

Segmentsbote Karnicon

Bote von Karnicon 50 (Siwan 420 n.P.)

Inhalt

Vorwort	3
Im Keller von Schabana	4
Neuigkeiten aus dem Phialae	
Segmentskarte von Karnicon	
Mitteilungen	
Ein neuer Morgen	
Der Gast	
Der Adept	
Die zweite Rache der Namenlosen	
Der Laigü und dem Hamur ihre Abenteuer	
Die Esima	
Kurze Geschichte der Freien Handelsstadt Quassim	
Aus dem Verzeichnis der Dämonen (MBM 13)	

ZAT: 30. Mai

Impressum

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

Spielleitung Karnicon (V.i.S.d.P. für den VFM e.V.)

Utz Kowalewski	Torsten Kohlstedt	Daniel Mania
Spicherner Str. 17	Jakobsstr. 1	Neustadt 37
44149 Dortmund	44147 Dortmund	63654 Büdingen
0231-179340	0231-832291	LordAaron@gmx.de
Utz.Kowalewski@ruhr-		
uni-bochum.de		

Saluton

Kaum haben wir angefangen, können wir schon ein Jubiläum feiern. Mann sind wir gut ! Vor Euch liegt also Bote Nummer 50. Wenn ich die mir inzwischen vorliegenden Boten 1-8 anschau, kann ich nur sagen, daß sich in den letzten 17 Jahren viel an der Art und Weise wie WdW gespielt wird verändert hat. Besonders die Kulturberichte sind von deutlich größerer Bedeutung als damals. Zum Vergleich: Die ersten acht Karnicon Segmentsboten haben zusammen einen Umfang von acht Seiten. Der heutige hat immerhin **XX** Seiten.

Im März hat das Myratreffen in Berlin stattgefunden und es hat wieder mal richtig Spaß gemacht. Vor allem das Treffen der Priester vieler Kulturen Myras in Ranimara auf Corigani, daß als mehrstündiges Rollenspiel ausgetragen wurde, wird sicherlich auch WdW inspirieren.

Die Mitgliederversammlung des Vereins der Freunde Myras e.V. hat dann allerdings wieder einige Schatten geworfen. Der VFM e.V. hat Geldsorgen, was den amtierenden Schatzmeister dazu veranlaßt hat den Mitgliedsbeitrag durch das Verschicken von Mahnungen einzutreiben. Leider hat er das auch bei den Karniconspielern getan, die noch nicht ihren Beitrag gezahlt haben, obwohl ich mir das eigentlich in der Neustartphase des Segmentes verboten hatte. Andererseits könnt ihr die nackte Verzweiflung des Schatzis vielleicht daran nachvollziehen, daß von ca. 140 Vereinsmitgliedern bis heute gerade mal 50 ihren Beitrag entrichtet haben und der Verein ziemlich heftige Außenstände hat, während die alten Schatzmeister ziemlich "geschlampt" haben und die Finanzsituation im einzelnen recht diffus erscheint. Ich möchte nicht wissen, wie der Kassenwart eines ortsansäßigen Sportvereins reagiert hätte. Andererseits kann ich jeden verstehen, der darüber sauer ist, denn gerade auf Karnicon glänzten die Verantwortlichen ja nicht gerade durch die gewünschte Gegenleistung, nämlich Auswertungen. Was wir als Spielleiter für die Segementsboten und die Auswertungen zur Verfügung haben, ist übrigens das was Ihr auf Euer Spielerkonto einzahlt, also 5,- DM pro Auswertung. Leider waren einige Leute so sauer über die Mahnungen, daß sie Ihre Vereinsmitgliedschaft aufkündigten, so daß jetzt etwa ein Viertel der Karniconspielerschaft nicht mehr im VFM e.V. vertreten ist. In einem Fall wurde von einem langjährigen Spieler sogar die Spielteilnahme beendet, was ich ausdrücklich bedaure. Ihr seht aber daran, daß die Vereinsmitgliedschaft keine Voraussetzung ist um auf K2 mitzuspielen. Zur Zeit ist es auch gar nicht möglich neu in den Verein einzutreten, da die Mitgliederversammlung einen Aufnahmestop verhängt hat, um die Mitgliedszahlen so gering zu halten, daß im September auf dem Tübinger Myratreffen die Vereinssatzung endlich geändert werden kann.

