

**WIR HABEN DIESEMAL KEIN BILD**

**WEIL KEINER EINS MACHT**

**UND ICH MACHE ES AUCH NICHT JEDES MAL –  
DENN MIR FÄLLT AUCH NICHT IMMER WAS EIN!**

**FÄNDE ES GUT WENN MAL JEMAND KREATIV  
SEIN KÖNNTE...**

**DANN WIRD DER NÄCHSTE BOTE WIEDER  
SCHÖNER!**

**Seid begrüßt!**

**Auch wenn wir diesmal kein schmuckes Titelbild haben, so haben wir doch immerhin einen Boten! Er ist klein und überschaubar, aber für den Wissenden enthält er dafür viele versteckte Hinweise!**

**Eine Lange Ansprache schaffe ich nicht mehr – ganz offen, die Zeit reicht nicht mehr bis ich wegfahre, aber ich möchte Euch nicht länger warten lassen!**

**Ich freue mich, dass wir wieder aktiv dabei sind – und hoffe, dass Ihr mit der Auswertung zufrieden seid!**

**Ihr könnte allerlei Infos auch dem Forum entnehmen ( [www. Myraforum.de.vu](http://www.Myraforum.de.vu) ) oder aber Euch auch jederzeit an mich wenden, wenn in diesem Boten etwas offen bleibt.**

**Ich fände es gut, wenn wieder mehr Kultur geschrieben würde – und vor allem regelmäßig! Ich bekomme lieber von jedem 1-2 Seiten als von einigen wenigen 20!**

**Diplomatie! Treibt Diplomatie! Denn sonst könnte es verdammt schnell passieren, dass Ihr ohne Bündnispartner seid, wenn das große Böse über Euch hinwegfällt...**

**Zu guter letzt möchte ich die wenig erfreuliche Anekdote erzählen, dass mir dieses Mal bei einem Spieler der vorliegende Zug entgangen ist – weil er nicht so benannt war, wie ich die letzten drei Boten darum gebeten habe. Im Letzten Moment fiel es mir auf, und ich musste also seine ganze Auswertung neu machen. Ist es denn so schwer, die Dateien so zu benennen wie ich erbeten habe?**

**Nun wünsche ich Euch viel Spaß bei der Lektüre, hoffe, dass wir nächsten Zug alle wieder gut „laufen“ und es Allen weiterhin Spaß macht!**

**Agape n'Or,**

**Jonathan Meisse**

**Aka Nerevan von Gwynddor**

## **Inhalt:**

**Ereignisse 424-09 bis 425-04**

**Die Tierwelt von Calador**

**Proklamation Hroggania**

**Botschaft aus Melanior**

**Die Giganten der Meere**

**Der Soldat Terriku 'm Seheë**

Impressum: Der Bote von Gwynddor ist ein internes Organ des Vereins der Freunde Myras e.V. für die Teilnehmer an der Simulation von Gwynddor in Welt der Waben (WdW) und wird nicht separat verkauft. Verantwortlich für den Inhalt sind die einzelnen Autoren. Herausgegeben von Jonathan Meisse Rodenstockplatz 11, 81247 München im Juli 2005. Alle Rechte der (nichtkommerziellen) Veröffentlichung liegen beim Verein der Freunde Myras e.V.

*Ereignisse bis zum Jaguarmond 425 n.P., Zusammengefasst von Nerevan von Gwynddor, dunkler Hüter über Gwynddor*

Lange ist es her, dass ich diese Art von Zeilen schrieb...Umso größer die Freude, wieder allerlei über das Segment erzählen zu dürfen!

Dieses Mal lasse ich meinen Blick von Ophis gen Machairas schweifen, was die Reihenfolge der Begebenheiten angeht.

Tief im Ophis erwacht ein Volk zum Leben, welches das Segment schon einmal sah: Früher waren sie als die „Bluttrinker“ aus dem Ophis bekannt. Aber sie scheinen sich verändert zu haben, und ich bin gespannt, wie sie sich entwickeln. Zumindest sind sie kräftig darum bemüht, sich als Einflussreicher Staat zu etablieren.

Von dort her, wo ich eigentlich ein erneutes Erwachen des ehemaligen Exartor erwartet hätte, sehe ich das blutige Band nun weitere Kreaturen des Seth ausspeien – und es ist Ihnen wahrlich anzusehen, wie sehr es sie nach Rache an einem alten Feind dürstet...

Nicht weit von diesem Ort entfernt, in einem Land, wo Spiele wie „Seth – Priester brenn“ beliebt sind, ist man eifrig mit der Planung von Bauwerken beschäftigt...Aber wie das so ist, verzögert sich so manches um den ein oder anderen Mond.

