

# Segmentsbote Karnikon



KARNIKON IM JAHRE 424 NACH PONDARON

# Bote von Karnikon 67

## Im Jahr der Stille

<u>Allgemeines</u> .....	<u>3</u>	<u>Der grüne Bote</u> .....	<u>26</u>
<u>Spielleitersuche</u> .....	<u>3</u>	<u>Abhängigkeiten</u> .....	<u>27</u>
<u>Sonderregelungen</u> .....	<u>4</u>	<u>Irgendwo in Ranoth</u> .....	<u>27</u>
<u>Finanzen</u> .....	<u>4</u>	<u>Im Palast von Ęira</u> .....	<u>30</u>
<u>Das Jahr der Stille</u> .....	<u>5</u>	<u>Ganz in der Nähe</u> .....	<u>32</u>
<u>Chelodam – Sommer 424 n.Đ.</u> .....	<u>5</u>	<u>Bei Ęira</u> .....	<u>33</u>
<u>AsyĘia und Machairas – Sommer 424 n.Đ.</u> .....	<u>6</u>	<u>Im Untergrund</u> .....	<u>34</u>
<u>AsyĘia und Machairas – Herbst 424 n.Đ.</u> .....	<u>9</u>	<u>Der erste Jahrgang</u> .....	<u>35</u>
<u>Botschaften</u> .....	<u>11</u>	<u>Die Suche nach Yss, Teil 1</u> .....	<u>37</u>
<u>Aus den kriegorischen Landen</u> .....	<u>11</u>	<u>Ęinladung zur MitgliederVersammlung des Vereins</u>	
<u>Rezepte</u> .....	<u>12</u>	<u>der Freunde Myras am 10. September 2006</u> .....	<u>40</u>
<u>Klänge im Ęis</u> .....	<u>13</u>	<u>Karma (1)</u> .....	<u>42</u>
<u>Das neue heiligum</u> .....	<u>16</u>	<u>Kapitel 1 – die Entstehung</u> .....	<u>42</u>
<u>Über dem Feuer</u> .....	<u>18</u>	<u>Kapitel 2 – die Entwicklung</u> .....	<u>42</u>
<u>Über dem Feuer (1)</u> .....	<u>18</u>	<u>Kapitel 3 – Aufbruch</u> .....	<u>44</u>
<u>Vor dem Rat</u> .....	<u>20</u>	<u>De ĘquilibrĘitas</u> .....	<u>46</u>
<u>Über dem Feuer (2)</u> .....	<u>20</u>	<u>Lux et Obscurus</u> .....	<u>46</u>
<u>Ęin Brief aus dem Lager der Zuwanderer vor Buta</u>		<u>Benedictus et Malus</u> .....	<u>46</u>
<u>Samui</u> .....	<u>21</u>	<u>Chaos et Ordo</u> .....	<u>47</u>
<u>Ęinkäufe im Ęwigen Ęis</u> .....	<u>22</u>	<u>Ęmotio et Ratio</u> .....	<u>48</u>
<u>Die Ankunft steht bevor</u> .....	<u>22</u>	<u>Literaturliste</u> .....	<u>48</u>
<u>Erster Tag im Ęis</u> .....	<u>22</u>	<u>Die letzte Seite</u> .....	<u>49</u>
<u>Zweiter Tag im Ęis</u> .....	<u>23</u>	<u>Impressum</u> .....	<u>49</u>
<u>Die Rückfahrt</u> .....	<u>26</u>		

Impressum / Bildnachweis siehe letzte Seite

---

## Allgemeines

Dies ist der zweite und letzte Bote des Jahres 424, des Jahrs der Stille. Noch ist es uns nicht gelungen, das ganze Segment wieder in Gang zu bringen, aber wir sind dabei. Im Machairas und auf Asyria wurden bereits die Ssakat 425 erreicht, in den aktuell ausgewerteten Regionen Chelodarns sind diese Teil des aktuellen Zuges (ZAT für Chelodarn: 18. August 2006). Bis Ende März 2007 – so das Ziel – soll auf ganz Karnicon wieder Spiel- und Auswertbetrieb herrschen. Dies ist aber derzeit nur schrittweise und mittels besonderer Maßnahmen zu erreichen. Zum gleichen Termin sollen auch nicht nur in allen Teilen Karnicons, sondern auf ganz Myra die Ssakat 427 stattfinden.

Für uns als Spielleiter heißt das, in die kommenden neun Monate des terrestrischen Kalenders etwa zwei Jahre des myranischen Kalenders »rein zu quetschen«, nämlich das Jahr des Adlers und das Jahr der Stürme (425/426). Wir werden unterschiedliche Wege gehen, um das zu erreichen.

Im hohen Machairas kündigt sich ein langer Winter an: Der Sommer 425 wird allen Wetterpropheten zufolge wohl nicht stattfinden, der Winter 424/425 nahezu übergangslos zum Winter 425/426 werden.

Auch auf Chelodarn wird das Wetter in den Jahren des Adlers und der Stürme seltsame Kapriolen schlagen, die voraussichtlich jegliche Heeresbewegungen massiv erschweren werden. Geplant ist hier, bis zum Frühjahr 427 noch drei Auswertungen stattfinden zu lassen, die dann jeweils drei Jahreszeiten umfassen.

### Spielleitersuche

Einige Hoffnungen haben sich seit unserem letzten Boten zerschlagen; einer unserer Spielleiterkandidaten muss sich zunächst mal auf seine Prüfungen konzentrieren, ein anderer wird wohl ein anderes Segment neu starten, das er früher schon mal ausgewertet hatte (nun dürft Ihr raten!). Wir wünschen beiden jeweils viel Erfolg.

Eys'krist scheinen mehrere Lähmzauber getroffen zu haben, mit seltsamen Namen wie Real Life und Windows XP. Vielleicht ist es aber auch einfach nur das viel zu warme Klima des Ophis. Orco al Moccero bemüht sich derzeit trotz aller Widernisse, Chelodarn Stück für Stück neu zu beleben. Ygg vom blauen Eis hütet nun nicht mehr nur den Machairas, sondern auch den gesamten Asyria-Archipel einschließlich Alorr.

Gerne würden wir weitere Helfer als gleichberechtigte Co-Spielleiter in unseren Kreis aufnehmen, um weiteren Reichen unsere Dienste zugute kommen lassen zu können – meldet Euch doch einfach mal!

### Sonderregelungen

Um möglichst viele Auswertungen in möglichst kurzer Zeit durchziehen zu können, gelten in den verschiedenen Auswertbereichen derzeit unterschiedliche Regelvereinfachungen

und Sonderregelungen, jeweils angepasst an die Auswertmöglichkeiten und -gewohnheiten der jeweiligen Spielleiter. Die betroffenen Spieler haben diese Sonderregelungen jeweils von ihrem Spielleiter mitgeteilt bekommen.

Einer der Gründe hierfür ist, dass keiner Eurer Spielleiter derzeit über ein lauffähiges Auswertprogramm verfügt. Das alte »Promy« setzt Win95 oder Win98 voraus – das hat derzeit keiner von uns (mehr) laufen, nachdem verschiedenerseits Computer-Neuanschaffungen unumgänglich wurden. Eventuell werden der eine oder andere von uns zwar noch versuchen, es auf einer virtuellen Maschine oder einem eventuell noch einsatzfähigen Alt-Rechner zu installieren, aber bisher hat sich dafür keine ausreichende Gelegenheit gefunden.

Und Spielzüge ausschließlich manuell auszuwerten, kann recht aufwändig werden. Daher werden wir unter anderem darauf verzichten, bei jeder Auswertung neue Karten zu erstellen und haben die Sichtbereichsregeln deutlich vereinfacht.

Probiert die bei Euch jeweils geltenden Varianten einfach mal aus und meldet uns (danach!) Eure Erfahrungen damit – vielleicht erweist sich ja die eine oder andere Vereinfachung auch aus Eurer Sicht als Verbesserung.

## Finanzen

Wir werten ehrenamtlich aus und haben davon nicht nur weniger Freizeit, sondern auch mehr Kosten: Papier, Tinte, Porto und anderes mehr. Theoretisch sollte der Spielbeitrag das abdecken, in der Praxis ist die Finanzlage aber immer sehr eng – obwohl wir vieles gar nicht abrechnen. Vor allem der Druck von Boten ist relativ teuer und/oder zeitaufwändig. Und dazu kommt dann noch das Porto für den Versand.

Aktuell stehen wir nun vor der Situation, dass Torsten das bisher von ihm verwaltete Segmentskonto auflösen musste, nachdem es rund 200 Euro im Soll stand. Den Fehlbetrag hat Torsten aus eigener Tasche beglichen. Wir haben also kein Konto und kein Geld mehr.

Daher sehen wir uns bis auf weiteres nicht mehr in der Lage, gedruckte Boten und/oder gedruckte Auswertungen zu versenden. Auch ohne dies werden wir weiter Kosten haben, wenn auch deutlich weniger – und unsere Zeit ist sowieso unbezahlbar und bleibt daher auch unbezahlt. Die Zukunft der Spielbeiträge ist daher noch offen. Ein Modell wäre ein Jahresbeitrag von 5 Euro; falls allerdings auch so genug freiwillige Beiträge von Euch kämen, müssten wir natürlich keinen festen Beitrag festlegen. 🤔

Ein neues Konto gibt es allerdings noch nicht, da wir erst noch eines finden müssen, bei dem die Kontogebühren nicht höher ausfallen als die eingehenden Spielerbeiträge.

*Für das Spielleiter-Kollektiv:*

*Orco al Moccero (c/o Michael Ecker)*

---

# Das Jahr der Stille

## Chelodarn – Sommer 424 n.P.

Im großen und ganzen war dieser Sommer heiß, aber eher ruhig.

Die kriegerischen Truppen, die zu Jahresbeginn über die Blutmöhne auf dandairisches Territorium vorgedrungen waren, drangen nicht, wie von vielen erwartet worden war, weiter ins Hinterland vor, sondern verlegten sich im Wesentlichen auf das Brandschatzen und Plündern des eroberten Gebiets – von den großen Hofgütern blieb kein Stein auf dem andern, und diejenigen, die nicht fliehen konnten, erwartete ein gar grässliches Schicksal.

Es scheint, als sei das Ziel dieses Kriegszuges tatsächlich, wie von Cormelagh verkündet, nicht Eroberung, sondern Rache, Rache für die Zerstörung eines nahe gelegenen kriegerischen Tempels durch ein Zauberduell mit dem neuen dandairischen Tempel Chnums Macht vor Jahresfrist.

Im Gebiet des (einstigen?) Dreikaiserreichs Garelda herrscht jedoch nicht nur deshalb große Aufregung. Garonische Truppen sind kreuz und quer durch dandairisches Territorium unterwegs, viele, aber nicht alle in Richtung des Kriegsgebiets an der Grenze zu Kriegoria. Aber auch auf elcetischem Gebiet wurden garonische Reiter gesichtet. Und das, obwohl der X'Al Xalvos bereits von der faktischen Auflösung des Dreikaiserreichs sprach; er wirft Dandairia massive Vertragsverletzungen vor, die einer Ablehnung des Vertrags durch Dandaria gleich kämen. Daher könne man Georg auch nicht als Mitkaiser anerkennen, sondern nur als legitimen Anwärter für den Fall, dass das Dreikaiserreich neu gegründet werden könne. Dennoch entsende Garunia nun Truppen zur Verteidigung des Nachbarn, als Zeichen dafür, dass der X'Al hoffe, in Georg von Getreidesegen endlich einen vertrauenswürdigen politischen Partner gefunden zu haben – obwohl dessen Wahl zum König in Xalvos Augen unrechtmäßig war.

Harald von Elcet scheint anzunehmen, in manchen innenpolitischen Fragen leicht anderer Meinung zu sein als der X'Al, weshalb er sich nun auf den Weg gemacht hat, ihn unter vier Augen zu sprechen. Nur wo das wohl sein wird, bleibt offen.

Aus Bouraghard hört man erneut Klagen über eine abgerissene Bande dandairischer Abenteurer, die durchs Land ziehend ihren Nachschub requirieren statt ihn ordentlich in Gold zu bezahlen, wie es sich gehört. Für die Propaganda der Komintern sicher ein gefundenes Fressen – siehe nächste Seite...

---

SOMDTECK AN ALLE KRIEGSTREIBER!

IHR SEID ALLE SOLCHE, WENN EUCH DANACH GELÜSTET, DAS BLUT DER MORNOLITHOS FLIEßEN ZU LASSEN, NUR OB EUREN EIGENEN VORTEILS! WIR VERACHTEN EUCH ALLESAMT! SOWOHL DIE LICHTEN, ALS AUCH DIE NICHT-LICHTEN.

DESHALB MORNOLITHOS!

KOMMT ZUSAMMEN IN DER KOMINTERN, DER KOOPERATION DER MORNOLITHOS INTERNATIONAL!

MACHT NIEDER, WAS EUCH NIEDER MACHT!

VIELE HABEN SCHON UNSEREN RUF VERNOMMEN UND SIND ZU UNS GESTOSSEN!

---

In Kriegoria herrscht derweil Siegesstimmung. Diese wird auch nicht durch Meldungen über spurlos verschwundene Bibliothekare (wer braucht die schon!) getrübt – eher schon durch Gerüchte, dass angeblich nicht alle Großen des Reiches all ihre Truppen dem gemeinsamen Ziel unterstellt haben sollen. Dennoch, als sich eines schönen Tages plötzlich die Macht der Finsternis in den Straßen Emperias derart manifestiert, dass für fast eine Viertelstunde niemand mehr die Hand vor Augen sieht, wird von den meisten eher als positives Omen aufgenommen.

Ein gar seltsames Unglück allerdings hat Cormelangh selbst heimgesucht: Als er von einem Patrouillenflug über die Front zurückkehrte, verwandelte sich sein Landeplatz plötzlich in einen wilden Dschungel, der ihm überallhin zu folgen suchte, denn in jedem seiner Fußstapfen sprießten Gräser, Blumen und Gemüse, so dass er eine grüne Spur hinterließ.

Nur hinter vorgehaltener Hand allerdings nennen ihn die Krieger nun Cormelangh den Fruchtbaren.

In Pirim Salu ist man der weilen aus einem anderen Grund sprachlos: Wie soll man nur die gewaltigen Transportkapazitäten füllen, die von Garunia im Rahmen eines Joint Venture bereit gestellt wurden?

## Asyilia und Machairas – Sommer 424 n.P.

Danamere: Wohl verborgen und geschützt durch die immer währenden Nebel geht das Leben hier seinen Gang. Die verschiedenen, teils selbst ernannten Führer des Volkes sind auch weiterhin uneins, jedoch fest entschlossen, ihre Differenzen in friedlichem Disput zu lösen. Jedoch, wer jemals das Missvergnügen hatte, einer der durch die zahllosen danamerischen Rituale und Tabus ins scheinbar endlose verlängerten Ratsversammlungen beizuwohnen, weiß: in diesem Jahr ist wahrscheinlich mit keiner Entscheidung mehr zu rechnen.

Hobano: »Keine Nachrichten aus Danamere – das sind gute Nachrichten!« findet zumindest Zyxt, der Meister der Gilden von Hobano. Doch auch er bleibt von zumindest zwiespältigen Nachrichten nicht ganz verschont, mussten ihm doch die Kämmerer Ragon beichten, dass auf der jüngsten Eroberung Hobanos allmählich die Vorräte zur Neige gingen. Was wie-

derum die in den ersten Sommertagen im Hafen Ragon einlaufenden hobanischen Händler erfreute – erzielten die geladenen Dras-Vorräte doch Höchstpreise auf den Märkten Ragon. Zyxt selbst erscheint seinen Untergebenen in jüngster Zeit etwas zerstreut – all seine Gedanken scheinen bei jenen, fremdartigen Gegenständen zu schweben, welche aus dem Schatzkammern Ragon geraubt wurden.

Den Schiffe der Machairas-Expedition gelang es endlich, einen Hafen in den Eislanden anzulaufen. Die tollkühnen Seefahrer priesen sich missmutig glücklich, wieder festes Land oder genauer Eis unter den Füßen zu haben. Die Bewohner des Hafenstädtchen Fischina jedenfalls empfangen die Fremden mit großer Herzlichkeit und Begeisterung – sind die Hobanis doch die ersten Besucher seit einigen Jahren. Beide Seiten hoffen nun auf gute Geschäfte.

**Salkerusura:** Betrübliches berichten die Grenzwachen. Sämtliche machairischen Inseln scheinen der Kontrolle des Worbandts entglitten, was diesen aber nicht weiter zu stören scheint. »Wer sonst«, so scheint er bei sich zu denken, »wenn nicht Wergols könnten diese Inseln besiedeln!« Ob er recht behält ?

Ärgerlicher sind da schon die Nachrichten von einer »Wergols Rast« genannten, dicht bewaldeten Insel. Diese nahe der Küste Alorrs gelegene Insel scheint wohl mit einem besonders widerspenstigen Brodschlag bevölkert zu sein – wie wäre es sonst zu erklären, dass diese sich, nun zum wiederholten Male, für frei und unabhängig erklären. Doch es gibt auch erfreulicheres aus den Landen Salkerusuras zu berichten. So war die Frühlingsjagd auf die Bergmenschen des ehemaligen Grünlandes ein voller Erfolg – hier wird es in den kommenden Sonnenläufen wahrscheinlich keine Opposition gegen die Herrschaft der Wergols geben. In Dhul Ar Khrod stehen die Bauarbeiten kurz vor dem Abschluss. Die dort versammelten Söldner Salkerusuras horten schon jetzt große Mengen an berauschenden Getränken, um das Richtfest gebührend zu begießen. Unter die Banner Salkerusuras auf den neu erbauten Mauern jedoch mischen sich vereinzelt Flaggen des berüchtigten Söldnerführers Argal Fin. Was dies wohl zu bedeuten hat ?

In Weragh selbst entwickelt der Samath große Aktivität. So legt dieser unter anderem ein besonderes Lavabecken an.