Noch ein Wort zu den Spielerkonten: Nach Rücksprache mit dem Schatzmeister und Arnulf als Spielervertreter haben wir uns dazu entschlossen, die Spielerkonten selbst zu führen. Die Abrechnung über den VFM e.V. ist einfach eine Verwaltungsinstanz zu viel um übersichtlich zu bleiben. In Zukunft also bitte das Geld bar (danke Arnulf) oder per Überweisung (danke Nina) an uns. Die Kontonummer folgt im nächsten Boten, da wir erst noch ein spezielles K2-Konto bei einer ortsansäßigen Bank eröffnen wollen. Diejenigen, die bereits Geld für die Spielerkonten an Thogol überwiesen haben, mögen uns über den entsprechenden Betrag informieren (am besten mit Beleg), damit wir dies mit den Umbuchungen des Schatzis abgleichen können. Und bevor ich es vergesse - wer zu Zug 52 noch nicht bezahlt hat bekommt auch keine Auswertung mehr. Ich denke 15 DM an Vorleistungen pro Spieler sollen dann auch reichen.

Übrigens wirken sich unpünktliche oder gar nicht abgegebene Züge natürlich auf den Bükaz aus. Das kann auch durch Notzüge per E-Mail nicht mehr herausgerissen werden, zumal ich diese so auch gar nicht annehme und dies von nun an auch konsequent so halten werde, da für das Ausdrucken Eurer Züge und Botschaften nun mal Ihr zuständig seid.

Aber nun genug geschwafelt und damit Ihr Euch an das Lesen von Vorwörtern gewöhnt, gibt es auch diesmal wieder ein Bonbon zum Schluß: In den nächsten 3 Zügen könnt Ihr Botschaften verschicken und sicher sein, daß sie auch dort ankommen, wo Ihr sie hinhaben wolltet. Nutzt die Zeit alte Bündnisse wieder zu beleben oder neue zu schaffen. Ihr könnt auch Eilbotschaften zwischen den Zügen verschicken, wenn Ihr ihnen einen frankierten nichtadressierten Umschlag befügt.

Im Keller von Schabana

Das merkwürdige Wesen stand mitten im Raum und durchwühlte einen Berg Kleidung. Die Luft war kalt und stickig. Wasser tropfte von der Decke. Die Gestalt schaute auf und murmelte mit kratziger Stimme. „Die Schneeschmelze hat eingesetzt - der Frühling ist auf das Segment zurückgekehrt !“

Dann wandte sich der Blick des Wesens zur gegenüberliegenden Wand. Dort hing in in der Wand eingelassenen Handfesseln ein nackter Olbinem in Menschengestalt. Blaue Blitze gingen von den Fesseln aus und schienen den Olbinem in seiner jetzigen Form gefangen zu halten. „Was ist das Geheimnis ?“ kreischte das Wesen den erschöpften Olbinem an. „Los, sag es mir - Du kannst Dich nicht widersetzen, denn ich habe jetzt die Kontrolle über diesen Teil von Karnicon übernommen. Los, verrate mir die Geheimnisse des Segmentes !“ Teilnahmslos wirkte der Olbinem. Keine Regung ging von ihm aus, doch dann sagte er doch ein paar Worte, die jedoch nur schwer zu verstehen waren. Unzufrieden wirkte das merkwürdige Wesen. Mit einer Handbewegung ließ es die Kleidungsreste in Flammen aufgehen. Dann bildete es aus der Asche einen Kreis, murmelte mit quälendem Unterton ein paar Formeln in denen auch der Name Perrak vorkam - der Sand auf dem Boden schien zu flimmern und Bilder erschienen, klar und deutlich waren Menschen zu erkennen, die tief unter der Erde mit Spitzhacken und Schaufeln arbeiteten. „Sindral !“ kreischte das Wesen und etwas gieriges erschien in seinem Blick. Dann verschwamm das Bild und glitt ab. Unscharf waren Fische zu sehen, doch dann erschienen Lichter und die Bilder gewannen wieder an Schärfe. „Was ist das ? So tief unter dem Meer !?“ kreischte das Wesen zu dem Olbinem herüber, doch dieser schwieg beharrlich.

Die Bilder hatten sich inzwischen erneut verändert. Ein dichter Wald war zu sehen. Und Schiffe die davor kreuzten und dann doch an die Küste heranfuhrten. Merkwürdige Wesen lenkten die Schiffe, die nicht minder merkwürdig erschienen. „Edoren ! Hier ?! Vor diesem Wald ?“ Dann geschah das, was von

dem Wesen wohl erwartet worden war. Die Schiffe schwenkten ein und ankerten in einem natürlichen Hafen. Doch niemand ließ sich sehen und eine unglaubliche Müdigkeit senkte sich über die Edoren und so schliefen sie einfach alle ein.

Eine andere Stelle erschien im Kreis. Auch hier waren Edoren auf ihren Schiffen zu sehen. Doch mehr waren es diesmal. Ihr Kurs führte sie auf eine Meeresecke zu, doch diese wurde versperrt von Schiffen aus Artakakima. Doch noch kam es nicht zur Schlacht ! Beide Admiräle warten offenbar Befehle von höheren Stellen ab.

