur wenn ihr Tod naht, kreischen sie etwa eine Stunde lang, bis sie sterben. Sie haben die Größe und Gestalt einer Katze, nur ist zwischen den Vorder- und Hinterläufen eine Lederhaut, mit der sie im Wind segeln können. Am Bauch besitzen sie eine Hautfalte die wie ein Beutel ist. Dieser bläht sich im Wind auf, und sie fangen darin Insekten, die hineingeweht werden oder die sie fangen. In der Bauchdecke, im Beutel, ist ein zweites Maul, das die Beutetiere verspeist. Das Fell der Kreischbeutler ist ungemein struppig und von schwarzer Farbe.

Dann gibt es noch die Lums, rattenartige Tiere von gleicher Größe. Nur statt Fell, haben diese Nager einen Knochenpanzer, den im Tierreich nur der Langhalsgeier mit seinem kräftigen Schnabel knacken kann. Nach anfänglichem Zögern, vor allen Dingen wegen des Ekelgefühls eine Ratte essen zu müssen, haben auch die kartanstämmigen Sumatosen, dieses Tier als Alltagsessen von den Jaros übernommen.

Dann gibt es noch eines der größten landlebenden Tiere des kartanischen Königreiches auf Sumatos, die Bamaku. Diese Kolosse sehen aus wie Asseln, nur stimmt die Größe nicht ganz überein. Ein Bamaku ist etwa 12 Fuß lang und 6 Fuß hoch. Es hat zwölf Beine und wie die Asseln einen ovalen, schildförmigen Körper. Der Panzer besteht aus einer Leder- oder Hautschicht, die mehr als eine handbreit breit ist. Die Augen befinden sich auf den beiden Fühlern die an der Vorderseite des Körpers sind. Die Bamakus ernähren sich ausschließlich von Windflechten. Die grünhäutigen Giganten sind dermaßen friedliebend, daß sie von den Sumatosen als Zug- und Tragtiere benutzt werden. Im Gegensatz zu den Lums ist die Vermehrungsrate dieser Tiere nicht sehr hoch. Pro Geburt kommt etwa ein Junges zur Welt und die Tragezeit dauert 20 Monde. Bis zur Geschlechtsreife mit 18 Jahren fallen viele Bamakus einer rätselhaften Seuche zum Opfer, die aber nur diese Tierart befällt.

Im Mooswald gibt es außer den Moosbäumen nur wenige andere Pflanzenarten, zumeist Schmarotzer. Als Getreideersatz dient hier der Spinnenpilz. Eine Pilzart die fahlweiß in drei Fuß (knapp 1 m) Tiefe in der Nähe von den Baumstämmen wächst. Wie Spinnenbeine gehen vom Pilzhut acht fingerdicke Wurzeln weg. Neben den Samen der Moosbäume, ist der Pilz, eines der Grundnahrungsmittel. An eigenartigen Tieren ist nur der Springpfeifer zu nennen. Ein Insekt, daß an eine Gottesanbeterin erinnert und fünf Beine besitzt. Zwei Beine auf denen es steht und sich bewegt, zwei Beine die wie bei der Gottesanbeterin die Beute greifen und ein fünftes, das sich am Ende des Körpers befindet und als Sprungbein dient. Der Springpfeifer erreicht eine Größe von fast fünf Fuß und lauert in Trichtern die sich in der „Mooskrone“ bilden. Er gibt ein liebliches Zwitschern und Pfeifen von sich, das auf Ysatinga seinesgleichen sucht. Sobald ein neugieriges Geschöpf in Reichweite kommt, springt es der Springpfeifer an und tötet es mit seinen Vordergliedmaßen.

Trotz des kargen Bodens und der durch den ständigen Wind hervorgerufenen Erosion, leben die Jaros und kartanischen Sumatosen in den „Dröhnenden Hochebenen“ nicht schlecht. Zum einen leben sie von der Jagd und zum anderen von der „Landwirtschaft“. Von Kartanen eingeführte Ziegen gedeihen auf den Hochebenen prächtig, vor allem die, die verwildert sind. Neben den Ziegen gibt es noch einige Schafherden, die sowohl von Bauern betrieben werden, aber auch solche, die verwildert sind. Da die Tiere außer dem Menschen keine Freßfeinde haben, bewirken nur harte Winter oder Nahrungsmangel größere Verluste unter den wilden Herden. In der Nähe des Segmentsrandes, kommt es auch ab und zu einmal vor, daß Mörderbienenschwärme aus reiner Mordlust etliche Tiere töten.

So müssen die Ursumatosen und die kartanischen Sumatosen dafür sorgen, daß die Schafe und Ziegen nicht allzu überhand nehmen. Neben den Lums, bilden sie eine Abwechslung auf der sumatosischen Speisekarte.

Die Landwirtschaft auf den Hochebenen sieht so aus, daß die Sumatosen die Windflechten abernten und dann weiterverarbeiten. Die Dörfer der Jaros unterscheiden sich völlig von denen der kartanischen Einwanderer. Während diese wie auf den anderen Inseln Häuser aus Stein errichten,

haben die Jaros sich Wohnhöhlen aus dem Fels geschlagen. Doch nicht primitive Höhlen, sondern regelrechte Wohnhäuser, die eben Höhlen ähneln. Die Häuser der Einwanderer sind aber keine hohen Bauten, sondern relativ flache, die aber eine größere Grundfläche haben.

In den „Stätten der Ersten“, regieren die Ältestenräte der Jaros. Diese setzten sich aus den fünf ältesten Personen, egal ob Männer oder Frauen zusammen, während in den kartanisch-sumatosischen Mischdörfern die in Kartan übliche Verwaltung durchgesetzt hat. Provinzverwalter ist der Komtur der Ordensburg Carmas.

Ein bedeutender Handwerkszweig in den „Dröhnenden Hochebenen“ sind die Steinbruchbetriebe, denn das marmorähnliche Gestein ist im ganzen Reich begehrt. Als Zugtiere werden die Bamakus benutzt.

Im Mooswald wird als „Landwirtschaft“, das Kultivieren der Spinnenpilze betrieben oder die Samenkapseln, je nach Jahreszeit, gesammelt. Die meisten Siedlungen gibt es sowieso an der Küste, hier wird Fischfang betrieben, der die ganze Insel einschließt. Um richtige Dörfer gründen zu können, mußten die Einwanderer aus Kartan, zuerst die fast 20 Fuß hohe Laubschicht abholzen und dann einen etwa 15 Fuß tiefen Graben ausheben, der die Wasserver

sorgung der Moosbäume unterbricht. Dann konnte die Dorffläche gerodet und das Dorf erstellt werden. Anschließend, wurde ein Netz über das Dorf gespannt, das verhindert, das Wildtiere von der Baumdecke in das Dorfinnere gelangen. Um an die Oberfläche zu gelangen, wurden verschiedene Rampen die auf die Baumkrone führen installiert.

Die von den Einwanderern mitgebrachte Orkonreligion wurde teilweise von den Jaros mitübernommen. Doch in den „Stätten der Ersten“, wird nach wie vor nur der Gott Xnum angebetet. Während der Orkonfeiertage, unternehmen die Jaros eine Prozession in den Phialae der Insel, wo die Hochebenen steil in die Tiefsee abfallen. Dort gibt es eine Felsformation die aussieht, wie ein mehr als 60 Fuß Sprungbrett. Dort werden zehn ausgesuchte Menschen, egal ob Jaros oder kartanische Einwanderer, in die Tiefe gestürzt und somit Xnum geopfert. Bisher waren jedes Mal mehrere Schlinger anwesend, um das Opfer gnädig anzunehmen. Ihre Toten bestatten die Xnum-Anhänger, egal ob Jaro oder kartanstämmig, indem sie sie auf kleine Boote legen, mit Verpflegung im Jenseits. Anschließend lassen sie die Toten in die Tiefsee treiben, wo sie für ihren Herrn und Gott Xnum, Dienste tun können. Die Orkonanbeter auf Sumatos verbrennen ihre Leichen.

Ein weiteres Reich, über das man nicht viel weiß, ist Kayra Matra. Auch der folgende Bericht läßt zum ersten Mal einen kurzen Blick ins Innere der unzugänglichen Eisländer zu. Der größte Teil der endlosen, menschenleeren Ebenen, unterbrochen von wild zerklüfteten Eislandschaften, läßt nicht zur Durchreise und schon gar nicht zum Verweilen ein. Wie die Briefwechsel der letzten Monde zeigen, machen sich viele von Kayra Matra eine falsche Vorstellung. nicht verwunderlich angesichts der unverhohlenen skrupellosen Politik des Herrschers. Dennoch – das Reich besteht zur Mehrheit nicht aus Untoten, und die eigenen Reichsangehörigen werden im allgemeinen nicht in solche verwandelt. Diese zweifelhafte Ehre ist für die Feinde Lyr a Kraes reserviert.

Yfra-Anqor

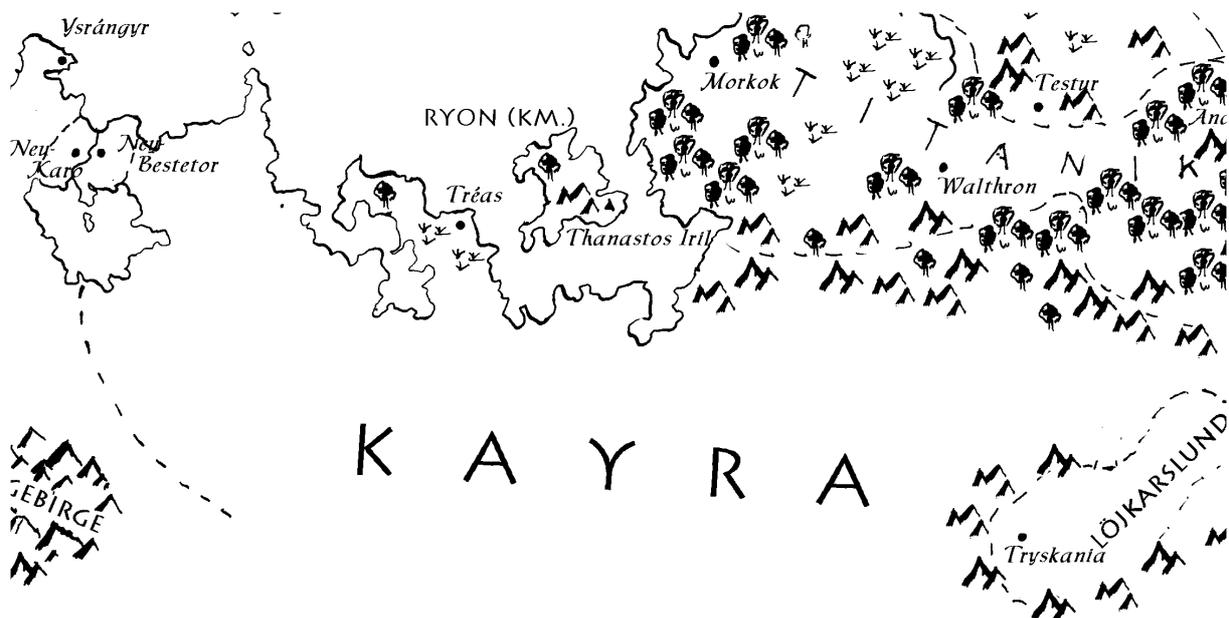
Kayra Matra

Karte auf den nächsten Seiten!

ein Überblick

Wenn auf Ysatinga der Name Kayra Matra fällt, so denken die meisten nur an Lyr a Krae und seine untoten Heere. Das Land selbst und die Menschen, die es bewohnen, kennen dagegen die wenigsten. Mangel an Wissen war schon immer ein idealer Nährboden für Gerüchte und Halbwahrheiten. So sind die meisten Bilder von Kayra Matra reichlich bizarr. Die einen denken, Lyr a Krae habe längst jegliches Leben in seinem Land ausgetilgt und über die schneebedeckten Ebenen zögen nur noch die untoten Körper der ehemaligen Bewohner. Andere meinen zu wissen, daß der kalte Herrscher die Eisbarbaren mit Hilfe seiner Zombies in grausamer Knechtschaft hält und das alltägliche Leben ihnen zur Hölle auf Erden geworden ist.

Wie so oft sieht die Realität etwas anders aus. Der folgende Überblick mag dazu dienen, ein weniger verzerrtes Bild von Kayra Matra zu vermitteln.



Geschichte

Ursprünglich bezeichnet Kayra Matra, das „weiße Land“, das zusammenhängende Eiswüstengebiet im Thysias von Ysatinga. Die dort ansässigen Eisbarbaren und Eisreisen lebten friedlich neben- und miteinander. Eine zentrale Macht, die über Kayra Matra „geherrscht“ hätte, gab es in der Vergangenheit nicht. Innerhalb der kleinen Siedlungen wurden die Entscheidungen von den Oberhäuptern der Großfamilien, der Clans, getroffen.

Ein Außenstehender hätte die Kultur Kayra Matras damals zunächst zweifellos als äußerst primitiv eingestuft. Das ist nicht weiter verwunderlich, kannte man damals im Reich des ewigen Eises doch noch nicht einmal das Rad. Bei etwas näherer Betrachtung jedoch wäre man auf etwas gestoßen, das nicht so recht in dieses Bild passen will: die Magie. So befremdlich es sich anhören mag, selbst in den entlegendsten Gebieten der Eiswüste trifft man auf Magier. Natürlich darf man sich diese nicht als in Roben gekleidete alte Männer mit langen Bärten vorstellen. Vielmehr sind es ganz normale Männer und Frauen, die sich nach außen hin in keiner Weise von den anderen Bewohnern unterscheiden. Warum Magie? Die Antwort ist einfach. In den meisten Gegenden der Eiswüste, insbesondere in den entlegeneren, ermöglicht erst sie das dauerhafte Überleben von Menschen; denn ein Magier kann mit Hilfe seiner Kräfte Wärme erzeugen und Wärme bedeutet im ewigen Eis Leben. Man kann damit ebenso eine Unterkunft heizen, wie auch durch das dickste Eis ein Loch zum Meer treiben.

Zwar besaßen die Eisbarbaren zu früheren Zeiten eine rudimentäre Schrift, doch ging durch den Mangel an Schreibutensilien (als Papier diente gespanntes Leder) sehr viel Wissen verloren. Daß die Weitergabe von magischem Wissen auch ohne Bücher funktionierte, ist ein Indiz für die magische Inklinaton der Eisbarbaren.

Die Ausmaße der Eiswüste sind erheblich. Daraus resultieren natürlich zum Teil deutliche regionale Unterschiede. Das hervorstechendste Beispiel hierfür dürfte die Region Livos sein, welche sich im äußersten Machairas des Segments befindet. Bedingt durch mehrere aktive Vulkane ist es dort wesentlich wärmer als in anderen Gebieten. Des weiteren liegt Livos an der Küste und hat somit auch seit jeher Kontakt zu anderen Reichen. Folglich waren die Bewohner dieser Region schon immer etwas fortschrittlicher. So wohnen die Eisbarbaren dort schon seit Jahrzehnten nicht mehr in Schneehäusern, sondern in großen, oft sogar mehrgeschossigen, Steinkonstruktionen.

Die Kontakte mit der Außenwelt waren in der Vergangenheit bestenfalls sporadisch. Da die Eiswüste für andere Reiche wirtschaftlich kaum interessant war, gab es auch praktisch keinen organisierten Handel. Andererseits sorgte das harsche Klima dafür, daß Kayra Matra von Invasoren weitgehend verschont geblieben ist.

Klima

In Kayra Matra herrscht arktisches Klima. Die Temperaturen liegen in den meisten Gebieten nur während weniger Wochen über dem Gefrierpunkt. Während dieser kurzen arktischen „Sommer“, taut der Boden nur an der Oberfläche auf. Oft kann das Tauwasser deshalb nicht ablaufen und es



bilden sich regelrechte Seen. Das Wetter ist während dieser Zeit meist freundlich, generell fällt wenig Niederschlag.

Im Winter hingegen wird das Land regelmäßig von schweren Schneestürmen heimgesucht. Die Temperaturen fallen bis auf weit unter den Gefrierpunkt des Wassers. Dies ist auch die Zeit, in der weite Teile des Kayra Matra umgebenden Meeres vereisen, was immer wieder unvorbereiteten Schiffen zum Verhängnis wird.

An den Küsten ist das Klima generell etwas milder, während der Sommermonate steigen die Temperaturen, so daß man sich an einigen Tagen sogar in leichter Bekleidung nach draußen wagt. Durch die Eroberungen der letzten Zeit umfaßt Kayra Matra inzwischen auch Gebiete kaltgemäßigten Klimas, die zum Teil dicht bewaldet sind. Neben den Provinzen Ryon und Ilur sind dies vor allem Gebiete, die ehemals zu Titanik gehörten.

Flora & Fauna

Die Flora und Fauna Kayra Matras ist, verglichen mit anderen Ländern, sehr artenarm. Nur wenige Tiere und Pflanzen können in der Eiswüste überleben. Generell ist Leben nur in den Gebieten der Landeiswüste, der Tundra, möglich. Gefrorenes Wasser allein reicht nun einmal nicht als Existenzgrundlage. Selbst wenn sich die Anzahl der verschiedenen Arten in Grenzen hält, soll hier keine tiefschürfende Betrachtung der Tier- und Pflanzenwelt der Eiswüste erfolgen, sondern, der Intention dieses Textes folgend, nur ein Überblick gegeben werden. Auch gelten die folgenden Ausführungen nur für die arktischen Gebiete Kayra Matras. Für die an Titanik grenzenden Gegenden möge der geneigte Leser Beschreibungen jenes Landes zu Rate ziehen.

In der Tundra wachsen hauptsächlich niedrige Sträucher, Moose, Flechten, Gräser und hier und da ein paar verkrüppelte Zwergbäume. Das gesamte ursprüngliche Kayra Matra liegt jenseits der Baumgrenze. Ist dieses Land während der kalten Jahreszeit auch oft ein ziemlich trostloser Anblick, so verwandelt der Sommer die Ebenen gebietsweise in regelrechte Blütenmeere, zumindest dort, wo Gräser und Blütenpflanzen die Vegetation dominieren. Befruchtet werden diese Pflanzen durch eine einheimische Bienenart, die ihre Nester in der Erde anlegt und offenbar in der Lage ist, dort dem Frost der Wintermonate zu trotzen.