**Ranoth:** Wenige, fast gar keine Nachrichten dringen aus den Weiten des Eises gen Eira, der Stadt der heißen Quellen. Die dortigen Fallensteller und Jäger gehen ihren üblichen Tätigkeiten nach und erfreuen sich ihrer neu gewonnenen Freiheiten, sind doch nach den frühjährlichen Steuereintreibern bislang keine Offiziellen Ranoths mehr in der Eiswüste erschienen. Ob man sie vergessen hat? Auch in den fernen Provinzen erhielt man schon lange keine Anweisungen der Führungsspitze Ranoths mehr. Was, bei O-Seth, fragt man sich, treibt eigentlich Yaron vom Stamme der Sel? Was hält diesen von den Regierungsgeschäften ab, nachdem er doch so vehement an die Spitze des Staates drängte? Die Grafen der Grenzfeste jedenfalls fühlen sich von Eira doch etwas im Stich gelassen.

Trotzdem hält man zumindest in Ferib Ranoth weiterhin die Treue. In Kalmar dagegen ist die Lage undurchsichtiger. Zwar konnten neu angelandete Truppen die Mauern der hiesigen Burg verstärken, doch ein Gefühl von Sicherheit will sich einfach nicht einstellen. Dies aber ist auch nicht verwunderlich, bedenkt man die nun fast täglichen Besuche der Dragolstaffeln Salkerusuras.

In Fischina, dem größten Hafen des Reiches, dagegen ist die Welt noch in Ordnung. Seit langer Zeit beehren sogar wieder einmal fremde Händler das Städtchen am Rande der Eiskante. In Eira selbst werden die Neugierigen Zeugen eines ungewöhnlichen Schauspiels. So tobt in den letzten Frühlingstagen ein für diese Jahreszeit ungewöhnlich heftiger Sturm vor den Toren der Hauptstadt. Am Morgen darauf, nach dem Abflauen der tobenden Winde, entdecken die morgendliche Jäger eine sonderbare Reisegruppe, welche unweit Eiras hektische Ausgrabungen vornimmt. Neugierige Besucher werden von den Fremden freundlich empfangen und reichlich bewirtet. Neben dem leiblichen Wohl sorgen die Fremden auch für den Seelenfrieden ihrer Besucher und predigen offen vom Ruhm und Glorie des Herren der Stürme. Die Aktivitäten der augenscheinlich aus dem feindlichen Manatao stammenden Fremden bleiben den Oberen Ranoths denn auch nicht lange verborgen. Kurzerhand entschließt sich Teok-Nog, der örtliche Vertreter des Seth-Kultes, das frevlerische Treiben mit Hilfe einer Hundertschaft der berüchtigten Wolfsreiter Eiras zu beenden und die Sündhaften gefangen zu nehmen. Vom Eifer des Seth-Priesters angesteckt, macht der Offizier der Truppe keine Kompromisse und sucht das feindliche Lager zu stürmen. Das Ergebnis dieser Vorgehensweise ist allerdings nicht ganz das Erwartete. Von den 120 ausgesandten Kriegern kehrt nur ein einziger zurück, um von Tode seiner Kameraden zu berichten, welche allesamt durch erschreckende Magieanwendungen zerschmettert wurden. Eilends entsendet Ranoth daraufhin starke Truppenverbände um die feindlichen Magier zu stellen, jedoch findet man deren Lager nur noch verlassen. Auch die Ausgrabungsstätte liegt still und einsam – ein großes Loch inmitten des ewigen Eises. Welches unersetzliches ranothsches Kulturgut wurde hier wohl geraubt?

Zwecks Rückgewinnung der ausgegrabenen Stücke und Bestrafung der frechen Diebe entsendet man zwei große Reiterheere, welche die Manataoi noch vor der Grenze abfangen sollen. Eines dieser Heere kann keine Spur der Gesuchten entdecken und beschließt, vorläufig die Umgebung Mimorias zu überwachen. Das zweite Heer aber hat mehr »Glück«. Nahe der Grenztempel Manataos gelingt es diesem, die Fliehenden zu stellen. Schnell und kühn stürmen die ranothschen Wolfsreiter vor – und vergehen unter den Wogen der feindlichen Magie. Tödliche Kälte legt sich um Reiter und Wolf, durchscheinende Gestalten, erschaffen aus Wind und Eis, stellen sich den Angreifern entgegen. Fast, fast gelingt es den Recken Ranoths dennoch, die Abwehrlinie zu durchbrechen, doch auch die wenigen Manataois wehren sich tapfer. Nach nur 600 Herzschlägen bricht der Angriff in sich zusammen – und lediglich 108 zerschlagenen Gestalten gelingt die Flucht heim nach Eira.

**Manatao:** Hier herrscht eitel Sonnenschein; Volk und Borohr sind frohen Mutes, was die kommenden Tage anbelangt. Die zu den Ssakat-Tagen vorgenommene Neuordnung der Handlungsgilden trägt langsam erste Früchte. So pendeln nunmehr seit dem Frühling regelmäßig die Wagen zwischen Romantao und der nahen Salzmine und bescheren den Eignern erste Gewinne. Davon angespornt versucht man nun, die Handelsaktivitäten weiter auszubauen. Verhandlungen mit den Gesandten des berühmten elcetischen Handelshauses Fjetten scheinen erfolversprechend zu laufen. Selbst im fernen Lubor zeigt sich der große Xal den Vorschlägen manatoischer Händler gegenüber sehr angetan.

Nahe der Kufengeleite treffen sich mehrere Gruppen von Handwerkern, Arbeitern, Jägern und Wachleuten vor dem verborgenen Eingang nach Buta Samui, der wieder entdeckten

Stadt der Eysriesen. Dort gehen diese eifrig an die Arbeit – soll doch im kommenden Frühjahr die Stadt für die ersten Neusiedler vorbereitet sein.

## Asyilia und Machairas – Herbst 424 n.P.

Danamere: Auch weiterhin sind die Führer des Volkes uneins, was die kommenden Tage der Nebelinsel angeht. Die Verhandlungen besagter Führer kommen dennoch erstaunlich rasch voran. Kaum ein Vierteljahr nach der ersten Zusammenkunft konnte schon die Sitzordnung für die kommenden Treffen festgelegt werden. Und nicht nur das, man ist sich sogar schon über einzelne Tagesordnungspunkte einig geworden. Durchaus möglich also, dass noch in diesem Jahr weitere wichtige Fortschritt erzielt werden können.

Hobano: Zyxt, seines Zeichens Meister der hobanischen Gilden, hüllt sich dieser Tage in Schweigen. Die sich rasch verschlechternde Lebensmittelversorgung Ragons ignoriert Zyxt ebenso wie die erfreulichen Nachrichten der Machairas-Expedition. Kaum einmal verlässt der Anführer der Hobanis sein Herrenhaus zu Ragon, und wenn, dann sieht man ihn recht geistesabwesend sein Anwesen durchmessen. Schon fragen seine Untergebenen hinter vorgehaltener Hand, was den Meister zu solchem Gebaren treibt. Liegt gar ein verderbender Zauber auf den mit dem Recht des Tatkräftigeren erworbenen Beutestücken, welche ihr Herr so faszinierend findet ?

Salkerusura: Der Worbandt Currlagh empfängt nach seiner Rückkehr von der vergnüglichen Jagd in den Bergen Grünlands diverse Botschaften, welche rasches und entschlossenes Handeln ratsam erscheinen lassen. Das vorerst dringlichste Ziel, beschließt Currlagh, ist die erneute Eroberung der Waldinsel, auf welcher sich das dortige Volk zum wiederholten Male für frei erklärt hatte. Mit großer Heeresmacht kommen die Wergols über das Inselvolk. Ist man zunächst bereit, noch einmal Gnade vor Recht ergehen zu lassen und das reumütige Inselvolk wieder in den Schoß des Reiches aufzunehmen, so fordert der Widerstand der Insulaner den gerechten Zorn der Wergols heraus.

So geschah es, dass nach der ersten Sichtung der Dragolstaffeln Salkerusuras sich unter den dichten Bäumen der Insel ein knapp 3 Tausendschaften zählender Mob zusammenrotten, um die ungeliebten Wergols ein für alle Mal zu vertreiben. Der Bote der Wergols, welcher die Unterwerfung der Insel fordert, findet sich in einer gut getarnten Fallgrube wieder, aus welcher er sich nicht befreien kann. Gefangen und verhöhnt vom umstehenden Volk findet er ein Ende, wie man es keinem Wergol wünschen mag – das aufständische Volk steinigt den Abgesandten der Invasoren langsam zu Tode.

Als dem Worbandt dieses zu Ohren kommt, ist er voll des Zornes ob einer solchen Ehrlosigkeit. Die rachedurstigen Wergol kennen nun keine Gnade mehr. In wilden Angriffen zerschlagen sie allzu rasch die Aufständischen, von denen gut zwei Drittel einen schnellen Tod finden. Die restlichen treibt man auf einer großen Lichtung zusammen, wo sie zitternd dem Urteil des Currlagh harren. Wird Barmherzigkeit oder Rachedurst leiten ?

Auf der erst kürzlich fertig gestellten Burg Dhul Ar Khrod trifft der Bote des Worbandts auf angriffslustige Söldner, welche kurz vor dem Ausrücken sind. Die Befehle des Worbandts

zum Angriff auf Alorr lässt die Mannen jubeln. Jedoch führt die Auslegung des herrschaftlichen Befehls durch Aargal Fin, den berüchtigten Söldnerführer, zu einigen Unstimmigkeiten.

**Ranoth:** Ranoth? Kann man überhaupt noch von einem Reiche Ranoth sprechen? Yaron, vom Stamme der Sel, hüllt sich weiterhin in Schweigen. Gerüchte von Palastbediensteten besagen, der Herrscher Ranoths gäbe sich in seinen Gemächern wüsten Orgien und/oder schwarzmagischen Ritualen der besonderen Art hin. Den Wahrheitsgehalt dieser Auskünfte allerdings kann keiner so recht beurteilen. Offensichtlich dagegen ist die Führungsschwäche der Herrschenden!

Damit unzufrieden, erklären sich zwei der Grenzgrafschaften für unabhängig. Auch in Eira, der Quellengesegneten selbst, wendet sich die Stimmung des Volkes allmählich wider Herrscher und, noch mehr, wider den Tempel (welcher wohl allzu viele Blutopfer aus dem Volke fordert). Böartige Verleumder – so die offizielle Sprachregelung – melden gar, dass zahlreiche Bewohner Ranoths über die Grenze nach Manatao gezogen seien, um dort mit dem Feind zu paktieren.

Zerfällt also Ranoth? Oder mag ein neuer Herrscher die Sache Ranoths noch einmal zum Guten bzw. zum Finsteren wenden? Die kommenden Monde werden die Entscheidung bringen!

**Manatao:** In den Drei Tempeln nahe der Grenze zu Ranoth empfangen die dortigen Priester unerwarteten Besuch. Zahlreiche Flüchtlinge, Opfer der verfehlten Politik der Herrschenden Eiras und der blutrünstigen Umtriebe Blutsteins, des Sitzes der ranothschen Seth-Priesterschaft, erbitten um Aufnahme in Manatao und Hilfe.

In Scho-Scholan herrscht große Freude, ob der in den Sommermonden gebannten Gefahr. Außerdem gibt man sich der Planung und Ausführung weiterer Handelsgeschäfte hin. So konnte ein weitreichendes Handelsabkommen mit dem in Elcet ansässigen Handelshaus Fjetten abgeschlossen werden.

Auch die Geschäfte im eigenen Reich gehen immer besser, so wird nun auch die Route Scho-Scholan/Romantao regelmäßig von Lastschlitten befahren, was Manatao zusätzliche Einnahmen beschert. Diese werden auch dringend benötigt, ist man doch in der Endphase der Planungen für einen großen Tempelbau zu Ehren des Aisher angelangt.

Parallel hierzu treibt man den Ausbau der ehemaligen Eysriesenstadt Buta Samui voran. Große Summen werden hier investiert, eine Tausendschaft hoch motivierter Arbeiter setzt zügig die nötigen Baumaßnahmen um. Noch im nächsten Frühjahr, so hofft man, werde Buta Samui bezugsfertig sein.

---

## Botschaften

cormelagh an dandairai!

ihr habt es so gewollt, eure angriffe auf uns mussten wir beantworten!  
noch ist zeit, eure zusammenrottung in eurer burg aufzulösen und buße zu tun.  
letztlich werdet ihr eh zwischen den mühlsteinen der geschichte zermalmt. ....

gez. cormelagh, der schwarze drache, herr über die blutmöhne

\*\*\*

hurra!

wir rächen den tempel des kur-tulmak, wir rächen kasmaran! so erschallt es in den gassen eborias, dem zentrum kriegorias im peristera und in der ganzen provinz blutschistan. brennt das land! die werz und die skelette haben einen großen sieg eingefahren und die truppen dandairias zurückgeschlagen. der grenzfluss, die blutmünde, im kriegorischen: die blutmöhne, wurde von den skeletten überquert, die werz hinterher! einige schafften es nicht, das andere ufer zu erreichen, aber sie ebneten heldenhaft den weg für die nachrückenden truppen. panik ergriff die feindlichen truppen, die auf ihrem gar lächerlichen grenzwall auf ihr ende warteten. die werz erklommen den grenzwall und erwischten nur noch einige der wie die hasen rennenden feinde.

die werz und die skelette kletterten nun alle auf den grenzwall, hissten die kriegorische fahne und feierten ihren großen sieg. nun rückten die truppen vor auf ehemals dandairisch besetztes gebiet. sie wollten den angriff auf unseren tempel rächen, das bollwerk gegen den gehörnten, der mit den üblen latschen. die neue gemeinschaft der kriegoren, die allianz der anhänger der großen drei götter kriegorias. zusammen sind wir stark! jetzt werden die dörfer geplündert. cormelagh hat es so verlangt.

nach der plünderung werden die gebäude niedergebrannt, hier geht es um die reine klare rache!

verlautbarung des oberkommandos der kriegoria

---

## AUS DEN KRIEGORISCHEN LANDEN

### *Die Kugel der drei*

Aus einem kleinen Nest, namentlich Steinhaagel, mitten in der kriegorischen Provinz Blutschistan, gibt es Wundersames zu berichten. Die Provinz Blutschistan liegt im Ophis der Blutmöhne, dem Grenzfluss zum aktuellen Konflikt-Gebiet. Dort gibt es einen Schrein des Steins. Dieser Stein ist eine riesige schwarze (Halb-)Kugel, obwohl allein schon das blasphemisch ist. Angeblich ist er eine ganze Kugel, die zur Hälfte in der Erde steckt.

Eigentlich ist sogar nur ein Drittel zu sehen. Er misst bestimmt 20 kriegerische Schritte, ich mag gar nicht mutmaßen, sollte er eine ganze Kugel sein, unglaublich! Auf dieser Kugel hat ein Priester, der allen drei großen Gottheiten Kriegorias, namentlich: Xnum, Seth, Kur-Tulmak, huldigt, einen Schrein errichtet. Dort predigt er tagein tagaus, die Geschichte vom Stein: Die Götter haben sich beim Ballspiel mit dem Ball (dem Stein) hoch droben im Velatorgebirge vergnügt. Dabei haben sie sich derart in Rage gespielt, dass einem der Geduldsfaden riss und er den Ball weit weit weit ins Tal trat. Keiner weiß allerdings, von welchem Gott. Der Legende nach soll dabei ein Stier getroffen worden sein. In der Tat, der Stein scheint wirklich übernatürlich sein: Die Farbe ist tiefschwarz und der völlig glatte Stein scheint jeder Bearbeitung stand zu halten. Die Form ist, zumindest was den Teil über der Erde betrifft, nahezu perfekt. Der Schrein steht auf abgerundeten Stelzen, auf einem kleinen Altar ein Stierkopf zur Huldigung des Stieres. Dort trifft man den Priester, Razagki von Namen.

Gez. Argus Hellbrae,  
Reisender in Kriegoria

---

## REZEPTE

Aus der Kombüse des Xnum-Tempels von Tondmek:

Gammelfisch am Seetang mit Fingerdipp

Man nehme: Fisch, egal welche Art, nur tot muss er sein, die Mischung machts! Man lasse diesen ca. eine Woche an der frischen Luft in einem Bottich Meerwasser garen. Erst dadurch kann er wirklich seine Aromen ausbilden und er wird dabei schön zart. Nach dieser Zeit wird er in Seetangblätter eingewickelt und muss unbehandelt verzehrt werden! Besonders gut schmeckt er, wenn in den Fisch vor der Ummantelung ein frischer Finger eingeführt wurde!

Ein Garen oder kochen oder sogar ein Entfernen der Gräten ist dem Xnum ein Graus, da es demjenigen an Vertrauen ihm gegenüber mangle!

Gez. Smutje Terlieze aus dem Xnum-Tempel in Tondmek

---

## KLÄNGE IM EIS

Pantherados war in Hochstimmung. Der geschwinde Flug mit dem Eisvogel hatte die Entfernung schrumpfen lassen und sie würden rechtzeitig eintreffen. Seine Augenbrauen waren dick mit Rauhreif bedeckt, doch er fühlte sich ungemein erleichtert, nun seine Freunde nicht im Stich lassen zu müssen.

Alfar wäre erleichtert gewesen, wenn er wieder festen Boden unter den Füßen gehabt hätte. Die verdammte Kälte und das ewige Geschaukel hatten ihm mehr zugesetzt, als er je gedacht hätte. Er brüllte zu seinem Vordermann »k-k-k-k-k-k-k-alt-k-k-kk-k-«, der dazu nur nickte. Der Paladin bewegte neben seinem Zähneklappern alle Muskeln, die nicht notwendig waren, um sich festzuhalten, und konnte zumindest so verhindern, sich ganz zu einem Eisblock zu entwickeln.

Wie konnte Vater Pantherados das nur ohne jedes Anzeichen von Unbehagen aushalten? Er erstaunte ihn immer wieder, vielleicht war es eine Art inneres Feuer, das ihn wärmte. Das musste es sein: Der Glaube dieses kleinen Mannes brannte und glühte nicht nur, er strahlte weit über ihn hinaus, so dass man fast von einer Art Aura sprechen konnte.