Besonders Aufsehen erregend finde ich auch jene Kreaturen, die wie plötzlich in einem Gebirge mitten auf dem Segment aufgetaucht sind: Uneinheitlich in Form, Größe und Farbe scheint Ihre einzige Organisation in purem Chaos zu bestehen – und dennoch funktioniert es. Vielleicht handelt es sich bei Ihnen um jene, die erwachen konnten, weil ein Äonen alter Bann von Ihnen genommen wurde... Beunruhigend finde ich daran jedoch, dass im Zusammenhang damit auch die gefürchteten Stacheldrachen, deren Macht gebrochen schien, wieder erstanden sind.

In den Fruchtbaren Ebenen von Kitora verheddert man sich zunehmend mit dem Nachbarn aus Alizas heiligem Tempel – doch bisher konnte jegliches Blutvergießen vermieden werden.

Es bleibt abzuwarten, ob sich die Situation dort weiter zuspitzt.

Im Umfeld dieser Regionen finden sich die Nachbarn langsam immer Näher zusammen, man teilt jetzt gemeinsame Grenzen und man verträgt sich bisher einwandfrei.

An der Wüstenküste erobern nun finstere Krieger das noch unbesetzte Land und dringen ins Landesinnere vor. Es heißt, sie kämen von jener Insel, auf der erst kürzlich eine große Spinnenstatue geweiht worden sein soll...das versammelte Volk soll dabei völlig ausgerastet sein, und sich in ekstatischen Selbstgeißelungen ergangen haben...

Das Reich der Traumritter trifft nun auch erstmals auf die Grenzen einiger Nachbarn – und trifft dabei alte Freunde wieder.

Im großen Dschungel hört man nach wie vor merkwürdige Geräusche, und angeblich sind an seinen Rändern wilde, primitiv gekleidete Menschen gesehen worden...Aber in der Nähe dieses verwunschenen Waldes scheint jeder ein wenig paranoid zu werden!

Ein Königreich, eingebettet zwischen Bergen und Flüssen auf idyllischen und saftigen Weiden, sieht sich plötzlich gleich mit mehreren potentiellen Gegnern konfrontiert – und verstärkt darob seine als uneinnehmbar geltenden Verteidigungsanlagen.

Einer dieser Gegner ist jenes Nomadenvolk, welches ich schon früher erwähnte. Aber so wie es aussieht, könnte ich mir vorstellen, dass sie nun sesshaft werden – zumindest erobern sie plötzlich große Gebiete und ziehen Grenzen.

Kommen wir zum Hauptbrandherd Gwynddors: Melanior und Arunthog. Dort sieht man, wie sich die Wergols raschen Schrittes aus den Gebieten von Melanior zurückziehen und die Belagerung der Hauptstadt abbrechen. Nichtsdestotrotz schafft es der mächtige Priester

von Melanior ein weiteres Mal, den Gegner zu Schwächen. Ich stelle mich mittlerweile darauf ein, dass der Konflikt kein rasches Ende nehmen wird. Zumal eine dritte Partei diesen Mond eine gemeinsame Grenze mit den beiden Kontrahenten „gewonnen“ hat.

Kommen wir zu den Seefahrenden Nationen: Ganz in der Nähe meiner Zitadelle tummeln sich da die Einheiten von gleich drei Seefahrnationen – und alle sind friedlich miteinander! Mag allerdings auch daran liegen, dass sich die Truppen gegenseitig noch nicht erspäht haben...

Auf jeden Fall könnte ich mir vorstellen, dass Aisenatha all das gar nicht lustig findet – zumindest einen ersten Übergriff auf „Ihr“ Territorium mussten sie schon abwehren.

Eng beim schönen Dyvenloon, welches bisher weiter unbehelligt sein Gebiet erweitert, drängen sich einige weitere Reiche – die zwar nur wenig auffallen, aber hier erwähnt werden müssen, weil sie die letzte Bastion vor der eigentlichen Gefahr auf Gwynddor darstellen; denn hoch im Machairas ist eine Macht erwacht, die schon einmal bewiesen hat, welches Grauen sie über Gwynddor bringen kann. Jene Macht, die damals, vor längerer Zeit, nur durch die Aufbietung einer ganzen Gruppe von Lichtmächten in die Schranken gewiesen werden konnte, ist zurückgekehrt. Noch scheußlicher, noch entarteter. Man kann mit gutem Gewissen sagen: Der leibhaftige Tot ist auferstanden – und es ist den Lichtmächten nur zu raten, sich früh genug zu rüsten!

## **Die Tierwelt von Calador**

### **Die Drachenschlange**

Aus dem Dschungel erreichte uns der Bericht über die Drachenschlange, ihren Namen verdankt sie den Höckern, welche sie vom Kopf abwärts auf ihren Rücken trägt. Sie erreicht eine stattliche Länge von über vier Metern und ihre Farbe ist dunkelgrün, damit ist sie perfekt dem Dschungel angepasst. Sie lebt bevorzugt in

den Bäumen und in der Nähe von Wasser. Aber auch auf dem Boden ist sie anzutreffen.