Die heimische Fauna wird hauptsächlich von drei Arten dominiert. Zum einen sind da die Kwirr, eine Art weißer Schneehase, die sich überall in der Tundra finden. Unter günstigen Bedingungen können sie sich diese putzigen Tiere rasend schnell vermehren.

Die zweite zahlenmäßig bedeutsame Spezies von Pflanzenfressern sind die Khor. Dabei handelt es sich um sehr große und widerstandsfähige Rinder. Sie haben ein dichtes, dunkles Fell und sind trotz ihrer Größe relativ genügsam. Aus diesem Grund wurden sie schon vor langer Zeit von den Bewohnern der Eiswüste domestiziert. Die Khor-Zucht ist neben der Jagd die bedeutendste Nahrungsquelle der Eisbarbaren.

Die dritte dominante Tierart sind - sehr zum Leidwesen der Einwohner - die Schneewölfe. Im Vergleich zu den Wölfen des Hauptkontinents ist diese Gattung noch etwas größer und vor allem aggressiver. Sie haben keine Scheu, auch Menschen anzugreifen.

Desweiteren finden sich in Kyra Matra noch einige Eisfuchse, Hunde, verschiedene Nagetiere und vor allem Vögel. An der Küste leben außerdem noch große Mengen von Mawop, einer hiesigen Robbenart. Was die Khor-Zucht im Landesinneren, ist an der Küste die Mawop-Jagd. Die Küsten Kayra Matras sind zudem sehr fischreich, so daß auch der Fischfang in Kayra Matra auf eine lange Tradition zurückblicken kann.

Die Völker

Die Einwohner Kayra Matras werden allgemein als Eisbarbaren bezeichnet. Woher diese Bezeichnung ursprünglich stammt, ist nicht mit Sicherheit geklärt. Sicher ist nur, daß dieses Volk keineswegs so barbarisch ist, wie sein Name vermuten läßt.

Eisbarbaren sind groß und von schwerem Körperbau. Männer messen im Schnitt knapp 2 Schritt und wiegen gut 100 kg. Frauen sind etwas kleiner und entsprechend leichter. Das rote oder zumindest rötliche Haar wird von beiden Geschlechtern lang getragen. Männer haben zudem meist Vollbärte. Dies macht die blau- oder grauäugigen Eisbarbaren zu imposanten Erscheinungen.

Schmuck ist in Kayra Matra unüblich, statt dessen dient hochwertige Fellbekleidung als Statussymbol. Die Sprache der Eisbarbaren ist sehr melodisch und heißt Losai.

Es gibt aber auch noch andere Rassen in Kayra Matra. Zum einen sind da natürlich die Eisriesen. Zwar gibt es ein eigenes Eisriesenreich (Löjkarlund), doch trifft man diese Hünen von Zeit zu Zeit auch in Lyr a Kraes Reich.

Letztgenannter ist auch dafür verantwortlich, daß es im Reich des ewigen Eises inzwischen Vertreter jedes Volkes Ysatingas und noch einiger anderer gibt. Aufgrund der sehr liberalen Politik gegenüber praktisch jeder magischen Disziplin, wie abstoßend sie auch sein mag, haben sich in den letzten Jahren unzählige Magier und Möchtegernmagier aus allen Teilen Myras in Kayra Matra angesiedelt. Vor allem die Küstenregionen, insbesondere Ryon und Livos, haben sich zu regelrechten Vielvölkergemeinschaften entwickelt. Dies sorgt natürlich zum einen für kaum lösbare kulturelle Probleme (dafür ist es in den besagten Provinzen aber nie langweilig). Zum anderen profitiert aber die magische Forschung von der Präsenz so vieler verschiedener magischer Schulen gewaltig.

Natürlich dürfen an dieser Stelle auch die Echsen nicht unerwähnt bleiben. Seit dem letzten Krieg gegen Titanik kann Lyr a Krae schließlich auch auf eine erkleckliche Zahl geschuppter Untertanen verweisen. Informationen über dieses Volk findet sich zuhauf an anderer Stelle (Titanik), weswegen hier nicht weiter auf es eingegangen werden soll.

Gesellschaft

Im Prinzip herrscht in Kayra Matra eine Diktatur. Lyr a Krae erfreut sich absoluter Macht; sein Wort ist Gesetz. Allerdings zeigt der Herr der Untoten wenig Neigung, sich mit den alltäglichen Dingen der Herrschaft zu beschäftigen. Zu diesem Zweck hat er in den größeren Siedlungen Magierräte eingesetzt, die ihm diese Aufgabe abnehmen. Diese bestehen nicht etwa nur aus Magiern, sondern auch zu einem guten Teil aus (Xnum-)Priestern, wobei die Übergänge zwischen diesen beiden Gruppen sehr fließend sind.

In den entlegeneren Gebieten der Eiswüste hingegen hat Lyr a Krae die traditionellen Strukturen weitgehend unangetastet gelassen. Einer Siedlung steht dort in der Regel immer noch das Oberhaupt des einflußreichsten Familienclans vor. Dieser ist für die pünktliche Entrichtung der Steuern und die Einhaltung der von Lyr a Krae erlassenen Gesetze verantwortlich. Um allerdings die Verbreitung der Xnum-Religion zu forcieren, wurden im ganzen Land unzählige kleine Tempel errichtet. Auf diese Weise hat Lyr a Krae auch in kleinen Ortschaften einen ihm treu ergebenden Vertreter und ist so stets recht gut über die Stimmung in der Bevölkerung im Bilde. Natürlich wurde diese relative ortsinterne Freiheit anfangs zu allerlei umstürzlerischen Dingen mißbraucht. Nachdem jedoch einige drastische Exempel statuiert wurden, funktioniert dieses System recht gut.

Kayra Matra hat zwar keine komplette Verfassung, doch gibt es eine ganze Reihe von Gesetzen, die das tägliche Leben regeln. Viele sind jedoch so unscharf formuliert, daß sie jederzeit im Sinne der Machthaber ausgelegt werden können. Das heißt aber nicht, daß es in der Eiswüste eine reine Willkürherrschaft gäbe. Insbesondere wird dafür Sorge getragen, daß magisch Unbegabte nicht von den Magiern gnadenlos übervorteilt werden. Zwar gibt es immer wieder Einzelfälle, in denen dies doch geschieht, im großen und ganzen sind die Weisen (auch die finstersten) aber intelligent genug einzusehen, daß nur durch ein faires Verhalten gegenüber der einfachen Bevölkerung die Gesellschaft ihre Stabilität behalten kann.

Traditionell steht die vom ältesten männlichen Mitglied geführte Großfamilie im Mittelpunkt des Lebens eines Eisbarbaren. Diese Familienstruktur hat allerdings in letzter Zeit an Bedeutung verloren, da es immer mehr junge Menschen in die großen Küstensiedlungen oder in die magischen Schulen zieht.

Die Eisbarbaren haben sich insgesamt recht gut mit den vielen fremdländischen Magiern arrangiert. Dies liegt vor allem daran, daß Magie in Kayra Matra seit jeher einen hohen Stellenwert hatte und die Einwanderer schlau genug waren, sich die einheimische Bevölkerung nicht zum Feind zu machen.

Religion und Magie

In Kayra Matra gibt es hauptsächlich drei Glaubensrichtungen. Zum einen ist da natürlich die Xnum-Religion, die mit etwa 90% die bedeutendste ist. Die Verehrung anderer „finsterer“ Götter ist zwar offiziell gestattet, wird aber generell - mit Ausnahme von Anrash - mißbilligt. Letzterer ist neben Dondra denn auch der einzige, der überhaupt über eine nennenswerte Anhängerschaft verfügt. Der Dondra-Glauben war vor dem Erscheinen Lyr a Kraes die dominante Religion in der Eiswüste, auch wenn der Adlegott sich die Verehrung der Bevölkerung mit zahllosen (zumeist nicht existenten) Naturgeistern teilen mußte. Inzwischen verliert Dondra aber mehr und mehr an Bedeutung, was unter Umständen an der aktiven Verfolgung seiner Anhänger liegen könnte.

Die Xnum-Religion hat im heutigen Kayra Matra relativ großen Einfluß auf die Gesellschaft, was vor allem daran liegt, daß die Eisbarbaren schon immer ein sehr religiöses Volk waren. Auch sind es die Priester, die für das gesamte Schulwesen in Kayra Matra zuständig sind und somit großen Einfluß auf die Wertvorstellungen der Jugend haben.

Die Magie hat in Kayra Matra ebenfalls einen sehr hohen Stellenwert, sie ist in ihrer Bedeutung der Religion mindestens ebenbürtig. Magische Macht ist gleichbedeutend mit gesellschaftlichem Ansehen. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß eine immer größere Zahl von Menschen Aufnahme in die magischen Schulen des Landes begehrt. Während in der Vergangenheit die Elementarmagie dominierte, werden heute alle Bereiche der magischen Theorie gelehrt und angewendet. Dies liegt vor allem daran, daß so viele Weise aus anderen Kulturen nach Kayra Matra übergesiedelt sind. Der Grund für diese Entwicklung ist recht einfach. Nur in der Eiswüste ist die Ausübung praktisch jeden magischen Rituals zulässig. In den anderen Reichen Ysatingas - auch in den „finsteren“ oder „chaotischen“ - gibt es immer gewisse Grenzen, die nicht überschritten werden dürfen. Nicht so im Reiche Lyr a Kraes. Das heißt allerdings nicht, daß die Magie hier keinerlei Kontrolle unterliegen würde. Rituale von einer Größenordnung, daß sie eine potentielle Bedrohung für die Allgemeinheit darstellen würden, lassen sich nur schwer unbemerkt vorbereiten, und mehr als einmal wurden Magier davon „überzeugt“, ihre Experimente auf einer kleineren Größenordnung fortzuführen. In diesem Zusammenhang ist noch eine Bemerkung zu Menschenopfern angebracht. Diese sind durchaus legal, so lange zu diesem Zweck Sklaven verwendet werden. Solche zu bekommen, ist in der Eiswüste jedoch kein leichtes Unterfangen. Da per Gesetz keine Bürger Kayra Matras zu Sklaven werden können (man hat aus der Vergangenheit seine Lehren gezogen), müssen sie von Händlern erworben werden. Die abgelegene Lage und die Tatsache, daß Sklavenhandel auf Ysatinga eher unüblich ist, haben die Preise in den letzten Jahren denn auch in astronomische Höhen schießen lassen. Die Legalisierung von Menschenopfern ist auch einer der Hauptgründe für die immer noch große Reserviertheit der Bevölkerung gegenüber Lyr a Krae.

In diesem Abschnitt darf die Nekromantie natürlich nicht unerwähnt bleiben, ist Kayra Matra doch eines der wenigen Länder, die die Beschwörung von Toten nicht nur dulden, sondern aktiv unterstützen. Zunächst muß man sich aber vergegenwärtigen, daß es weit weniger Nekromanten gibt, als auf Ysatinga allgemein angenommen wird. Das liegt daran, daß aktive Nekromanten auf den Schutz Xnums angewiesen sind und dieser ist bei seinen Schützlingen weit wählerischer, als einem angehenden Totenbeschwörer lieb sein kann. Dies ist auch der Grund dafür, daß Nekromanten ausnahmslos tief religiöse Menschen sind.

Ein Nekromant ist unter Magiern hoch angesehen, denn er ist im wahrsten Sinne des Wortes ein Auserwählter, und dies spiegelt sich nicht nur in seinem Glauben, sondern auch in seinen Fähigkeiten wider. Die Bevölkerung begegnet ihnen jedoch mit tiefer Furcht.

Im Alltag schließlich sieht man Untote nur selten. In den befestigten Siedlungen gibt es natürlich regelrechte Armeen, welche unter Lyr a Kraes direkter Kontrolle stehen, auf der Straße sieht man sie jedoch kaum. Den meisten Nekromanten ist bewußt, daß ein Zombie in keinem Etablissement ein gern gesehener Gast ist. Außerdem ist ein öffentlicher Auftritt mit Untoten um so dramatischer, je seltener ihr Anblick sonst ist.

Architektur

Die Architektur Kayra Matras ist den hiesigen Gegebenheiten angepaßt. Dort, wo es das Gelände erlaubt, d.h. wo es ausreichend Baumaterial gibt, errichten die Eisbarbaren große zweigeschossige Langhäuser, deren Satteldächer bis zum Boden reichen. Ihre Länge beträgt typischerweise zwischen

20 und 50 Metern. Der Fußboden ist nicht ebenerdig, sondern etwa einen halben Meter abgesenkt, was für eine bessere Wärmeisolation sorgt. In diesen Häusern wohnt jeweils eine ganze Großfamilie, welche bis zu vier Generationen umfassen kann. Das Innere ist folgendermaßen aufgeteilt: das untere Stockwerk beherbergt im hinteren Bereich die Schlafräume, während die ganze vordere Hälfte von der Wohnküche eingenommen wird. Hier spielt sich auch praktisch das gesamte tägliche Leben ab. Im oberen Stockwerk befinden hauptsächlich Lager- und Arbeitsräume. Dort, wo kein Stein zur Verfügung steht, werden Schneehäuser errichtet. Diese sind recht klein (ca. 5 Meter Durchmesser), rund und für zwei bis vier Menschen ausgelegt. Von außen sehen sie aus wie Halbkugeln. Außen sind diese Heimstätten oft mit kunstvollen Eisfiguren geschmückt, die ausländische Besucher regelmäßig in Erstaunen versetzen, denn es scheint unmöglich, einem Eisblock mit menschlichen Werkzeugen solche Formen zu verleihen. Und in der Tat ist es das auch. Diese Skulpturen, die meist sehr abstrakt sind, werden mit Hilfe von Magie geformt. Diese Kunst, die den Namen Trakwa trägt, ist unter den Eisbarbaren hoch angesehen, da sie neben magischem auch künstlerisches Geschick verlangt.

Inzwischen finden sich, hauptsächlich aufgrund der vielen Einwanderer, auch in solchen Gegenden Stein- und Holzhäuser, in denen diese Rohstoffe importiert werden müssen. Überhaupt gibt es einige Orte, in denen so viele verschiedene Stilrichtungen vertreten sind, daß man sich unwillkürlich fragt, in welchem Reich man sich denn nun eigentlich befindet.

Wirtschaft

Kayra Matra ist nicht so arm an natürlichen Ressourcen, wie es vielleicht scheint. Der größte Mangel besteht naturgemäß an pflanzlichen Nahrungsmitteln, da Landwirtschaft in der Eiswüste praktisch nicht existent ist. Traditionell ernähren sich die Einwohner von der Jagd, wobei an der Küste noch Fisch den Speiseplan bereichert. Die hohe Zahl von Zuwanderern ging jedoch einher mit einem stetig wachsenden Bedarf an Grundnahrungsmitteln, welche nun in großen Mengen eingeführt werden. Ansonsten importiert Kayra Matra hauptsächlich Holz, Vieh und eine Unzahl von obskuren Kleinigkeiten, welche die Magier des Landes für ihre Experimente benötigen. An Metallen wird vor allem Eisen und Gold nachgefragt.

Der Export umfaßt hauptsächlich Felle, Tran, Kupfer und Bergkristall. (Sarkastische Geister würden dieser Liste wohl noch Untote hinzufügen, doch dies ist ein anderes Thema.) Selbstverständlich ist die Eiswüste inzwischen auch einer der Hauptlieferanten Ysatingas für magische Literatur und Utensilien.

Bis vor einigen Jahren noch hatte Kayra Matra keine eigene Währung, Geschäfte wurden durch Tauschhandel abgewickelt. Auf Dauer war dieses System jedoch nicht praktikabel, insbesondere in den größeren Siedlungen. Deshalb werden nun auch in der Eiswüste Münzen geprägt. Deren Wert wird durch das verwendete Material bestimmt. Am verbreitetsten sind dabei Kupfer, Bronze und Silber; zwar gibt es auch Goldmünzen, doch sind diese eher selten. Geschmückt ist diese Währung übrigens nicht mit dem Konterfei Lyr a Kraes (was auch ziemlich seltsam aussähe), sondern mit dem Wappen Kayra Matras und dem Symbol Xnums.

Normalerweise nehmen die Händler auch fremdländische Währungen an, wobei diese dann nach ihrem Materialwert bewertet werden. Und da sich alte Traditionen nicht so einfach abstreifen lassen, kann man auch stets sein Glück bei einem Tauschgeschäft versuchen. Man sollte dabei jedoch beachten, daß die Einheimischen solche Geschäfte ziemlich gut beherrschen. Allzu leicht lassen sich gerade eingetroffene Fremde hierbei über den Tisch ziehen, da ihnen die örtlichen Preisverhältnisse nicht bekannt sind.

Heerwesen

In der Vergangenheit verfügte Kayra Matra über keinerlei organisiertes Militär. Auseinandersetzungen zwischen verschiedenen Clans waren außerordentlich selten und von einem Krieg mit einem anderen Reich wissen auch die Ältesten nichts zu berichten. Wurde eine Ansiedlung bedroht, etwa durch ein größeres Rudel ausgehungertes Wölfe, wurde zur Verteidigung eine Miliz geformt. Die traditionellen Waffen der Eisbarbaren sind der Kosh (eine Art Speer) und der Jhuril (ein kurzer Jagdbogen). Rüstungen jedweder Art waren in der Eiswüste aus

naheliegenden Gründen unbekannt und werden auch heute nicht verwendet. Selbstverständlich erwies sich in solchen Situationen auch die Magie als potente Waffe.

Selbst heute gibt es keine stehenden Heere - zumindest keine lebenden. Das gesamte Heerwesen Kayra Matras beruht auf Untoten und wird somit unmittelbar von Lyr a Krae und den Nekromanten kontrolliert.