Dabei sah er überaus unscheinbar aus. Nach all den Jahren war er ihm immer noch ein Rätsel.

Vater Pantherados schrie etwas und deutete nach unten. Das Heerlager Manataos war erreicht, Dondra sei Dank!

Der kleine Priester streckte sich ein wenig und verlangte Serkes zu sprechen.

»Ich bin da. Es kann los gehen! Das ist das Jahr Dondras!«

»Pantherados, es freut mich, dich zu sehen! Erzähle, werter Freund, was ist geschehen?«

»Später, mein Lieber, nur soviel: Dondra ist mit uns und hat uns das hier geschenkt!«

Stolz hielt er einen Stab hoch.

»Ähh, beeindruckend«, lobte Serkes, wirkte jedoch nicht besonders überzeugt.

»Mit dieser Rute der Eysriesen, von Dondra gesegnet, werden wir wohl das Übel schlagen. Ich werde schon herausfinden, wie es funktioniert! Alfar, komm mit.« Er strahlte. Alfar schluckte schwer.

Serkes bremste ihn »Halt, halt, halt! Wir haben bereits einen ausgefeilten Plan, wie wir den Dämon schlagen, nämlich ...«

Pantherados hörte nur mit halbem Ohr zu und war nur mit Mühe zurückzuhalten (im übertragenen Sinn, nicht physisch), als er erfuhr, dass Totoro in Gefangenschaft geraten oder gar schon tot war.

»Was, machen wir, wenn der Dämon entkommt?«, fragte Alfar. Innerlich rang er mit einer schweren moralischen Entscheidung.

»Gute Frage«, meinte Serkes, »aber wenn das der Fall ist, ist der Tag nicht so schlecht gelaufen.«

»Der Dämon darf nicht entkommen, Serkes, du kommst natürlich mit mir in diese abscheuliche Opferkammer!« bestimmte der Hohepriester.

»Aber, Vater, wenn er flüchtet, kann ihn niemand verfolgen! Wenn wir uns auf den Eisvogel schwingen, können wir ihn in dem Fall stellen!«

Vor Serkes geistigem Auge war schon das Bild eines Priesters aufgestiegen, der entschlossen mit seiner Rute wedelt und *„Na los, bann ihn endlich! Jetzt aber! Mist! Wie geht das bloss mit dem Ding? Dondra hilf!“* sagt. Und Alfars Argument hatte einiges für sich. »Er hat recht. Der Herr des Windes wird dich stärken mit etwas Wind unter den Flügeln. Damit würdest du uns am meisten helfen.«

Alfar nickte eifrig. Die ganze Angelegenheit konnte genausogut ein Himmelfahrtskommando werden. Wenn selbst Totoro bereits verschwunden war, könnte der Dämon stärker sein, als alle vermuteten. Sein Schützling sollte sich besser nicht in die Höhle des Dämons wagen. Wäre das Verrat an seinen Kameraden? Keine Frage, Vater Pantherados würde sich bei einer Niederlage der Garde ohne zu zögern auf den Dämon stürzen. Doch nötigenfalls würde er ihn bewusstlos schlagen, um ihn zu retten. Ein kritischer Blick des Priesters, liess ihn erschauern, doch der Entschluss war gefasst. Dondra gebe, dass es nicht so weit kommt.

Ohne Probleme arbeiteten sich die Streitkräfte nach unten. Nichts schien zu passieren, während Dondras Gespann über dem unheiligen Ort seine Kreise zog. Plötzlich Schlachtenlärm, es hatte begonnen. Einzelne, grässliche Schreie drangen nach oben. Lief es gut? Pantherados spürte eine pulsierende Aura, die ihn noch unruhiger werden liess.

War es wirklich das Richtige, hier oben zu warten, während sich seine Kameraden in den Kampf warfen? Doch wenn der Dämon schon in diese Welt gekommen war, so könnte er entkommen und der ganze Blutzoll wäre vergebens – das durfte auch nicht geschehen.

Zorn und Ungeduld wuchsen mit jeder Minute, mit jedem Pulsieren der Aura und mit jedem Todesschrei, der in die Höhe drang.

Da! Einige Tauren brachen an die Oberfläche! War alles verloren? Nein, sie wirkten wie Flüchtende. Lerkos Trupp griff sie an, doch da war einer, aus dessen Fingerspitzen Eissplitter schossen und viele tapfere Krieger in den Tod riss. »Ich zerquetsche Dich, Unhold« zischte Pantherados und schwang die Rute. Er fühlte die Macht und nichts passierte. Noch einmal – wieder nichts. »Du musst dich mehr auf die Magie einlassen«, dachte er und tatsächlich, ein Prickeln floss durch seinen Arm und er würde jetzt ... – aber Vorsicht, er war schon einmal zu weit gegangen, war die Rute wirklich das, was er vermutete? Was, wenn es eine Falle ...

Er brachte den Gedanken nicht zu Ende, denn der Zauber war aktiviert und nun lenkte er ihn mit Mühe auf den Tauren. Gerade als Lerkos zu einem entscheidenden Schlag ausholte, wurde der Taurenpriester erfaßt und hochgerissen. Er flog eine knappe Meile und kam sanft wieder herunter.

Pantherados war verblüfft. Und rasend. Alfar sprach ein Stoßgebet, zog sein Schwert und krallte sich mit der Linken ins Gefieder, während der Eisvogel im Sturzflug auf den nicht minder verblüfften Dunkelpriester zuschoss.

In den nächsten Augenblicken rasten auch die Gedanken des Hohepriesters. Nein, die Rute war ein Geschenk Dondras, er durfte keine Zweifel haben. Seine Zweifel und seine Unkonzentriertheit hatten vielleicht die Magie gestört, aber er musste auf der Hut sein...

In waghalsigem Manöver streckte der Eisvogel die Klauen aus und ergriff den Flüchtenden. Anstatt erdolcht umzufallen, glitten die Krallen über den finsternen Schurken hinweg, wie ein Schlittschuh auf einer Eisfläche und auch Alfars Schwertstreich, der ihn in eine bedenkliche Schräglage brachte, schien kaum Wirkung zu zeigen. Im Gegenzug schleuderte der Verderbte einen Zauber auf die Gefährten, dem sie mit Mühe ausweichen konnten, und doch wurde Alfar getroffen.

Pantherados musste es wagen. Der Vogel drehte einen engen Looping, verfehlte wieder und stieg höher auf. Das gab dem Diener des Adlergottes genügend Zeit. »Dondra ist mit uns!« Wieder schwang er die Rute und diesmal liess Pantherados die geistigen Barrieren fallen. Nur Augenblicke bevor sie den Priester erreichen, entfloß der Rute ein Donner<sup>1</sup>, der die Verteidigung des Finsterlings zerschmetterte und ihn wie eine Puppe herumschleuderte. Wie eine Puppe blieb er reglos liegen. Der Eisvogel landete auf ihm und durchbohrte den Körper mit seinen Krallen.

Pantherados Anspannung legte sich etwas und er empfand fast so etwas wie Mitleid für den Verführten, wie schrecklich seine Untaten auch gewesen sein mögen. Wenn ihm nur etwas einfiel, um das Blutvergiessen zu beenden...

Wieder kreisten sie über dem unterirdischen Schlachtfeld, doch diesmal schwang im Wind eine feine Melodie die, obwohl nicht laut, weit zu hören war. Sie beruhigte, dämpfte die flüsternde Stimme des Dämons in den Köpfen der Krieger, kämpfte gegen die Flut der falschen Versprechungen. Sie zeigte Bilder von Freude, Leben, Liebe, von allem Guten dieser Welt. Und plötzlich, plötzlich brach der Kampf ab, noch unvermittelter als er begonnen hatte. Die pulsierende Aura der Finsternis war verschwunden und alle konnten nun die feine Melodie hören, die ein an sich wenig musikalischer Priester auf einer beinernen Flöte spielte, die ihm zu gross war. Fast verlegen senkten Tauren und Menschen ihre Waffen, alle Feindseligkeit ist vergessen. Was war geschehen?

Pantherados und Alfar waren überaus erleichtert, Totoro und Serkes lebend wiederzusehen, obschon die Trauer wegen der vielen Toten ihnen ins Gesicht geschrieben stand.

---

1 Da die anderen Anwesenden die Details nicht besonders gut sehen konnten, vermuten einige, dass es der Vogel war, der den Donner verursacht hatte – man hatte ja schon von Donnervögeln gehört. Eigentlich logisch das ein solcher Vogel einem Priester des Donnerers diene. Die darauf folgenden Missverständnisse werden Ornithologen noch für einige Zeit verwirren.

Serkes fasste sich als erster und ordnete an, die Tauren zu entwaffnen, doch mittlerweile trug keiner von ihnen Waffen. Ja, sie schienen Ekel zu empfinden, die Waffen auch nur anzusehen.

Bevor Pantherados sich um die Verletzten kümmerte, wandte er sich an einige Tauren, die ihm vernünftig erschienen.

»Dondra kann euch eine zweite Chance geben. Stark ist die Macht der Verführung, doch ihr könnt sie abschütteln, könnt dereinst wieder zu dem werden, was ihr wart«.

Schliesslich fand er einen Alten, der nicht nur »Alle tot!« und »Kopf leer« und »Was nun?« jammerte sondern gefaßt wirkte. Nach einer Stunde intensiver Unterredung, gab er dem Alten seinen Geldbeutel mit 25 Goldstücken als Starthilfe, mit der Aufforderung, einen kleinen Schrein für Dondra zu bauen und die Witwen und Waisen zu unterstützen. Die Zeit wird zeigen, ob diese Saat aufgeht.

Und es gab noch etwas zu erledigen. Kehlicher Singsang entstieg seiner Kehle, die Luft bekam eine leicht ölige Konsistenz, sanfte Wellen von Energie schienen von ihm auszugehen, obwohl man sie nicht hören, sehen oder fühlen konnte. Trotzdem spürten es auch die Umstehenden, wie ein Gehörloser, der den dröhnenden Bass einer großen Trommel in seiner Lunge spüren kann, obwohl er den Ton nicht hört.

Der Eisvogel war schon drauf und dran, abzufliegen, doch war er nun im Banne des Zaubers. Nicht in den Gehorsam zwingen sollte er, Verstehen ermöglichen war das Ziel. So lernte der Priester vom Vogel, was dieser gesehen und erlebt hatte, und der Vogel bekam einen Eindruck von dem, was Dondra ist und für alle Geschöpfe bedeutet. Das Geschöpf nannte sich »Kwhiiiihit«, was soviel wie »Erstgeschlüpfter« bedeutet und machte einen verständigen Eindruck. Auf diesem Weg konnte Pantherados ihm auch seinen Dank übermitteln - auf diesem Weg womöglich auch an Ygg. Spät am abend liess Pantherados den Vogel trotz des Zaubers ziehen, er hatte seine Schuldigkeit getan.

Zeit zu feiern, sie alle hatten heute ihre Schuldigkeit getan!

---

## DAS NEUE HEILIGTUM

Nasja schritt zum zehnten Mal das Gelände ab, wo das neue Heiligtum entstehen sollte, diesmal allerdings in Begleitung des Herrschers. Dieser hatte sie vor einem Mond gefragt, ob sie nicht Lust hätte, einen neuen Tempel zu bauen. Nasja lachte bei dieser Frage – hatte sich immer nicht immer beklagt, dass ihr Tempel zu klein sei? Der Herrscher lachte nicht mit. »Du hast laut genug gejammert, Nasja«, sagte er, »aber hier geht es nicht um einen neuen Tempel für die Stadt. Würdest Du auch anderswo einen größeren Tempel haben wollen?« Nasja hörte auf zu lachen und sagte: »Ja!«

Und nun standen sie hier, fast zehn Storkanem Raddid entfernt auf einer kleinen Anhöhe und blickten hinunter.

»Da hinten kommt ein großes Gestell aus Steinholz mit einem zentralen Gitter hin. Die Seitenteile machen wir vielleicht aus Eisen, aber das Gitter auf jeden Fall aus Steinholz. Eisen wird im Feuer einfach zu heiß, falls man einmal rasch auf das Gitter muss. Das Gitter hat den Vorteil, dass man den Toten nicht erst aufbahren kann, wenn der Holzstoß fertig ist, sondern jederzeit. Der Stoß wird dann unter dem Gitter errichtet. Und die Decke aus steinhölzernen Ketten kann man so auch viel einfacher über den Toten breiten. Mit aufgeschichtetem Steinholz arbeiten wir hier nicht, das ist hier schließlich...« Der Priesterin fiel wohl kein passender Vergleich ein, jedenfalls räusperte sie sich und fuhr dann fort: »Wir müssen jedenfalls nicht sparen. Die Stelle ist windig und der herrschende Windrichtung geht natürlich von der Zuschauertribüne fort, so dass die Asche nicht den Gästen ins Gesicht getrieben wird. Bei falschem Wind verschieben wir die Verbrennung. Für den Notfall errichten wir noch eine kleinere Brandstätte in einer geschützten Mulde. Da schauen wir nachher vorbei.«

»Und Wasserbegräbnisse?«, erkundigte sich der Herrscher.

Nasja verzog das Gesicht. »Da haben wir ein Problem. Wir wollen ja nicht, dass das Boot ans Ufer treibt. Wir müssen deshalb leider einige Gatter ziehen, aber es sollte gehen. Im Augenblick planen wir einen hübschen kleinen Kai, von dem aus ein Boot aus Steinholz an einer langen Kette hinaus treiben kann, in dem man den Toten dann verbrennt.«

Eine Weile sahen beide aufs Wasser hinaus. Der Herrscher dachte an seine Heimatstadt. Dies hier würde eine Stätte des Todes werden - auf eine Art, die dem Leben gefällig war.

»Den Platz für die Totenfeiern werde ich doch auch noch sehen?«

»Oh, wir haben mehr als einen Platz«, sagte Nasja stolz. »Wir haben ein ganzes Feld zum Feiern und wir bauen eine große Halle für den Winter oder wenn es regnet. Frostwein ist auch schon bestellt. Und wir haben schon einige sehr schöne Schlafkammern fertig gestellt mit großem Betten für diejenigen, die glauben, dass die Totenfeiern der richtige Zeitpunkt sind, um der Familie zu neuem Wachstum zu verhelfen. Im Augenblick schlafen noch wir Priester darin. Wir können nachher eine der Kammern besichtigen.«

»Ich bin aber gar nicht in Trauer«, sagte der Herrscher und spähte nach dem Hintern der Priesterin.

»Nur besichtigen, nur besichtigen«, sagte die Priesterin milde. »Obwohl ich sicher bin, dass irgendwelche Jungpriester die Räume bereits eingeweiht haben. Ich bin zu alt für solche Scherze.«

»Ist das nicht auch eine berufliche Pflicht?«, fragte der Herrscher.

»Nein«, sagte Nasja. »Und in Trauer bin auch ich nicht. Pech gehabt.«

»Nun, ich bin ja nicht zum Vergnügen hier«, räumte der Herrscher ein. »Zieht das Heiligtum eigentlich schon Priester an?«

»Allerdings«, verkündete die Priesterin. »Ich kann nicht klagen. Aus der Gegend haben sich auch schon einige Halbwüchsige interessiert gezeigt, zu Priestern zu werden - und zwei Erwachsene. Oh, da kommt ja unsere neueste Erwerbung.«

Ein etwa vierzehnjähriger Bengel rannte soeben die Anhöhe hinauf und stolperte fast vor die Füße des Herrschers, würdigte ihn aber keines Blickes.

»Priesterin«, rief er, »Priesterin Nasja, die erste Lieferung Frostwein ist angekommen!«

»Schön«, sagte die Priesterin. »Lass ausrichten, unser Gast und ich wollen ihn heute Abend kosten. Du kannst gehen.«

Der Junge atmete zweimal durch und stürzte sich den Hügel hinunter.

»Sieht so aus, als ob wir heute doch zu etwas Vergnügen kommen werden«, lachte die Priesterin.

---

## ÜBER DEM FEUER

### Über dem Feuer (1)

*Mh, irgendwie sind meine beiden Begleiter recht rastlose Weggefährten. Nur mit knapper Not finsternen Mächten entronnen, schon rennen sie wieder Richtung Dunkelheit. Das muss den Narthanern wohl angeboren sein, sie stürzen sich immer auf die größten Gegner – vermutlich ohne sich den Gefahren wirklich bewusst zu sein. Oder ziehen sie vielleicht die Finsternis magisch an? Der Gedanke ist nicht neu, vor etlichen Jahren schon gab es bei den Albraumrittern etliche Verfechter dieser These. Vielleicht sind sie mit einem göttlichen Fluch belegt, der sie immer wieder gegen Dämonisierte und Dämonen anrennen lässt? Wobei bei Pantherados als Mann Dondras – undenkbar, obwohl...?*

»Lerkos!« die tiefe Stimme von Serkes hallte durch die Zimmer und es dauerte nur wenige Augenblicke, bis der Gerufene auch schon mit einem Arm voll Holz in das Badezimmer kam.

»Ah, guter Junge. Das Feuer scheint bald auszugehen, leg doch bitte noch ein bisschen nach.« Lerkos legte wie ihm geheißen einige Scheiten Holz unter die für seinen Meister neu gebaute Badewanne.

Mit einem Lächeln musste Lerkos an den Schmied denken, der sie vor wenigen Tagen angefertigt hatte. Seit sie in diesen kalten Gefilden unterwegs sind, gab es für den Meister ja kaum noch etwas Schöneres, als ein heißes Bad zu nehmen. Da die Räume aber auch hier in Scho-Scholan schlecht beheizt sind, kühlt sich das Badewasser immer zu schnell ab. Und das abgekühlte Wasser aus der Badewanne abschöpfen und heißes nachfüllen behagte dem Meister nicht wirklich. Also erklärte er in umständlichen Worten dem Schmied, dass er sich eine Wanne aus Eisen vorstelle, welche mit Ketten an einem Gerüst über einer Feuerstelle hing. Über eine Kurbel sollte die Höhe der frei schwingenden Wanne noch verändert werden können, je nach Größe des Feuers. Seltsamerweise fand der Schmied diese Wünsche überhaupt nicht seltsam, oder er ließ sich einfach nichts anmerken. Jedenfalls kam er diesem Auftrag ohne weiteres nach. Lediglich der Wunsch, dass das ganze Konstrukt schnell und leicht auf- und abbaubar sein sollte, bekam der Schmied nicht richtig hin. Jedenfalls würde das alles mit Sicherheit fast einen ganzen Schlitten in Anspruch nehmen...