Dann erschien ein Hafen im magischen Kreis und das Wesen kicherte ein schräges Kichern:“ So allmählich beginnen sich Schaulustige in Quassim zu sammeln.“

Erneut wechselten die Bilder und eine gewaltige Stadt war zu sehen. „Die Dreikaiserstadt !“ krächste das Wesen. „Ein Wettkampf wird ausgeschrieben - sie suchen den stärksten Krieger und den größten Meister der arkanen Künste des Segmentes. Moment mal ! Die suchen mich ? Mit Preisgeld ?!“ Das Wesen begann schallend zu lachen. Doch dann zeigte das Bild einen Mann auf einer Liege vor der Kränze niedergelegt wurden:„Wolfram, König von Dandairia !“

Das Wesen schielte etwas schräg in den magischen Kreis:“ In Waldhausen ist die Belagerung zuende, nachdem die Dandairis aufgegeben haben und die Tore öffneten. Kurz danach wurde Herzog Torin zum König von Dandairiagerufen und ein Fest zu Ehren Jaffnas zusammen mit den Garunen gefeiert. Weiter im Ophis von Dandairia wurde auch gefeiert, allerdings ein Fest zu Ehren Chnums unter König Ulfgar von Dandairia. Die Dandairis sind entsprechend verwirrt und so haben die Zwerge auch erst mal sicherheitshalber die dandairische Flagge eingeholt und eine eigene geißt.

Ein neues Bild:“ Untote, Orks und Menschen marschieren auf einer Länge von 300 km über alte Grenzen. Hm, kein Widerstand ! Nicht mal Opfer ! Nichts für die Orks zum Plündern !“ Das Wesen wunderte sich. Genauso erstaunlich war, daß ungeachtet der Ereignisse die Straßenbauinnung Gareldas zu einer neuen Blüte emporstieg.

Unruhig ging das Wesen zu einer Holzkiste und begann sie eifrig unter murrenden Tönen zu durchwühlen. Dann ein Ton des Triumphes:" Die Karte ! Das ist die Karte des Segmentes (siehe weiter hinten) ! Endlich eine glaubwürdige Karte ! Okellos ! Ein Name dem man trauen kann ! Nicht so simpel wie die Karte dieser Händlerin (Bote 42/MBM K2) und auch genauer als die Karte der Universität von Mairuvili (MBM 17) auf dem Segment Yhllgord !

Das hier ist die richtige Karte !" Zufrieden mit sich und der Welt zog das Wesen von dannen und ließ den Olbinem bewußtlos im Keller hängen ...

Neuigkeiten aus dem Phialae

Langsam kehrt auch der Frühling ein in das Asyilia-Archipel, das Eis auf dem Meer fängt fast überall an zu schmelzen und die Schiffe haben wieder freie Fahrt. Und das nutzen die Reiche auch gleich aus. Überall sieht man wie Schiffe mit Handelswaren beladen werden oder die Schiffsrümpfe geleert werden um auf neue "Beute" zu warten. Aber nicht alle Schiffe fahren mit friedlichem Ziel aus den Häfen aus ! Gleich an mehreren Orten landeten feindliche Schiffe an den Küsten. Zu größeren Kämpfen kam es aber noch nicht da die Küstengebiete überall ziemlich ungeschützt waren.

In einem Kloster in einem Teil Karnicons, weit ab vom Asyilia-Archipel. In einer Kammer, die erleuchtet wird von unzähligen Kerzen steht ein großes, schlank gewachsenes Wesen mit zwei weißen Flügeln. Das Wesen steckt in einer Rüstung aus schimmerndem Silber und einem weißen Gewand. Das Zimmer sieht sehr durcheinander aus, überall liegen Bücher, Karten, Kisten, Kerzen und andere Sachen auf dem Boden und auf den Tischen. Die Frau, denn eine solche war das beflügelte Wesen, hielt eine Runde Kristallkugel in der Hand. Geschulte Augen würden jetzt noch viele kleine Unterscheidungen sehen, die das Wesen von einem Menschen unterschied. Und das waren nicht nur die Flügel. Ihre Blicke sahen tief in die Kugel. Würde jetzt ein andere Betrachter die Kugel sehen würde er feststellen das sie Bilder von verschiedenen Orten auf Karnicon zeigt. Doch die Kugel schien nicht richtig zu funktionieren, oder die Frau war nicht gewandert in der Kunst die Kugel zu kontrollieren. Sie schien sich nur auf das Gebiet im Phialae einstellen zu lassen. Überall war das große Meer zu sehen, immer wieder unterbrochen von großen und weniger großen Inseln. Einmal sah man kurz den Segmentsrand aus dem gerade ein Gruppe Schiffe heraus geflogen (!) kam. Die Kugel hielt den Blick eine Weile auf dieser seltsamen Flotte bevor sich der Blick dann langsam auf die größte der Inseln richtete. Hier schien es drei Reiche zu geben die nicht alle so friedlich waren wie sie nach außen schienen. Schon konnte man ein paar brennende Dörfer und Schiffe an einer der Küsten sehen. An der anderen Küste verschwanden auf seltsame Weise immer wieder Tiere und Menschen. Ob das was mit dem Drachen da zu tun hat ? Oder wohl doch eher mit dem anderen fliegenden Getier ? Um diese große Insel herum lagen eine Menge kleinerer Inseln wo sich verschiedene Völker tummelten. Hier ein paar Inseln die dem Reiche Malkuth gehörten, dort Inseln von Schetola und noch einigen anderen Reichen. Und dazwischen kleine Inseln auf denen sich Handelsstädte niedergelassen haben. Dort eine Insel auf der Anur, der Gott und Hüter des Totenreiches angebetet