Die einzigen menschlichen Einheiten sind die Goror-Ba. Diese setzen sich jeweils aus einigen hundert Hundeschlittengespannen zusammen und haben eigentlich nur die Aufgabe, diejenigen Teile der Eiswüste anzugliedern, die bis jetzt noch nicht in den Genuß der Herrschaft Lyr a Kraes gelangt sind. Da die Goror-Ba auch einen missionarischen Auftrag haben, sorgen sie auch gleich für eine entsprechende „Neuorientierung“, der örtlichen Religionsgemeinschaften.

So fürchterlich sich ein Untotenmiltär auch dem unbedarften Betrachter darbieten mag, hat es doch durchaus seine Vorteile. So mußte bislang kein Eisbarbar in den von Lyr a Krae geführten Kriegen sein Leben lassen. Auch wird der Staatshaushalt nicht durch Aufwendungen für Sold oder Verpflegung belastet. Und nicht zuletzt ist die Loyalität einer solchen Armee über jeden Zweifel erhaben, was einige Herrscher Ysatingas wohl als bedeutendsten Vorzug ansehen dürften. Welchen Preis die Kontrolle der riesigen Mengen von Untoten von Lyr a Krae fordert, ist indes nicht bekannt.

Ein in jeder Hinsicht unbeschriebenes Blatt. Einstmals beherrschte Anrash diese Gebiete, heute herrschen dort die bekannt goldgierigen Händler. Seltsam erscheint, daß man trotz Neigungen zum Handel Fremden eher reserviert gegenübersteht und zwar gern Güter exportiert, die Güter anderer Länder jedoch nicht ins Land lassen will. Der folgende Bericht gibt zum ersten Mal einen Einblick ins Leben in einer der Handelsstädte.

Yfra-Anqor



Lebenstein Handelskontor

Reichsbeschreibung

„Hallo Fremder!“ schallt es in freundlichem Ton von den Ständen der Händler, die ihren Stand innerhalb der Festung in unmittelbarer Nähe der Festungsmauern aufgebaut haben. Durch das Tor der Festung kommt man ohne große Schwierigkeiten. Die Stadtwache ist aufmerksam genug, und hat nur selten einem Reisenden den Zutritt verweigert. Denn man will ja Geschäfte machen.

Hinter dem Tor sind die schon erwähnten Händler eifrig darum bemüht, den Neuankömmlingen alles mögliche zu verkaufen. Kinder, unbestimmbaren Geschlechts und Alters, drängen heran und betteln um Almosen. Nicht, daß das nötig wäre, aber es wird eben versucht. Ein paar der älteren Kinder versuchen sich als Führer anzupreisen, und wenn man zum erstenmal in dieser Stadt ist sollte man ihre Dienste in Anspruch nehmen, sie verlangen nicht viel dafür und ersparen einem manchen Umweg.

Obwohl die Stadt eigentlich nicht mehr ganz neu ist, verändert sich die Straßenführung fast jährlich aufs neue. Da wird ein Haus abgerissen um einer neuen Markthalle Platz zu machen, dort verschwindet eine Gerberei und an ihrer Stelle wird eine Straße gebaut. Oder aber die alte Straße, aufgrund der vielen Marktstände sowieso nur noch bedingt passierbar, wird durch den Neubau eines Mietshauses zur Sackgasse.

Was unverändert bleibt, ist die Zitadelle mit Sitz des Händlerrates, die Kasernen und der Anrash - Tempel. Der Handelshafen, sowie der Militärhafen mit den Kriegsschiffen der Söldner haben immer noch ihre alte Größe, obwohl ersterer auch aus den Nähten zu platzen scheint. Im Militärhafen kommen die Gesandten, Botschafter und andere Offizielle an. Der Weg vom Militärhafen bis zur Zitadelle ist länger, als vom Handelshafen her. Trotzdem wird dieser Weg gewählt um eine hohe Sicherheit vor Anschlägen zu gewährleisten, z. B. wird auf dieser Route dem wilden Bauen Einhalt geboten. Außerdem befinden sich fast sämtliche Prachtbauten, sowie der Tempel des Anrash an dieser Straße.

In den Straßen sind die Angehörigen aller intelligenten Rassen zu finden, die kaufen, verkaufen, Expeditionen zusammenstellen oder sich informieren wollen. Und die Auswahl an Angeboten ist riesengroß. Alles wird verkauft. Wenn auch manches offiziell nicht erhältlich ist, für den richtigen Preis öffnen sich alle Türen.

Es gibt eine ungefähre Einteilung nach Stadtvierteln. Auch hier ist keine klare Abgrenzung gegeneinander möglich. Manche Viertel sind reicher als andere. Das kommt durch den Anteil an Händlern. In der Hafengegend sind die Lagerhäuser zu finden. Diese sind recht gut bewacht. Trotzdem ist es eine durch die Nähe zu den Hafenkneipen bedingte recht gefährliche Gegend. Und als rechtschaffener Bürger sollte man hier nach Einbruch der Dunkelheit nicht unbedingt alleine herumlaufen. Vom Handelshafen aus muß man erst die ganze Stadt durchqueren um am großen Haupttor hinaus auf die Ebene zu gelangen.

Im Anschluß an das Hafenviertel mit seinen Schenken folgt in unmittelbarer Nähe zu den Lagerhäusern das Viertel der Überseekauffleute. Überseehändler sind sehr angesehen, tragen sie doch erheblich zum Reichtum der Stadt bei. Der Name ist nicht als Titel anzusehen, sondern eher ein Zeichen einer gewissen Geschäftstüchtigkeit. Ihre Häuser sind groß und sehr nobel eingerichtet und werden nur von denen der Großhändler übertroffen.

Die Großhändler stellen den Vorsitzenden des Händlerrates aus ihrer Mitte. Auch sie waren früher „nur“ Überseehändler, die dann immer erfolgreicher wurden. Dieser Erfolg führte zur Gründung des Kontors. Um sich von den anderen aufstrebenden Händlern abzuheben gab man sich den Titel Großhändler. Man kann zwar die Großhändler an Geschäftstüchtigkeit überflügeln, bekommt dadurch eventuell auch noch einen Sitz im Rat, doch den Titel Großhändler wird man deswegen noch lange nicht führen dürfen. Die Häuser der Großhändler befinden sich in unmittelbarer Nähe zur Zitadelle. Ihre Lagerhäuser werden von den Söldnern bewacht, ohne daß die Kosten berechnet werden. Bezahlt wird das durch die Stadt.

In unmittelbarer Nähe zum Haupttor sind dann die geringeren Händler angesiedelt, sie heißen Landhändler. Die Namen (oder Titel) können verwirren, gemeint ist allerdings auch hier der Handelsumfang. Ein Landhändler hat schon einen ganz beachtlichen Jahresumsatz und nach Erfahrungswerten erreicht er diesen ohne Geschäfte im Ausland zu tätigen. Sein Geschäftsrisiko ist eher gering. Ebenso sein Ansehen. Einem Landhändler ist es ohne weiteres erlaubt sich ein Schiff zu kaufen und technisch gesehen ein Überseehändler zu sein. Also streben alle Händler nach Profit durch schnelle und riskante Geschäfte, denn nur dann ist ein anerkannter gesellschaftlicher Aufstieg möglich.

Die Stadt hat eine Reinigungskolonnie die aus ca. 15 festangestellten Aufsehern besteht. Diese Aufseher haben zehn „Reinigungswagen“ zur Verfügung. Das sind große Handkarren, auf denen sich Besen und Schaufeln befinden. Wann immer der Rat es als nötig ansieht die Straßen vom Unrat reinigen zu lassen, bekommen die Aufseher die Aufgabe Tagelöhner anzuheuern und einzuteilen in welchen Bezirken sie zu fegen oder sonstige Tätigkeiten zu verrichten haben. In den noblen Vierteln wird wohl öfter gereinigt als beispielsweise im End, einem am Militärhafen gelegenen Viertel. Diese Kolonnengänge sind nötig da die Stadt über keine Kanalisation verfügt, über die der Unrat ins Meer gespült werden würde. Ein nachträglicher Bau ist nur schwer möglich, da sich der Straßenverlauf doch immer wieder verändert. In der Stadt Silsten jedoch wurde von Anfang an eine Kanalisation geplant und gebaut.

Eine andere Gruppe von Menschen verdient sich ihren Lebensunterhalt durch die Abholung von Müll aus den besseren Gegenden. Normalerweise würde dieser ja auch auf der Straße liegen, doch geben die Abber, so ihr Name, den Hausangestellten ein Kupferstück und können den Müll mitnehmen. Dieser Müll wird dann auf Brauchbares durchsucht. Alte abgetragene Wäsche usw. Wenn man glaubt, daß da nichts mehr wäre, irrt man sich. Denn in einem begüterten Haushalt behalten selbst die Geringeren Diener kein weggeworfenes

Kleidungsstück, wenn die Möglichkeit besteht von der Herrschaft noch ein intaktes zu bekommen. Es ist also ein lukratives Geschäft für die Abber, und unter ihnen kursiert die Legende, daß es schon mal einer von ihnen bis zum Überseehändler geschafft hat.

In dieser Stadt kann man alles erreichen, alles ist möglich. Jedes Gewerbe erlaubt. Und wenn man kein Geld hat, auch das ist kein Problem. Es gibt neben zahlreichen Halsabschneidern auch eine große Zahl „ehrlicher“ Geldverleiher.

Erwähnenswert ist noch der kleine Anrash-Tempel. Dies ist der einzige nennenswerte Tempel innerhalb der Stadtmauern. Von den anderen Göttern existieren vermutlich Schreine, aber nur Anrash hat eine Priesterschaft. Die Religionswahl ist staatlich nicht festgelegt, es wird aber offiziell zu Anrash, Dondra und Xnum gebetet. Die Priester des Anrash bilden die größte, wenn nicht sogar die einzige priesterliche Gruppe.

Eine Kuriosität stellen die Feuerer dar, diese sind auf Veranlassung der Landhändler entstanden, und ein Landhändler war auch ihr erster Hauptmann. Die Feuerer sind aus den Angehörigen und Dienern der Handelsgilde gebildet worden. Ihre Aufgabe besteht darin, gemeldete und entdeckte Feuer möglichst schnell zu finden und zu löschen. Wenn das nicht möglich ist, so doch zumindest ihre Verbreitung zu verhindern. Die Idee ist wohl nicht neu, und Hintergrund dafür ist, den Verlust von Handelsgütern zu verhindern. Die Aufgabe das Feuer zu entdecken wird von zwei oder mehreren Feuersehern durchgeführt. Diese sind den ganzen Tag in der Stadt unterwegs, oder schauen von einem der Festungstürme. Im Falle eines Brands alarmieren sie mittels einer speziellen Hornes den nächsten Feuerposten. Dieser alarmiert sofern möglich die nächste Einheit des sog. Feuerkorps. Und hier ist das Besondere: Das Feuerkorps besteht aus Freiwilligen, die sich an einem bestimmten Punkt sammeln um dann mit ihrer Ausrüstung zum Brandherd vorzurücken. Diese Ausrüstung besteht aus einem Handkarren, der mit Eimern, Schaufeln und Helmen beladen ist. Außerdem gibt es in der Stadt noch 4 Wasserwagen mit denen man eine Wasserzufuhr unmittelbar am Brandherd sicherstellen kann. Wie es bei einer größeren Brandstiftung aussieht kann man nicht sagen, doch sind bestimmt schon einige Brände verhindert worden.

Wenn man wissen will warum die Stadt so gut befestigt ist, so erfährt man folgendes: In früheren Jahren, die Stadt war im Aufstieg begriffen, zog der Reichtum allerlei Geschmeiß an, so wie Motten vom Kerzenlicht angezogen werden. Die Banden wurden immer größer und drangen bis in die Außenbezirke vor. Zuletzt stellten sie Tributforderungen an den Rat der Stadt, die man zähneknirschend zahlte. Bisher hatte man das Problem einfach unter den Teppich gekehrt, sehr zum Leidwesen der Landbevölkerung. Zu diesem Zeitpunkt liefen die Söldnerverträge aus. Es wurde also eine größere Anzahl neuer Söldner gemietet und die Jagd nach Banditen vertraglich festgelegt. Es dauerte nicht lange und die Banditen stellten erneute Forderungen. Zum Schein ging man erneut darauf ein und stellte den Banditen eine Falle. Die Schlacht dauerte einen Tag und die anschließende Suche nach überlebenden zwei Wochen. Danach war auch der Schlupfwinkel der Banditen gefunden und vernichtet. Heute weiß man nicht mal mehr den Namen des Anführers.

Wenn man die Stadt verlassen oder betreten will kann man das durch eins der sechs kleinen, oder durch das große Haupttor tun. In der Nähe des Haupttores befindet sich auch ein umzäuntes Gelände. Das Gefangenenlager, eingerichtet wurde es nach einem Überfall, den die Söldner sehr gut abwehren konnten. Dabei machten sie zahlreiche Gefangene. Die größte Gruppe von ihnen war hier untergebracht, bevor man sie als Sklaven verkaufte oder hinrichtete. Das Lager bietet Platz für ca. 1200 Gefangene. Die Unterbringung im Lager erfolgt in Baracken, diese sind durch bewegliche Zäune voneinander getrennt, somit kann man das Lager entsprechend der Menge der Gefangenen vergrößern oder verkleinern. Bewacht werden die Zäune des Lagers tagsüber von den Händlern, die ständig einen Ausbruch, und somit enorme Zerstörungen und Verluste an Handelsgütern, befürchten. Zu ihrer Unterstützung befinden sich immer fünf- bis achthundert Krieger in der Nähe, die die

Bewachung bei Nacht übernehmen. Der Außenzaun ist ein Doppelzaun, in dessen Zwischenräumen nachts, ständig hungrige, Hunde herumlaufen.

Außerhalb des Haupttors aus zieht sich die Straße gen Machairas die Festungsmauern grenzen die Gatter für die Tiere, die zum Verkauf stehen, ab. Dafür ist in der Stadt kein Platz mehr. Hier finden sich auch die Schlachthäuser, sowie die Gerber. Gesichert sind diese Bezirke mit einer einfachen Holzpalisade.

Neben den Gattern befinden sich auch noch einige Herbergen auf der Ebene, diese bieten den Reisenden Unterkunft, die am Abend nicht mehr in die Stadt gelangen konnten, weil die Tore mit Sonnenuntergang geschlossen werden, einzig das Haupttor bleibt eine Stunde länger auf.

Nur wenige Minuten vom Stadttor entfernt, und auch sehr schnell zu übersehen, befindet sich die Pferderennbahn. Sie ist nur deshalb nicht zu sehen, weil das große Oval der Bahn sich in einer riesigen, flach abfallenden Senke befindet. Diese Senke mußte nur unwesentlich verändert werden um Pferderennen zu ermöglichen. So sparte man den Bau einer Bahn, und auch die damit verbundenen Unterhaltskosten. Die Rennen, nicht nur für Pferde und Gespanne, finden immer am ersten Tag des neuen Mondes statt. Veranstalter sind Händler die auch eigene Rennställe besitzen.

Die Stadt liegt in unmittelbarer Nähe zu einem ausgedehnten Waldgebiet. Aus diesen bezieht man in der Stadt in erster Linie sein Bau- und Brennholz. In den Wäldern befinden sich ebenfalls kleinere Gefangenenlager in denen sich jeweils ca. 100 Gefangene befinden. Diese werden von ca. 150 Kriegern und 50 Holzfällern bewacht und beaufsichtigt. Beschäftigt sind die Gefangenen mit der Rodung des Waldes. Zum Arbeiten bekommen sie nur hölzernes Werkzeug, so dauert es zwar länger eine Baumwurzel auszugraben, aber es besteht keine Gefahr der „Zweckentfremdung“ des Werkzeugs. Außerdem haben die Gefangenen sowieso Zeit. Nach einem Monat draußen werden die Gefangenen gegen frische aus der Stadt ausgetauscht. Und obwohl die Arbeit hart ist, kann man über die Arbeitsmoral nicht klagen. Vielleicht liegt's am guten Essen, oder überhaupt am Essen. Denn das Essen in der Stadt ist mehr als dürftig.

Ein anderer Grund für den Austausch unterliegt der Geheimhaltung!

Zieht man die neue Straße weiter kommt man einige Rasthäuser später auch aus den ausgehnten Waldgebieten heraus. Man befindet sich hier im Hochland und sieht linkerhand die Berge. In diesen Bergen wird seit einiger Zeit nach Erz und Edelmetallen gesucht.

Im Anschluß an das Hochland folgen die Ebenen des Tieflandes. Die zahlreichen Felder, das fruchtbare Land und das günstige Klima ermöglichen gute Ernten mit passablen Überschüssen. Die Landbevölkerung lebt in einfachen Verhältnissen, und so hektisch wie in der Stadt ist es hier schon lange nicht. Die größeren Dörfer werden von einer eigenen Miliz geschützt. Diese besteht aus einem vom Kontor entsandten Soldaten, dem das Dorf je zwei Männer zur Verfügung stellt. Diese drei sind für Ruhe und Ordnung im Dorf verantwortlich. Sollte es nötig sein so wird aus allen Wehrfähigen eine Dorfwehr zusammengestellt. Aber so etwas war überregional schon lange nicht mehr nötig. Hin und wieder wird ein Mörder oder Dieb gesucht, der die Aushebung eines Milizkommandos nötig macht.

Im Gebiet des Handelskontors Lebenstein sind ca 1,35 mio. lebende intelligente Wesen beheimatet. Die größte Gruppe sind Menschen, ihr Anteil beträgt etwa 1,15 mio. Der Rest von etwa 200.000 setzt sich aus allen anderen Völkern Ysatingas zusammen, deren Population sich fast nur auf die beiden großen Städte beschränkt.

Weiter geht es auf der großen Reichstraße und irgendwann überquert man die neue Brücke, die nur wenig entfernt der alten Furt entstanden ist, die früher passiert werden mußte um den Fluß zu überqueren. Die Brücke wird ständig von ca 100 Söldnern bewacht, diese kommen von Silsten (der anderen großen Stadt des Handelskontors) auf Karren hierher, nach einer

Woche werden sie abgelöst. Sie schlafen für diese Zeit in Holzhütten, mehr ist nicht nötig, da die Stadt ja nicht sehr weit entfernt ist.