*Zumindest gab es momentan einiges zu tun, wobei Pantherados und Totoro ja schon wieder auf dem Sprung sind. Pantherados hat sicherlich Recht, zur Zeit scheint Ranoth geschwächt. Eine*

*einmalige Gelegenheit, einige Gemarken zu befreien und die Menschen von ihrem Leid zu erlösen. Aber Pantherados will unvermittelt aufbrechen – ohne Truppen! Hoffentlich unterschätzt er die hiesige Priesterschaft nicht, deren Macht ist sicherlich noch weitestgehend ungebrochen. Man darf die schlechte Moral ihrer Truppen nicht mit dem Rückhalt der Priester verwechseln! Aber er lässt sich davon ja nicht mehr abbringen.*

*Wenn wenigstens Totoro ihn begleiten würde. Der muss ja aber irgendein Bier suchen, wenn ich nur nochmals wüsste, wo er sich hin begeben wollte? Ich dachte ja anfangs, das wäre nur einer seiner üblichen Scherze. Völlig alleine lassen darf ich ihn aber nicht, er trägt ja noch ein Stück des Dragomae mit sich. Andererseits scheint sich so eine Gelegenheit bei Ranoth nicht noch ein zweites Mal zu ergeben... Ich werde wohl Pantherados begleiten und Totoro hin und wieder Besuche abstatten müssen.*

*Allerdings braucht Pantherados dringend einige Krieger als Unterstützung! Auch wenn er den niederen Adel überzeugen kann, wird nicht die ganze Bevölkerung auf seiner Seite stehen. Selbst wenn es nur wenige Krieger sind, zeigen sie doch Präsenz und verleihen der Bevölkerung Sicherheit.*

*Wobei wir wieder einmal das Problem der Reittiere hätten. Ich muss dringend den Rat überzeugen, einige Krieger als Unterstützung für Pantherados abzustellen, und langfristig zumindest ein kleines berittenes Heer aufzustellen.*

»Lerkos!« wieder hallte die Stimme laut durch die Gemächer und ließ Lerkos, welcher gerade das Feuer unter der Wanne schürte, zusammenzucken. »Meister?«

»Da bist Du ja, bring mir in Erfahrung, wann der Rat das nächste Mal zusammen tritt. Sekhlor soll in der Zwischenzeit beim hiesigen Kommandanten in Erfahrung bringen, welche Truppen momentan in der Stadt bzw. in unmittelbarer Nähe lagern. Er soll dem Kommandanten auch gleich sagen, dass ich mir in den nächsten Tagen die Truppen anschauen möchte. Auf dem Rückweg soll er mir noch einige Komponenten besorgen, die Liste müsste auf dem Tisch liegen. Und er soll die Karten aus dem Grenzgebiet zu Ranoth nicht vergessen. Anschließend soll er unsere Ausrüstung wieder herrichten, wir ziehen in einigen Tagen wieder los.«

*Ukho! So ganz lässt er mich nicht los! Der kleine Stein, fast schon ein kleiner Diamant, wird er halten? Und wohin mit ihm? Ihn dauerhaft herum zu tragen scheint nicht der beste Gedanke zu sein. Ein Aene Tempel wäre der beste Ort, aber noch scheint keiner erreichbar zu sein. Dondra? Darüber muss ich mal Pantherados sprechen, begeistert wird er aber sicherlich nicht sein...*

»Meister, der Rat ist vor wenigen Augenblicken erst zusammengetreten. Es soll auch das letzte Mal sein in diesem Mond!«

*Mh, das ist wieder typisch für die Herren: das letzte Mal diesen Mond! Aber er musste den ganzen Rat überzeugen, nur wenn er alle überzeugen konnte, würde es schnell genug von statten gehen. Aber musste der Rat gerade tagen, während er sein Bad nahm?*

*...wobei, wenn man den Herren nochmals den Teleport vor Augen führt, sind sie sicherlich leichter zu überzeugen...*

## Vor dem Rat

Im Gegensatz zur Begrüßung und dem Austausch der Befindlichkeiten dauerte es nicht lange, bis Serkes die Pläne der Gefährten mit Buta Samui erläutert hatte. Auch die Zustimmung, geschätzte 10.000 GS für den Wiederaufbau aus eigenen Mitteln zu finanzieren, stieß auf allgemeines Wohlwollen.

Ausführlicher wurde schon die Lage in Ranoth diskutiert. Die Unzufriedenheit der Bevölkerung, Meutereien der Heere und die offensichtliche Handlungsunfähigkeit des Reiches. Anfängliche Skepsis, was denn mit 1.500 bis 2.000 Kriegeren anzufangen sei, wich, als der Rat den Plan zu hören bekam. Die Krieger sollten überhaupt nicht in kriegerische Handlungen verwickelt werden. Sie dienten lediglich zum Zeigen von Präsenz und gegebenenfalls zum Abwickeln der Verwaltung. Kriegerische Handlungen mit Heeren aus Ranoth seien nicht zu befürchten. Falls doch, so würden Pantherados und er selbst für die Sicherheit des Heers sorgen und gegebenenfalls mit aller Macht eingreifen.

## Über dem Feuer (2)

*Buta Samui, der Ausbau der Stadt muss noch unbedingt vor dem Abmarsch nach Ranoth geklärt werden.*

»Lerkos, bring mir das Siegelwachs und siegle das Pergament mit den Anweisungen für den Ausbau von Buta Samui. Wenn ich es hier in der Wanne mache, bekommt das Pergament nur Wasserflecken. Anschließend nimmst du aus dem kleinen Beutel in der Ecke die drei kleinen grünen Steine, sowie den großen blauen. Die dürften so 4.500 GS wert sein. Dann holst du noch bei Totoro Steine für weitere 5.000 GS ab und bringst die mit diesem Pergament – wenn das Siegelwachs getrocknet ist – dem Schatzkämmerer. Er wird das für uns mit den Bauanweisungen nach Buta Samui weiterleiten. Auf dem Rückweg bringst du meinen Helm dem Rüstungsmacher am Hof vorbei, und fragst nach einer Reparatur.«

*Habe ich an alles gedacht? Ein Verwalter für Buta Samui fehlt noch, und die Teleportsteine ... aber jetzt sind beide treuen Knappen unterwegs ... ohne weiteres Holz aufzulegen! Muss ich heute meine Wanne doch noch verlassen???*

---

## EIN BRIEF AUS DEM LAGER DER ZUWANDERER VOR BUTA SAMUI

*Lieber Vater,*

*wie Du mich heißen hattest, habe ich mich auf den Weg nach Buta Samui, der neuen Stadt im Eis gemacht, und bin vor fünf Tagen endlich angekommen. Vor dem Eingang stehen Wachen und achten darauf, dass vor den Ssakat niemand die Stadt betritt, außer den Arbeitern und Priestern, die die Stadt*

vorbereiten sollen. In der Nähe des Eingangs hat sich schon ein kleines Lager von Siedlern gebildet, die wie ich den Tag der Öffnung herbeisehnen. Ich habe mir ein kleines Iglu an diesem Lager gebaut, und wohne dort zusammen mit zwei Gefährten; wir haben uns unterwegs getroffen und beschlossen, uns (zumindest bis zum Tag der Eröffnung) gegenseitig zu helfen. Es sind wie ich zweitgeborene Söhne, ohne Erbe, aber mit dem Glauben daran, mit unseren Fertigkeiten hier ein gutes Auskommen finden zu können. Ar'oh't ist Schuster, Kegrím ein Schneider. Uns eint der Neid auf unsere älteren Brüder, die diese Strapazen nicht machen müssen – aber auch der Glaube daran, dass das Göttergeschenk der neuen Stadt unsere Zukunft vielleicht sogar noch glänzender machen kann als ihre. Dir möchte ich noch einmal danken für die Ausbildung und Ausrüstung, die Du mir mitgegeben hast.

Die Regeln für die Eröffnung hat man uns gleich nach unserer Ankunft erklärt. Am ersten Tag nach den Ssakat wird erst jemand wichtiges eine Rede halten, sicherlich diese Lichtboten, die die Stadt entdeckt haben. Einer von ihnen, Totoro, soll schon hier gesehen worden sein und über die Stadt wachen, erzählt man sich im Lager. Nach der Rede wird feierlich das Tor geöffnet. Viele Häuser sind schon an Reiche aus Sho-Sholan und Romantao verkauft, ungerecht ist die Welt, an ihren Türen sind Markierungen angebracht. Aber auch für uns normale sind bestimmte Stadtviertel freigehalten worden, und wer dort zuerst den Torbogen oder die Tür eines Hauses berührt, dem soll es gehören. Für fünf Schneehasen und ein Fuchsfell hat mich einer der reichen Händler kurz auf seinen Stadtplan blicken lassen. Ich habe mir ein sehr großes Gebäude ausgesucht, das für meine Kürschnerwerkstatt ideal wäre. Hoffentlich gelingt es mir, dieses Haus zu erobern. Sicherlich werden viele andere das gleiche Haus erreichen wollen, es hat mehrere Stockwerke, getrennte Wohn- und Werkstattbereiche und liegt sehr günstig an einer Kreuzung. Ich fürchte mich etwas vor diesem Rennen, denn die Strecke ist gefährlich. Ehe man die eigentliche Stadt erreicht, muss man eine lange, sicherlich rutschige Treppe aus Eis hinunterrennen. Viele werden sich die Knochen brechen, wenn sie alle Vorsicht vergessen und voller Gier herabstürzen. Auch ich muss mich beeilen, »mein« Haus zu erwischen, kann es mir nicht erlauben, zurück zu fallen. Hoffentlich stehen die Götter mir bei.

Die Wachen haben einige Neunmalkkluge dabei erwischt, wie sie versucht haben, einen eigenen Zugang zur Stadt zu graben. Nun sind sie die ersten, die in die Stadt geführt werden. Den Sturm auf die freien Häuser werden sie allerdings von Kerkerzellen aus beobachten müssen.

Es hat sich bereits etwas besonderes ereignet: Ich war auf der Jagd nach Schneekaninchen, und als ich wieder zu meinem Lager zurückkehrte, stand auf einem Hügel in der Nähe plötzlich eine seltsame Figur. Es ist ein Tier auf vier Beinen, mit nur sehr kurzem Fell. Es hat Hufe wie ein Rigatar. Aber die Nase ist ganz rund, mit ebenso runden Nasenlöchern. Was für ein seltsames Wesen. Seine Augen leuchten grell in die Nacht, wie wenn Sterne vom Himmel gefallen wären! Ich fürchtete erst, es will uns angreifen, aber es ist nur eine Statue aus blauem Eis. Die Leute sagen, sie sei durch Magie entstanden, einfach so, und dass die Statue das Wappentier der Stadt sei. Ich kenne dieses Tier nicht, aber so lange es nicht von den Dämonen kommt, soll es mir recht sein. Mit diesem weithin sichtbaren Kennzeichen findet man den Eingang zur Stadt leichter.

Bald werden die Winterstürme die Straßen unpassierbar machen, ich will also diesen Brief abschicken, so lange noch Boten reisen. Ich werde den Winter hier verbringen, wir haben ein stabiles Iglu und die Herren der Stadt lassen zweimal am Tag eine nicht sehr leckere, aber warme und kräftige Suppe an die

*Neusiedler ausgeben. Die Herren scheinen zu ihren Untergebenen recht großzügig zu sein, ich habe mehrfach Wachen gesehen, die frische Früchte aßen. Wo auch immer sie die jetzt im Winter her bekommen haben.*

*Wünsche mir Glück, auf dass ich mein Haus bekomme!  
Dein Sohn Rehur.*

---

## **EINKÄUFE IM EWIGEN EIS**

*Es folgen einige Auszüge aus dem Reisebericht von Pirtin, einem Magiergesellen aus Garunia, der zum Kauf von Komponenten in die Eiswüste Manataos geschickt wurde.*

### **Die Ankunft steht bevor**

Nach langer Reise kommen wir heute in Sho-Sholan an. Endlich. Das Handelsschiff, auf dem ich reiste, hatte zwei Tage zuvor einem Eisberg erst im letzten Augenblick ausweichen können und einige Schrammen am Bug davongetragen. Der Kapitän, der mich mitgenommen hatte, ist vertrauenswürdig und fähig, aber die Wasser an der Küste der Eiswüste sind dennoch sehr gefährlich. Der Wind hier ist so kalt und eisig! Wenn mein Meister mich nicht hierher befohlen hätte... Aber er hatte ja recht, eine Reise in die Ferne, zum Kauf magischer Komponenten, ist ein wichtiger Teil einer Magierausbildung. Wer weiß, welchen Zauber er mich als Belohnung lehren wird. Nun auf, in die große Stadt im Eis.

### **Erster Tag im Eis**

Ein erster Rundgang durch die Straßen ist beeindruckend. Es gibt hier Menschen, Eisbären und Mischformen davon. Die Bärenartigen sehen sehr grimmig aus, aber scheinen soweit friedlich zu sein. Die Menschen tragen sehr dicke Pelzkleidung, und auch mein erster Weg führt in ein Kleidungsgeschäft, wo ich mir einen weiteren Umhang und Fellkleidung kaufe. Ein Schneesturm fegt durch die Stadt, vereist mein Gesicht. Es ist so bitterkalt, wie halten es die Menschen hier nur aus? Ich denke sehnsüchtig an den Sommer in Garunia und flüchte in ein Wirtshaus. Viele Gebäude sind ganz oder teilweise aus Eis, ich nehme natürlich eins, das aus Stein gebaut ist, wie es sich gehört. Es ist nicht billig hier, aber wenigstens gibt es zur Übernachtung eine kräftige warme Suppe dazu. Mein Gepäck (insbesondere die vielen Edelsteine, die darin versteckt sind) steht in einem Schrank, den man abschließen kann. Beruhigt schlafe ich ein.

### **Zweiter Tag im Eis**

Die Kleidung, die ich mir hier gekauft habe, schützt tatsächlich deutlich besser, vor allem vor diesem schrecklichen Eiswüstenwind. Warm ist mir nicht, aber es ist immerhin erträglich. Also wage ich mich wieder hinaus in die Stadt, um endlich den Auftrag meines Meisters zu erfüllen: Magische Komponenten kaufen.

Doch ich werde gleich abgelenkt, denn heute ist der Himmel klar und mein Blick fällt auf die große Eispyramide, ein prachtvoller Bau aus grell funkeln dem Eis. Ich halte darauf zu, will das prachtvolle Gebäude von innen sehen, doch die Wache am Eingang (übrigens die erste Wache, der ich in der Stadt begegne) lässt mich nicht ein. Der Bohror, so nennen sie den König hier, will nicht gestört werden. So schlendere ich weiter, entdecke einen kleinen Tempel Chnums, der hier als Gott der Bierbrauer verehrt wird. Ich gebe eine kleine Spende als Dank dafür, die Überfahrt überstanden zu haben. Mehr gibt es, wenn ich auch die Rückfahrt überstehe, denke ich bei mir und grinse unbewusst. Da schaut mich der Priester misstrauisch an, schnell lenke ich meine Schritte weiter.

Bald finde ich auch den Marktplatz. Mir fallen als erstes die vielen Kohlehändler auf, vermutlich das wichtigste Handelsgut bei diesen Temperaturen. Getreide gibt es reichlich, an den Säcken erkenne ich, dass es aus Garelda stammt, süße Heimat. Ich gehe vorbei an den Fischhändlern und sehe schon, wonach ich gesucht habe: Eine alte Frau, eher auf der bäri-gen Seite, mit weiß-grauem Fell und nur noch einem dieser spitzen Eckzähne, die auf einem kleinen Marktstand Kräuter anpreist. Ihre Auslage enthält nur die üblichen Heilkräuter, ich frage sie also direkt, ob sie Kryll-Wurzeln besorgen kann. Die Alte mustert mich, lächelt mich seltsam an, zieht mich zur Seite und flüstert mir zu, für 10.000 Goldstücke könnte sie mir welche besorgen, und auf dem Markt könnte das sonst niemand außer ihr. Ich bin schockiert, mein Meister will vier dieser Wurzeln, und soviel Geld hat er mir nicht mitgegeben. Hier sollten sie günstig zu bekommen sein, sagte er.

Was tun? Ich verabschiede mich von der Alten, sage, ich müsste es mir noch mal überlegen. Tatsächlich gibt es am Markt keinen anderen Kräuterstand. Getrieben von der Furcht, einen Auftrag meines Meisters nicht erfüllen zu können, laufe ich durch die Gassen. Panik erfüllt mich, eine Träne rinnt aus meinem Auge und erstarrt noch am Auge sofort zu Eis, ein stechender Schmerz! Ich entferne das Eisbröckchen hektisch. Was für ein verfluchter Ort ist diese Eiswüste! Einer dieser so-gut-wie-Eisbären kommt zu mir, brummend. Hält er mich für verwundete Beute und will mich fressen? Wohl nicht, er sieht mich nur an. Er röhrt und knurrt etwas wie »In Eis nur harter Gur, weil harter Gur nicht Wasserauge!« Er schiebt mich in eine Seitengasse, wo der Wind etwas weniger pfeift, brummt kurz, geht und lässt mich stehen.