wird, auf einer anderen folgt das Volk dem Herr der Stürme und auf anderen Inseln stehen Tempel anderer Götter.

Die Frau legte die Kugel wieder in ihre Halterung. *"Hmm, dieses Gebiet scheint ja doch ganz interessant zu sein. Mal sehen ob ich noch was in den Büchern darüber finde, oder vielleicht sollte ich mal persönlich da vorbei schauen"*

Mitteilungen

Seit begrüßt Völker Karnicons

Die Freie Handelsstadt Ortjola verkündet hiermit das ihre Tore für den Handel offen stehen. Jedes Reich und jede Einzelperson wird gerne von uns beliefert. Derzeit besteht unsere Handelsware hauptsächlich aus erstklassigem Porzellan in allen Variationen, Formen und Farben, die auf ganz Karnicon ihres gleichen sucht. Und zu Ehren Chnums handeln wir mit qualitativ hochwertigen Pflugscharen, die selbst dem härtesten Boden noch eine gute Saat aussähen.

So Ihr Interesse habt an unseren Waren meldet Euch beim Handelsrat von Ortjola.

Doch das ist nicht alles was wir Euch anbieten können. Als neuer Stadtherr von Ortjola darf ich mit Stolz verkünden, daß wir von nun an auch unser Wissen um die Kunst der Architektur mit anderen Völkern zu teilen bereit sind. Gerne sind wir bereit Eure Wälle zu verbessern, Eure Stadttore zu verstärken oder Euch Gebäude in schwierigem Gebiet zu errichten. Das alles und noch mehr zu sehr günstigen Konditionen.

Auch hier wendet Eure Fragen an den Handelsrat oder direkt an mich.

Mit den Grüßen der klingenden Münzen

Marvek var Barak, 3. Stadtherr von Ortjola

Offizielle Stellungnahme

Die Regierung von Bouraghard distanziert sich ausdrücklich von allen kriegerischen Aktionen auf dem Gebiet oder am Rande des Gebietes, für das sie Verantwortung trägt. Wir bitten die Konfliktparteien zudem die Bevölkerung Bouraghards zu schonen und das Reichsgebiet als neutrales Gelände zu betrachten auf dem keine Kämpfe ausgetragen werden sollten.

Samir Barimar, Außenminister der Republik Bouraghard

An alle Reiche Karnicons

Seit begrüßt Mächtige von Karnicon. Ich, Worlord, Herrscher von Almeron biete hiermit jedem der es sich leisten kann den Dienst unserer Truppen an. Was diese zu leisten vermögen hat Etrorien in der Vergangenheit schmerzlich erfahren müssen. Unsere Truppen sind gut ausgerüstet und noch besser ausgebildet und die Magier die sie begleiten suchen ihresgleichen. Wenn ihr also Interesse habt so schickt Eure Nachfrage an uns, verbunden mit einem Angebot an Bezahlung und einer groben Auftragsbeschreibung an uns.

Worlord, oberster der Prismatoren

Ein Neuer Morgen

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

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

Es war schon erstaunlich, wie schnell das Menschevolk in *Sobokan* die Stadt übergeben hatte, angesichts der Stärke der edorischen Armee haben sie unnötiges Blutvergießen durch die Kapitulation vermieden. Die Regierung war abgetreten und hatte es somit den Edoren ermöglicht, eine weitere Bastion

gegen das Licht zu errichten. *Sobokan* war damals eine verwaarlote Stadt. Ohne Kanalisation, mit einer Schattenregierung die mit den autonomen Banden In der Stadt nicht fertig wurde. Ein lustloses, unterbezahltes Heer mit ausgemergelten, halb verhungerten Soldaten versuchte halbherzig des Chaos Herr zu werden. Überall Dreck, die Menschen, die von den Edoren aufgrund ihrer hellen Hautfarbe als *die Blassen* bezeichnet wurden, warfen ihren Unrat auf die teilweise ungepflasterten Straßen. Es stank bestialisch und erforderte den Truppen einiges an Moral ab.