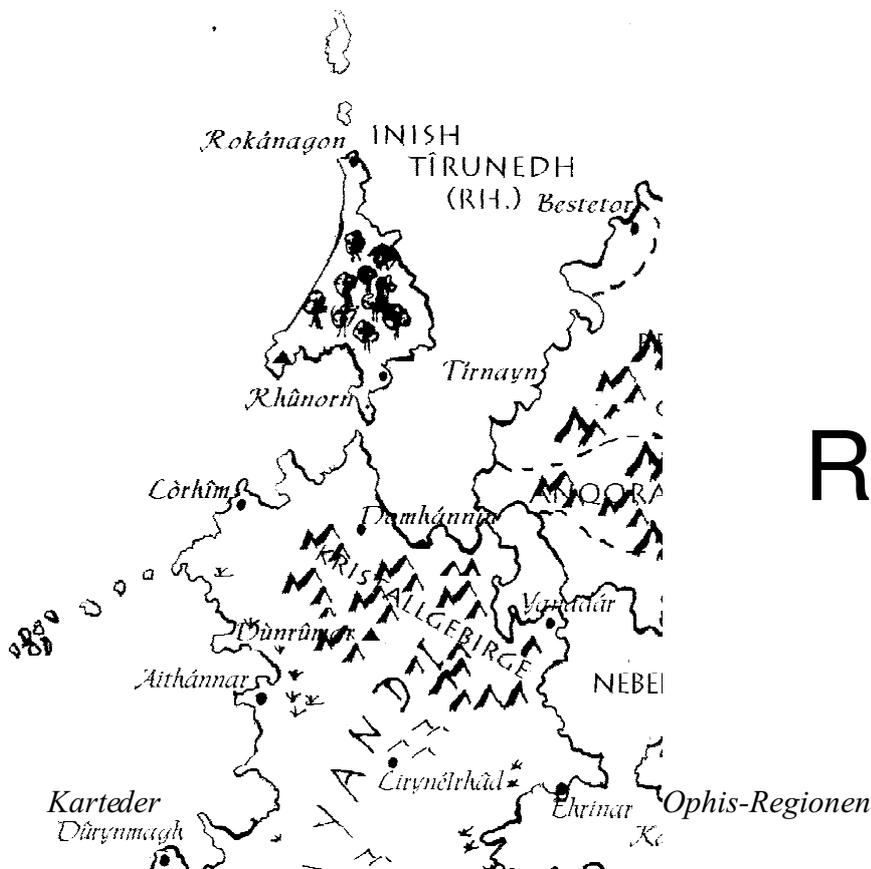
Etwa eine Stunde später kann man Silsten, die Schwesterstadt von Goldfels, schon sehen. Diese Stadt hat eine beachtliche neue Festungsanlage. Da die Stadt jünger als ihre Schwester ist, versuchte man bei Planung und der Bau der Befestigungen eine klare Linie beizubehalten. Diese Stadt zeichnet sich durch „kurze“ Wege aus. Das bedeutet für die Krieger großen Vorteil. Trotzdem dies eine Stadt der Händler ist denken diese nicht nur an ihre Kunden, sondern auch an ihre Sicherheit.

Die Kanalisation ist ein weiterer Pluspunkt der Stadt. Der meiste Müll, sowie alle Abwässer, werden von dieser auch tatsächlich ins Meer abgeleitet. Das bedeutet ein Minimum an Aufwand um die Stadt zu säubern, und sauber zu halten.

In der Stadt herrscht nicht so eine angespannte Stimmung wie in Goldfels, zum einen hat man hier kein großes Gefangenenlager, zum anderen sind hier auch nicht so viele Soldaten wie in der Schwesterstadt, noch nicht. Ihre günstigere Lage zu den anderen Handelstädten wird sie sicher Goldfels den Rang ablaufen lassen. Im Händlerrat wird schon die Möglichkeit eines Umzuges diskutiert. Schließlich hat man sich doch nicht umsonst die besten Grundstücke in den Stadtmauern gekauft. Aber dieser Umzug kommt sicher erst zum nächsten Einnahmemonat.

Ein Reich seltsamer Gegensätze – so stellt sich Rhyandi dar. Auf der einen Seite das Reich mit den meisten Städten und Festungen Ysatingas, sowie mit den meisten Magiern unter der Bevölkerung. Auf der anderen Seite politisch eher uninteressiert. Als Ergebnis sind die meisten Berichte aus Rhyandi für Leser, die nicht über Grundkenntnisse in der magischen Kunst verfügen, völlig uninteressant oder unverständlich, und das, obwohl der durchschnittliche Rhyandi nichts Besonderes in ihnen finden würde. Der Umfang und die Vielzahl der insgesamt vorhandenen Berichte – zum Teil von beträchtlichem Alter - macht das jedoch wieder wett. Eine Eigenart der rhyandischen Kultur ist die Fremdartigkeit mancher Namen, und so macht man sich in der Transkription der Kristallarchive in die schriftliche Form meist die Mühe, genau anzuführen, wie man die Namen spricht. Das sorgt für die charakteristische Vielzahl an Zeichen in den rhyandischen Texten.

Yfra-Anqor



Vorwort: Zur Aussprache rhyandischer Namen

Rhyandische Namen werden sehr unterschiedlich betont. Wenn kein einfacher Akzent die Betonung anzeigt, liegt sie auf der ersten Silbe, die dann auch immer lang ist. Ein einfacher Akzent steht für einen betonten Vokal, ein Zirkumflex für einen langen, unabhängig von der Betonung. Ein doppelter Punkt über einem Vokal gibt an, daß er nicht mit dem vorangehenden zu einem Doppellaut verschmilzt. Ein umgekehrter einfacher Akzent gibt an, daß eine eigentlich betonte Silbe nicht betont wird. Ein anderer Akzent (einfach oder Zirkumflex) steht dann über der betonten Silbe. Einige weniger bekannte Laute:

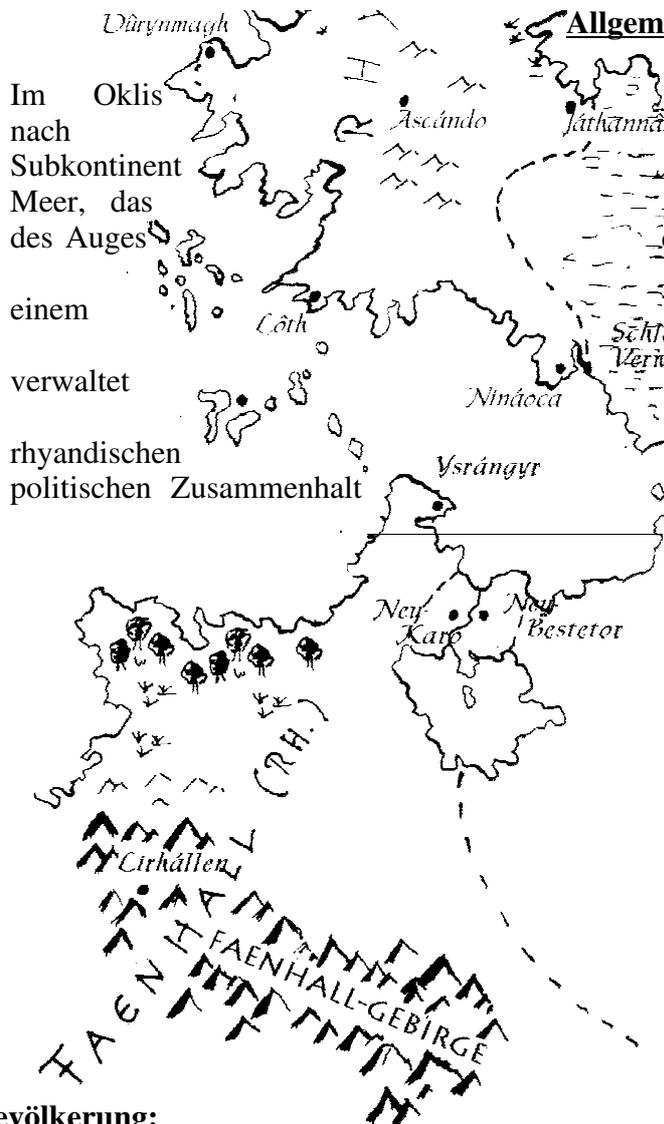
- gh „geriebenes“ g
- mh konsonantisches u
- rh stimmloses gerolltes r

Rhyandi: Eine Reise durch das Reich

Hauptstadt:	Lirynélrhâd
Festungen:	Jathannân, Dûrynmagh, Ehrinar, Ninaoca, Lirhâllen
Städte:	Lôth, Lorhîm, Lirânduine, Ysrángyr, Aithánnar, Ascándo, Yanadâr, Lirynánnûn, Domhánân, Tírnaÿn
Burgen:	Rokanagon., Tiríllyn
Tempel:	Dûnrûmar (Ildru), Rhûnorn (Dondra), Lirhâllen (Seker)
Herrscher:	Tan-Adept Shinâya von Àrganthûr, Erste Elrhadini.
Personen:	Shiéllah an-Tjéldar, Tan-Adept; Elvâni an-Shiel, Tan-Adept; Moryn Kérnûn, Adept; Sílye von Aum, Adept. Ildâna alyni-Cathar, Ildru-Priesterin
Kultur:	Seefahrt, Magie

Allgemeines:

Ysatingas, zwischen Scyrenia und der Grenze nach Nykerien, liegt das Auge der See, ein in Form eines dicken Rings, der ein inneres Nebelmeer, umschließt. Die Gebiete im Oklis der See, sowie ein Teil der Eisländer im äußersten Thysias, gehören zu Rhyandi, einem magisch hochstehenden Reich, dessen Außenbeziehungen vom Rat der Adepten werden, den führenden Persönlichkeiten des Magierordens der Elrhadainn, der dem Siedlungsgebiet den kulturellen und politischen Zusammenhalt gibt.



Rhyandi

Karteder Machairas-Regionen

Bevölkerung:

Die Geschichte sagt, daß die ursprünglichen Rhyandi Einwanderer aus Gebieten sind, die man heute nicht mehr auf den Karten findet. Diese Einwanderer unterschieden sich bereits in ihrem Erscheinungsbild, durch silberweißes Haar und oft graue Augen, von den meisten anderen Menschengruppen Ysatingas. Andere behaupten, diese Dinge seien dem starken Durchfluß von Mana zu verdanken, dem die meisten Rhyandi ihr Leben lang ausgesetzt sind. Wie dem auch sei, heute sind diese Eigenschaften nicht mehr bei allen Rhyandi zu finden, denn Einwanderer aus anderen Ländern haben insbesondere in der Bucht von Jathannan und in Lorhim für eine stärkere Durchmischung gesorgt. Kulturell hingegen eint die Rhyandi nach wie vor ihr unbeugsamer Freiheitswille und ihre Neigung zur Magie. Aus diesem Grund dürfte die erste Elrhadini es niemals

wagen, sich 'Herrscherin' zu nennen, noch würde sie viel Zustimmung finden, wenn sie sich wie eine solche gebärden würde. Der einzige Grund, daß es überhaupt eine Organisation gibt, die ganz Rhyandi umfaßt, ist das gemeinsame Interesse an der Magie, und der Grund, warum der Orden der Elrhádainn die Außenbeziehungen verwaltet, liegt darin, daß Zusammenarbeit in Zeiten von Invasionen oder Angriffen von Nachbarn die einzige Alternative zur Vernichtung oder Eroberung ist.

Politik:

Die Grundtendenz der rhyandischen Politik ist isolationistisch und defensiv. Im allgemeinen gilt die Devise, daß niemand, der die Rhyandi in Ruhe läßt, etwas zu befürchten hat. Gegen die, die sich als feindlich erwiesen haben, können die Rhyandi hingegen mit einer Härte zurückschlagen, die schon manchen Gegner überrascht hat. Hat sich jemand erst einmal als feindlich erwiesen, ist man nachtragend, unbittlich und neigt zu endgültigen Lösungen. Gra-Tha N'My ist diesem Schicksal durch seine ebenfalls defensive Stärke entgangen, wenn es auch immer wieder Kreise in Rhyandi gibt, die sich über ein Wiederaufflammen des Krieges freuen würden.

Ungeklärt ist nach wie vor die überraschende Gründung der LiFE Ysatinga durch Rhyandi im Jahre 405 n.P. Da der damalige Herrscher Scaith mac Luand irgendwann in dieser Zeit von der roten Pest angesteckt wurde, meinen viele, dies sei in einem Anfall geistiger Umnachtung geschehen, ist es doch durchaus nicht Sitte bei den Rhyandi, sich irgendwelchen ideologisch oder religiös motivierten Bündnissen anzuschließen. Außerdem neigt man in der Diplomatie zu vielleicht übertriebener Geheimhaltung - Verträge zwischen Rhyandi und anderen Reichen sollen existieren, sind aber niemals auch nur grob bekannt geworden, und die Zerfallszauber auf den Botschaften des Rates der Adepten, die schon einige Weisheit vergeblich zu umgehen suchten, haben schon viele Herrscher geärgert, denen ein vollständiges Archiv am Herzen liegt. Aus diesen Gründen ist die rhyandische Politik auf Ysatinga weitgehend im Verborgenen geblieben, und wenn es nach dem Rat der Adepten geht, bleibt das auch so.

Provinzen:

Wer von Scyrenia aus die Seehandelsroute nach Rhyandi nimmt, wird, nachdem er im Ophis Gra-Tha N'Mys vorbeigesegelt ist, zuerst die Inselprovinz Inish Tirunedh erreichen. Das dicht bewaldete Insel ist die Heimat der Tirion, eines nicht mit den Rhyandi verwandten Volkes mit einer starken Affinität zum Wald, von dem man sagt, daß es Dryadenblut in sich trägt. Im Gegensatz zu den anderen Provinzen sind Fremde hier nur in der Hafenstadt Iltirniy willkommen und im Tempel des Dondra an der Thysias-Küste der Insel, denn die Tirion trauen nur wenigen den richtigen Umgang mit ihrem Wald zu. Beispielsweise zieht sich jeder, der Bäume für ein Feuer fällt, ihren Unwillen zu, und schon mancher ist deswegen auf ewig in den Wäldern verschwunden. Zu Inish Tirunedh gehört der Tirion-Archipel, eine weit ausgreifende Inselgruppe, zu denen auch einige Inseln und Atolle weit draußen im offenen Meer zählen, nahe der Tiefen See um Art-Creole. Viele dieser Inseln sehen selten Reisende, sind unbewohnt und bieten dem neugierigen Abenteurer viele Entdeckungen und Gefahren. Man sagt, daß in den Hochzeiten der Skálingar viele Kapitäne ihre Schätze auf kleinen, unbedeutenden Inseln versteckten, von denen viele bisher nicht gefunden worden sind.

Von Iltirniy nehmen die meisten Reisenden den kurzen Seeweg zum Auge der See, und erreichen die Tiefebene von Lorhim, im Ophis des Kristallgebirges gelegen, ein fruchtbares Gebiet mit etwas milderem Klima. Die Menschen hier sind meist offen und freundlich, und wegen der wärmeren Klimas und dem weicheren Boden lebt der größere Teil der Menschen - anders als in den anderen Provinzen - in normalen Häusern anstatt in Hügeln. Zentrum des Gebiets ist die Stadt Lorhim, die aufgrund der relativen Nähe zu Handelsstädten und ihrer Lage an der See-Handelsroute mehr Besucher aus fremden Ländern sieht als jede andere Stadt Rhyandis. Die meisten Handelsgüter nach Scyrenia werden über Lorhim transportiert, und die Stadt hat in den letzten Jahren, insbesondere durch das nahegelegene Bestetor, Dûrynmagh als die größte Handelsstadt Rhyandis abgelöst.

Das Kristallgebirge (Car-n'a Ghûyr), im Machairas von Lorhim, das Herz der rhyandischen Siedlungsgebiete. Hier steht die alte Bergfestung von Lirynelrhád, erbaut vom Begründer des Ordens der Elrhádainn, in vielen Kriegen letztes Bollwerk gegen feindliche Invasoren. Heute ist sie

die Hauptstadt Rhyandis, mit von magischem Licht erleuchteten Gängen und Höhlen, hineingetrieben in den Berg von Baumeistern, deren Kunst man gerade erst wieder zu erlernen beginnt. Für den Wanderer mögen die Bewohner des Kristallgebirges schweigsam und un-nahbar erscheinen, doch sind sie nicht weniger gastfreundlich als andere Rhyandi, und aus ihnen sind einige der besten Barden der Geschichte hervorgegangen. Nicht umsonst trägt der höchste Gipfel des Gebirges, der Tichituin, in seinem Krater die bekannteste Bardenschule Rhyandis. Auch sonst ist das Kristallgebirge durchsetzt mit mystischen Orten, einige davon nur den wenigsten bekannt. Neben dem Großen Tempel von Dunrûmar, der Göttin Ildru geweiht, mit dem wuchernden Pflanzenwuchs der heiligen grünen Quelle, spricht man vor allem von dem legendären Kristallsee von Luum, von dem man sagt, daß jeder, dort eine Nacht verweilt, verändert zurückkehrt.

Das Kristallgebirge heißt nicht umsonst so - die reichhaltigen Vorkommen von Kristallen und seltenen Gesteinen haben das Gebiet zur Hauptquelle für Edelsteine auf Ysatinga gemacht, und seine Bewohner sind unnachahmlich in der Bearbeitung von Stein. Das zeigt sich dem Wanderer sofort durch die verschlungene Architektur der Gebäude, die nur möglich ist, wo die Fähigkeiten eines Baumeisters und die Kunst der Baumagie zusammentreffen. Auch liegt hier der Ursprung der Singenden Kristalle, in denen in Rhyandi viele wichtige Dinge aufgezeichnet werden, weil sie haltbarer sind als Pergament und Papier.