Es wurde festgestellt, dass diese Schlange vollkommen ungiftig ist, ihr Biss allerdings sehr schmerzhaft ist und ohne Probleme bis auf die Knochen geht. Sie besitzt sowohl im Ober- als auch im Unterkiefer je zwei fingerlange Fangzähne. Weiterhin kann ihr Biss durch Verunreinigungen am Maul Entzündungen hervorrufen.

Ihre Nahrung besteht aus kleineren und auch größeren Wild, allerdings verschmäht sie auch kein Aas. Da sie kein Gift besitzt, umschlingt sie ihre Opfer und zerquetscht oder erstickt es. Durch ihre ausklappbaren Kiefer können auch größere Tiere ohne Probleme verschlungen werden. Nach der Nahrungsaufnahme ruht die Schlange eine längere Zeit.

Weder über ihr Paarungsverhalten, noch über die Anzahl der im Dschungel lebenden Schlangen kann eine Aussage getroffen werden, da dieses bisher noch nicht beobachtet werden konnte. Nie hat man zwei Schlangen zusammen gesehen und die Anzahl der Treffen mit einer Drachenschlange ist ebenfalls gering.

Dennoch, es wird vor dieser Schlange gewarnt, da auch Menschen ohne Probleme von ihnen getötet werden können. Die im Dschungel lebenden Bajarlen töten diese Schlange wo sie diese antreffen, nicht nur weil sie gefährlich ist, auch weil sie als Seths Tier angesehen wird. Und mit Seth haben die Bajarlen wahrlich nichts zu schaffen.

### **Hroggania teilt mit:**

Und sie kamen zu uns von den Vulkanen herab, um ihr Werk erneut zu beginnen und eine Allianz zu schmieden! Sie kamen zu uns und wir sandten Parlamentäre aus, mit ihnen zu verhandeln. Sie überzeugten uns und wir, die Parlamentäre der Menschen von Exartor und die Auserwählten Wergols besiegelten einen neuen Bund. Er wurde mit Blut unterzeichnet und verheißt uns und ihnen ein besseres Dasein in unserer neuen Welt.

Gepriesen sei der VEB – Vereinigter exartorischer Bund

Der Bund soll das Rückrat unseres neuen Reiches sein – wir nennen es fortan Hroggania, die Wergols Hrogganthog, was aber endlich das gleiche nur in deren Sprache bedeutet. Das Bündnis soll auf unserer gemeinsamen Religion gedeihen, es steht unter dem Segen des Seth. Als der Bund in einer heiligen Zeremonie besiegelt wurde, kamen Schlangen

von überall her und dieses war das Zeichen, dass der gewählte Weg der Richtige für unsere beiden Völker sei.

Wir Gründer beschlossen nun die Einsetzung des Bundesrates. Der Anführer der Hroggandts, der ehrenwerte Worbandt Vogdan Exedron, sein geistiger Berater, der ehrenwerte Samath Thorkhal tainarkh, sowie meine Person, jetzt Bundeskieser, Pottekius sind die Bundesratsherren. Zum Vorsitzenden haben wir den Worbandt ernannt, da er auf Gwynddor vor der Zeit des großen Nebels viele Siege eingefahren hat und dabei unschätzbare Erfahrungen gemacht hat. Er scheint geeignet, unsrere gemeinsamen Ziele zu erreichen.

Der VEB soll das Vermögen und den Wohlstand seiner Mitglieder mehren, andere, die uns wohl gesonnen sind, wollen wir in guter Absicht gegenüber treten.

Gepriesen sei Seth, unser aller Herr,  
gepriesen sei Arus ur Eklas, sein Feuerhund,  
gepriesen sei Vogdan Exedron, Herrscher von Hroggania!



## **Botschaft des Reiches Melanior**

An das Volk von Calador

Wie Wir hörten, vertreibt man sich bei Euch gar allzu gern die Zeit mit einem recht amüsanten Gesellschaftsspiel, welches das Ersäufen von Wergols beinhaltet. Auch hörten Wir über den beklagenswerten Mangel an Originalobjekten. Um selbigem abzuhelpfen, biete ich Euch einige lebende Wergols aus meinem Besitze zum Behufe der Bereicherung Eurer Vergnügungsunternehmungen an. Auch wären Wir erfreut, könntet Ihr Uns eine Abschrift der genauen Spielregeln zuschicken, da Wir sicher sind, dass auch Unser Volk sich an derlei Kurzweil prächtigst ergötzen könnte.