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

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

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

Der Gast

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

Durch die in der Gewölbedecke eingefaßten, zehn Fuß messenden Lichtkuppel, fielen die Sonnenstrahlen in die Halle ohne jedoch diese gänzlich zu beleuchten. Dunklere Bereiche der Halle wurden mit Fackeln erhellt, für Edoren war Helligkeit nicht wichtig, doch der Zusammenschluß mit den Blassen gebot eine gewisse Toleranz, ihren menschlichen Schwächen gegenüber. Ein leichter Windzug, der durch die geöffneten Fenster Einlaß in die Halle fand, brachte Unruhe in das Flammenspiel der Fackeln die ein Eigenleben der auf den

Wandteppichen dargestellten Fabelwesen suggerierten. Nachdenklich schlich der Herrscher des edorischen Volkes zu der in der Mitte der Halle aufgestellten Eichentafel, ein gutes Dutzend Stühle standen dort. Poliert und eingewachst durch die zahlreichen Bediensteten des Palastes. Die geschwungenen Beine der Möbel endeten auf dem riesigen, aus Marmor hergestellten Wappen Edors, welches rautenförmig angeordnet war. Ein stilisierter Gletschersegler, daß Wappentier Edors befand sich in der Mitte der Raute, durch zwei Querstreifen unterbrochen. Feinste Arbeit der Bildhauergilde die verschiedene Marmorsorten verwendet hatte. Schwarzen Marmor aus dem Aienn – Bergland. Gelben Marmor aus den Ebenen der Senhun Steppe. Einlegearbeiten aus Silber gaben dem glänzenden Boden Eleganz.

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

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

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

"Er möge kommen...Bringt noch einen Krug gewürzten Weines sowie einen weiteren Pokal." Eine herrische Geste Gwyddion ter Maers unterstrich die Aufforderung der Levinia sofort nachkam. Kaum hatte sie das Portal passiert als auch schon der General der Hauptstadt wache erschien und sich tief verbeugte. Der brokatdurchwirkte, honigfarbene Umhang wies ihn als Hochlord aus. Jabal

war ein loyaler Untertan und auch persönlicher Vertrauter Gwyddions. Vielleicht ein wenig zu unterwürfig, wie man an der Art der Verbeugung dem Regenten gegenüber, erkennen konnte. Einen Spann noch und sein Haupt berührte den Boden.

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

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

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

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

Plötzlich nahm er das Pergament und entzündete es an einem Kerzenlüster welcher hinter seinem Stuhl stand. Das Pergament flammte schnell auf und Ter Maer ließ die brennenden Überreste achtlos auf den Marmorboden fallen. Die Dienerschaft würde die Asche schon entfernen. Ter Maer starrte sein Gegenüber direkt und zwingend an. Feinste Lichtreflexe erschienen in seinen tief schwarzen Augen und unterstrichen den inneren Zorn Ter Maer's. ‘Höre Jabal, sende einen Botensegler schnellstmöglich zu Mowain. Er möge den Befehlshaber der tronjanischen Flotte auffordern, mir persönlich Bericht zu erstatten. Ich will wissen weshalb sie ohne Erlaubnis unsere Gewässer befahren. Er wird es mir sagen....oder den Zweiflern.’

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

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

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

Er war wieder alleine. Wie konnte es geschehen, daß nach dem Verschwinden des Schattenpriesters, die schlechten Nachrichten überwogen ? War dies der unheilvolle Einfluß der Lichtmächte auf Karnicon? Begann das Rad der Zeit

sich rückwärts zu drehen ? Drohte den Edoren die selbe lichtdurchwirkte Verdammnis wie einst, als sich Gworrans Hand erhob ? Dies konnte...NEIN!... Dies durfte nicht sein ! Er mußte der Entwicklung zuvorkommen...mußte aktiv werden. Drohte der Frieden zu zerbrechen ?

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

Der Adept

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

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

Wieder einmal fluchte Cheragol. Ein Fleck erwies sich besonders hartnäckig und der feine Sand klebte an ihm ohne ihn jedoch abzureiben. Das Leinentuch zerfaserte schon leicht und mußte bald ersetzt werden. Sein Umhang wirkte fleckig, auch hier die Schwärze, die sich auch auf dem Körper wie ein Ölfilm

niederließ und ein gründliche Wäsche jeden Tag voraussetzte. ‘Sklavenarbeit’ entfuhr es ihm. Er richtete sich auf und schleuderte erbost das Tuch von sich. Es landete punktgenau in einem weiteren, größeren Flecken. Ein Fleck der das Tuch aufzusaugen schien, es in sich hineinzog so als würde es verspeist, es schien, als würde sich ein Buckel bilden, wie ein Bauch, langsam ansteigend, größer werdend und....nein....kein Bauch...