»Bist du verletzt? Lasst mich mal nachsehen«, sagt nun eine andere Stimme neben mir. Ich sehe mich um, und erkenne sofort den Priester aus dem Chnum-Tempel. »Du bist der fröhliche Fremde von vorhin, richtig? Nein, deinem Auge ist nicht passiert, aber lauf nicht mit so weit aufgerissenen Augen herum, sonst wird das Eis sie sich nehmen. Fremden wird meist empfohlen, die Augen ein wenig zusammen zu kneifen, das schützt, auch vor dem grellen Leuchten des Eises bei Sonne.« Ich danke ihm und frage nach dem Eisbären. Der Priester, übrigens ganz normaler Mensch, lacht und sagt: »Nein, niemand wird dich hier verletzen. Die Gurs sind sehr freundlich, aber nicht gesprächig. Ein Sprichwort bei denen heißt: Offener Mund ist verlorene Wärme. Mach dir nichts draus. Doch nun sprich, was führt dich nach Manatao? Kann ich dir helfen?« Ich erzähle ihm, dass ich magische Kompo-

menten suche und von der Alten am Markt. Wieder lacht der Priester: »Von der Summe würde sie selbst die Wurzel im Geschäft kaufen, die Strafe wegen Wuchers und unlizensierten Handels bezahlen und es bliebe noch genug übrig, um ihre Enkel in Luxus leben zu lassen. Nein, es gibt in Sho-Sholan ein Geschäft für magische Waren, dort wirst du mehr Glück haben. Geh diese Gasse entlang, dann links und weiter, bis du ein Haus mit einem kleineren Turm aus Eis siehst. Viel Erfolg!«

Zuhause nerven die Chnum-Priester manchmal, mit ihren Aufrufen zum Krieg gegen das Böse und ihrem Fanatismus, aber der hier ist wirklich nett. Vielleicht sollten die Chnum-Priester in Garelda mehr Bier trinken? Ich danke dem Gott mit einem kurzen Gebet dafür, ihn geschickt zu haben, und verspreche Buße für meine frechen Gedanken. Dann eile ich die Gasse entlang.

Es gibt mehrere Häuser aus Eis, die zwei Stockwerke haben, aber nach kurzer Suche entdecke ich am Rand der Stadt den Eisturm, leicht höher als die umgebenden Häuser und oben mit seltsamen Schlitzfenstern. Davor steht ein kleiner Bau mit Grundmauern aus Stein und darauf Klötzen aus Eis. Neben der Tür hängt an einer Stange ein kleiner Kristall – oder ist es Eis? – der sanft grünlich leuchtet. Ganz klar, ein einfacher Lichtzauber, ein eher schwacher, den könnte ich auch schon. Andererseits, permanent auf einen Gegenstand gesprochen ist es vielleicht doch nicht so leicht ... jedenfalls, hier bin ich richtig. Auf der Tür steht von oben bis unten in verschiedenen Schriften etwas geschrieben, die oberste Zeile kann ich lesen, die dritte ebenfalls, aber die anderen kenne ich nicht, man könnte einige auch für Kratzer halten. »Magiebedarf Totoro« lautet die Inschrift. Erleichtert öffne ich die Tür und trete ein.

Draußen sieht man Regale, teilweise aus Holz, teilweise aus Eisbalken geschnitten. Darauf liegen eine große Menge quaderförmig geschnittene Eisziegel, einige Flaschen und Behälter aus gebranntem Ton. Auf einem anderen Regal sind verschiedene Federn, und Fläschchen mit unbekanntem Inhalt. Auf einem Regal entdecke ich eine Drachenschuppe, ganz weiß, in einem Holzkästchen mit Holzwolle gefüllt. Ich gehe sofort hin und betrachte die Schuppe, sie ist fast wappenförmig, vollständig und glitzert trotz dem dämmrigen Licht im Raum. »Vom Eisdrachen«, erklärt ein Mann neben mir plötzlich. »Ein schönes Stück, noch ganz frisch. Mein Name ist Darge – was immer es für einen Magier in der Eiswüste zu wünschen gibt, hier könnt ihr es erwerben.« »Kryll-Wurzeln«, fährt es aus mir heraus. Der Mann nickt, sagt: »Natürlich haben wir Kryll-Wurzeln. Lasst mich Euch zeigen, welche Qualitätsware wir hier verkaufen, kommt!« und führt mich eine Treppe aus Eis hinauf in den Turm. Je höher wir kommen, desto lauter pfeift der Wind, schon der Ton lässt mich frieren unter meinen vielen Hemden und Mänteln. Am oberen Rand der Treppe angekommen, will ich in den Raum treten, doch Darge hält mich zurück. Das Pfeifen des Windes ist sehr laut geworden, und er muss schreien, damit ich ihn verstehe. Er erklärt mir, dass hier oben die frischen Wurzeln in den Wind gehängt werden. Die Mauern dieses Raumes haben viele seltsame Schlitzfenster, wie Schießscharten in Festungen, nur viel länger. An anderen Stellen sind die Mauern leicht nach vorne in das Zimmer versetzt und verschrägt. Durch

sie kann der Wind fast ungehindert ziehen, aber der Schnee wird draußen gehalten, und hier, schon in wenigen Schritt Höhe über den anderen Häusern, zieht der Wind der Eiswüste mit enormer Kraft. Die Wurzeln sind nicht etwa zum Trocknen aufgehängt, sondern um eben diesen Wind in sich aufzusaugen. Die Wurzeln, die frisch dazugekommen sind, wehen im Wind und wackeln leicht, aber die schon reiferen vibrieren und zittern gewaltig. Darge lässt mich eine berühren, ich kann die konzentrierte Kraft des Eiswüstenwindes in dieser Wurzel spüren! Gleichzeitig fühlt sie sich aber trocken an, eine seltsame Kombination. Mein Meister hatte mich angewiesen, mir keine labbrige Wurzel andrehen zu lassen – diese hier ist voller Energie, genau was ich brauche.

Nach dieser Demonstration gehen wir schnell wieder nach unten und eine Frau bringt einen heißen Tee, bei dem wir beide uns wieder von der Kälte dort oben erholen. Dabei fällt mein Blick wieder auf die Eisbarren. Auf meine Frage, was darin sei, antwortet er: »Nichts! Eis an sich ist eine magische Komponente. Also kann man hier welches erwerben.« »Warum sollte ich hier Eis kaufen, es liegt genug herum!« entgegnete ich abweisend. »Nicht so schönes wie dieses hier. Sehen Sie sich das mal an. Fühlen Sie die Qualität. Das ist Handwerkskunst!« sagt er und drückt mir ein Stück in die Hand. »Das ist echtes Schlurkeis, wie es die Gurs nennen, dreiviertelhart, und mit ganz kleinen Luftbläschen durchsetzt, so dass der Eindruck entsteht, in dem Eis sei Nebel enthalten. Gleichzeitig aber klar. Dieses Eis ist gebrochen in den Gletschern von Kernora, in portionsgerechter Größe, erlesen von Eismeister Grh-Bar!«

»Das ist Händlergeschwätz. Dieses Eis ist so gut als Komponente zu gebrauchen wie jedes andere.«

Darge machte ein beleidigtes Gesicht. »Ich muss doch schon sehr bitten, ich kenne mich in der Materie aus und weiß, was ich anbiete. Aber vielleicht überzeugt es ja, wenn ich dazu sage, dass unsere Kunden dieses besonders wertvolle Eis kostenlos erhalten können.«

Von einem Händler so etwas zu hören, überrascht mich doch. »Gut, ich werde meinem Meister fünf dieser Barren mitbringen. Dass Eiswüsteneis für die Magie geeignet ist, daran besteht ja kein Zweifel.«

Darge holt lächelnd fünf Barren aus einem Regal und legt sie auf einen Tisch aus Eis. »Ach übrigens, darf ich fragen, wie ihr heißt und wo ihr herkommt?« Ich habe kaum geantwortet, da fährt er fort. »Ah, von jenseits des großen Meeres. Es soll dort sehr warm sein, habe ich gehört, im Sommer soll es nicht mal Feuchtschnee geben. Habt Ihr Euch schon Gedanken gemacht, wie ihr das Eis nach Hause transportieren könnt? Es darf ja nicht schmelzen unterwegs. Nein? Dafür bietet unser Haus diese Spezialverpackung an. Es ist ein Holzkasten, außen lederbespannt und silberbeschlagen, innen verstärkt mit Schneehasenfellen, in die Rigatarhaar eingewebt ist. Damit das Eis auch Zauberern zur Verfügung steht, die sich zu Experimenten auf Vulkanen aufhalten, ist die Kiste zudem von einem Eiselementar mit einem Kältesegen belegt worden. So lange diese Kiste geschlossen ist, bleibt das Eis frisch und verwendbar für jeden Zauberer, immer und überall.« Sein Grinsen ist jetzt so breit geworden, dass ich erkenne, dass auch seine Eckzähne etwas zu lang sind. Ein wenig Eisbär

steckt wohl auch in ihm. Ich sehe mir noch seine anderen Angebote an, ehe wir beginnen, über den Preis zu verhandeln.

## Die Rückfahrt

Ich habe Glück, der gleiche Händler nimmt mich wieder mit nach Garunia, von wo aus ich zum Labor meines Meisters weiterreisen werde. Auch die Mannschaft hat es eilig, den Hafen wieder zu verlassen, man weiß nie, ob die See nicht doch zufriert. Der Schaden am Bug ist zwar nicht repariert, weil das Holz hier so teuer ist, aber das Schiff wird schon noch den Weg zurück schaffen.

In meinem Gepäck habe ich die Kryll-Wurzeln, die mein Meister bestellt hatte. Darge hat sie in spezielle Flaschen verpackt, damit die gespeicherte Essenz des Windes nicht entweicht, wie er sagte. Der Preis war angemessen, scheint wohl von der Händlergilde festgelegt zu sein. Der Meister wird sich auch sicher über das Eis freuen, fünf Blöcke in diesen Spezialkisten liegen in meinem Gepäck. Oder? Genau genommen bin ich mir nicht mehr so sicher, ob es wirklich eine gute Idee war, soo viele Goldstücke zu bezahlen. Und was habe ich damit gekauft? Eis. In der Eiswüste. Dieser Darge ist doch ein verdammt guter Händler.

---

## DER GRÜNE BOTE

Gathmachaid Gahrn war hochofren. Vom Zentrum Ksalvods nahte der grüne Bote der Fjettens-Handelsfamilie - und wenn der grüne Bote nahte, bedeutete das einen Auftrag.

Vor zwei Tagen war die Flotte aus dem Eismeer zurückgekommen, entgegen aller Erwartungen. Nun, zumindest entgegen seiner Erwartungen. Sofort verbreiteten sich Gerüchte über einen gigantischen Handelsauftrag und tatsächlich hatten am nächsten Tag alle Schiffbaumeister der Stadt Arbeit. Vordringliche Arbeit. Das bedeutete nicht unbedingt, dass diese Arbeit so wichtig war, es konnte auch heißen, sie war am besten bezahlt. In diesem Fall traf vermutlich beides zu. Gathmachaid wusste aus sicherer Quelle, dass sowohl Hardor Swartop ad Garun als auch die Fjettens ein persönliches Interesse an den Ereignissen der großen Erkundungsfahrt hegten. Eigentlich hatte Gathmachaid den grünen Boten schon gestern erwartet. Denn wenn die Fjettens eine Handelsflotte von Ksalvod aus entsandten (man sprach von zehn Schiffen!), konnte es sich nur um Holz handeln. Und die edelsten Hölzer der Stadt, die für ihr Holz berühmt war, kamen aus den Lagerhallen von Gathmachaid Gahrn.

Der grüne Bote war inzwischen fast an seiner Türe angelangt und Gathmachaid überschlug, wie viel in welcher Holzsorte vorrätig lag. Es würde nicht reichen. Er musste dringend neues Holz schlagen lassen.

Es klopfte.

»Herein«, dröhnte Gathmachaid, und der grüne Bote trat ein.

»Wir brauchen Holz«, sagte er ohne Floskeln. »Viel Holz.«

»Ich habe viel Holz«, antwortete Gathmachaid mit nur geringer Übertreibung. »Für Tarthalg, das Steinholz, müssen wir vielleicht noch einmal in die Wälder. Und Sumpftolk ist knapp, die letzte Lieferung aus Beyra kam vor dem Winter. Hoschg müsste ich in jedem Fall...«

»Vergiss den ganzen Krempel«, sagte der grüne Bote kurz. »Wir brauchen nur Brennholz. Die Sorte, die auch im tiefen Winter am besten brennt. Bis zu 3 Schiffsladungen kannst Du davon liefern. Du hast 2 Monde Zeit.«

»Brennholz?«, schnappte Gathmachaid. »Ich liefere Edelholz, keinen zur Asche bestimmten Abfall!«

»Gut«, sagte der grüne Bote. »Macht nichts. Bis ein andermal.«

»Halhalt«, rief Gathmachaid hastig. »Da lässt sich doch sicher darüber reden. Kein Problem, zwei Monde. An welchen Preis hast Du denn gedacht?«

Der grüne Bote nannte einen recht anständigen Preis. Nach wenig Feilschen waren sich die beiden einig und der Bote verließ Gathmachaid's Stube.

»Sie ziehen ins Eismeer«, überlegte Gathmachaid. »Sie brauchen Brennholz, das noch bei sehr tiefen Temperaturen brennt. Das ist doch kein normales Holz mehr – das ist Edelholz und damit ein Fall für mich! Wäre doch gelacht, wenn das Holz von Gathmachaid Gahrn nicht das auf allen anderen Schiffen ausstechen würde. Die Eisbären werden zufrieden sein. Bei der nächsten Fahrt rüste ich vier Schiffe aus. Nein, fünf...«

Gathmachaid rieb sich befriedigt die Hände, als er zu den Langerhallen schritt.

---

## ABHÄNGIGKEITEN

### Irgendwo in Ranoth

Jeden Tag schaute er übers Eis und wartete sehnsüchtig. Jeden Tag wurde er aufs neue enttäuscht. Nervös trommelte er mit den Fingern auf die Zinnen des kleinen Turmes, des einzigen Gebäudes aus Stein weit und breit. Die Sonne wärmte die Steine soweit auf, dass die Finger nicht daran festfrozen, wenn man sie berührte. Es war allerhöchste Zeit für die Steuerrückerstattung!

Und wenn sie doch noch kam, würde der verfluchte Steuereintreiber gleich darauf achten, dass die nächste fällige Steuer losgeschickt würde.

Er konnte verstehen, warum das System eingeführt worden war: Alles Gute, also alles Geld, kam von Seth, alles Gute kam von Eira, seht her, euer Herrscher gibt euch reichlich.

Wenn irgendetwas benötigt wird, stellt man einen Antrag, und – schwups – bereits nach wenigen Jahren schenkt einem der glorreiche Herrscher einen neuen Patrouillenschlitten. Er grinste gequält. Dafür blieb kein einziger Schuko in den Provinzen, alles Geld floss nach Eira.

Ja, in Eira war man glücklich. In Eira gab es prachtvolle Strassen, Tempel, Armeen, regelmäßigen Sold ...

Schildführer Rolinx fröstelte trotz der vergleichsweise milden Luft und ging in seinen Turm. Das war das Problem. Auch der Sold kam aus Eira. Eigentlich. Aber er kam nicht. Nicht letztes Jahr. Nicht dieses Jahr. Dieses Jahr würden ihn seine Männer vierteilen, wenn er sie gnädig stimmen könnte. An ‚wenn nicht‘ mochte er gar nicht erst denken.

Letztes Jahr hatte er den Sold aus seiner Privatschatulle vorgestreckt, doch alle Eingaben und Beschwerden an das Reich blieben unbeantwortet.

»Fein ausgedacht haben sich das die Bastarde«, dachte er. »’Liebe Soldaten, hier ist euer Geld, direkt von eurem Herrscher, nicht von eurem Provinzfürsten, also wem gilt eure Loyalität? Und wenn das Geld nicht ankommt, wer ist dafür verantwortlich? Eure korrupten Kommandanten der Gemarken natürlich.’«

Letztes Jahr hatte er seine letzten Ersparnisse geplündert, um den Sold zu bezahlen, als seine Männer drohten, ihn häppchenweise an die Wölfe zu verfüttern. Dieses Jahr würde es nicht mehr reichen. Nicht, wenn er die Steuern wie vorgesehen bezahlen würde.

KeHank, der Schildführer der Nachbargemark, hatte vor 14 Jahren seine Steuern zwei Monate zu spät losgeschickt. Als der zuständige Steuerprüfer eintraf, starb KeHank vier Tage lang auf der Quetschbank. Wieder fröstelte es ihn. Damals empfand er es als hart, aber auch angemessen. Jetzt ... nun ja ... in letzter Zeit dachte er häufiger an KeHanks Schreie.

Aber das war damals. Damals hatte man in Eira überhaupt reagiert. Nun hörte man fast gar nichts mehr.

Vor zwei Wochen war ein einzelner Wolfsreiter gekommen und hatte von einer siegreichen Schlacht berichtet, wollte aber nicht sagen, gegen wen und wo seine siegreichen Kameraden gewesen wären. Er wirkte sehr gehetzt und war halb erfroren, weil er seine Marschausrüstung nicht dabei hatte. So, als wäre er übereilt geflohen. Am nächsten Tag war er auch wieder verschwunden, nachdem er sich eine neue Ausrüstung gestohlen hatte.

Siegreich, wenn ich nicht lache! Eira, kümmerte sich einen Scheißdreck um die Provinzen. Und offensichtlich hatten sie auch keine militärische Kontrolle mehr hier draussen.

Was sollte er tun? Wenn er die Steuern bezahlte, würden ihn seine Männer töten, wahrscheinlich schnell. Wenn er die Steuern nicht bezahlte, würden früher oder später die Steuerprüfer kommen, und die kannten Mittel und Wege, dass man keine Gelegenheit fand, sich selbst zu töten, um dem Schlimmsten zu entgehen.

Er wollte weder sterben, noch irgendwohin fliehen. Wo würde man ihn auch aufnehmen? In Manatao? Wohl kaum. Überallhin sonst würde er eine Schiffspassage brauchen, und das war für einen Flüchtigen eine verdammt gefährliche Angelegenheit.