Im Namen des Erleuchtenden Feuers der Sonne und für das Volk von Melanior

### Soretion

Priester-Großtharn von Melanior

## **Die Giganten der Meere**

*Viele alte Legenden Gwynddors schildern in verschiedenen Versionen eine der folgenden ähnliche Geschichte:*

Gorkan war ein erfahrener und wagemutiger Schiffsführer. Doch brachte er eines Tages Dondra gegen sich auf, als er Anhängern des verbannten Vaters der Delphine half und sie auf sein Schiff nahm, um sie gegen reiche Entlohnung zu einem anderen Hafen zu bringen.

Dondra schickte einen Sturm, wie ihn Gorkan und seine Seemänner noch nie erlebt hatten. Das gereifte Segel wurde vom Mast gerissen, Wogen so hoch wie die Türme Ashcarons brachen über das Deck, brachen Mast und Steuerruder. Als der Zorn Dondras abflaute, trieb die einst so stolze »Windsbraut« als Wrack auf Gewässern, die Gorkan unbekannt waren.

Drei Tage und drei Nächte bemühten sie sich, das Schiff wieder manövrierfähig zu machen. Es gelang ihnen, ein Hilfsruder zu installieren und einen Notmast zu errichten, an dem sie das Reservesegel hissten. Doch Dondra zürnte ihnen immer noch und schickte keinen Wind, das Segel zu füllen.

Am Morgen des vierten Tages schließlich kam eine leichte Brise auf, doch noch bevor sie das Segel recht gefüllt hatte, erstarb sie wieder. Verzweiflung kam über die leidgeprüfte Mannschaft.

Da erklang plötzlich der Ruf des Ausgucks: »Land in Sicht«. Gorkan war erstaunt, war es ihm doch die Nacht zuvor endlich gelungen, anhand der Sterne eine Positionsbestimmung durchzuführen, und seiner Berechnung nach waren sie weit in die Mitte des Meeres hinaus getrieben worden, weitab von jedem bekannten Land. Dennoch ließ er den Steuermann der vom Ausguck gezeigten Richtung folgen, und die Mannschaft ergriff mit neuem Mut die langen Ruder, die sie sonst nur zum Manövrieren im Hafen benutzten, die nun aber ihre einzige Möglichkeit, waren, in dieser Flaute überhaupt vom Fleck zu kommen.

Als sie näher kamen, erkannten sie jedoch, dass das verheissene Land lediglich eine kleine, ziemlich kahle Insel war. Nur wenige, niedrige und seltsam aussehende Gewächse standen vereinzelt in der Nähe der Wasserlinie auf dem harten Untergrund; hinter ihnen erhob sich ein nahezu runder Hügel, der die Mitte des Eilands bildete.

Gorkan ließ vor der Küste Anker werfen. Zu seiner Verwunderung schien der Anker nicht auf Grund zu treffen, er sank immer weiter, bis das gesamte Ankerseil abgespult und gespannt war. Sicherheitshalber befahl er, zusätzlich Treibanker auszuwerfen, bevor er mit einigen seiner Leute ins Beiboot wechselte und ans Ufer ruderte. Dieses erwies sich als zu steil, um das Boot auf den Strand zu ziehen; erst einen halben Schritt über der Wasserlinie flachte die Küste plötzlich ab. Obwohl sie einige hundert Schritt der Küste folgten, fanden sie keine geeignetere Stelle. Schließlich banden sie das Boot an einer etwas flacheren Stelle an eine Art Felsbuckel und sprangen an Land. Der Boden war so nah am Wasser glitschig und von trockenem Tang bedeckt; anscheinend war vor kurzem ein Unwetter über die Insel gezogen.

Der Grund selbst fühlte sich merkwürdig an unter den Füßen; an einigen Stellen fast elastisch, war er an andern felshart, doch nirgends fand sich lockere Erde, in der Pflanzen hätten wurzeln können. Die Gewächse, die sie von ferne gesehen hatte, entpuppten sich aus der Nähe als Flechten einer seltsamen, unbekanntem Art, dazwischen vereinzelt tangbedeckte und ansonsten kahle strauchartige Gebilde. Als sie den Gipfel des Hügels erreicht hatten, blickten sie sich um. Die erhoffte Süßwasserquelle war nicht zu sehen, und sie wäre in der kahlen Wüste ringsum sicher nicht zu übersehen gewesen. Gorkan wunderte sich etwas über den

regelmäßigen Küstenverlauf. Währenddessen stocherte einer seiner Männer müßig mit seinem rostigen Säbel im Boden herum. »Das ist seltsam«, meinte er. »Ist ziemlich hart, aber nicht wie Fels. Das Stück hier sieht doch eher wie Leder aus, oder?« Er drückte die Spitze fest auf die Stelle, die er meinte, und alle sahen, wie der Boden leicht nachgab, bevor der Säbel plötzlich mit einem Ruck eindrang.