Eine Art Hand ? Wie konnte sich aus Schwärze, die zähflüssig wie Pech war eine Hand bilden ? Eine Laune der Natur ? Es war eine Hand. Aufrecht stand sie da. Winkend. Winkend ? Wie unter Zwang erhob sich der junge Adept und bewegte sich langsam auf die manifestierte Finsternis zu. ‘Ich kann mich nicht kontrollieren’ dachte Cheragol, ‘ich werde kontrolliert. Von wem ? Oder von Was ?’ Grauen bemächtigte sich seiner Sinne. Unfähig sich gegen das IRGENDWAS zu wehren. Viele Gedanken sorgten für Verwirrung in seinem Gehirn. Wollten dafür Sorge tragen daß die Beine stehen blieben....und konnten es nicht. ‘Beim Dul’, dachte er” ich wollte doch in einigen Jahren Priester werden, ich hatte eine gute Zukunft...soll mein Dasein so enden ?” Die Hand griff zu.....

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

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

Das Geschriebene, wenn auch schwer zu erkennen ergab Sinn. Hoffnung und auch Verzweiflung drückte das Geschriebene aus. Die Hoffnung auf eine Wiederkehr. Die Verzweiflung in Vergessenheit zu geraten. Schwer ließ sich Ter Maer auf den Stuhl fallen, dessen Struktur sich über das plötzliche Gewicht durch ein bedrohliches Knarren beschwerte. “Ich kann Euch sagen was dort steht, vielmehr, welche Bedeutung es hat.” Tar Molan richtete sich gespannt auf. Er kannte den Blick des Herrschers und obersten Priesters der Edoren. Konnte dessen zwiespältige Gefühle in seinem Innersten spüren.

“Es bedeutet soviel wie: Leben..Suche..Wiederkehr..Glauben.”

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

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

Ich weiß es noch nicht einmal. Doch ich habe es gespürt. Vor einigen Tagen schon habe ich Vorkehrungen getroffen.” Gwyddion schenkte Klaron etwas Kworks in den Pokal. “Trinkt mit mir einen Becher mein Freund. Noch gibt es

keinen Grund zu feiern aber durchaus einen Grund zur Hoffnung und das sollte uns einen guten Schluck wert sein.”

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

So wirkte die kleine, polierte Statue, die den Kubus Gworrans darstellte, Detailgetreu nachgebildet, auf dem Holzregal oberhalb der Anrichte schlichtweg deplaziert. Ein Stück Baumrinde hätte besser zur restlichen, spärlichen und einfachen Einrichtung gepasst. Nun, der Kubus war mittlerweile zerfallen. Es gab ihn nicht mehr und eine Statue, die den Großherzog der Schatten darstellte, steht nun an seiner statt. Das Volk war sehr gut mit dem Götterwechsel umgegangen. Das war auch Klarons Verdienst, der seinen Priestern durchaus anschaulich vermitteln konnte, das Gworrans nicht mehr existierte, aber die Macht des Großherzogs der Schatten war spürbar, nicht nur Glauben...vielmehr WISSEN.

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

Die zweite Rache der Namenlosen

Irgendwo auf Karnicon, 420 n.P.

"Großmutter", fragte der kleine Elyan, "wieso sehen wir eigentlich so anders aus als die anderen Kinder im Dorf?" - "Weil", antwortete lächelnd die Alte, "unsere Vorfahren nicht von hierher kommen. Sie kamen von weit, weit her." - "Aber woher denn nur? Und warum sind sie nicht geblieben, wo sie herkamen?" - "Das", erwiderte die Alte, "ist eine lange und traurige Geschichte. In der Tat weiß ich nicht einmal, ob die Geschichte der Wahrheit

entspricht, denn die Ereignisse, von denen sie berichtet, geschahen vor so langer Zeit, daß es auch gut sein, daß es sich um eine Legende handelt." - "Das ist mir egal! Oh, bitte, bitte Großmutter! Erzähl' sie doch!" - "Von mir aus", war die Antwort, "aber nicht, daß du nachher weinst." Und weil der kleine Elyan beteuerte, daß er schon groß sei und ganz bestimmt nicht weinen würde, begann die Alte zu erzählen:

* * *

Vor langer, langer Zeit gab es einst ein Land, das hieß Faraljan. So groß war das Land, daß die Gebirge des hohen Machairas von ewigem Eis bedeckt waren, so daß man sich in warme Felle hüllen mußte, um nicht zu erfrieren, während einem im Ophis die heiße Wüstensonne das Gesicht verbrannte, wenn man vergaß, den Kopf zu bedecken. Am schönsten war aber die Mitte des Reiches. Dort gab es fruchtbare Ebenen und sanfte Täler. So unterschiedlich das Land selbst war, so unterschiedlich waren auch die Frauen, die es beherrschten. Mitten in den eisigen Machairaswinden, unter den kalten Sternen des Nachthimmels thronte auf dem höchsten aller Berge einsam Zaraija. Zart und kühl wie eine Eisblume war sie. In ihren Augen ruhten die Erfahrungen von Jahrhunderten. Ihr Verstand war so klar und scharf wie die Luft in einer Winternacht. Und so kann es niemand wundern, daß Syrenia, die Weise, sie erwählt hatte. So verschieden Nacht und Tag, Winter und Sommer sind, so waren es auch Zaraija und ihre Schwester, Zulamija, die im tiefen Ophis im glühenden Wüstenland heimisch war. In den Jahrhunderten hatte sich Zulamijas Leben vollgesogen mit Liebe, und Liebe versprühte sie. Mit Putrexias sanfter Hand berührte sie alles Leben und heilte des Zerbrochene.