Ähnliches wie für Lorhim gilt für die Bucht von Jathannan im Machairas des Kristallgebirges, eine Ausbuchtung des Nebelmeers, die der ganzen Region ihren Namen gegeben hat. Fruchtbarer Boden und angenehmes Klima, wenn auch manchmal etwas feucht, sorgt für ein Leben, dem es wenig an irdischen Gütern fehlt, den man dort allerdings weniger leicht mit anderen teilt - denn die Menschen hier hatten am meisten unter dem Krieg gegen Gra-Tha N?My zu leiden und sind entsprechend vorsichtiger. Die Begabung zur Magie ist hier seltener zu finden, und aufgrund ihres erfolgreichen Kampfs gegen die von den grathanischen Pestreitern verbreitete rote Pest ist die Priesterschaft der Ildru hier besonders hoch angesehen und braucht sich nie über Mangel an Nachwuchs zu beklagen. Militärisch ist die Region stark befestigt, mit zwei Festungen in dem verhältnismäßig kleinen Gebiet und weiteren Befestigungsanlagen an der gesamten Küste der Bucht entlang. Es heißt jedoch, diese seien eher von historischer Bedeutung, denn gegenwärtig seien die effektivsten Wälle unsichtbar. Die alte Seefestung Jathannan, unmittelbar an der Grenze nach Gra-Tha N?My gelegen und die ehemalige Heimat der Seefahrgilde, ist der Hauptort der Provinz. Nachdem im Krieg gegen Gra-Tha N?My die Gildenhalle der Seefahrer zerstört wurde, beschloß man, den Sitz aufgrund des besseren Zugangs zum offenen Meer auf die Insel Liranduin im Eismeer mit der gleichnamigen Festung zu verlegen. Seither dient Jathannan hauptsächlich dem Handel mit Gra-Tha N?My.

Im Thysias des Kristallgebirges beginnt das Hochland von Shataîn, das sich von dort bis zur Grenze nach Gra-Tha N?My im Machairas von Jathannan zieht. Mit der Ausnahme einiger kleinerer Flüsse, in deren breiten, windgeschützten Tälern mit den steilen Wänden meist Hafer angebaut wird, handelt es sich um eine lose bewaldete Hochebene, die von einem ganzen Gewebe von Flüssen und Seen durchzogen ist. Die Besiedlung ist hier weniger dicht als um Jathannan oder Lorhim, und das Klima etwas rauher. Dennoch ist der Pflanzenwuchs von einer Dichte und Vielfalt, wie es sie meistens nur in wärmeren Gebieten gibt. Die Menschen hier leben selbständig und meist unbehelligt, weil weit entfernt, von politischen und kriegerischen Großereignissen im Wald, wo Siedlungen in den Mammutbäumen keine Seltenheit sind, und in Häusern an den Seen, die ebenfalls, wenn möglich, aus lebenden Pflanzen gewachsen sind, die von den Weisen dort in die gewünschten Formen geführt werden. Die große Heerstraße von Lirynelrhád nach Ninaoca, auf der die grathanischen Heere hohe Verluste durch Hecken-schützen und im Wald versteckte Jäger erleiden mußten, führt fast auf ihrer gesamten Länge durch dieses Gebiet. Heute dient sie mehr dem Handel als dem Krieg, zur Freude der Bewohner, die seit jeder gern viel Silber für Schmuck und farbenfrohe Kleidung ausgeben.

An der Küste der Eis- und Drachenmeere, im Thysias von Shataîn, liegt mit den Sturmländern (Rang Nyel) das älteste rhyandische Siedlungsgebiet auf dem Auge der See. Eine windumtoste Küstenregion mit spärlichem Pflanzenwuchs, kaltem Klima und vom Meer durchbrochenen, felsigen Küstenlinien, bietet das Gebiet dennoch durch reichhaltige Fauna und Fischvorkommen seinen Bewohnern einen gewissen Wohlstand. Man lebt hier von Viehzucht, Fischfang und Jagd,

und die mächtige Gerbergilde, die das begehrte rhyandische Leder herstellt, hat hier ihren Ursprung ebenso wie die in ganz Rhyandi verbreitete Sitte, nicht in Häusern, sondern in ausgehöhlten Hügeln zu wohnen, denn Holz als Baumaterial ist spärlich und für den Schiffbau reserviert, und die Bearbeitung von Stein langwierig. Das Erbe und das legendäre Temperament der ersten rhyandischen Siedler ist hier noch besonders stark, was sich am silberweißen Haar und den grauen Augen der Bewohner zeigt, sowie an der Begabung und Neigung für die Kunst der Magie, die hier genauso häufig, aber dann stärker ist als in den anderen Provinzen. Zu den Sturmlanden gehören die Festungen Ninaoca und Dûrynmagh ebenso wie die Stadt Loth und die Inselgruppen der Ysfallan-, Taynrhod- und Vulkaninseln vor der Thysiasküste der Sturm-lande.

Nun läßt der Reisende die rhyandischen Kernlande wieder hinter sich und reist mit dem Schiff durch das sturmgepeitschte Eismeer nach Ysranqyr, der Hafenstadt in den Eisländern in der Nachbarschaft der Zwillingstädte und der Hauptort der Eisprovinz Faenhall. Ein bunt gemischtes Volk erwartet den Reisenden an den Küsten, Siedler aus allen Teilen Rhyandis, die der enge der Städte des Kernlandes entfliehen wollen, und Eisbarbaren, die weiter im Landesinneren leben. Das kalte Klima und die leeren, unfruchtbaren Weiten der Tundra und des ewigen Eises treiben jedoch alle bis auf die härtesten Naturen wieder fort, und nur in den Küstengebieten, umgeben von dem wundersamen Eiswald von Sharûn, entfaltet sich ein halbwegs normales Leben.

Wer die Reise in die kargen Weiten der Eisländer nicht scheut, wird nach etwa einem Mond das Faenhall-Gebirge erreichen, nicht ganz das größte, aber das höchste Gebirgsmassiv Ysatingas, in dessen eisbedeckten Schluchten sich noch mancher unentdeckte Ort verbergen mag. Die unzugänglichsten Höhen, von den Baumeistern der Elrhadainn zu uneinnehmbaren Wällen ausgebaut, verbergen den Eingang zu der jüngsten und dennoch bereits legendären Siedlung Rhyandis, der Stadt der Weisheit, der neuen Heimat der Reisenden zwischen den Welten und der Sucher und Forscher, Lirhallen, mit ihren Straßen aus Eis und verschlungenen und verwindelten Türmen, mit dem großen Seker-Tempel und der Akademie der Elrhadainn. Erwärmt und mit Wasser versorgt durch vulkanisches Gebiet in der Nachbarschaft, ist in den Tälern nahe der Stadt der Anbau von Hafer und robusten fruchttragenden Bäumen möglich, und das Leben deshalb angenehmer als an den meisten anderen Orten in den Eisländern, obgleich die alles durchdringende Kälte und der unfertige Zustand vieler Gebäude nicht jeden zum Verweilen einlädt.

Geheimnisvoll und entlegen – der durchschnittliche Myraner hat von Tar Guanata allenfalls Legenden gehört. Einige wissen, wo es liegt, aber die wenigsten sind einmal dort gewesen. Nach ihrem Rückzug in das zentrale Bergmassiv Scyrenias haben sich die Zwerge selten hervorgewagt – kein Wunder bei der Umgebung aus Gomorrer und Orks, die auf Scyrenia die Mehrheit bilden.

Yfra-Anqor



Tar Guanata

Karte des Zentralmassivs von Scyrenia

Auszug aus den Legenden über den Aufstieg und Fall von Tar Guana

„Und nach der Schlacht um Guana Batz verließen die letzten Zwerge von Tar Guana ihr Reich und verstreuten sich in alle Winde. Manche schlossen sich den Heeren des Lichts an, andere wurden auf der Flucht aufgerieben, und wieder andere versuchten, neue Reiche zu gründen. So auch Albin Eisenfaust, einer der erfahrensten Heerführer von Tar Guana. Und er sammelte seine Krieger und Kämpferinnen und zog mit ihnen gen Stauros. Als sie eines Tages an einem See rasteten, bemerkte Albin eine natürliche Höhle in der Klippe, die nur über den See zu erreichen war. Neugierig ließ er ein Floß bauen und setzte mit einigen Freunden über. Die Höhle war geräumig und groß genug, die Flüchtlinge aufzunehmen. Noch interessanter aber war das Silbererz, das hier im Übermaß vorhanden zu sein schien. Die Entscheidung fiel schnell: die Flüchtlinge wurden alle in die Höhle übersetzt. Nach wenigen Wochen war der Eingang befestigt, und man begann, Stollen in den Berg zu treiben, Wohnhöhlen einzurichten und Bergbau zu betreiben. ‚Khorazar‘, Rache, so lautete der Name der entstehenden Festung. Und die Zwerge wurden ansässig; Albin Eisenfaust wurde älter und weiser, aber er starb nicht, denn das Feuer der Rache brannte in ihm. Und es brennt noch heute, über 400 Jahre nach dem Fall von Guana Batz, unvermindert. ‚Tar Guanata‘, das kleine Tar Guana, so nennt sich dieses Reich unter den Bergen Scyrenias...“

Ein Land mit durchwachsener Geschichte – ehemals von Piraten gegründet, war es lange Zeit eine Seemacht. Dann wurde es von Alchemisten beherrscht, und jetzt von der Priesterschaft des Dondra. Das Zwischenspiel in den Gefilden der Alchemie scheint vergessen, jetzt, da man sich seiner Wurzeln besinnt. So wechselhaft wie die Geschichte auch die Stimmung in den Berichten aus diesem Land, mit seltsamen magischen Vorkommnissen, katastrophalen Unfällen in Alchemielaboren, wild-chaotischen Bauunternehmungen mit – manchmal – nur Ruinen als Ergebnissen, und als gemeinsame Basis die beiden Religionen des Dondra und Thagoth, die für die Menschen hier von solcher Selbstverständlichkeit sind, daß man gar nicht groß darüber reden muß. *SistauchdeserBerichteinhitesGemischvonTräumen...*

Yfra-Anqor



Thar Scandhi

Karte der Kernlande

In der Nacht zum Vollmond, im Falkenmond dieses Jahres, hat sich etwas Sonderbares ereignet. In ganz Thar Scandhi hatten die verschiedensten Menschen, an den unterschiedlichsten Orten den selben „Traum“. Auch nach einiger Zeit konnten sich die Leute noch genau daran erinnern. Es sind davon die verschiedensten Aufzeichnungen geschrieben und in Umlauf gebracht worden. Darin sind teilweise Dinge enthalten, die kein Außenstehender wissen sollte, trotzdem konnte die Verbreitung des Inhalts nicht verhindert werden. Nachforschungen zeigten, daß dies das Ergebnis einer unglaublich starken telepathischen Kommunikation war, in der einiges durcheinander geriet, vor allem in Bezug auf die zur Verfügung stehenden magischen Energien. Der „Traum“ war ein Bericht von einem Wesen (Menschen ?) und seiner Reise (?) durch Thar Scandhi.

Er wurde von den Leuten nur teilweise „empfangen“ und manches davon war auch noch ungenau und lückenhaft. Es fällt auch auf, daß in allen bisher bekannten Aufzeichnungen, die gleichen sprachlich-grammatikalischen und stilistischen Fehler sind (und das sind nicht wenige), wodurch der Inhalt, als in sich selbst nicht passend erscheint.

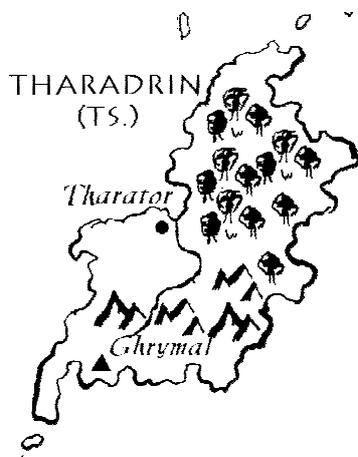
.... na toll, jetzt fängt es noch zu regnen an, als ob ich nicht schon genug verdreckt und verlumpt aussehe. Bestimmt werde ich wieder todkrank und daran bist nur DU Schuld. Der Zwang nach Thar Scandhi weiterzuziehen wird immer stärker, aber so wie ich aussehe und so dunkel wie es schon ist, lassen mich die Ygorischen und Thar Scandhischen Grenzposten bestimmt nicht über die Grenze, aber wenn ich vielleicht

.... Jetzt bin ich also doch noch in Thar Scandhi angekommen, mein orkisches Aussehen ist verschwunden und ich bin jetzt ein einigermaßen passables Individuum von einem Menschen. Das Wissen und die Erfahrungen in und über Ygora ist verschwunden, aber das Wissen meiner früheren

Reisen durch Thar Scandhi erscheint in meinen Gedanken - also wird dies wohl mein 48 Bericht über Thar Scandhi.

Nachdem ich mich nun endlich wieder zurück auf den Handelsweg nach Cameldan geschlagen habe, tut es mir schon fast leid, da er den Namen wirklich nicht mehr verdient. Man merkt wirklich, daß hier während des Bürgerkrieges, nicht viel los war. Also mache ich mich auf den Weg nach Cameldan.

He, jetzt fällt es mir erst auf, ich kann wieder ein paar meiner früheren magischen Fähigkeiten anwenden. Ha, ich wußte doch, daß kein Bann, Ritual oder Zauberspruch stark genug ist, mich, mit meinen überragenden magischen Kenntnissen, auf Dauer zu binden oder meine Fähigkeiten zu unterdrücken. Na warte, wenn ich erst all meine Fähigkeiten zurückhabe, werde ich dich fertig machen und da kannst du noch so mächtig sein. Diesmal lasse ich mich nicht mehr überraschen und ich werde dir all die Jahrhunderte zurückzahlen, die du mich gebunden hast, von den vielen Toden die ich erleiden mußte ganz zu schweigen. Hast Du eigentlich eine Ahnung wie es ist, so oft zu sterben? Während ich noch so in mich hineinhorche, merke ich erst jetzt, daß mir jemand etwas zuruft.



Thar Scandhi

Karte der Provinz Tharadrin

Vor mir sind drei Typen auf der Straße, die wohl Soldaten darstellen sollen und in der Nähe kann ich noch weitere Gruppen erspüren. Ich muß doch zugeben, daß ich überrascht bin, da ich sie mit meinen normalen Sinnen nicht wahrnehmen konnte. Kein Vergleich mit den guten alten Zeiten, als Thar Scandhi noch ein Piratennest war und selbst die reguläre Armee nur aus zusammengewürfelten Halunken bestand - zwar schlagkräftig und blutrünstig aber an ihren Schnapsfahnen schon 1000m gegen den Wind zu riechen. Das Muskelpaket das mir gegenübersteht, soll wohl ein wandelndes Waffenarsenal darstellen. Obwohl er so viele Waffen mit sich herumschleppt, ist klar zu erkennen, daß Schwerter und Messer zu seinen Lieblingen zählen. Der, der mich angesprochen hat, steht links hinter ihm und scheint wohl der Anführer der Gruppe zu sein. Der dritte, mit dem gespannten Langbogen, steht rechts neben dem Anführer und glotzt mich die ganze Zeit so mißtrauisch an, daß man fast meinen

.... Ha, natürlich konnte ich ihnen entkommen, selbst mit den wenigen, kleinen Fähigkeiten die mir wieder zur Verfügung stehen, hält mich so schnell keiner mehr fest, vor allem nicht in einer Stadt wie dieser. Aber ich begreife immer noch nicht, wieso der Eine, etwas unbestimmbar magisches an mir „gerochen“ hat und das von einem Fatzken der noch nicht einmal selbst zaubern kann. DU hast mich doch selbst gegen so etwas geschützt und abgeschirmt, selbst mächtige Zauberer und ihre Zaubersprüche können an mir nichts ungewöhnliches feststellen, aber auf einmal soll das so ein dahergelaufener Möchtegernmagier können? Bist DU denn völlig bescheuert.

Ich muß feststellen, daß sich die Veränderung der Ausbildung und die Neugliederung der Armee, zu sogenannten Mür-Gruppen (bestehend aus Anführer, Beschützer und ?), gelohnt hat. Sowohl was die militärische Schlagkraft angeht, als auch die strategische Beweglichkeit.

Da ich jetzt schon in Cameldan bin, bleibe ich noch eine weile und schaue mir an, was inzwischen aus der Stadt geworden ist.

.... und wer sie kennt, kann die Verzauberung, die auf der Bevölkerung liegt, selbst jetzt noch, nach all den Jahrhunderten, spüren. Vielleicht schleicht der alte Knabe Taraktor selbst noch durch die Landen. Ich wette, er könnte DEINE Verzauberungen brechen.

Aber was Solls, jetzt lasse ich mir erst mal das Stück Yalpsid schmecken. Egal was ich mache, jedesmal breche ich mir fast die Zähne ab, bis ich endlich durch die harte Honigkruste gebissen habe und den unvergleichlichen Geschmack genießen kann - einfach das Beste in ganz Thar Scandhi.

Der alte Herrscher Corellian Hawk war in der Bevölkerung nicht sehr beliebt, dafür aber um so mehr im Adel und bei den Thagottpriestern. Er war als Laborratte verschrien und hatte einige seltsame, hirnrissige Ideen. Kein Wunder, das ihm wahrscheinlich irgend ein alter Pirat den Schädel einschlug.

Auch hier in Cameldaran ist die Zeit der Unruhen nicht spurlos vorübergegangen. Vieles ist zerstört worden, aber mir ist zu Ohren gekommen das die Zerstörungen in Port Maer noch weit schlimmer gewesen sind. Mit dem neuen Herrscher ist nun endlich wieder Ruhe eingekehrt und mit dem Wiederaufbau wurde begonnen. Der neue Boß des Landes nennt sich Valderian kip kenui und ist gleichzeitig der Obermotz, in der Gemeinschaft Dondras.

In der Stadt hier ist es auch lange nicht mehr so unterhaltsam wie in den guten alten Zeiten, damals konnte man wenigstens sicher sein, daß wenn man in eine Schenke oder Piratenschalunke ging, an mindestens zwei oder drei großen Schlägereien beteiligt zu werden. Die Leute sind für meinen Geschmack einfach viel zu friedlich geworden.