Als er ihn wieder zurückzog, ging plötzlich ein Zittern durch die ganze Insel, und ein unangenehmer Geruch machte sich bemerkbar. »Ein Erdbeben!« schrie Baldur, der Erste Maat. »Schnell, zurück ins Boot!« Panisch folgte er seinen eigenen Anweisungen, doch schon bei den ersten Sprüngen stolperte er und kullerte den bebenden Hang hinunter.

Gondur dagegen blieb stehen und ritt das Beben mit seinen Seemannsbeinen aus. »Leute, keine Panik!«, rief er. »Das ist sicher gleich wieder vorbei!« Und tatsächlich, ebenso schnell, wie das Beben begonnen hatte, endete es auch wieder.

»Gut, dann lasst uns jetzt gehen. Schaut euch aber um, ob ihr nicht doch noch was Nützliches für uns entdecken könnt«, befahl Gondur nun. Sie hatten allerdings erst wenige Schritte zurückgelegt, als plötzlich zwei der Männer gleichzeitig aufschrien: »Da!« »Was ist das?«

Sie wiesen auf das Wasser, in dem sich rund ein Viertel des Inselumfangs von der »Windsbraut« entfernt dicht vor der Küste plötzlich etwas rührte. Während noch alle hinstarrten, erhob sich dort eine zweite, wesentlich kleinere Insel aus dem Meer.

Immer weiter stieg sie empor, bis unter ihr ein langer, schlangenähnlicher Körper sichtbar wurde. Als dieser gut zwei Mannslängen aus dem Wasser ragte, begann er sich in sich zu drehen, bis der Kopf des Ungeheuers, den sie zuerst für eine Insel gehalten hatte, auf sie herabstarrte. Eine gewaltige Seeschlange mit einem unförmigen, platt gedrückt wirkenden Kopf: zwei winzige, weit auseinander stehende Augen über einem breiten Maul, aus dessen Winkeln das Wasser tropf.

Entsetzt rissen die Männer ihre lächerlich kleinen Säbel und Entermesser aus den Gürteln und stolpten rückwärts, die Augen auf das Monster gerichtet. Der Kopf hatte sich noch ein Stück weiter aus dem Wasser erhoben und schwankte nun über der Küstenlinie hin und her. Gondur war der Erste, der sich wieder fasste: »Alles zum Schiff – so schnell ihr könnt! Los! Und steckt eure Messer weg, damit ihr besser laufen könnt!« Nicht alle folgten dem Befehl – einige warfen ihre wertvollen Waffen weg, bevor sie sich umdrehten und rannten. Zwei oder drei waren vor Furcht so erstarrt, dass sie sich erst in Bewegung setzten, nachdem Gondur sie angerempelt hatte. Aber schließlich rannten alle. Unterwegs kamen sie an Baldur vorbei, der sich in einem Haufen tangartiger Pflanzenreste verstrickt hatte. Als Gondur stehen blieb, um ihn wieder auf die Beine zu ziehen, schwankte der Grund plötzlich wieder.

Gondur drehte den Kopf, um nach dem Monster zu sehen, und sah gerade noch, wie der wieder von der Insel abgewandte Kopf ins Wasser platschte. Gleich darauf riss es ihn fast von den Beinen, als sich auf einmal die gesamte Insel in Bewegung setzte.

Der Grund hob sich unter ihm, und er sah, wie dort, wo das Ungeheuer wegtaucht war, das Meer hoch über das zuvor trockene Ufer spülte.

Das ließ nur einen Schluß zu: »Die Insel kentert! Alles von Bord!« Erst viel später wurde ihm klar, wie unsinnig das geklungen haben musste. Aber keiner seiner

Männer hinterfragte damals den Befehl – alle spürten, dass die Insel abzukippen drohte, wie eine riesige Felsplatte, die plötzlich in Bewegung geraten war. Nur die ersten schafften es bis zum Boot und legten sofort ab – schon hatte das Halteseil den Bug so angehoben, dass das Heck in Gefahr war, unter Wasser zu geraten. Den anderen blieb nichts anderes übrig, als ins kalte Wasser zu springen. Selbst das aber schafften nicht mehr alle – die Insel rutschte immer schneller und steiler ins Meer ab, so dass die beiden letzten schreiend den sich nun in die andere Richtung neigenden Hang hinabstürzten und dort ins aufgewühlte Wasser platschten, wo Minuten zuvor noch das Seeungeheuer aufgetaucht war. Gondur selbst gelang es, sich im letzten Monat über die seitliche Kante zu schwingen, und mit kräftigen Schwimmstößen in Richtung Boot zu schwimmen. Baldur, der immer noch mit dem Netz aus langen, zähen Pflanzensträngen kämpfte, zog er dabei mit sich.