Vielleicht würde ein Husarenstück wie damals sein Schicksal retten? Kurz nach Einführung des Steuerrückerstattungssystems vor nunmehr 25 Jahren, hatte er die Steuersendung abgefangen und es geschafft, die Schuld dafür seinem damaligen Schildführer in die Schuhe zu

schieben. Ein wehmütiges Lächeln stahl sich auf seine Lippen. Da er offiziell auf einer längeren Erkundungsmision gewesen war, konnte er als Zeuge nicht vernommen werden – der Prozess sollte ja nicht zu lange dauern – und kam just in dem Moment zurück, als es um die Nachfolge des Postens ging.

Den Turm hatte er dann aus sündhaft teurem Sandstein bauen lassen, was ihm den Neid, Respekt und Furcht der anderen eingebracht hatte. Aber mittlerweile war seine Beute verbraucht. Es war eine Schande, dass er die jeweils klügsten Köpfe hatte rollen lassen müssen, damit keiner seiner Männer auf eine ähnliche Idee käme. So hatte er einen Haufen brutaler Vollidioten als Untergebene, die ihren Sold nach einer Woche schon versoffen hatten. Manchmal fragte er sich, ob das der richtige Lauf der Dinge sei.

Drei Tage noch rang er mit sich, aber es ging nicht anders, er konnte die Steuern nicht bezahlen. Sollen die Seth-Priester, Eira und der König doch in die Kammer der Dämonen fahren! Ohne das Reich wären sie besser dran. Wenn nötig, würde er kämpfen. Was hatte Ranoth denn schon zu aufzubieten? Er dachte nach und fröstelte.

Drei Monate später kam ein atemloser Posten in sein Zimmer geplatzt. »Schildführer, es sind Fremde im Dorf gelandet. Sie sind geflogen!« – dann lief er wieder weg.

Da waren sie. »Jetzt ist es soweit«, dachte er, zog sein Schwert, richtete es auf seinen Hals und schluckte schwer. »Die bekommen mich nicht!« sagte er und stiess zu. Aber nur ein bisschen, denn schon das erste Zehntel eines Zolls tat so weh, dass er das Schwert zurückzog. Das hatte er sich wahrlich einfacher vorgestellt. Hatte er Gift irgendwo? Nein, natürlich nicht.

»Denk nach, denk nach!« sagte er sich. Vielleicht konnte er sich dort erstechen, wo es weniger weh tat? Er versuchte es am Schädel, brach den Versuch aber auch mit lautem Schrei ab. Vielleicht am Arm? »Warum nicht gleich am Fingernagel? Du Narr!«, schalt er sich. Sie hatten ihn. Durch Magie konnten sie ihn davon abhalten, sich in den gnädigen Tod zu flüchten. Alles war verloren. Er flehte zu allen Göttern und Dämonen, sie mögen ihm seine Taten verzeihen, und er würde alles tun, wenn sie ihn nur erreten würden!

Er hörte die Schritte auf der Treppe, gleich, gleich würden sie kommen und alles war verloren. Er sank auf die Knie.

Der Posten kam wieder: »Die Fremden, Schildführer, sie wollen zu Euch! Ähh...« Mit einer Hand hatte er die Tür geöffnet, mit der anderen hielt er eine Art Kuchen.

Alles war verloren. Die Steuerprüfer waren da. Alles war verloren. Wieso hatte der Posten Kuchen in der Hand? Egal, es war sowieso alles zu spät. »Ihr Götter, erhört mein Flehen!«

Dann standen sie im Raum.

»Ich bereue alles! Bitte, lasst Gnade walten, edle Herren!« Er blickte undeutlich aus tränenfeuchten Augen auf die Ankömmlinge. Einer war klein und dürr, der andere gross und muskulös.

»Und Gnade soll dir widerfahren, mein Sohn!« sprach ihn der Kleine an. »Dondra mit dir.«

»Jaja, Dondra mit dir!«

Was hatte er gerade gesagt? Dondra? Das waren gar keine ... sie kamen gar nicht, um ?

Ihr Götter habt Dank!

»Dondra ist mit dir« und so weiter und so fort hatte er gesagt. Dass wir Dondra alles verdanken, dass er uns retten kann und so Sachen. Nun, zumindest waren seine Gebete tatsächlich erhört worden. Mehr als das: Die Fremden hatten ihm einen Vorschlag gemacht, den er unmöglich ablehnen konnte.

Unabhängigkeit für seine Gemark, wenn sie sich von Seth und Ranoth abwenden würden und dazu ein militärisches Bündnis mit Manatao. Er könne weiterhin im Amt bleiben und die Geschicke seines Gebiets selbständig lenken. Vater Pantherados erwähnte mehrmals, dass man hier allerdings gründlich und endgültig gegen die Seth-Brut vorgehen müsse.

Wenn er allerdings am wirtschaftlichen Wohlstand und den zollfreien Handelsmöglichkeiten Manataos interessiert wäre, müsse er sich zu Manatao bekennen. Er hatte ja schon Wunderdinge vom kürzlichen Aufstieg Manataos gehört: Eisstraßen, Minen, florierender Handel und neue Städte sollten dort jeden sein gutes Auskommen finden lassen.

Die Götter – vielleicht auch nur Dondra - hatten ein Wunder vollbracht und ihm sogar die Wahl für sein Schicksal gelassen:

Weiterhin an Seth und Ranoth glauben und sich von den Männern zereißeln lassen, König über seine eigene Eisscholle zu sein oder sich Manatao anschließen, damit alles so bleibt wie bisher, nur besser und ohne die ewige Angst vor allem. Die Angst, die Seths Reiche zusammenschnürt und gängelt.

Nun, diese Wahl fiel ihm leicht.

## Im Palast von Eira

Teok-Nog war zufrieden. Manchmal wünschte er sich einen Strohhalm, aber das wäre der Würde des Rituals abträglich und so wischte er sich das Blut mit einem feinen Leinentuch aus dem Gesicht. Trotz seiner Leibesfülle war er immer noch geschickt und schnell genug mit der Klinge, um das Blut der geschändeten Jungfer direkt aus dem noch schlagenden Herzen zu trinken. Diese hier war ein wirklich hübsches Ding gewesen, noch ein bisschen zu jung für seinen Geschmack, aber es war schwierig, an geeignetes Material heranzukommen. Die eigens zu diesem Zweck angelegte Zuchtstation war erst vor zwei Jahren eingeweiht worden und konnte daher noch nicht für alle Rituale liefern.

Manchmal hatte er den Eindruck, dass die Leute ihre Töchter immer jünger verheirateten, als würden sie sie absichtlich dem Geschenk der Opferung entziehen wollen. Früher hätte es das nicht gegeben, aber heutzutage...

Er beklagte sich nicht. Er hatte es geschafft. König Yaron hatte letztlich doch die Kontrolle über seinen Na'Sharr Genuss verloren und dämmerte in seinen Gemächern vor sich hin. Vielleicht würde es irgendwann einen Grund geben, ihn aus seinem komaähnlichen

Zustand aufzuwecken, aber niemand weiss ob das überhaupt möglich wäre. Seine Zombiediener, die ihn vor allen anderen abschirmten, würden dieses Geheimnis auf alle Fälle bewahren. Teok-Nog sorgte für Nachschub an Na'Sharr und konnte dafür schalten und walten, wie er wollte.

Er hatte alle wichtigen Posten an Verwandte oder Vertraute vergeben, er hielt alle Fäden in der Hand.

Alles war wunderbar, doch das Ritual hatte ihn erschöpft und er würde eine kleine Aufmunterung brauchen. Nur ein wenig Kontrolle und Disziplin waren für seinen Aufstieg verantwortlich und sie zementierten seine Macht. Er hatte alles unter Kontrolle. Er liess sich zurück in seine Gemächer tragen und schickte die Diener raus.

Es gab zwar manchmal beunruhigende Nachrichten, aber jedermann versicherte ihm, dass alles bald zu seiner Zufriedenheit gelöst werden würde. Er bekam Kopfschmerzen und einige Schweissperlen tauchten überhalb seiner Oberlippe auf. Das Ausland war viel zu schwach, um ernsthaft Schaden anzurichten, schliesslich war Ranoth das grösste, mächtigste und prächtigste Reich in ganz Myra, nein, wenn etwas schiefging, kam es von innen heraus. Verrat war im Spiel! Er lächelte glückseelig. Eine Säuberungsaktion wurde notwendig! Er nahm einen kleinen grünbraunen Würfel aus einem goldenen Kästchen, das er in einem seiner Geheimfächer versteckt hatte, und liess ihn auf der Zunge zergehen.

Eine Säuberung, ja, da würden sie sich fürchten!

Er klappte den Deckel des Kästchens zu und verstaute es wieder. In großen Dosen liess Na'Sharr einem den Verstand verlieren, doch in kleinen Mengen half es, die Dinge klar zu sehen und das Richtige zu tun. Er war sehr stolz darauf, dass er der einzige war, von dem er je gehört hätte, der den Konsum kontrollieren konnte und daher die Nebenwirkungen nicht erleiden musste.

Es würde so viele sehenswerte Hinrichtungen geben. Männer, Frauen und Kinder! Er und seine Vertrauten könnten mal wieder ein richtiges Blutbad nehmen. Andererseits, ... war er sich noch sicher, wem er vertrauen konnte? Verrat wurde immer von Vertrauten begangen. Frisch beförderte Günstlinge waren die erste Zeit sehr dankbar, doch irgendwann erlahmte die Dankbarkeit bei den meisten. Ja, er würde es in die Wege leiten. So viele. Nicht seine Söhne natürlich, schliesslich ist Blut dicker als Wasser, sagt man. Er dachte an Blut. Teok-Nog war zufrieden.

## Ganz in der Nähe

Pulak ging unruhig in seinem Zimmer hin und her. Dieser Vollidiot! Er hatte es nicht verstanden! Aufwachen, du fette Sau! Gleich zwei Grafschaften hatten sich unabhängig erklärt, die Armee hatte eine vernichtende Niederlage eingefahren, der König hatte beschlossen, ein paar Jahre ein neues Ritual zu erforschen und wollte keinesfalls gestört werden, Dondra Priester machten nach Belieben Spritztouren durch das Reich und verteilten Süßwaren, die Bevölkerung lief weg, im Land gährte es und dieser hirnlose Gur sagte, niemand solle sich deswegen Sorgen machen.

Er kannte Teok-Nog schon lange, doch in letzter Zeit wurde er immer seltsamer. Man musste bei ihm auf Zwischentöne achten, wenn man erfahren wollte, was er vor hat. Niemand solle sich deswegen Sorgen machen. Deswegen.

Wenn nicht deswegen, weswegen dann? Pulak machte sich Sorgen. Der ‚Höchstpriester‘, wie er sich manchmal nennen liess, plante etwas, das nichts mit den aktuellen Problemen zu tun hatte. Das verhiess nichts Gutes. Wie Teok-Nog ihn bei den Opferungen heute morgen angesehen hatte, als würde er den Dolch am liebsten auch durch seine Brust fahren lassen. Pulak konnte die Leidenschaft seines Vorgesetzten für Blut nicht ganz nachvollziehen. Ihm gefielen Gedärme besser. Wie sie sich anfühlten – seidig weich und warm.

Er schob den Gedanken beiseite. Er musste sich konzentrieren. Vielleicht war es besser, die Initiative zu ergreifen, bevor noch etwas Schlimmes geschah. Es lag eine Unruhe in der Luft, die bald in einen Umsturz umschlagen konnte. Dann musste man zusehen, auf der richtigen Seite zu stehen. Ein einsames Attentat? Palastrevolution? Volksaufstand? Flucht?

Egal, das musste gut vorbereitet werden. Er brauchte Verbündete.

Als erstes würde er mit Krekrut, dem Dolchmeister des Ordens, reden. Er war selbstsüchtig, gierig, grausam und pervers, hatte aber auch Fehler, wie mangelnden Ehrgeiz. Der ideale Kandidat.

Eine Katastrophe. Pulak hatte so vorsichtig wie möglich versucht, Krekruts Bereitschaft auszuloten, die Richtigkeit Teok-Nogs Entscheidungen anzuzweifeln.

»Du willst also sagen, dass Teok-Nog nicht mehr ganz richtig im Kopf ist und man ihn beseitigt und dafür dich einsetzt, richtig?« hatte dieser Sohn eines Höhlenolms gesagt und ein wölfisches Grinsen aufgesetzt, das Pulak noch nie gesehen hatte. »Und ich soll dabei mitmachen, oder?« Ein gieriger Ausdruck war in seinen Augen gelegen. »Interessant!«

Dann hatte er noch zustimmend – oder zufrieden? – genickt und war gegangen.

Er hatte den Drecksack völlig anders eingeschätzt. Was würde geschehen? Seine Gedanken rasten. Wie dilettantisch das eingefädelt war. Er hatte keine Erkundigungen eingezogen, niemanden beschatten lassen, keine großen Summen beiseite geschafft, nichts. Wie bescheuert von ihm. Selbst diesem Penner war nach einer Minute klar gewesen, worauf das Gespräch hinauslaufen sollte. Er würde sehr bald nähere Bekanntschaft mit seinen eigenen Gedärmen machen, wenn er jetzt nichts unternahm.

Keine langen Vorbereitungen mehr. Zeit zu handeln. Am schnellsten ging alles, wenn man Geld hatte und man die richtigen Leute bestechen konnte. Er war auch stellvertretender Schatzmeister und wenn dem Schatzmeister und dem Reichskämmerer kurzfristig etwas zustoßen würden oder sie auch nur unpässlich wären, könnte er sich aus der Reichskasse bedienen. Bis Untersuchungen eingeleitet würden, wäre die Sache so oder so entschieden.

Ein paar helle Köpfe bei der Schatzkammer würden zwar sofort merken, was vor sich geht, aber die würden die Gelegenheit eher dazu nutzen, um selbst noch Gelder zu veruntreuen. Das war doch ohnehin der Traum eines jeden Beamten dort.

Was würde Krekrut machen? Er sah nicht so aus, als würde er ihn verraten, das brächte einfach zu wenig. Nimmt er es einfach als Idee auf? Plant er jetzt seine eigene Verschwörung? Ist er an einer anderen beteiligt? Das war am wahrscheinlichsten. Pulak, Feuermeister des Seth-Ordens zu Eira, fröstelte. Ihn hatten sie nicht eingeweiht, sondern als loyal eingestuft, also würde sein Name wohl schon auf einer Todesliste stehen. Bei allen Dämonen, das war es. Die kunstvollen Brandnarben auf seinem Rücken, die er bei verschiedenen Beförderungsriten erhalten hatte, fingen wieder an zu jucken. Das half nicht gerade beim Denken.

Jetzt musste es schnell gehen. Er öffnete seinen geheimen Giftschränk und bereitete sich auf einen Besuch bei der Hochfinanz von Ranoth vor.

Wie heißt ein altes Sprichwort? Wer tötet, krönt auch.

Er hatte keine Zeit, um sich einen besseren Plan auszudenken. Jetzt oder nie.

## Bei Eira

»Und dann schlitzten se dir den Bauch bis zum Hals auf, und du verreckst, während deine Fresse im Schnee liegt! Der alte Schwertführer war n fähiger Kämpfer. Der Neue is n Priestersohn.« Genaugenommen war der neue Kommandant der verbliebenen Reiterei Ranoths nicht der Sohn eines Priesters, aber unter den Soldaten bezeichnete man so einen unfähigen Vollidioten, der durch seine Beziehungen zu dem Posten gekommen war.

»Wenn der alte Schwertführer nicht geschafft hat, die Handvoll Manataos zu besiegen, dann werden wir es sicher auch nich schaffn. Wir sind ja auch nicht mehr als die.« Der Soldat nahm noch einen Schluck des faden Gesöffs, doch die erhoffte wärmende Wirkung blieb aus.

»Und habt ihr mitbekommn, was mit den paar Überlebenden geschehen is?« Er blickte fragend in die Runde und alle nickten. »Sie ham se alle aufgehängt, wegen Feigheit!« sagte er trotzdem.

»Entweder, die Manataos schlachten uns ab oder unsere eigenen Leute!« Er machte eine Pause und versuchte, an dem kümmerlichen Feuer seine Finger soweit zu erwärmen, dass er sie wieder spüren konnte.

»Uuu-uund st-stellt euch vor, d-die kommen mit ner g-ganzen Armee! N-nicht nur mit n p-p-paar Leuten!«, stotterte sein Nachbar. Die ganze Gruppe zuckte resigniert mit den Schultern.

Die Stimmung im ganzen Lager war nicht gerade rosig.

»Ich sag euch was, ich lass mich nicht auf die Schlachtbank führen. Ihr werdet schon sehen!«

»Willst Du abhauen oder was?«, fragte der Jüngste der Gruppe, »Das wäre doch Fahnenflucht! Die bringen dich sofort um!« Er sah sich nervös um, ob jemand das Gespräch belauschte.

»Und? Was macht's für n Unterschied? So hab ich wenigstens noch ne Chance. Ausserdem hab ich gar nicht gesagt, dass ich abhauen werde, dafür hab ich Zeugen!« Er blickte den jungen Soldaten grimmig an, der verschüchtert den Blick senkte.

Alle schwiegen.

»A-Aber m-man k-k-k-önnte ja erst mal n b-bbisschen kämpfen und sich d-d-dann ergeben! K-Kriegsgefangene bekommen angeblich auch was zu Essen.«

Ihre eigene Essensration war heute ausgefallen, da plötzlich angeblich kein Geld da wäre, aber morgen gäbe es wieder Nachschub. Hatte man ihnen zumindest versprochen.

»Neee, wenn die Magie einsetzen, fragt die nicht, ob du dich vielleicht ergeben willst oder nicht. Ausserdem bringen dich deine guten Kumpels um, wenn du die Waffen wegwirfst.«

»Aber ich hätte wen-n-nigsten n-n-ne Chance!«

Schweigen.

»Wenn du abhaust, wovon würdest du denn leben?«, fragte der junge Soldat.