.... und so langsam wird es hier wirklich scheiß-kalt.

.... Jetzt bin ich hier in Port Maer schon zum zweiten mal um die Ecke gebracht worden und wegen dem letzten mal, dem Halsdurchschneiden, habe ich immer noch schmerzen. Ich lasse das Herumschnüffeln bezüglich dieses Themas wohl besser bleiben. wenn du mich schon sterben läßt und mir dann wieder einen Körper gibst, könntest du mir wenigstens auch noch die Schmerzen ersparen.

In Port Maer ist man inzwischen Kräftig beim bauen, von niedergebrannten Häusern über Tempel bis hin zu Laboren der verschiedensten Art. Ich habe gehört, daß derzeit, auf der Wetterspitze, ein großer Dondra-Tempel gebaut wird. Da aber seit Taraktor niemand die dort ruhenden magischen Energien „wecken“ konnte, dürfte dazu auch jetzt niemand imstande sein.

In den letzten Monaten, ist die Beliebtheit von Valderian stetig gewachsen, zum Großteil wohl auch deswegen, weil er versucht, sich um die einfachen Leute zu kümmern. Die Anzahl der Gläubigen und Priester des Dondra hat sich im gleichen Maße drastisch erhöht und das obwohl auch weiterhin Glaubensfreiheit herrscht. Durch das Verbot von Menschenopfern und schwarzmagischen Ritualen sind natürlich gewisse „dunkle“ Religionen stark benachteiligt, aber andererseits waren sie in Thar Scandhi auch noch nie stark vertreten. Borgon hat eine nicht zu verachtende Anhängerschaft, vor allen in den entlegenen Waldgebieten und Thagott wird immer noch von den Adligen bevorzugt.

Wie es aussieht, haben es einige Leute geschafft, einen friedlichen Kontakt zu den Thari herzustellen und es bestehen sogar Gerüchte über die Möglichkeit eines Zusammenschlusses.

Obwohl die Sklaverei hier nie sehr stark vertreten war, wurde sie nun offiziell verboten.

Übrigens der Herrscher Valderian kip kenui ist der Gleiche, den ich schon bei meinem letzten Besuch in Thar Scandhi kennegelernt habe und vor kurzem erst wieder sah. Damals war er noch ein junger, ungestümer Spund. Wie es aussieht ist er als einzig Überlebender, unserer damaligen Expedition, geborgen worden. Wie du dich vielleicht erinnerst, war ich der Einzige der die alten Inschriften, in den Grünen Hallen, lesen konnte, aber da war es ja schon zu spät und die Trottel hatten den Bann bereits gebrochen. Reklam Arigam, das Dämonenmischwesen kam frei und verspeiste uns als Hauptgericht. Als ich wieder einen Körper hatte, fühlte ich mich noch wochenlang wie durchgekaut (wörtlich genommen). Ich frage mich, wie Valderian nur überleben konnte?

Jetzt haben auch die Verhandlungen, bei denen ich ihn gesehen habe, mit Herrschern aus anderen Segmenten Myras, eine ganz andere Bedeutung. Sollte wirklich

.... Von einem besoffenem Krieger, habe ich einiges Seltsames, über eine frühere Expedition, in die Grauen Sümpfe erfahren. Ich denke

.... Jetzt wird mir einiges klar, nicht nur, daß die Magie, die für das Verschwinden der Hütte verantwortlich war, irgend etwas mit Taraktor zu tun hatte, sondern auch was mich schon die ganze Zeit am Sumpf gestört hat. Sobald ich den ersten, der ganz gewöhnlich aussehenden Bäume erblickte und zwar dort wo eigentlich die Hütte stehen sollte, wußte ich, daß ich einen Todesbaum vor mir hatte. Einer jener Bäume, deren Beschreibung ich in den alten Inschriften gelesen hatte, als wir den Bann von Reklaw Arigam nahmen. Also muß er hier irgendwo herumrutschen und es dürfte besser sein, wenn

.... das war das angenehmste in der letzten Zeit. Das hat mich wenigstens teilweise für mein abermaliges dahinscheiden entschädigt.

Thar Scandhi und die Thari haben doch tatsächlich das alte, magische Dondra-Schwurritual durchgeführt. Ich hätte nicht gedacht, das überhaupt noch jemand darüber Bescheid wußte.

Wenn man die piratenlastige Historie von Thar Scandhi kennt, ist es nicht weiter verwunderlich, daß die Metallurgie, vor allem in Bezug auf Waffen- und Eisenbearbeitung, sehr gut entwickelt ist. Dafür ist aber die Qualität der hiesigen Wolle und der daraus gemachten Textilien hundsmiserabel - man kann sich daran tatsächlich zu Tode kratzen. Deshalb tragen wohl auch die meisten Leute Sachen, die entweder aus Leinen oder aus Leder sind. Das Leder ist wirklich erstaunlich, es ist so etwas von geschmeidig, beweglich und angenehm zu tragen, daß man es schon nicht mehr mit dem normalen Leder aus anderen Ländern vergleichen kann. Selbst einige der Adligen und Reichen, bei denen bisher feine, ausländische Stoffe in Mode waren, haben damit begonnen sich in Leder zu kleiden.

In der Architektur hat sich einiges getan. Obwohl Kragsteinbögen und -kuppeln noch überwiegen, bauen nun einige wieder echte Bögen und Kuppeln, mit Wölb- und Schlußsteinen. Außerdem ist wohl in den entlegeneren Gebieten das Vierseithof-Gebäude in Mode gekommen. Solch ein Haus hat die Form eines hohlen Quadrats, mit nackten, starken Mauern nach außen und den Türen und Fenstern zum Innenhof. So ist es leichter zu verteidigen und wesentlich geschützter vor Dieben und kalten Winden.

.... wurde angegriffen. Ich Frage mich, ob Valderian es wirklich wagt, sie um Beistand zu bitten und nach Ysatinga zu bringen.

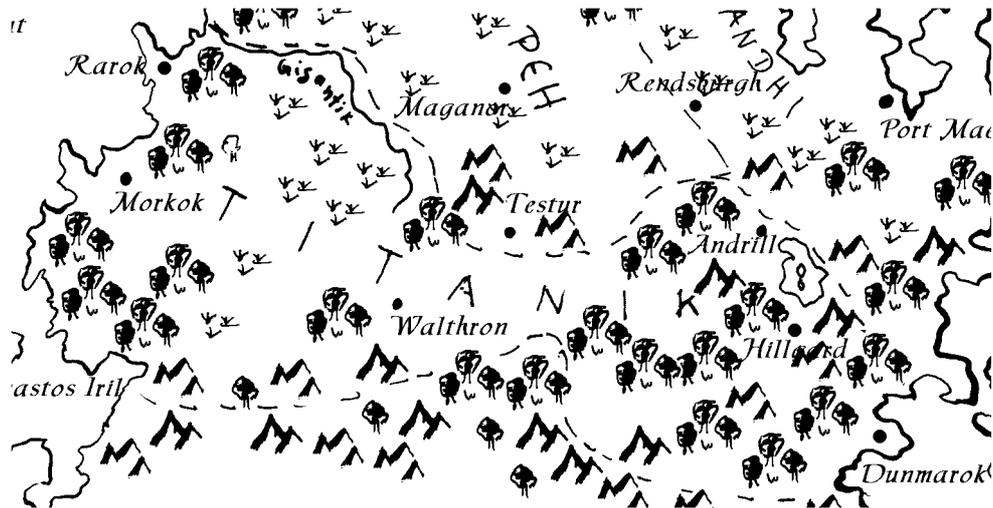
.... so geht es. Dann habe ich meine Macht wieder und dir werde ich eine Lektion erteilen wie du sie noch nicht kennengelernt hast.

....Tarangor ist

.... pah, von wegen Falle des Wahnsinns.

Das Land der Titaniri – der Echsenmenschen – hat mit seiner ungewöhnlichen Art schon manchen Menschen verblüfft. Zäh wie Leder im Kampf, mit einem Sinn für das künstlerische Element im Leben, allgemein tolerant und zuzeiten von bemerkenswerter Faulheit – das sind die Echsen aus dem Land mit dem größten zusammenhängenden Waldgebiet Ysatingas. Einer der interessantesten Berichte aus diesem Land befaßt sich mit den Eßgewohnheiten – er soll deshalb, zusammen mit zwei Provinzbeschreibungen, hiernoch einmal vorgestellt werden.

Yfra-Anqor



Titanir

Die Provinz Lheandron

Hier soll nun die zweitkleinste Provinz Titaniks kurz charakterisiert werden. Die neunzigtausend Einwohner nennen sich selbst die Lheandar und sind ein Volksstamm von Waldelfen. Sie leben sehr zurückgezogen im bewaldeten Hochland mitten im Reichsgebiet Titaniks. Fern der Küste lebend, kommt die Durchschnittsbevölkerung auch nicht in Kon-takt mit anderen Reichen. Sie werden von einem Ältestenrat re-giert, und solange sie ihre Steuern zahlen geschieht dies in relativer Autonomie. Sie werden im Rat der Chazar durch einen Vertreter repräsentiert. Dieser ist zwar kein Chazar, wird aber von den anderen Ratsmitgliedern als solcher wahrgenommen, da sich diese wohl keine andere Organisation der Gesellschaft, als die in Clans vorstellen können. Tatsächlich wird dieses Ratsmitglied aber von der männlichen Bevölkerung über sechzig (das sind ca. 20% der Ein-wohner) gewählt, wahrscheinlich bis der Ältestenrat das Ende seiner Amtszeit bestimmt.

Die Frage die sich aufdrängt ist die, warum dieses Völkchen nicht schon längst von den Echsen vertrieben oder versklavt wurde. Das weiß in der Tat keiner so recht, am wenigsten die Titaniri. Der Hauptgrund ist wohl der, daß die Lebensweisen der beiden Rassen so ähnlich sind. Die Elfen sind genauso Waldbewohner wie die Echsen, und leben genauso wie sie im Einklang mit der Wildnis. Sie verehren die gleichen Gottheiten, so daß es zu keinen Wertkonflikten kommt. Jede Begegnung der beiden Rassen überzeugt bedeutet für sie beide eine moralische Bestätigung der eigenen Lebensweise, denn wenn zwei physisch so unterschiedliche Völker elementare Werte teilen so spricht dies für deren Richtigkeit. Die Echsen haben in mitten ihres Waldes, der eine riesige Vielfalt an Lebewesen hervorbringt, die aber doch ein harmonisches Ganzes bilden, ein Weltbild entwickelt, in dem die Angst und das Mißtrauen vor Fremdartigem keinen Platz hat. Begegnet ein

Baumgärtner einem bisher unbekanntem Insekt, das auf den ersten Blick nutzlos, schädlich oder gar gefährlich ist, so wird er es nicht gedankenlos zertreten, denn die Erfahrung lehrt ihn, daß es sich als genau jenes Tier erweisen könnte das jedes Jahr die Würmer frißt, die sonst die Ernte vernichten würden.

In einer derartigen Umwelt hat sich die Idee, daß die Einwohner eines Reiches in allen Merkmalen übereinstimmen müssen, so nicht in ihren Köpfen festgesetzt.

Die Lheandar sind aber nicht so kriegerisch wie die Echsen. Der Ehrenkodex der Krieger ist ihnen fremd und sie besitzen nicht den Rattenschwanz an Ritualen und Imponiergehabe, der sich daraus ergibt, so daß der Kontakt zwischen Elfen und Echsen für letztere einen erholsamen Charakter hat. Die entwaffnende Freundlichkeit der Elfen mag als Schwäche ausgelegt werden, jedoch könnte man sie auch als wirksamste Waffe der Diplomatie bezeichnen. Diplomaten sind die Lheandar jedenfalls, das kann niemand bestreiten. Sie hatten mitten unter den Titaniri lange Zeit, sich in dieser, für sie lebenswichtigen, Kunst zu üben. Dies ist auch die einzige Aufgabe, die sie im Reich in Arbeitsteilung mit den Echsen übernehmen. Wenn Botschaften in andere Reiche geschickt werden, so sind sie meist die Überbringer, und wenn diplomatische Kontakte zu pflegen sind, dann sind sie Wortführer. Auf diese Weise wird anderen Völkern unterschwellig demonstriert, daß man tolerant im Umgang mit anderen Kulturen ist.

Bei jedem Erkundungsheer und bei jeder Erkundungsflotte Titaniks befindet sich ein Elf, der dem Heerführer gegebenenfalls als Berater beim Kontakt mit Fremdrassen zur Seite steht. Bisher war noch jeder ta' Chazawaise genug, zu erkennen, daß aus der Unterschiedlichkeit zweier Rassen, die sich doch in wichtigen Berührungspunkten gleichen, Gewinn erwachsen kann.

Die Provinz Karkass

Diese Provinz ist mit 65 000 Einwohnern die kleinste und nur dünn besiedelt. In diesem entlegenen Winkel Titaniks genießt man große Autonomie. Reichsheere kommen selten hierher, als Stadthalter des Reiches versucht sich hier keiner, und von Morkok läßt man sich rein gar nichts vorschreiben.

Dies wäre allerdings auch ganz und gar unnötig, denn Karkass ist dem ta' Chazarloyal wie keine andere Provinz. Der Grund, daß man an dem eisernen Bündnis mit Morkok festhält ist die geographische Lage zwischen Thar Scandi und Chi-Tai-Peh. Im Gegenzug für militärische Sicherheit und Autonomie erhält Morkok die uneingeschränkte Loyalität der Provinz.

In dem bewaldeten Bergland ist ein zäher Volksstamm gewachsen, der streng an Traditionen festhält und deshalb oft als rückständig und barbarisch belächelt wird. Nur hier gilt noch das alte Gesetz, nach dem jeder den Clanführer zum Zweikampf auf Leben und Tod fordern darf, um seinen Platz einzunehmen. Dieses Gesetz wird selten angewendet, schwebt aber doch als Drohung über jedem Chazar. Die Yargiesen haben in Karkass schon vor langer Zeit die Vorherrschaft übernommen, so daß sich heute jeder Chazar auf die Verwandtschaft zu diesem Clan berufen muß, um akzeptiert zu werden. Die Kargiesen sind nicht nur die schrecklichsten Kämpfer Titaniks, sie sind auch die am meisten geachteten Krieger, da sie den Krieg verehren wie kein anderes Volk, und die Todesverachtung neben der Solidarität ihre höchste Tugend ist. Sie begreifen sich als enge, durch Verwandtschaft definierte, Gemeinschaft, die sich nach außen extrem abschottet, im Inneren jedoch Beistand nicht an Bedingungen knüpft.

Kargon ist zur Zeit Chazar der Kargiesen. Er erschlug seinen Onkel, als dieser ihn herausforderte, denn als sein Onkel fühlte, daß er alt und schwach wurde, wollte er die Kraft seines Neffen prüfen, bevor ihm dies nicht mehr möglich wäre, und vielleicht ein anderer käme, seinen Platz zu erringen.

Landwirtschaft und Eßgewohnheiten

Es ist nicht möglich, über die titanirische Küche zu berichten, ohne auf biologische Gegebenheiten einerseits und äußere Lebensumstände andererseits einzugehen.

Es wurde an anderer Stelle schon berichtet, daß die Echsen nach der Nahrungsaufnahme, wenn diese eine gewisse Menge überschreitet, zu rein gar nichts mehr zu gebrauchen sind. Dementsprechend haben sich in Titanik die Eßgewohnheiten entwickelt. Man nimmt entweder nur geringe Mengen schwerverdaulicher Nahrung zu sich, so daß sich der Verdauungsvorgang über einen langen Zeitraum auf niedriger Stufe hinzieht, oder man beschränkt sich auf leicht verdauliche Speisen, die dem Körper schnell Energie zuführen, den Magen dabei aber nicht überanstrengen. Die titanirische Küche muß selbstverständlich das optimal Verwertbare, was die Landwirtschaft Titaniks hergibt. Titanik besteht zum größten Teil aus Berg- und Waldland. Die Berge Titaniks sind außergewöhnlich karg (die Eiswüste ist sehr nahe) und während man in anderen Gegenden Ysatingas dort von Waldland spricht, wo einfach mehr Bäume wachsen als anderswo, erstreckt sich der Wald Titaniks ununterbrochen von Küste zu Küste von Gebirge zu Gebirge und man wandert Wochenlang ohne einmal den Himmel zu Gesicht zu bekommen. Trotzdem ist die Bevölkerungsdichte und damit auch der Nahrungsbedarf nicht geringer als in anderen Reichen. In Titanik gibt es keine großen Flächen, die den Getreideanbau erlauben würden, Feldfrüchte machen deswegen keinen nennenswerten Teil der Nahrungsversorgung aus. Die Echsen sind als ursprüngliches Jägervolk ausgesprochene Fleischliebhaber, und in Titanik wird sicherlich wesentlich mehr Fleisch gegessen als anderswo, doch nur vom Fleisch allein könnte sich dieses Volk wohl nicht ernähren. Tiere brauchen Platz und vor allem Nahrung, doch letztere kann genausowenig angebaut werden wie Getreide für die Echsen selbst, und jeder Bauer weiß, daß Vieh mehr Futter frißt als es Fleisch hergibt. Zudem stellt Milch für die Titaniri keine Nahrungsergänzung dar (Echsen trinken keine Milch!). Die Titaniri haben jedoch die Not zur Tugend gemacht.

Als Ersatz für Feldfrüchte dienen Baumfrüchte. Die Titaniri legen aber nun keine Plantagen an, sondern entwickelten die Technik des Aufpfropfens bis zur Perfektion. Ausgesuchte Schößlinge und Früchte tragende Äste werden in die Rinde großer gesunder Bäume eingepflanzt, wo sie als Parasiten von der Kraft ihrer Wirte leben und sich zu besonders ergiebigen Stämmen entwickeln. Der Wald, äußerlich fast unverändert, entwickelt sich so zu einem Garten, wo vormals unnütze Baumriesen zu lebensspendenden Nahrungslieferanten werden.