Kurz bevor er das Boot erreichte aber, sah er wie sich mit dem hinteren Teil der Insel eine Art riesiger, mit der Unterseite der Insel verbundene Flosse aus dem Wasser hob, ausholte und bei einem gewaltigen Schlag nach hinten das Boot streifte. Der Dritte Maat, Gorsin, war gerade dabei, einem Kameraden aus dem Wasser zu helfen und sah die Gefahr so nicht rechtzeitig. Die Flosse – so groß wie die »Windsbraut« selbst – wischte ihn glatt aus dem Boot und schleuderte ihn in die Luft. Das Boot selbst kenterte zugleich von Gondur weg, und Gondur sah, wie krallenartige Fortsätze an der Unterseite der Flosse den hochschwingenden Rumpf des Bootes streiften. Die Flosse erhob sich wieder hoch in die Luft für den nächsten Schlag, und verzweifelt änderte Gondur seinen Kurs von der untergehenden Insel weg, um aus dessen Reichweite zu kommen. Doch der nächste Schlag der Flosse ging weit genug hinter ihm nieder, dass ihn nur noch die dadurch erzeugte Welle erfasste und zwischen die Überlebenden des gekenterten Boots spülte.

Zum Glück war es nicht ganz untergegangen, so dass sie etwas hatten, woran sich die Verwundeten festhalten konnten, bis die »Windsbraut« heran war. Dort hatte die Restmannschaft unter Führung des Navigators mittlerweile wieder die Ruder heraus geholt und arbeitete sich mit mühsamen Ruderschlägen langsam heran.

Nachdem Gondur seinen Ersten Maat, der immer noch benommen zu sein schien, auf den Bootsrumpf geschoben hatte, hielt er sich kurz selbst mit einer Hand am Boot fest und stemmte sich etwas aus dem Wasser, um sich nach seinen Leuten umzusehen. Er konnte nicht alle sehen, aber die, die er sah, schienen keine Probleme zu haben, sich selbst über Wasser zu halten. Bis auf – ja, dort hinten schien einer Probleme zu haben. Gondur rief zu einem seiner Männer hinüber: »Sollan, dort hinten!«, und wies in die Richtung, bevor er sich wieder ins Wasser zurückrutschen ließ und loskraulte.

Er erreichte den Verwundeten nur kurz nach Sollan. Der hatte schon das Gesicht des Mannes aus dem Wasser gehoben und rief ihm nun entgegen: »Es ist Gorsin, er lebt noch!«

Gondur war erstaunt. So, wie die Flosse – oder was es war – den Maat erwischte hatte, hätte er nicht erwartet, ihn nochmal wieder zu sehen, jedenfalls nicht lebend. Doch obwohl Gorsin kaum bei Bewußtsein war und ihm das Blut übers Gesicht lief, macht

er mit dem rechten Arm immer noch schwächer werdende Schwimmbewegungen. Gemeinsam brachten sie ihn der »Windsbraut« entgegen.

Als alle wieder an Bord des Schiffes waren, ergab die Zählung, dass fünf Mann fehlten. Gorsin war schwer verletzt – der linke Arm ausgekugelt, mehrere Rippen gebrochen, überall blutende Wunden und blaue Flecken. Baldur war äußerlich unverletzt, bis auf eine Rötung, die sich überall auf seiner Haut ausbreitete, wo sie mit den merkwürdigen Pflanzen in Kontakt gekommen war, in die er sich verstrickt hatte, aber er wirkte benommen und fast berauscht. Die geröteten Hautstellen schienen taub zu sein. Der Rest war zwar mitgenommen, hatte aber nur leichtere Verletzungen.

Die auf der »Windsbraut« zurückgelassene Mannschaft hatte aus der Ferne besser beobachten können, was geschehen war. »Das war keine Insel. Ihr seid auf dem Rücken eines Ungeheuers herum gekrochen!«

Doch Dondra schien ihnen nun verziehen zu haben: Kaum waren alle an Bord, kam ein stetiger Wind auf, der sie in wenigen Tagen wieder an vertraute Küsten brachte.

## Der Soldat Terriku 'm Seheë

Es war einmal vor langer, langer Zeit, als da ein gar riesiges Heer der Uro-Lianis gen Ophis zog, um sich ihren Feinden zu stellen. Es wurden Dörfer geplündert und große Teile der Bevölkerung dieser umgebracht und verschleppt. Die Feinde arbeiteten so sauber, dass man aber auch nirgends auch nur einer Spur dieser Feinde fand. Man wusste nur, dass diese aus Ophis kamen, da sich dort die zerstörten Dörfer befanden. Als dieses große Heer in das Dorf Schafnif kam, gab sich ihnen ein schreckliches Bild. Tote Körper hingen vor den Türen der Häuser und überall fand man Blut der Dorfbewohner. Schnell kam die Frage auf, was geschehen war. Es fiel vielen der Soldaten auf, dass diese Leichen vor den Haustüren nur Männer waren. Man fand an den Männern außerdem ein merkwürdiges, klebriges Material. Vergeblich suchten sie in dem zerstörten Dorf nach Frauen und Kindern. Sie durchsuchten zwar jeden Winkel des Dorfes, da man