Einst, als Allumeddon begann, hatte die Namenlose die Schwestern durch Eifersucht entzweit. Bitter war der Streit gewesen, den Zaraija und Zulamija geführt hatten, und viel hatten sie zerstört. Befreit vom Zauber der Schwarzen Mutter, hatten die Schwestern ihr Fehlen erkannt und bereut. Doch nie wieder, so ward bestimmt, durften sie ohne Strafe amselben Ort weilen. Und so herrschte Zaraija über Faraljan im Winter und Zulamija im Sommer. Und als das Dunkle Zeitalter begann, war Faraljan erneut ein Ort des Friedens und der Weisheit. Dem Flüchtigen wurde Obdach gewährt, dem Hungrigen Nahrung gegeben und dem Verzweifelten Hoffnung. Wie ein zorniger Sturm umtobten Chaos und Zerstörung Faraljan, doch Eintracht und Liebe der Schwestern wehrten alles ab.

Eines Tages indes schwappte doch ein Tropfen Chaos nach Faraljan über, und sein Name war Düsternis: Die Schwarze Mutter hatte sich eingeschlichen in den Frieden Faraljans. Die Namenlose war auf einem der Tausend Schleichwege des Verrats gekommen, die nur sie kennt. Denn groß war ihr Zorn, daß sie ihr Werk der Zerstörung in Faraljan noch nicht vollendet hatte. Nun befand die Schwarze, daß die Zeit günstig wie noch nie war, um zum letzten Schlag anzusetzen.

Mah'hadir, der schönste aller Männer, ebenso geliebt von der kühlen Sanfttheit der Nacht wie der glühenden Leidenschaft des Tages, war in den Schoß der Großen Mutter zurückgekehrt. Jedes Lebewesen hat seine Zeit, um zu gehen. Doch oft schenkt Dena denen, die von der Hand ihrer Töchter Syrenia und Putrexia berührt wurden, ein längeres Leben, damit sie mehr Zeit haben, den Schmerz der Welt zu lindern und die Lasten zu tragen, die ihnen die Große Mutter auferlegt hat. So war es auch mit Zaraija und Zulamija. Und so kam es, daß Mah'hadir alt geworden war und nach einem langen Leben voll Glück und Erfüllung sanft entschlief. Für Zaraija und Zulamija dagegen war nur ein kurzer Augenblick ihres äonenlangen Lebens vergangen. Unsäglich war der Schmerz, den sie empfanden, als sie erkannten, daß das Glück der Liebe vorübergeweht war wie ein flüchtiger Sommerwind. Noch tiefer in die Einsamkeit des glitzernden Schnees zog sich Zaraija zurück, um den Kummer unter der dicken Eisschicht der Vernunft zu verbergen. Und tiefe Ströme aus Zulamijas bitteren Tränen der Verzweiflung belebten die Wüste des Ophis. Dies war der Augenblick, in dem die Schwarze Mutter kam, um ihr Werk zu vollenden.

Wie die Nachtkrähé flog die Namenlose in den Winter des Machairas. Mit dem Kreischen der Nacht landete sie auf Zaraijas Schulter. *"Es war deine Schwester, die Mah'hadirs Tod verursacht hat. Sie sog das Leben aus ihm heraus"*, flüsterte die Schwarze Mutter dem Kind der Nacht ins Ohr. Verführerisch ist die Stimme der Namenlosen. Durch die geheimen Hintertüren unseres Wesens dringt sie ein in unser Herz und sät Haß und Verrat. Fast nie merkt ein Kind Denas, daß die Worte der Schwarzen es locken, bevor es sich in ihren klebrigen Netzen des Mißtrauens und Zorns bereits hoffnungslos verfangen hat. Leichte Beute, so dachte die Schwarze Mutter, würde sie mit Zaraija haben, denn Zaraija war ein Kind der Nacht. Dies war der große Irrtum der Namenlosen, denn für sie bedeutete Nacht nur die Schwärze und Finsternis von Haß und Zerstörung. Vergessen hatte die Namenlose die andere Nacht, die helle, klare. Vergessen hatte die Namenlose die Sterne und Monde, die den Kindern Denas leuchten und den Weg weisen. Vergessen hatte die Namenlose, daß die Einsamkeit der Nacht dem Verstand Klarheit und Weitsicht verschaffen kann. Kein Kind der finstren Nacht war Zaraija, sondern eines jener hellen Nächte. Und so lachte die Tochter der Wahrheit nur voll Bitterkeit: *"Geh fort, Krähe! Alle Wesen, die leben, sterben. Mah'hadirs Zeit war gekommen. Meine Schwester ist ebenso schuldlos an seinem Tode wie ich."* Und wütend kreischend zog die Krähe von dannen, begriff sie doch nicht, warum sie gescheitert war.