Es gibt in jedem Wald viele Baumarten mit eßbaren Samen, Nüssen oder Zapfen, jedoch sind sie viel zu dünn verbreitet, um wesentlich zur Nahrungsversorgung beizutragen. Die Echsen fanden auch hier einen Ausweg. Wer im Wald lebt, der weiß, daß kranke Bäume in ihren letzten Jahren besonders viele Samen entwickeln, um sich noch einmal fortzupflanzen. Die Titaniri beschädigen gezielt Bäume, ohne sie absterben zu lassen, um sie lange in diesem Zustand zu halten. Nebenbei vermehren sich diese Bäume in Folge der Behandlung stärker als andere, so daß ihre Zahl in einem Gebiet zunimmt.

Der Wald und die Tiere, die in ihm leben produzieren außerdem das beliebteste Nahrungsmittel der Titaniri überhaupt: Honig.

Die Echsen sind ganz versessen auf Süßspeisen, da diese ihre körperlichen Erfordernisse bestens erfüllen. Die Basis für diese Speisen bildet der exzellente Honig der Nadel- und Mischwälder. Die Bienenzucht ist in Titanik Leidenschaft und Profession zugleich und wurde schon früh in der Geschichte erlernt. Während andere Völker sich erst Techniken zur Abwehr von Bienenstichen ausdenken mußten, so sie überhaupt die Idee der Bienenzucht in sich trugen, brauchten sich die Titaniri darum nie zu kümmern. Die Echsen sind zwar nicht wirklich gepanzert, ihre Haut ist aber doch zäh genug, um einen Bienenstich nicht durchzulassen.

Ebenfalls berühmt ist der Met Titaniks. Dieser köstliche Honigwein ist übrigens neben leicht vergorenen Fruchtsäften das einzige alkoholische Getränk, das von den Echsen genossen wird.

Bier und Schnaps sind zwar bekannt, doch nur der menschliche Bevölkerungsteil weiß sie zu schätzen.

Bis hierher kann sich der menschliche Leser dieses Berichts wohl gut ein Bild von Küche und Garten in Titanik machen, kommen wir deshalb zum weniger angenehmen Teil. Was bisher verschwiegen wurde ist die Tatsache, daß etwa ein Drittel der Echsennahrung aus Insekten besteht.

Freundet man sich erst einmal mit dem Gedanken an, so wird klar, daß Insekten eine geniale Lösung für das Nahrungsproblem Titaniks darstellen. Insekten sind zum einen äußerst nahrhaft und leicht verdaulich, zum anderen ist ihre Züchtung leicht und ergiebig. Sie fressen beinahe alles Pflanzenmaterial, vom Holz bis zu den Blättern und vermehren sich rasend schnell, so daß sie Engpässe der übrigen Landwirtschaft in schlechten Jahre leicht ausgleichen können.

Während in anderen Reichen große Ernteaufälle und Hungersnöte wegen Schädlingsbefall zu verzeichnen sind, zahlen es die Titaniri dem Getier mit gleicher Münze heim!

Auf den Märkten werden geröstete Naqas angeboten, eine besonders große Ameisenart, die zu jeder Speise als Beilage auf den Tisch kommt. In jedem Haus stehen Schalen mit frittierten Kuratschatas (Heuschrecken), aus denen sich jeder beizeiten bedient. Große Mahlzeiten, zu denen sich die ganze Familie zusammenfindet, sind in Titanik nicht üblich, die Titaniri praktizieren die Sitte des fortlaufenden Essens kleiner Happen an jedem Ort zu jeder Zeit. Da eignen sich Insekten, die jeder in einem kleinen Beutel bei sich trägt, hervorragend als kleine Zwischenmalzeit. Hier ein knackiger Käfer für den plötzlichen Appetit, dort eine leckere Schabe für das kleine Hungergefühl.

Die winzige Exklave des mächtigen Reiches Wergolost auf Corigani entstand im Jahr des Feuers – und hat sich seitdem der meisten Aktivitäten enthalten. Im Feuerschlund, dem größten aktiven Vulkan Ysatingas, genießt man den angenehmen Aufenthalt in den Lavabecken und freut sich, daß nicht von irgendwoher ein Anführer kommt und meint, man müsse mal wieder in den Krieg ziehen. Die den Wergols eigene Kampfeslust und der Appetit auf etwas abwechslungsreichere Kost wird durch gelegentliche Überfälle im – wie nannte es Agor so schön – „Freiplündergebiet“ abgekühlt, ansonsten hält man sich zurück und beobachtet.

Yfra-Anqor



Wergolost

Badetag am Feuerschlund

Während der Bote wartete, bewegte sich etwas Großes im Blasengewirr des Lavatümpels. Langsam tauchte der schwarzhaarige Kopf aus dem Gebrodel auf und drehte sich suchend. Ausgiebig musterten die strahlend blauen Augen den Boten. Dieser erwiderte den Blick gefaßt, wußte er doch um die Dringlichkeit seiner Nachricht. Niemand stört einen Worbandt bei seiner Meditation ohne allzu gute Gründe, aber auf Befehl des Zubandt sollte man das Risiko in jedem Fall eingehen.

"Nun, Hargonar, was ist so wichtig, daß man mich stören muß, wenn ich in Ruhe gelassen werden will?"

"In kurzen Worten: Dron Ug Arreg hat bei einem Erkundungsflug festgestellt, daß Exedron Hreg Schnellbeil schon vor einigen Tagen überstürzt und mit größter Eile mit einigen Dragolreitern zu einem unbekanntem Ziel nach Chi-Tai-Peh aufgebrochen ist. Er hat sofort Euren Wahrbruder oben am Zehrer informiert. Zubandt Ruggar flog daraufhin hinab über das Schlüsselloch zu den Clanhöhlen der Aharregs, um die Sache aufzuklären. Von dort sandte er mich, um Euch zu einem Keruhg hier am Zwilling zu bitten, nachdem er mit dem zurückgekehrten Hreg gesprochen hatte."

"Gut." Mehr sagte der wohl über drei Meter große Wergol nicht, der jetzt rasch aus dem Lavabecken stieg. In einer Nische legte er die mattschwarze Rüstung an, befestigte diverse Waffen und Ausrüstungsteile, schnallte den Bogen an der rechten Schulter fest und ergriff seine Kalzai. Hargonar konnte dem Worbandt kaum ohne zu Laufen folgen, so schnell schritt der Herr des Feuerschlunds durch die Gänge nach oben zu seinem Thronsaal. Dort angekommen nahm er auf dem riesigen Schädel Platz, dessen drei Hörner die Rückenlehne bildeten. Eine Hand ruhte schwer auf dem abgestellten Bogen, der sich trotzdem nur unmerklich durchbog, die andere stützte das Kinn. Hargonar wußte, daß sein Anführer in dieser Haltung verharren würde, bis sein Bruder eintraf.

Schon aus einiger Entfernung hörte man die widerhallenden Schritte einiger Wergols, die sich zudem angeregt stritten. Doch vor dem Eintreten in die Keruhg-Halle verstummten die Stimmen und nacheinander traten leise der Zubandt und die Exedrons Hreg und Gurgh ein. Auch Dron Ug hatte sich mittlerweile eingefunden, und so erhob der Worbandt die Stimme: "Ich, Ereg, Worbandt vom Stamm der Uhrg und Auserwählter des Herrn des Schwarzen Feuers, erkläre hiermit auf Wunsch meines Bruders Ruggar diesen Kleinen Keruhg für eröffnet." Es folgten die uralten Worte, die den Ort als zwistfrei und heilig erklärten. "Hreg, hast Du also gefunden, was wir seit Jahren suchen?" "Nein. Die Zeichen sprachen für den Ort, aber außer einem Menschenskelett und diesem alten Schildbuckel hier habe ich nichts gefunden. Doch die Steinplatte wäre zu schwer für jeden Brod gewesen, es war niemand vor uns im Grab. Auf dem Rückweg habe ich eine falsche Spur

gelegt und ein paar Brods überfallen und ihre Höfe in Brand gesetzt. Jetzt wird keiner mehr das Ziel meines Ausflugs vermuten."

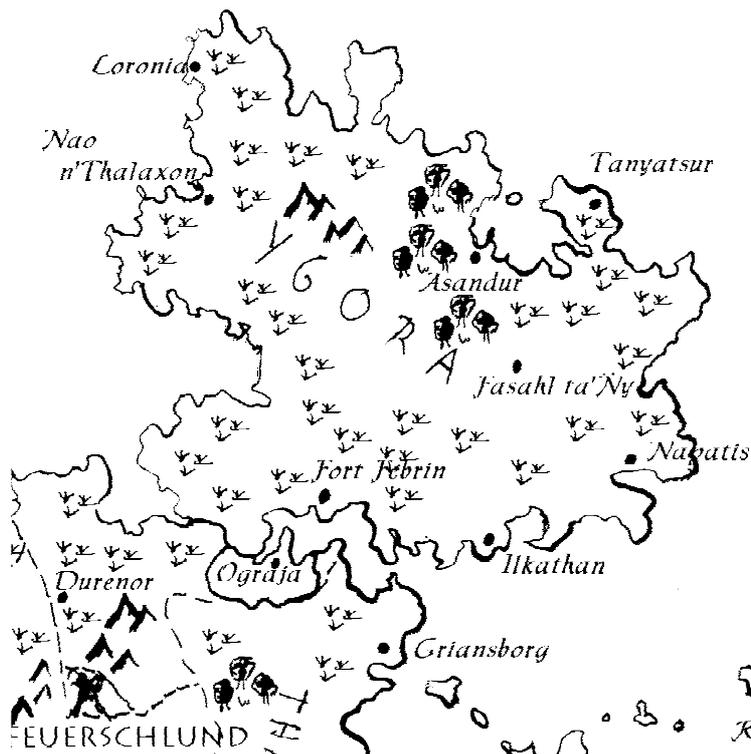
"Soso, das ist also Deine Art, meine Befehle zu befolgen!" klang schneidend die Stimme des Worbandt durch die Halle. Erstaunt blickte nicht nur Hreg Ereg an. "Ihr braucht nicht so zu tun. Ihr erinnert Euch genau: Vor mittlerweile 11 Jahren habe ich befohlen, in der Umgebung nichts anzugreifen oder zu zerstören. Wir befinden uns hier in Freundesland, versteht Ihr das denn immer noch nicht? Vielleicht unterscheiden sich die Brods in Chi-Tai-Peh von dem, was wir aus alten Legenden als unsere finsternen Freunde kennen. Zumindest an den Plünderzug gegen Titanik müßtet Ihr Euch dennoch erinnern, zu wessen Hilfe war das denn? Und mögen die Orks von Ygora noch so blöde und schwach sein, sie behaupten zumindest, auf der richtigen Seite zu stehen. Und selbst wenn sie sich der Life anschließen, wer würde schon Orks trauen, auch wenn sie noch mehr Chnumtempel bauen? Ach, zum Anur mit all den falschen Deckmäntelchen, was geht es uns an." Gegen Ende des kurzen Vortrags hatte sich die Stimme hin zu einem fast belehrenden Ton verändert, jetzt wurde sie laut und grollend. "Siehst Du Deine Verfehlung ein und akzeptierst Du meine Strafe dafür, Exedron Hreg?"

Mit gesenktem Haupt blickte Hreg seinen Anführer an: "Ja, ich habe meine Ehre beschmutzt und somit die Eure. Ich bin mit Eurer Strafe einverstanden." Gurghs Wangenknochen traten hervor und er mußte sich zwingen, nicht mit einem Schwall hervorzuplatzen. Jahrelang hatte man kaum Kontakt gepflegt zur Außenwelt, hatte heimlich und still Hinweise gesammelt und über vielen anderen Anordnungen einen alten Befehl vergessen. Und jetzt sollte eventuell ein Exedron dafür sterben, daß er in bestem Glauben etwas übers Ziel hinausgeschossen war? Aber die Sache war klar, der Befehl eindeutig und es lag in der Hand des Worbandt, das Urteil zu sprechen.

"Exedron Hreg, für den unnötigen Tod von ein paar Brods und den möglicherweise entstehenden Ärger entziehe ich Dir zwei Ehrensteine. Für die mitgebrachte Beute verleihe ich Dir einen Ehrenstein, einen für das Finden des Grabmals und einen weiteren, wenn der Schildbuckel uns weiterhilft und Ys damit einen Anhaltspunkt hat. Den nicht befolgten Befehl hingegen wirst Du mir abgelten mit einer nicht ungefährlichen längeren Mission, damit ich Dich erst wieder ansehen muß, wenn Du etwas geleistet hast. Du darfst Dir dazu 5 Freiwillige suchen, aber im Gegensatz zum letzten Versuch will ich diesmal Erfolg sehen. Es geht um folgendes..."

Ygora – die militärische Großmacht Ysatingas. Reich an Ressourcen, orkisch wie materiell, gelegen im geographischen Zentrum ganz Ysatingas, bot das Siedlungsgebiet der drei großen Orkstämme von Anfang an beste Voraussetzungen für ein großes Königreich. König Ator aus dem menschlichen Clan der Ygester nutzt diese Vorteile ungeniert zur Steigerung der Macht des Reiches. Zwar konventionell eingestellt und mit nur wenig Sinn für Innovation außer auf militärischem Gebiet, besteht die ygorische Elite dennoch aus brillianten Taktikern mit einem feinen Gespür für die eigenen Vorteile auch in kleinsten Dingen.

Yfra-Anqor



Ygora

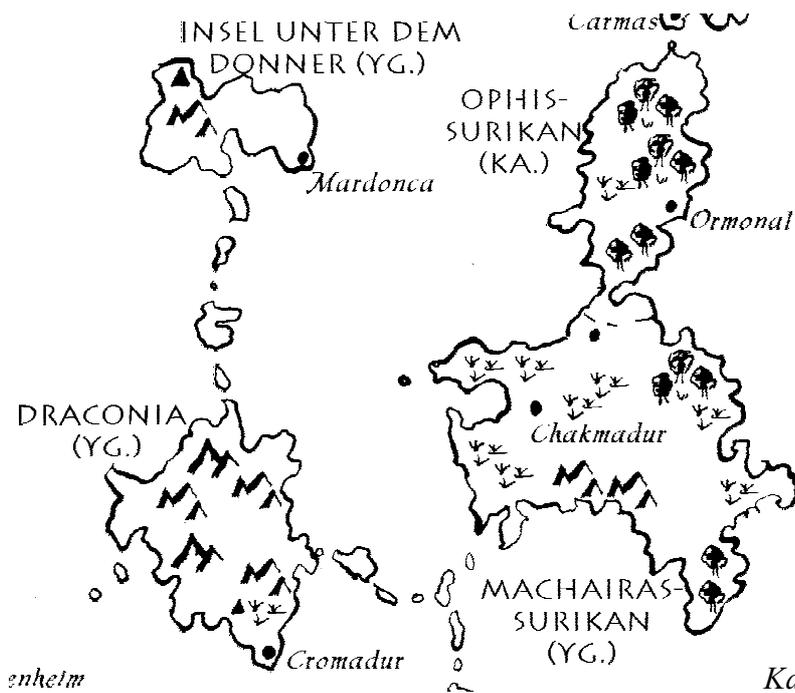
Karteder Kernlande

Wenn man sich von See her dem Festland Ygoras nähert, so ist das erste, was man von diesem Lande erblickt, der mächtige Wall, welcher die Küste der gesamten Halbinsel umgibt. Von den alten Königen Ygoras wurde er errichtet, als Schutz gegen den Einfall fremde Völker und gegen plündernde Piraten. Des nächstens sieht man entlang des Walles in unregelmäßigen Abständen Lichtzeichen aufblitzen.

Der erste Eindruck bei der Einreise nach Ygora ist die ausgeprägte, vielen Fremden sicherlich übertrieben vorkommende, aber durchaus effiziente Bürokratie, welche in einem seltsamen Gegensatz steht zu den im verbalen Bereich ausgesprochen rohen Umgangsformen, welche von Leuten, welche Ygora nicht kennen, oft fälschlicherweise als beleidigend gedeutet werden.

Hat man erst einmal die strengen Kontrollen der Grenzbeamten (Menschen und Arindoc-Orks) hinter sich, so bleibt man von weiteren bürokratischen Hemmnissen in aller Regel verschont. nicht jedoch von dem rauhen Umgangston, an welchen man sich daher gewöhnen muß.

Menschen und Orks haben ihre eigenen Dörfer, In den Städten leben sie in getrennten Wohngebieten, die Menschen innerhalb der Stadtmauern, die Orks zumeist in den Vorstädten außerhalb der Mauern. Dort leben sie zumeist in Lehmhütten. Die Hütten der Ärindocs sind (annähernd) quadratisch, die der Nambas (annähernd) rund, die der Ogrumpfos annähernd rund bis unförmig. Manche Orks leben auch in hölzernen Blockhütten (Arindocs) oder in Erdhöhlen an Berghängen (Nambas und Ogrumpfos). Die Menschen in den Dörfern leben zumeist in Lehmhäusern, die wohlhabenderen in Fachwerkhäusern. Rathäuser und andere Öffentliche Gebäude in den Dörfern der Menschen sind ebenfalls Fachwerkhäuser. Eine Ausnahme bilden die Häuser in den Dörfern im Wald von Asandur: diese bestehen nicht aus Lehme sondern aus Holz.



Ygora

KartederÜbersee-Provinzen

Die Wohnhäuser der Menschen in den Städten sind fast ausnahmslos Fachwerkhäuser, die öffentlichen Gebäude in den Städten bestehen zumeist aus gelbem Sandstein. Eine Ausnahme bildet die Festung Cromadur auf der Insel des Feuers: Wohnhäuser und öffentliche Gebäude bestehen hier meistens aus vulkanischem Basalt.

Nutzgebäude, z.B. Manufakturen oder Speicher im Hafengelände sind oft auch Backsteingebäude. Fachwerk- und Steinhäuser haben zumeist drei bis vier Stockwerke, manche öffentlichen Gebäude auch mehr. Einige wenige Gebäude, zumeist Tempel oder Banken, bestehen auch aus weißem Marmor. Einige Städte, wie Nao N' Thalaxon sind annähernd quadratisch, andere haben einen mehr unregelmäßigen Grundriß.