weiß, dass das Volk der Uro-Lianis sich flink bewegen und gut verstecken kann, jedoch antwortete niemand auf ihre Zurufe und so gaben sie letztendlich die Suche auf und die Generäle begannen sich zu beraten, was zu tun sei. Es wurden viele Vorschläge in die Runde geworfen, aber es gab keinen wirklich guten Vorschlag, der ihnen in dieser misslichen Lage weiterhelfen könnte. Schließlich trat ein mutiger und starker Katzenmensch aus der Soldatenmenge hervor, die sich bereits auf Grund der nun schon sehr lang andauernden Diskussion außerhalb der Dorfmauern niedergelassen hatte, und bat höflichst darum, sprechen zu dürfen:

„Herren, mein Name ist Terriku 'm Seheë, ich bitte untertänigst um Erlaubnis euch einen Vorschlag in dieser Sache unterbreiten zu dürfen.“

Die Generäle akzeptierten diese Anfrage des jungen Soldaten. So begann er seinen Plan näher vor den alten, weisen Generälen zu erläutern:

„Herren. lasset uns das Übel an der Wurzel packen! Lasset uns nach der Ursache dieser Greuelthat suchen! Wir können annehmen, dass diese Ursache in Ophis liegt und deswegen sollten wir uns in den bisher unerkundeten Dschungel wagen. Unsere Reittiere können wir dort nicht benutzen, deswegen müssen wir zu Fuß weiterziehen, was dank unserer Körperbeschaffenheit kein Problem darstellen sollte.“

Jedoch sorgten die Alten nicht darüber, dass sie dieser Mission körperlich nicht gewachsen wären, sondern fürchteten sich vielmehr vor den Gefahren, die in diesem Dschungel auf sie lauerten. Bisher waren alle Späher, die sich in den Dschungel wagten nie zurückgekehrt. Daher wollten sie nicht ihre ganze Armee dieser Gefahr aussetzen. Deswegen gewährten sie Terriku 'm Seheë die Möglichkeit, sich einige Soldaten der Armee auszuwählen, um mit diesen in den Dschungel zu ziehen und den Schuldigen suchen. Nachdem dieser die Männer ausgewählt hatte, schloss sich außerdem ein General an, der sie Terriku 'm Seheës Mut bewunderte und ihn näher im Kampf mustern wollte. So zogen letztendlich nur 302 Katzenmenschen los, um sich der Gefahr aus dem Dschungel zu stellen.

Auf ihrer Reise durch den Dschungel trafen sie auf viele Tiere, denen sie vorher noch nie begegnet waren, es fand sich jedoch keine Zeit

diese einzigartige Tierwelt näher zu studieren, denn schließlich waren sie auf einer wichtigen Mission, die die Zukunft des Reiches erheblich beeinflussen könnte.

Nach einiger Zeit kamen sie in einen Teil des Dschungels, wo die Vögel aufhörten zu singen und die Dunkelheit über sie einbrach. In diesem Teil fand sich nur noch eine einzige Tierart, die Roten Spinnen. Die Spinnen, die die Soldaten vorfanden, waren aber extrem klein und so kein extrem starker Gegner für sie. Terriku 'm Seheë wurde jedoch das Gefühl nicht los, dass sie bald finden würden, wonach sie seit langem suchten.

Sie erblickten bald darauf einen Berg, auf den sie zusteuerten und bei dessen Anblick Terriku 'm Seheë kein gutes Gefühl hatte. Als sie auf eine Lichtung kamen, in diesem dichten Dschungel, tat sich vor ihnen eine Höhle auf. Allein bei einem kleinen Blick hinein, sah man hunderte von Spinnen, kleine rote Spinnen... Es war wahrscheinlich, dass diese für das Massaker in dem Dorf Schafnif verantwortlich waren, vor allem, da man auf dieser Lichtung Blutspuren fand. Die Katzenmenschen fanden an diesem schaurigen Ort dasselbe Material, das sie in dem Dorf an den Leichen fanden. Daraufhin wurden 10 der Katzenmenschen als Späher in die Höhle geschickt. Nach wenigen Cardinas hallten bereits ihre Schreie durch den gesamten Dschungel und als die Soldaten das hörten, schrakten sie zusammen. Wären Vögel da gewesen, sie wären sicherlich voller Angst davon geflogen. So wollte Terriku 'm Seheë keine weiteren Leben der Soldaten gefährden, aber ging dennoch alleine mit sehr viel Mut in die Höhle.