»Wenn ich abhaun würde, und das tu ich nich, dafür hab ich Zeugen«, noch ein grimmiger Blick, »hab ich immer noch mein Schwert und ich könnt die Bewohner nett fragn ob sie mir was geben.« Er lachte ein rauhes Lachen. »Ich sag dir was, mein Söhnchen, wenn du deinen Kopf mal zum Denken benutzt, bleibt er auch auf deinen Schultern sitzen.«

## Im Untergrund

»Wenn die Zeit kommt, liebe Freunde, werden wir aufstehen und das Grauen beenden. Wir haben genug unter unserem sogenannten König und Seths Schergen gelitten.«

Zustimmendes Gemurmel. »Wieviele Töchter, wieviele Söhne haben wir in den Tod gehen lassen? Nur für den perversen Hunger Seths und seiner Priester!« Allenthalten nickten Köpfe. Einige Tränen flossen. Unterdrücktes Schluchzen.

Eysrum, wie sich der Mann nun nannte, seit er vor den Toren Eiras einem Fremden begegnet war, schlug das Herz bis zum Hals. Bei jeder Predigt, bei jeder Versammlung hoffte und betete er inständig, dass kein Spitzel des Ordens oder des Reiches zugegen war. Bisher war alles gutgegangen. Die Leute hatten es einfach satt, bis aufs Blut geschunden zu werden. Die meisten wollten wohl nicht, dass Ranoth einfach eine Provinz Manataos wird,

aber alle Versprechen, die Seth und seine Priester gemacht hatten, waren pervertiert worden und zu einem Mühlstein geworden, der auf jedem Leben lastete. In den Provinzen war das Leben vielleicht noch einfach und sicher, aber hier in Eira war der Terror gnadenlos. Eysrum war als Priester nicht ausgebildet worden und wunderte sich, warum ihm die Predigten so einfach über die Lippen kamen.

»Dondra ist mit Euch!« schloss er, und so etwas wie geflüsterter Jubel erhob sich. »Und mit mir!« dachte er. Noch war es nicht die Zeit, den finsternen Orden zu zerschlagen, aber die Zahl der Anhänger Dondras wuchs jeden Tag. Nicht mehr lange würde es dauern. Das ist das Jahr Dondras!

---

## DER ERSTE JAHRGANG

Vor Magnus Njalon standen fünf Männer: Die fünf jungen Männer, welche als beste aus der ersten Klasse der Akademie zur See hervorgegangen waren.

Sie alle hatten die Anforderungen ihrer Ausbilder um ein weites übertroffen. Und doch waren sie viel zu jung, um ihr eigenes Kommando zu erhalten.

Keiner von den fünf wußte, warum sie heute vor den König treten sollten.

Wollte er ihnen nur zu ihrem guten Abschluß gratulieren ?

In der Großen Audienzhalle war sonst niemand. Sonst waren hier immer eine Menge Wachen, Berater und Priester zu sehen. Doch heute war die Halle leer bis auf den König und die fünf jungen Männer.

»Seid gegrüßt, ihr Kinder Dondras. Ich habe euch heute hierher gebeten, weil ihr die besten seit. Ihr fünft seid die Besten der ersten Klasse, die an der Akademie zur See ausgebildet wurden. Ihr werdet, so es Dondras Wille ist, die Meere noch viele Jahre erfolgreich befahren und seinen Namen und Malkuths Macht in die Welt tragen.

Doch deswegen habe ich euch heute nicht hergebeten. Ihr wißt, normalerweise müßtet ihr noch mindestens vier Jahre als Offizier auf einem Schiff dienen, bevor man euch ein eigenes Kommando über ein Schiff gibt.

Doch die Zeiten sind im Wandel. Vieles verändert sich zu schnell.

Ihr fünf bekommt jeder ein eigenes Kommando über eines der neuen, schnellen Schiffe, welche an der Akademie gebaut wurden.

Und ihr habt nur einen Befehl. Suchen und entdecken.

Vielleicht sind Euch auch schon die Gerüchte über diese merkwürdige Flotte zu Ohren gekommen, welche sich im Ophis befinden soll.

Sollte es diese Flotte geben, findet sie und sammelt Informationen. Wie viele Schiffe sind es, was für Waffen haben sie, wo kommen sie her, was ist ihre Besatzung. Kurz, findet raus, was Euch möglich ist.

Geht dabei keine unnötigen Risiken ein. Wir brauchen Informationen über diese Flotte, sollte sie tatsächlich existieren. Sollte es diese Flotte geben und sie eine Gefahr für Malkuth darstellen, müssen wir uns ihr entgegen stellen.

Aus diesem Grund sind die Schiffe, welche ihr ab morgen befehligen werdet, auch nicht mit Waffen ausgerüstet. Aber ihr werdet schnell merken, wie gut die Schiffe durch das Wasser schneiden und wie gut sich der Wind in den Segeln fängt.

Es ist zwar keine Varrer Seide, die wir benutzen, doch die neue Tuchmanufaktur hat einige Vorschnitte erzielt. Selbst einem Orkan sollten die Segel eine Zeit lang trotzen können.

Und das neue Pumpensystem, welches von den Eskari aus ihrer alten Heimat mitgebracht wurde, sollte die Schiffe auch vor massiven Wassereinbrüchen schützen.

Ich vertraue darauf, dass ihr zum Wohle Malkuths und zu Ehren Dondras handelt. Hier sind Eure Bevollmächtigungen.

Möge der Wind euch niemals verlassen!«

Mit diesen Worten winkte er die fünf jungen Männer, welche immer noch nicht recht glauben konnten, was ihnen da gerade zuteil geworden war, aus dem Saal.

\* \* \*

*Circa eine Stunde später.*

Magnus Njalson saß immer noch auf seinem Thron.

Er vermißte die See, das Salzwasser auf seiner Haut und den Wind in seinem Gesicht. Doch war ihm klar, dass er zum Wohle Malkuths und zu Ehren Dondras sein Volk führen mußte.

Und das ging nun mal nicht von einem Schiff aus.

Er war tief in Gedanken versunken, als sich die große Steintür des Saales öffnete und zwei Männer in den Saal traten. Sie blieben kurz vor dem Thron stehen und salutierten.

Der König hatte sie bemerkt, doch blieb er noch einige Minuten regungslos, während er nachdachte.

»Sei begrüßt, Ar Aktenson, sei auch du begrüßt, Mjarek Nurekson. Ihr beide seid Veteranen aus vielen Schlachten gegen die Feinde des Reiches und des Glaubens. Ich weiß, dass ihr nun viel lieber an der Front seien würdet.

Doch das Reich benötigt eure Erfahrung und euer Wissen.

Es wurden Ruinen im Ophis der Hauptstadt entdeckt. Doch der Erkundungstrupp ist bis jetzt nicht zurückgekehrt. Man sagt, es handele sich bei den Ruinen um Ys, die erste Stadt, die jemals im Reiche Malkuths gebaut wurde. Die Stadt, aus der unser heutiges Reich entstanden ist.

Da ihr beide viel Erfahrung habt, flexibel seid und euch den Umständen gut anpassen könnt, unterstelle ich Euch beiden jeweils fünfhundert bewaffnete Arbeiter.

Ihr sollt den verschollen Suchtrupp finden und Ys freilegen und seine Geheimnisse lüften. Dazu werden jeden von Euch ein Priester Dondras und 3 Akolythen begleiten, sowie einige Schreiber und Gelehrte.

Man munkelt von seltsamen Dingen, die in der Umgebung von Ys passieren, seid also auf alles vorbereitet.«

Die beiden Soldaten nickten und verbeugten sich.

»Bei Dondra, unser Leben für Malkuth. Wir werden Erfolg haben!«

Da alle wussten, dass es nichts mehr zu sagen gab, drehten die beiden Soldaten sich um und gingen ihrer neuen Aufgabe entgegen.

---

## DIE SUCHE NACH YSS, TEIL 1

Erst ein Tag war vergangen, seit Ar Aktenson und Mjarek Nurekson den Befehl über die beiden Truppen bewaffneter Arbeiter von Magnus Njalson bekommen hatten, und schon verliesen die 1000 Mann die mächtigen Mauern von Mjallten in Richtung Ophis.

Keine zwei Stunden aber, nachdem man die Stadt verlassen hatte, wurde ein Ruf von Ende der Kolonne laut, dass sich zwei Reiter aus Richtung der Hauptstadt auf sie zubewegten.

»Womöglich noch neue Befehle von Magnus Njalson, oder neue Informationen über Yss. Es muss schon was Wichtiges sein, dass sie uns zwei Reiter schicken, immerhin sind Pferde ja recht rar in Malkuth. Lasst uns trotzdem weitermarschieren, Ar, immerhin haben wir noch einen langen Weg vor uns, und die Reiter werden uns schon einholen.«

Ar Aktenson nickte nur, und die beiden Männern marschierten an der Spitze ihrer Kolonne weiter Richtung Ophis.

Eine Weile später hatten die beiden Reiter die Kolonne eingeholt, und die Reiter lenkten ihre Pferde zielstrebig zur Spitze der Kolonne, die immer noch weiter marschierte. Als sie vorne angekommen waren, stiegen beide schnell von ihren Pferden, und man sah ihnen an, dass sie sich auf einem Schiff viel wohler fühlen als auf einem Pferd.

Ar Aktenson und Mjarek Nurekson staunten nicht schlecht, als sie erkannten, wer die beiden Reiter waren. Niemand anderes als der König Magnus Njalson und der Hohepriester Dondras, Ragna Fånsen.

Mjarek wollte schon das Zeichen geben, die Kolonnen anhalten zu lassen, doch der König winkte ab.

»Lasst sie nur weiter marschieren. Wir alle haben noch einen langen Weg vor uns. Der Hohepriester und ich sind zu dem Schluß gekommen, dass wir Euch begleiten. Sollte es sich wirklich um Ys handeln, werdet ihr kaum jemanden finden, der mehr über die Stadt weiss als Ragna Fånsen. Und ich bin auch mal froh, aus der Stadt zu kommen«, sagte der König und

lachte. Beide Männer nahmen sich ihre Rucksäcke von den Pferden und gesellten sich an die Spitze der Kolonne, zusammen mit den beiden Kommandanten.

\* \* \*

*Einige Tage später.*

Der Wald, in welchem sich Ys befinden sollte, lag vor den Tausend bewaffneten Kriegern.

»Mein König, wie lauten Eure Befehle?« fragte Mjarek, als sie den Rand des Waldes erreicht hatten.

»Wir werden hier ein Lager errichten. Teilt jeweils 20 Mann ein, welche den Wald zu beiden Seiten bis zur Küste absuchen sollen. Sie sollen einen Kartenzeichner mitnehmen und einen Akolythen Dondras. Ich möchte wissen, ob es irgendwo vielleicht eine alte Straße in den Wald gibt, oder ob andere Hinweise auf Ys an der Grenze des Waldes gefunden werden. Wenn es wirklich Ys ist, die alte Stadt Malkuths, sollte doch zumindest eine Straße von der Stadt ins Landesinnere geführt haben. Sollten sie nichts finden, bis sie die Küste erreicht haben, haben wir zumindest schon mal eine Karte der Küste und des Waldrandes und können die Größe des Waldes einschätzen. Und sagt den Männern, sie sollen unter keinen Umständen den Wald betreten.«

Kaum hatte der König geendet, schickten sowohl Ar Aktenson als auch Mjarek Nurekson jeweils 20 Mann mit Kartenzeichner und Akolyth in die jeweils entgegengesetzte Richtung am Waldrand entlang.

\* \* \*

*Einige Tage später.*

Die Kundschafter kehrten zurück, doch außer einer Karte des Waldrandes hatten sie nichts Interessantes gefunden. In der Zeit hatten die Arbeiter schon begonnen, eine Schneise in den Wald zu schlagen. Aus den gefälltten Bäumen hatte man Palisaden am Wegesrand errichtet. Die Berichte über das, was sich in diesem Wald zugetragen haben soll, ließen den König sehr vorsichtig sein bei seinem Vorgehen.

»König Magnus, die Kundschafter sind zurück, haben jedoch nichts von Interesse gefunden. Aber sie haben, wie ihr verlangt habt, eine Karte des Waldrandes bis zur Küste angefertigt.«

Der König nickt bei den Worten von Ar nur und dachte über das weitere Vorgehen nach.

»Wie weit sind die Arbeiter mit dem Weg in den Wald?« fragte der König nach einigen Minuten des Schweigens Ar.

»Sie kommen nicht so schnell voran, wie ich gedacht hätte. Je tiefer sie sich in den Wald arbeiten, desto dicker werden die Dornenhecken und das Unterholz. Auch der Bau der Palisade zu beiden Seiten nimmt einige Zeit in Anspruch. Ich denke morgen, spätestens übermorgen sollten wir im Wald ein zweites Lager aufschlagen, sonst wird der Weg für die Arbeiter von hier aus zu lange.«

Wieder nickte der König nur. »Ja, das hört sich gut an. Bis dahin sollten auch die Vorräte da sein, die ich vor meiner Abreise aus Mjalten noch geordert habe. Die Berichte haben schon einiges verraten von diesem Wald, dem Dornenbann, wie er hier in der Gegend genannt wird. Deswegen habe ich 2 Feldschmieden, einige Feldschere und Kräuterkundige und noch einiges an Vorräten nachgeordert. Auch die Glöckchen sollten uns, sollten die Berichte stimmen, gute Dienste leisten.«

Ar schaute etwas erstaunt. »Glöckchen?«

»Ja, Glöckchen. Die Berichte sagen aus, dass immer wieder Männer von der Truppe verschwunden sind. Diesem will ich zum einen mit größeren Nachtwachen entgegentreten, aber auch mit an Fäden gespannten Glöckchen, so das wir mitbekommen, wenn jemand nachts versucht, das Lager zu verlassen.«

\* \* \*

*Zwei Tage später.*

»König, die Versorgungskarren sind eingetroffen, und die Arbeiter haben begonnen, im Wald eine Lichtung zu schlagen, auf welcher das zweite Lager entstehen soll. Dabei sind sie auf eine alte Straße aus Steinplatten gestoßen«, verkündete am Mittag Mjarek dem König.

»Interessant. Sie sollen die Straße freilegen, so dass wir die nächsten Tage auf ihr weiter in den Wald vordringen können. Trotzdem soll die Straße von Palisaden begrenzt werden. Es wird uns zwar Zeit kosten, aber ich will auf jeden Fall vermeiden, dass auch nur ein Mann verschwindet.«

Mjarek nickte kurz und gab die Befehle dann an die Arbeiter weiter.

\* \* \*

*Drei Tage später.*

»Magnus, die Arbeiten scheinen ja gut voranzukommen, wie es scheint«, sprach der Hohepriester den König an.

»Ja, guter Freund, auch wenn wir schon drei Verletzte haben. Der eine hat sich mit der Axt beim Bäume Fällen in den Fuß geschlagen. Einer brach sich die Hand, als er beim Palisaden Einschlagen die Hand auf den Pfosten legte, just in dem Moment, als ein anderer Arbeiter auf eben jenen mit einem schweren Hammer schlug. Und der dritte ist von einem umfallenden Baum getroffen worden. Er hat nun ein gebrochenes Bein und mehrere gebrochene Rippen. Die Feldschere kümmern sich um alle drei, und einer deiner Priester betet zu Dondra, auf das die Wunden heilen.

Was mich nur wundert, ist die Art, wie es passiert ist. Areg, so heißt der Unglückliche, der unter dem Baum stand, hatte die Warnung zwei mal gehört und ging, als der Baum schon am Fallen war, sogar noch auf ihn zu. Die Arbeiter, die es gesehen haben, behaupten, er habe versucht, den Baum zu fangen. Der Wald fängt an zu wirken, würde ich sagen. Immerhin sind noch keine Leute verschwunden. Gestern Nacht hatte es zwar einer probiert, aber die Palisaden und die Glöckchen haben die Nachtwache alarmiert, und diese hat ihn dann aufgehalten.

Als man ihn am Morgen nach dem Grund dafür fragte, konnte er sich an nichts mehr erinnern. Wenn dir etwas dazu einfällt, laß es mich wissen.«

*To be continued ...*

---

## **EINLADUNG ZUR MITGLIEDERVERSAMMLUNG DES VEREINS DER FREUNDE MYRAS AM 10. SEPTEMBER 2006**

Alle Mitglieder des Vereins der Freunde Myras VFM e.V. sind hiermit eingeladen zur Ordentlichen Mitgliedsversammlung des VFM e.V., die dieses Jahr am Sonntag 10. 09. 2006 in Tübingen im Schlatterhaus, Österbergstrasse 2, im Rahmen des jährlichen Myra-Treffens stattfinden wird. Der Beginn ist auf 11 Uhr angesetzt.

Vorläufige Tagesordnung:

0. Formalia
1. Jahresbericht des Schatzmeisters
2. Bericht der Kassenprüfer
3. Beschluss über Rückzahlung der Privatdarlehen an den VFM e.V.
4. Haushalt für das laufende Geschäftsjahr
5. Haushaltsentwurf für das neue Geschäftsjahr
6. Bericht des Vorstandes
7. Entlastung des Vorstandes
8. Mitgliedsbeitrag
9. Wahl der Kassenprüfer für das folgende Jahr
10. Wahlen
11. Berichte der Segmente, der Regionalgruppen und Arbeitskreise
12. Schriftliche Einzelanträge (bis 14 Tage vor der OMV an den Vorstand zu richten)
13. Planung für Myra-Treffen im Jahr 2007
14. Varia

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

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

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

Um zahlreiches Erscheinen wird gebeten.

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

---

# Karma (1)

## Kapitel 1 – die Entstehung

Es ist ungewiss, wie und warum es geschah.

Gerüchte kursieren, dass die Götter sich einen Spaß erlaubten, andere behaupten, die Götter wollen die Wesen Myras testen.

Doch gewiss ist man sich, es kommt von den Göttern.

Mit Gewissheit kann nur gesagt werden,

irgendwas traf mit einer Kraft, als wäre es von Titanen geworfen, an den Sonnen vorbei fliegend auf Myra auf.

Im einen Augenblick schien Myra noch ganz normal zu sein. Die Grillen zirpten, die Vögel zwitscherten, die Frösche quakten und dann ...

trat es einen gewaltigen Schlag. Alles, ob nah oder fern, es erbebt.