Das Kernland Ygoras, die Halbinsel Südsyrenia, besteht zum großen Teil aus teils flachem, teils hügeligem Tiefland. Ausnahmen bilden der Wald von Asandur und das Hochland von Nao N' Thalaxon im Süden, sowie das Bergland von Durenor mit dem Zentralmassiv Scyrenias im Norden. Die Insel des Feuers im Nordwesten besteht zu 85% aus Vulkangebiet aller Höhenstufen, nur 15% der Insel sind für Menschen und Orks bewohnbar. Die bergige Insel unter dem Donner weiter im Süden ist bekannt für das stürmische Wetter und für die häufigen Gewitter, welche dort herrschen. Die vornehmlich von nomadisierenden Menschen bewohnten Lande des freien Tinachallabad sind teils flach, teils gebirgig, mit einigen großen Vulkanen.

Etwa zwei Drittel der Bevölkerung Ygoras sind Orks der drei großen Stämme der Arindocs, Nambas und Ogrumpfos, etwa ein Drittel sind Menschen. Außerdem gibt es Minderheiten von Elfen und Zwergen. Die Elfen leben im Hochlandswald von Asandur, die Zwerge in den Berggebieten von Durenor und Nao N' Thalaxon und auf der Insel des Feuers. Man sagt, daß in alter Zeit die ursprüngliche Urbevölkerung Ygoras aus Elfen und Zwergen bestand, bevor sie in den Jahren um Pondaron von den Orks dezimiert wurden.

Von den zur Zeit zahlenmäßig relevanten Völkern sind die Ogrumpfos diejenigen, welche am längsten in Ygora ansässig sind, und manche zählen sie mit zur eigentlichen Urbevölkerung. Die Ogrumpfos sind ein für Orkverhältnisse relativ friedliches Volk. Sie leben ausschließlich im Tiefland, wo sie Ackerbau und Viehzucht betreiben. Da sie Fleisch-fresser sind, bauen sie hauptsächlich Futtermittel an, die sie dann an ihre Schweine verfüttern. Sie betreiben nämlich vor allem Schweinezucht und ernähren sich hauptsächlich von Schweinefleisch, aber auch zu einem geringeren Teil von anderen Tieren, die sie züchten. Viele sind auch als Landarbeiter auf den großen Gütern der adeligen Menschen und Arindoc-Orks beschäftigt. Was die Religion betrifft, so

verehren die meisten Ogrumpfos weder Götter noch Dämonen, sondern ihre seltsamen Schweinsgeister.

Die Nambas waren ursprünglich ein Teil des Stammes der Ogrumpfos und sind aus diesem hervorgegangen, indem sie vor langer Zeit aus dem Tiefland ins Hochland zogen und dort aufgrund der andersartigen Bedingungen eine etwas höhere Kultur entwickelten, Sie erwarben gewisse handwerkliche Fertigkeiten, durch die sie schließlich auch waffen-technisch (z.B Erfindung der Armbrust) eine gewisse Überlegenheit über die Ogrumpfos erlangten. Sie unterwarfen die Ogrumpfos, machten sie zu ihren Sklaven und beherrschten für eine Zeitlang ganz Ygora. Heute leben sie vor allem in den Vororten der Städte und Burgen, sowie im Hochland, und zu einem geringeren Teil im Tiefland und auf den Inseln. Sie verrichten meist gröbere körperliche Arbeiten, als Werftarbeiter, Bauarbeiter, Bergleute, Zimmerleute, Schmiede etc. oder auch als Arbeiter in den Manufakturen der Städte unter der Aufsicht Von Ygestern und Arindocs. Vor Einbruch der Dunkelheit müssen sie die Städte wieder verlassen haben. Viele von ihnen verehren Dämonen, außer Orkon noch Achar, Trillum, Catrox und Ludur.

Von den Arindocs wird behauptet, daß sie aus dem Nordosten, dem Gebiet des heutigen Chi Tai Peh, eingewandert seien, um der Zwangskreuzung mit den Echsenmenschen zu entgehen. Sie wollten nicht zu Gomorrern werden, sondern Orks bleiben. Sie schlugen die Nambas in einer vernichtenden Schlacht, dezimierten sie, und machten sie nun ihrerseits zu Sklaven. Sie beherrschten Ygora und hielten die Nambas und Ogrumpfos in Sklaverei, bis die Menschen kamen. Heute leben sie überwiegend im Tiefland, wo sie entweder kleine bis mittlere Höfe bewirtschaften, oder als Adelige große Güter besitzen, auf denen sie Ogrumpfos als Landarbeiter beschäftigen, oder auf ebendiesen Gütern, sowie auf denjenigen der adeligen Ygester die Ogrumpfoarbeiter beaufsichtigen, Zu einem geringeren Teil leben sie in den Vorstädten, im Hochland und auf den Inseln, wo sie häufig als Aufseher der Namba-Arbeiter tätig sind. Ein kleiner Teil lebt auch im Wald als Jäger und Fallensteller. Außerdem dienen sie als Krieger beim Heer und bei der Reiterei als Wargreiter, und bilden einen Teil des unteren und mittleren Beamten-tums. Einige von ihnen verehren den Drakos, welcher der oberste Gott Ygoras ist, aber die meisten von ihnen verehren ihre alten Häuptlinge Bronk Ak' Ogra, Gronk Ak' Donka und Grunt Ak' Ghaal als Götter.

Die Ygester sind Menschen. Sie kamen vor einigen Jahrhunderten von weither über das Meer. Man sagt, daß sie ursprünglich vor allem aus Elzet stammen, von wo sie in den Zeiten vor König Haakon wegen ihres Hangs zu Magie und Wissenschaft oder wegen ihrer tatsächlichen oder vermeintlichen Tendenz zur Ordnung von den damaligen chaotischen Herrschern vertrieben wurden oder aus religiösen Gründen auswanderten. Sie schlugen die Arindocs in mehreren Schlachten vollständig, und übernahmen die Herrschaft über ganz Ygora. Die Nambas und Ogrumpfos wurden von der Sklaverei befreit, die unterworfenen Arindocs aber schworen dem König der Ygester Treue und behielten dafür ihre privilegierte Position. Sie sind auch im Parlament vertreten, Vor etiva hundert Jahren landeten dann noch die Gordonier in Ygora. Sie sind ebenfalls Menschen und waren ein kriegerisches Seefahrervolk, um nicht zu sagen Piraten, aus dem weit entfernten übervölkerten Inselreich Gordonia. Sie ließen sich in Ygora nieder und lebten in Frieden mit den Ygestern, von denen sie gastfreundlich aufgenommen wurden.

Zwei Städte nahe beieinander inmitten der unwirtlichen Eislande – nur außerordentliche Vorteile können die Existenz der Zwillingstädte erklären. Der ursprüngliche Grund für ihre Gründung ist ein magisches Tor in andere Teile der Welt. Wo genau es hinführt, ist den meisten nicht bekannt. Für eine halbwegs komfortable Existenz sorgt Magie, die hier vor allem zum Beheizen von Räumen eingesetzt wird. Handel ist der Haupterwerbszweig der Städte, sowohl mit Glas aus dem fernen Lutin auf Corigani als auch mit den Produkten der näherliegenden Reiche wird gehandelt. Man sagt, die Händler hier könnten mit etwas Zeit auch die seltensten Güter beschaffen, und so sind die Städte von Magiern aller Art gut besucht, die auf der Suche nach magisch wertvollen Materialien hierher kommen. In der Vergangenheit hatte man häufiger Angriffe aus Kayra Matra zu beklagen, doch man hofft, daß der neuerbaute Tempel des Anur einen gewissen Schutz bietet gegen die schreckenerregenden Ergebnisse der nekromantischen Kunst.

Yfra-Anqor



Zwillingstädte

Die Zwillingstädte im Eis

Niemand kann sich die Schönheit des Eises vorstellen, der es nicht selber gesehen hat. Wenn das Licht der Sonne auf den Spiegelflächen der Eisberge gebrochen wird, wenn der Schnee die Reflexionen in allen Farben des Regenbogens aufnimmt und verstärkt, dann erst sieht man die wahre Schönheit des Eises. Nur wenige haben das Glück, diesen Anblick täglich genießen zu können. Nur wenige können im Eis leben.

Seit dem Nisan des Jahres 414 nach Pondaron sind es einige, wenige mehr geworden, die sich diesen Luxus leisten können. Fernab von den Kriegen Ysatingas leben sie im ewigen Eis, emsig mit ihrer Arbeit beschäftigt. Jeder, der hier lebt, hat seinen Teil zu tun, aber man muß sich nicht ängstigen, daß irgendwelche Gratay-Monster plötzlich angreifen oder Mörderbienen einfallen.

Im Nisan 414 nach Pondaron wurden die beiden Zwillingstädte Neu-Karo und Neu-Bestetor fertiggestellt. Man findet sie recht leicht, wenn man von Bestetor aus das Auge der See umsegelt, bis die Sümpfe Gra-Tha N´ Mysin die Tieflande Rhyandis übergehen. Dann wendet man sich direkt gen Eismeer. Schon bald darauf wird man auf einen Kanal stoßen, der zu den beiden Perlen im Eis führt.

Viele Händler fragen sich, warum die Freien Handelsstädte diese beiden neuen Enklaven gebaut haben, so fernab aller Handelsrouten. Die Antwort ist einfach. Weil hier bald eine neue Handelsroute entstehen wird. Denn jenseits des Kanals, der das Eis teilt, findet sich ein Weg, Corigani zu erreichen, ohne auf Mörderbienen zu treffen. Durch diesen Weg wird es möglich, unbeschränkt Handel mit dem Nachbarsegment zu führen, ohne sich um Zardos oder sonstige Widrigkeiten kümmern zu müssen. Nicht einmal Tiefsee blockiert den Weg nach Corigani.

Ein Regenbogen spannt sich am Ende des Kanals auf. Er schillert in allen Farben, und das Eis wirft das Licht zurück. Jenseits des Regenbogens kann man Vulkane sehen. Ihr Rauch verdunkelt an manchen Orten den Himmel. Aber sie sind noch weit entfernt. Sie stellen keine Gefahr dar, nur ein Schauspiel mehr in dieser atemberaubenden Schönheit.

In den Zwillingstädten ist man eifrig gewesen. Lagerhallen und freie Häuser warten nur auf die Kontore, die bald eingerichtet werden. Noch kann man sich einen Teil vom Segmentshandel sichern, noch sind nicht alle Räume vermietet. Wie lange noch, das weiß niemand.

Von der Ferne sehen die Städte aus, als wären sie aus dem Eis gezogen. Sie glänzen und funkeln genauso, wie die Eisberge um sie herum. Und doch ist es nicht kalt in ihren Mauern. Kühl ja, aber warm gegenüber dem Eis jenseits der Tore. Im Zentrum sind die Marktplätze, im Schatten der Norto-Tempel, die den Geschäften gutes Glück verheißen. Blank schimmern die Straßen, aber wenn sie auch aussehen wie Eis, so hat man doch guten Stand.

Man merkt, daß beide Städte mit Magie gebaut wurden, und Magie strahlen sie beide aus. Hier, fernab der mächtigen Magier, die das Mana verbrauchen wie Feuerholz, kann man noch in Ruhe studieren. So mancher Weise kam schon hierher, um in der Ruhe des Eises seine Studien fortzuführen. Keine Kriege, die einem das Leben schwer machen. Wenn man etwas braucht, besorgen es die Händler schnell und unkompliziert. Man hat Zeit, sich wirklich um seine Forschung zu kümmern, und hier im Eis ist das Mana noch frisch, fast jungfräulich, nicht von schwarzer Kunst verdreht wie in Gra-Tha N' Myoder Kartan. Und selbst in Ygora oder Chi-Tai Peh ist dieser bittere Beigeschmack in der Luft, wann immer man auf die Kraft der Erde zurückgreift.

Die Stadtgarde, die legendären Blaumäntel, sichern die Straßen. Man sagt ihnen nach, daß ihre Schwerter die 3000 von Art wären. Bis heute hat niemand das Gegenteil bewiesen. Die Schwertarme der Blaumäntel schützen die Freien Handelsstädte schon immer, schon seit sie gebaut wurden. Und nie wurde eine von ihnen erobert. Nur Sikolaar wurde zerstört, aber nicht von Kriegern, sondern von einem Vulkan. Und es ist längst wieder aufgebaut.

Warum haben die Bewohner der Freien Handelsstädte keine Angst vor Kriegen? Nun, weil es ein altes Versprechen der Erhabenen Hüter ist, daß sie frei bleiben. Stillschweigend natürlich, allein schon wegen der Neutralität der Hüter. Aber schon mehr als einmal war ein Hüter auf den Mauern einer Freien Stadt zu sehen, zum Schrecken der Toren, die sie angreifen wollten.

Neugierig? Kommt in die Zwillingstädte, und überzeugt euch selbst. Aber laßt eure Kriegsflotten daheim. Im Eismeer nützen sie euch sowieso nichts.

Der Stadtrat der Zwillingstädte

Wie die meisten Handelsstädte werden auch die Zwillingstädte von einem Kaufmannsrat regiert. Er hat fünf Mitglieder, weshalb er auch Rat der Fünf genannt wird.

Jeder Bürger hat das Recht, an einer Ratssitzung teilzunehmen. Aus diesem Grund werden wichtige Sitzungen auch auf den Marktplätzen abgehalten, abwechselnd in beiden Städten. Jeder hat das Recht zu reden, solange man sich an die Redeordnung hält, und damit die Möglichkeit, Vorschläge einzubringen.

Die Entscheidung liegt aber bei den Mitgliedern, die als einzige stimmberechtigt sind. Die fünf Mitglieder sind zu jedem Zeitpunkt die Oberhäupter der fünf mächtigsten Familien. Wenn eine Familie aus irgendwelchen Gründen an Macht verliert, so wird sie ohne viel Aufsehen ersetzt. Konkurrenz belebt schließlich das Geschäft, und sorgt dafür, daß niemand zu faul wird.

Macht wird an drei Faktoren gemessen: Schiffe, Gefolgsleute und Magie. Die Anzahl der Handelsschiffe einer Familie gibt an, wie reich sie ist. Die Gefolgsleute sagen aus, wie viele Streiter die Familie für die Stadt stellen kann, wenn es zum Kampf kommt. Und die Magie gibt an, wieviel die Familie selber für die Stadt tun kann, denn magische Kraft wird in den Städten über körperliche gestellt.

Dementsprechend sind alle Mitglieder des Rates magisch aktiv. Die genauen Grade sind pure Spekulation, aber selbst die weniger übertriebenen Berichte unterstellen drei Mitgliedern Landherrschaft. Da die Städte über einen ungewöhnlich hohen Anteil an Weisen verfügen ist dies nicht sonderlich verwunderlich.

Es gibt sieben Familien, die um die Plätze im Rat wetteifern, und sich immer wieder gegenseitig ablösen. Drei Mitglieder bleiben jedoch immer dieselben, so daß man hier schon von zwei verschiedenen Schichten sprechen kann: Fünf Familien, die um zwei Plätze ringen, sowie zwei Dauermitglieder des Rates (denen auch die Landherrschaftsmagier nachgesagt werden). Die letzte Figur im Rat ist ein Fall für sich.

Seit Ende 414 n.P. ist ein neues Mitglied im Rat, dessen Identität im Dunkeln liegt. Außer den Ratsmitgliedern kennt niemand den Namen oder das Gesicht der fünften Person, und alle schweigen sich aus. Das Volk bezeichnet diese ominöse Gestalt als "den Fünften", "Magister", "Sprecher" oder unschön als "Pirat". Fest steht nur, daß jene Person die stärkste Weise ist, die in den Städten lebt. Alle Familien respektieren ihre Macht und ordnen sich unter, ohne einen genauen Vergleich zu schließen. Nur wenige Schiffe segeln unter der fünften Flagge, und nahezu keine Gefolgsleute existieren. Trotzdem ist das Wort der Fünften Gesetz, sollte sie darauf bestehen. Wenn sie sich selber benennen läßt, dann erbittet sie die Bezeichnung "Hüter". Demzufolge ist dies ihr Name auf offiziellen Anlässen, aber niemand benutzt ihn, wenn sie nicht dabei ist.

Die Garde der Blaumäntel untersteht direkt dem Stadtrat. Obwohl sie nur knapp eintausend Mitglieder hat, hält sie die Ordnung gut aufrecht. Ein gutes Auge für das Wesentliche sowie eine starke Hand sind die Markenzeichen der Gardisten. Man erkennt sie schon von der Ferne an ihren markanten Mänteln und den Schwertern, die sie tragen. Es heißt, es handle sich dabei um magische Waffen, die zu den 3000 Schwertern von Art gehören. Die magisch aktiven Bürger verbannen das ins Reich der Legende, aber auch sie sind überzeugt, daß einige Schwerter magisch sind, und die anderen Duplikate dieser Waffen darstellen.

Die Garde ist in zwei Divisionen eingeteilt, eine pro Stadt. Das Kommando liegt in Neu-Bestedor, bei Hauptmann Errach. Sein Ruf als Anführer der Garde ist unbestritten, denn er gehört zu den seltenen und berühmten Kriegerern aus Elay. Unter seiner Hand erwarben sich die Blaumäntel auch ihren guten Ruf. Sein Stellvertreter ist Torr, eine Frau aus Karo, die jetzt das Kommando über die Division Neu-Karo führt.

Ysatinga-Hausregeln

Auf Ysatinga geltende Abweichungen und abweichende Interpretationen der allgemeinen Spielregel

Realismusregel:

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

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

Zugbefehle:

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

Spielrhythmus:

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

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

Kampf:

Die erweiterte Taktikregel wird auf Ysatinga zur Zeit nicht berücksichtigt.

Magie:

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

Forschung:

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

Spione:

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

Konten:

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

Einnahmen und Rüstungen:

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

Geschwindigkeitsbeschränkung:

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

Zeitrechnung

Auf Ysatinga werden verbindlich die Monatsnamen nach den Tieren der Götter benutzt. Diese sollen von Spielern auch in ihren Spielzügen benutzt werden. Die offiziellen Spielzugnummern sind immer im Spielzug zu benutzen.