Er zog sein Schwert aus der Scheide und ging langsam in die Höhle hinein, wobei er mit jedem Schritt mehrere Spinnen zerstampfte. Er verlor die Leute hinter sich am Eingang der Höhle langsam mehr und mehr aus den Augen bis sie schlussendlich komplett aus seinem Sichtfeld verschwanden. Die aufbauenden und mutmachenden Stimmen verstummten ebenfalls mehr und mehr bis es schließlich still wurde. Das einzige, was er jetzt noch vernahm, waren seine Schritte. Auf einmal bemerkte er mit seiner scharfsinnigen Spürnase einen stechenden Geruch. Nach kurzer Überlegung wusste er auch, worum es sich bei diesem Geruch handelt. Es war der Verwesungsgestank von einigen Leichen. Dank seiner Nase fand er in diesem Labyrinth trotzdem zum Ziel.

Er stand daraufhin in einem großen Raum, wo er einige Spinnennetze fand, in denen irgend etwas eingewickelt war. Dies konnte er nach kurzer Zeit als männliche Bongolen identifizieren. Er konnte plötzlich Gewinsel vernehmen und folgte diesem bis zu einer weiteren Kammer, da sich in dem anderen Raum nichts weiter interessantes außer den Leichen befunden hatte. Er kam in einen Raum, wo es eine Art Gefängnis gab. Dort befanden sich die entführten Frauen und Kinder, größtenteils in Spinnweben eingewebt, damit sie nicht entfliehen konnten. Als er gerade zu ihnen eilen wollte, um sie zu befreien, seilte sich eine riesige Spinne von der Decke ab. Gleichzeitig kam eine Schar von kleinen Spinne, die sich an den Bongolen satt essen wollten und bei denen es sich wahrscheinlich um den Nachwuchs handelte, von einer anderen Kammer. Er reagierte sehr schnell und wirft sein Schwert auf einen lockeren Felsen an der Decke, der daraufhin herabstürzt und so die kleinen Spinnen von den Bongolen fernhält. Nun stand er alleine der großen Spinne ohne auch nur eine einzige Waffe gegenüber. Die Spinne schoss sofort einen Faden auf ihn, doch dank seines flinken und schnellen Reagierens, konnte er den Faden fangen und zu seinem Vorteil nutzen, indem er mit dem Faden um die Spinne herumläuft und sie so damit einwickelt. Die Bewegungen der Spinne waren auf Grund dieses Umstandes langsamer und unpräziser und so gab sich Terriku 'm Seheë die Möglichkeit auf die Spinne aufzuspringen. Nachdem er dies tat, umwickelte er mit dem Rest des Fadens den Hals der Spinne, sodass diese nach einiger Zeit wegen des großen Kraftaufwands, um sich zu befreien, bewegungsunfähig wurde. Die Spinne gab nach einiger Zeit auf und Terriku 'm Seheë konnte sie wie ein Pferd reiten. Er befreite noch die gefangenen Bongolen, die sich in dem käfigähnlichem Gebilde befanden und ritt auf der Spinne aus der Höhle hinaus, in seinem Gefolge die Bongolen. Die Krieger und selbst der General bejubelten ihn.

Nachdem er zu dem Dorf Schafnif zurückkehrte wurde er von allen Seiten bejubelt und er lehrte den restlichen Soldaten das Reiten des besonderen Tieres. Da man nun ein Weibchen des Tieres hatte, konnte man sie züchten. Dies sollte sich zu einem wesentlichen Vorteil für die Katzenmenschen, den Bewohnern Uro-Lianis, entwickeln, da sich diese Tiere sehr gut im Dschungel bewegen können und dort jede Art

Untergrund spielend bewältigen. So lernte das Volk von Uro-Lianis das Züchten und das Reiten des Tieres und Terriku 'm Seheë wurde als Held gefeiert. Diese speziellen Reittiere wurden zu Ehren des Volkshelden Terrika genannt. So kamen die Bongolen zu besonderen Reittieren, die mit jedem Untergrund - dank der acht Beine – gut zurecht kommen.

Der damalige Hecsulig wollte, dass Terriku 'm Seheë in die Herrscherfamilie einheiratet, damit er sich auf ewig dessen Treue sicher sein konnte. So heiratete Terriku 'm Seheë Sakâah 'wa Urol, die Tochter des Hecsulig, am darauffolgenden Mond. Als der Hecsulig an einer Krankheit viele Monde später verstarb, wurde Terriku 'm Seheë zum Hecsulig. Seine Kinder wurden ebenfalls überaus stark und mutig, was sich noch bis heute durchzieht und somit sich seine Anlagen noch heute in allen Bongolen wieder finden lassen und positive Auswirkungen auf diese haben.