Während die Frommen noch anfangen, zu beten, stürmten die anderen hinaus, zogen ihre Waffen und schauten.

Man sah nichts, man roch nichts,

der Himmel war gleich, es bebte nicht und auch die Vögel fingen recht schnell wieder an zu zwitschern.

Und doch wusste man, irgendwas war geschehen.

Etwas,

was Myra verändert oder verändern wird.

## Kapitel 2 – die Entwicklung

Ich traf auf etwas auf. Es war anders. Nicht wie jenes, was ich zuvor erlebt hatte, leicht, nachgiebig und ab und an mit festeren Dingen bestückt, die schmeckten, nein, dies war ganz anders.

Ich verdrängte diese Sache, sie gab mir nach und so machte ich mich breit.

Ich bewegte mich nicht, wartete einfach mal.

Etwas, was ich schon auf meinem Weg dorthin gesehen hatte, eine Scheibe, hell glänzend, strich an mir vorbei. Mehrmals.

Dinge stießen in dieser Zeit an mich. Seltsame Dinge, die ich nicht kannte. Aber auch weiche Dinge.

Es war dann zu einem Zeitpunkt, als die Scheibe nicht mehr wanderte, da hatte ich etwas. Es war ungewohnt. Es schien mir, als fehle mir was. Ich fühlte etwas, aber nicht von außerhalb,

sondern in mir. Es drückte auch nicht oder, wie schon so manches andere Ding, streifte mich. Nein, es erschien mir, als wäre da etwas, was mich regelrecht beißen würde, in mir.

Ich wurde wild.

Außer mir, zu verstehen, was da geschah, bewegte ich mich, bäumte mich auf und erdrückte etwas, was unter meinem Gewicht nachgab und in viele Teile zersprang. Mein Körper umschloss dies alles und zugleich öffnete sich etwas, was ich bis dahin gar nicht kannte und ich verinnerlichte diese Sache.

Es schmeckte seltsam. Trocken und doch war es bestückt mit einer Flüssigkeit, die einen angenehmen Geschmack hatte. Kleine Dinge waren darauf, welche sehr gut schmeckten.

Erst später erfuhr ich, dass es sich hierbei um eine Pflanze handelte. Einen alten Baum.

Ich lernte schnell, dass ich wuchs, wenn ich gefressen hatte.

Und ich durfte nicht hungrig werden, da ich sonst sehr schnell ungehalten war.

Während der nächsten Scheibenbesuche lernte ich durch das Fressen der vorhandenen Tiere, Pflanzen und anderer Dinge, was es damit auf sich hatte.

Ich lernte durch das Fressen, Tierformen anzunehmen, wie sie mich zu bewegen.

Und doch,

obwohl ich beim Fressen viel von ihnen übernehme und jetzt schon das Krächzen einer Möwe blind imitieren kann, ist mir so vieles nicht bekannt.

Was ist der Sinn des Lebens eines Regenwurmes?

Warum lebt er?

Etwas anderes habe ich kennen gelernt.

Ameisen.

Wesen mit vielen Beinen, sehr klein und doch sehr wohlschmeckend.

Überrascht war ich, wie stark diese kleine Tierchen waren.

Auch, dass sie sich spezialisierten. Dies heißt, es gibt nicht nur Ameisen, sondern Arbeiterameisen, Kriegerameisen, dann noch irgendwelche Männchen für die Vermehrung und die Königin, welche Eier legt und alles lenkt.

Ist die Ameisenkönigin so etwas, wie ich?

Warum baut sie aber diesen Ameisenhügel, wo sie doch nicht sicher darin ist?

Wenn etwas Großes kommt, wird ihr Hügel zerstört, viele ihrer Kinder verlieren ihr Leben und entweder stirbt sie auch dabei oder muss wieder von vorne anfangen.

Was ist der Sinn darin?

Doch geschmeckt hat sie und all ihre Untergebenen und ihr ganzer Hügel sehr gut.

Mein Problem ist nun eher,

ich hab jenen Platz, auf welchem ich mich befinde, fast komplett nieder gefressen und ich frage mich, was ich tun soll?

Je mehr ich fresse, um so größer werde ich.  
Um so mehr Kinder zeuge ich, die alles tun, was ich will.  
Aber was will ich?

Und was soll ich gegen diesen Hunger tun?

Doch da erinnere ich mich an diese Ameisen wieder.  
Sie hatten Essen gelagert in ihrem Ameisenhügel.  
Vielleicht sollte ich anfangen, auch Essen zu lagern.  
Muss ich dafür aber alles nehmen und in Dreck verpacken?  
Oder aber einspinnen, wie diese achtbeinigen Wesen und es danach erst aussagen und dann essen?  
Aber diese Wesen kümmern sich auch nicht darum.  
Sie fressen und wenn nichts mehr da ist, gehen sie weiter, oder sterben.

Doch wie komme ich weg?

Auch da habe ich so meine Probleme.  
Meine Kinder haben schon diese Wesen nachgemacht, welche komisch sind.  
Es scheint, als hätten sie eine Art Stein um sich und können sich darin verstecken.  
Aber irgendwie kommt da ab und an was raus und damit bewegen sie sich fort.  
Diese Wesen haben sie schon nachgemacht, als sie dann aber dieses Stück Land verließen,  
sind sie elendig verreckt.  
Ich sah Wesen, die seltsam schmeckten, Sie schrien komisch und schmeckten einfach widerlich.  
Aber ihre Art sich zu bewegen sollte ich mir überlegen, denn so könnten meine Kinder doch  
wo anders hin kommen, wo sie was zu Essen finden.

Was ich auch sehr interessant fand und was ich gleich auf meine Kinder angewandt habe:  
Sprache.

Etwas, wodurch man Dinge mitteilen kann, ohne, dass sie da sind.  
Ich sage meinen Kindern »sucht Essen« und sie tun dies. Ich muss nicht viel zeigen, ...  
Dies ist eine Sache, die ich sehr interessant finde und ich freue mich darauf, weitere Dinge zu  
treffen, von denen ich noch was erlerne.

### Kapitel 3 – Aufbruch

Oh verdammt,  
ich befürchte, ich habe zu viel von dem Stein gefressen und nun kommt dies durch, wovor ich  
und meine Kinder uns so fürchten. Viele von ihnen habe ich daran schon verloren.  
Und so bleibt mir keine andere Möglichkeit mehr, als dies zu tun, was ich mir überlegt hatte,  
ich werde nun mit meinen Kindern mich in diese Wesen verwandeln müssen, welche so  
widerlich schmecken.

---

## De Æquilibritas

Das Wesen des Gleichgewichts ist für den Außenstehenden nicht leicht zu erfassen, und wahrlich, auch nicht für den Eingeweihten. Gleichgewichte und Ungleichgewichte gibt es in vielerlei Hinsicht, und diese definieren sich im Spannungsfeld ihrer Extreme.

Die wichtigsten Gegensätze wollen wir in den nächsten Abschnitten näher beleuchten.

### Lux et Obscurus

Hier ist zu beachten, dass es sich häufig mehr um eine Gruppenbeschreibung, denn um eine moralische Wertung handelt. Die Erfahrung hat gezeigt, dass sogenannte Lichtreiche Massaker anrichten und Dunkelreiche ihren Bewohnern vernünftige Lebensbedingungen bieten können [1]. Es gibt Menschen und Elfen, die grauenhafte Taten begehen, und Dämonen und Drachen, die sehr umgänglich sein können. [2] [3] [4]

Lichtreiche versuchen ihre Macht zu mehren und den ihnen entsprechenden Lebensstil zu pflegen. Anhänger der Dunkelheit tun das in der Regel auch.

Allerdings sind die jeweiligen Gepflogenheiten nicht immer miteinander vereinbar. So ist die Tradition des Lebens, beispielsweise bei den Elfen, nicht kompatibel mit der massenhaften Umwandlung von Lebenden in Untote, wie es in Dunkelreichen häufiger vorkommt. Allein aufgrund derartiger zum Teil kulturell bedingter Interessenskonflikte kann man noch keine moralische Wertung abgeben.

Bedeutsam hierbei ist, dass es um den Kontrast geht. Das Licht kann ohne die Dunkelheit nicht existieren und umgekehrt, auch wenn das beiden Seiten nicht klar ist. Es geht dabei nicht um ein statisches Nebeneinander, die Waage kann durchaus einmal in die eine oder andere Richtung ausschlagen, aber ein vollständiger Sieg würde alles vernichten. Würde die Dunkelheit gewinnen, zerfleischten sich die Sieger untereinander, und die ganze Welt würde in Flammen versinken. Würde das Licht gewinnen, gäbe es nichts mehr, woran man es im Kontrast erkennen könnte, und es würde daher von innen zerbrechen, es würde sich einfach daraus eine neue Dunkelheit bilden. Dieser Einsicht ist das häufige Eingreifen Dondras zugunsten der Lichtseite geschuldet.

### Benedictus et Malus

Die Unterteilung in Gut und Böse ist häufig standpunktabhängig. Vielfach definiert man sich selbst als gut und die anderen als böse, sobald sie den eigenen Interessen entgegenstehen.

Eine solch plumpe Ansicht ist einem Weisen sicher nicht angemessen.

Verliert sich also alle Bewertung von Handlungen im Beliebigen? Weit gefehlt.

Es geht vielmehr darum, standpunktunabhängige Kriterien zu verwenden und sich seiner eigenen Parteilichkeit bewusst zu werden.

Die Götter haben die Wesen geschaffen mit einem Hang zum Wohlgefühl. Es ist also anzunehmen, dass alle Kreaturen ein gewisses Recht haben, sich wohl zu fühlen. Dazu gehören körperliche Unversehrtheit ebenso wie geistige Freude.

Wenn ihnen dieses Recht verweigert wird, kann man das folgerichtig als böse definieren. Die Förderung des Wohlbefindens, solange es nicht auf Kosten des Wohlbefindens eines anderen Wesens geht, ist also etwas Gutes.

Im grossen Maßstab ist es also gut, wenn sich möglichst viele Wesen wohl fühlen. Dabei kommt man nicht um eine Wertung umhin. Wenn ein Mensch einen Salatkopf verzehrt, so steht dabei das Recht des Salatkopfes auf Leben gegen das Recht des Menschen auf Wohlbefinden und Nahrung.

Als taugliches Kriterium für eine entsprechende Wertung dient dabei die Glaubenskapazität (vgl. [5]). So hat ein Mensch deutlich mehr Möglichkeiten, Persönlichkeit und Bewusstsein zu entwickeln und folgerichtig die Götter zu verehren als ein Salatkopf. Daher darf ein Mensch in angemessenem Massstab die Rechte des Salatkopfes verletzen. Obgleich das eine böse Tat ist, wiegt sie nicht so schwer. Ein Übermaß an Bösem verletzt die Rechte zu vieler Wesen, ein Übermaß an Gutem ebenso.

Nicht Lebendes wie Steine oder Untote beziehungsweise willenlose Wesen haben, da sie weder Wohlbefinden noch Glaubenskapazität vorweisen können, logischerweise keine solchen Rechte.

Daraus ergibt sich ferner, dass es eine gute Tat ist, auch für das Wohlbefinden von intelligenten, bösen Wesen zu sorgen, insbesondere, um sie von ihrem Irrweg wegzuführen. Das bedeutet nicht zwangsweise, dass es auch eine weise Entscheidung ist. Das ist es vor allem dann nicht, wenn davon ausgegangen werden kann, dass das Böse zu tief verwurzelt ist, als dass diese Wesen gefahrlos geduldet werden können. Priester von Seth oder Kur-TulMak beispielsweise sollten in jedem Falle beseitigt werden, da bei ihnen jede Hoffnung auf Rettung vergebens ist. Dem einfachen Anhänger jedoch, der vielleicht sogar zur Anbetung gezwungen worden ist, kann man noch eine Chance geben. Zwischen Vergebung und Rache muss das richtige Maß gefunden werden.

Doch darf man auch die Unparteilichkeit nicht übertreiben. Es gibt durchaus Gelegenheiten, bei dem eine Trennung in Feind und Freund hilfreich und wünschenswert ist. Der Weise erkennt die richtigen Umstände im Gebet.

## Chaos et Ordo

Viele Laien setzen das Böse mit dem Chaos gleich und Ordnung mit dem Guten. Nichts könnte weiter von der Realität entfernt sein!

Ordnung in Reinform bedeutet die Simplizität, das Festhalten an Regeln, Stabilität bis hin zur Erstarrung. Der Gegenpol ist nicht Unordnung! Diese ist lediglich eine unsinnige Ordnung.

Chaos hingegen ist das Schöpferische und Zerstörerische, wobei Letzteres ihm auch den schlechten Ruf eingebracht hat. Alles, was neu ist, lehnt sich gegen die Ordnung auf, ist also chaotisch. Wenn es aber im Übermaß betrieben wird, kann es das Neue nicht zum Funktionieren bringen.

Dem Donnerer wird ein chaotisches Verhalten nachgesagt, doch nur aus einem unwisenden Kontext heraus. In Wirklichkeit versteht er es meisterhaft, die Balance zwischen Stabilität und Veränderung zu halten. Gut gemeinte Erklärungen, auch wenn sie den Sprachgebrauch ordnungsliebender Zeitgenossen bemühen, können hier mehr verwirren als nutzen. [6]

## Emotio et Ratio

Manch einer empfindet es als Tugend, seine Gefühle jederzeit unter Kontrolle zu haben und immer verstandesgemäß zu handeln. Temperamentvolles Auftreten wird als chaotisch attribuiert. Leicht erkennt der wahrlich Weise hier den Fehler.

Wer seinen Verstand nicht benutzen kann, braucht sich nicht wundern, wenn er dumme Entscheidungen trifft. Doch wer nur den Verstand benutzt, verliert leicht das Ziel!

Wer niemals heißen Zorn gespürt hat oder quälende Angst, hat auch niemals tiefes Mitleid oder reine Liebe empfunden.

Es gilt ebenfalls das richtige Gleichgewicht zu finden, was wohl die schwierigste Aufgabe von allen ist, da sie häufig unter Zeitdruck gelöst werden muss. Der beste und praktikabelste Weg, ist – wie immer – das Gebet zu Dondra. [7]

## Literaturliste:

[1] Der ewige Sumpf, 293 nGvT, Bibliothek Tha

[2] Nur ein thoter Wergol, V. K. L. U. MrKrrarr, 3291 vA, 1. Garun-Bibliothek

[3] Kleindämonenpflege im Terrarium, K. Alvar, 281 nGvT, Bibliothek Tha

[4] Greezoo der Drache, A. LlacLustre, 421 nA, Brigadebibl. Brisbackshire

[5] Heilige Steine, Niederschriften von Astralufix und Istrelafix, Datum unbek., Hain Xolan

[6] Aisher für geistig Herausgeforderte, P. Ratz, 419 n.P., Stadtbücherei Romantao

[7] Handbuch für Dondra Priester, Lailoken ab Gwendolau et. al, 424 n.P. Bibl. Buta Samui

---

## Die letzte Seite

... enthält die Aufforderung zum Engagement im Wettbewerb. Allzu häufig stehen wir vor dem Problem, zwar genug Kulturberichte in Textform für einen Boten zu haben, aber keinen einzigen in grafischer Form, geschweige denn einen, der für das Titelblatt geeignet wäre.

Daher starten wir nun einen neuen Wettbewerb, der dieses Mal aus zwei Teilen besteht:

Wenn wir für den nächsten Boten kein geeignetes Bild von Euch erhalten, holen wir eines aus unserem eigenen Fundus lizenzfreier Bilder, die aber nicht unbedingt etwas mit Karnikon zu tun haben. Eure Aufgabe ist es dann, diese Beziehung herzustellen, indem ihr zum darauf folgenden Boten eine Geschichte zu diesem Bild schreibt. Die besten Geschichten werden mit 10.000 bis 30.000 GS sowie einem Hinweis belohnt.

Wer uns andererseits ein Bild und dazu eine Bildunterschrift oder auch eine Geschichte liefert, bekommt 30.000 GS und ebenfalls einen Hinweis – vielleicht sogar einen etwas wertvolleren. Wichtig: Ihr müsst alle Rechte an diesen Bildern haben, einschließlich des Rechts, uns und dem Verein der Freunde Myras den Abdruck zu gestatten sowie sonstige Wiedergaberechte zu gewähren. Das Bild selbst sollte eine Breite von wenigstens 800 Pixeln und eine entsprechende Höhe haben; besser wäre eine Breite von ca. 1.500 Pixeln. Ihr könnt uns aber auch gerne eine Originalzeichnung auf Papier zum Einscannen schicken.

---

## IMPRESSUM

*Der Segmentsbote von Karnikon ist ein Mitteilungsblatt der Fantasywelt Myra, speziell bezogen auf das Segment Karnikon. Der Segmentsbote erscheint in unregelmäßigen Abständen mit den Nachrichten aus Karnikon/Ysatinga und Neuigkeiten der Welt Myra. Dieser Bote ist Bestandteil der Auswertung und wird als interne Veröffentlichung normalerweise nur von Spielern des Spiels "Welt der Waben" bezogen. Für die Inhalte der Texte sind die jeweiligen Autoren verantwortlich. Das Urheberrecht liegt beim jeweiligen Autor. Die Adressen sind der Redaktion bekannt.*

### Spielleitung Karnikon (V.i.S.d.P. i.A. des VFM e.V.)

<i>Michael Ecker</i>	<i>Torsten Kohlstedt</i>	<i>Jochen Sprengel</i>
<i>Im Hopfenstück 2</i>	<i>Adlerstr. 88</i>	<i>Neuer Weg 13</i>
<i>65510 Idstein</i>	<i>44137 Dortmund</i>	<i>69412 Eberbach</i>
	<i>0231/2065829</i>	
<i>al.moccer@karnicon.de</i>	<i>OhneHa@yahoo.de</i>	<i>schaefer_claudia@gmx.net</i>

**ZAT: siehe Auswertungen**

*Titelbild: Eine Karte Karnicons im Jahre 424, gemeinsam erstellt durch die Segmentshüter Eyskryst und Orco al Moccer.*