Zaraijas Schmerz aber war so groß, daß sie nicht erkannte, wer gerade zu ihr gesprochen hatte. Und so konnte die Schwarze Mutter ungehindert gen Ophis ziehen. Wütend war sie, dachte sie doch, daß es ihr niemals gelingen würde, die Tochter des Friedens zu einem Werk des Hasses zu verleiten. Doch zäh ist die Schwarze Mutter, ebenso wie sie heimtückisch ist. Deshalb gab sie nichts auf, bevor sie nicht alles versucht hatte. In Gestalt einer Schlange kroch sie vor den

Thron, auf dem Zulamija bebend saß. *"Es war deine Schwester, die Mah' hadirs Tod verursacht hat. Durch die Kälte ihres Herzens brach sie sein Herz"*, zischelte die Schlange. Zulamijas Herz war voll Frieden. Lebensfreude und Liebe sprudelten aus ihm heraus wie die Tausend Quellen des Frühlings und belebten alles, was gedieh. Doch oft ist unsere größte Stärke auch unsere größte Schwäche. So auch bei Zulamija. So voll war ihr Herz von Liebe, daß ihr Kummer um Mah' hadirs Tod sie blendete. Die Leidenschaft, die Gefühlen innewohnt, macht den Grat zwischen Liebe und Haß so schmal wie die Trennlinie zwischen Himmel und Erde. So fand die Saat der Namenlosen fruchtbaren Boden. Und voll irgeleitetem Zorn flog Zulamija gen Machairas, den Tod Mah' hadirs an ihrer Schwester zu rächen.

Die lodernde Glut des Hasses schmolz die erste Eisschicht des Grams, die Zaraijas Herz umhüllte, und als ihre Schwester bebend vor Zorn vor ihr stand, begriff das Kinder der Nacht endlich. Kühl und klar, klirrend wie der Frost des Winters waren Zaraijas Worte, als sie sprach: *"Es war nicht ich, die ihn tötete."* Doch Zulamija hörte nicht in ihrer Blindheit. Mit der Verzweiflung derer, die glauben, alles verloren zu haben, flocht sie einen Zauber, der ihre Schwester töten sollte. Mit der Kälte des Winters brachte Zaraijas Hand den wütenden Blitz zum Gefrieren. Doch gleichzeitig schmolz das ewige Eis des Machairas, und die Winter der Jahrhunderte überschwemmten in tausend Fluten Faraljan. *"Mah' hadirs Zeit war gekommen,"* hauchte Zaraija, ihre Stimme geheimnisvoll wie der Winterwind. Doch in der Blindheit des Grams warf Zulamija einen weiteren Zauber auf ihre Schwester. Mit der Stille der Nacht erstickte Zaraija die lodernde Flamme des Zorns. Doch gleichzeitig wälzte sich der brennende Wüstensturm über Faraljans fruchtbare Felder. *"Es ist die Namenlose, die dich mit Blindheit schlug"*, hallte Zaraijas Stimme der Vernunft in Zulamijas verlorenem Geist. Doch mit der gedankenlosen Zielstrebigkeit derer, die sich verirrt haben, warf Zulamika einen dritten Zauber auf Zaraija. Mit der Standfestigkeit der Wahrheit brachte Zaraijas Geist die Erschütterungen des Wahnsinns zum Ruhen. Doch gleichzeitig bebte die Erde und riß auf. Die kalten Fluten des Meeres stürzten über Faraljan herein. Wer nicht floh, ertrank. Immer noch blind, erhob Zulamija die Hand, um einen letzten Zauber zu sprechen, der ihre Schwester töten würde. Und endlich, endlich war die letzte der Eisschichten geschmolzen, die Zaraijas Herz seit dem Tode Mah' hadirs so kalt und hart gemacht hatten wie gefrorenen Stahl. In der Verweiflung der Sterbenden schrie sie: *"Oh Schwester, halt ein! Ich liebe dich doch!"* Und endlich, endlich fiel der Zauber der Namenlosen von Zulamija ab. Ihr Blick wurde klarer, und ihm letzten Moment hielt sie inne.

Schluchzend wollte Zulamija die Schwester in die Arme nehmen, doch dann sah sie sich um. Sie hatte den Frieden Putrexias mit der Sanften eigenen Gaben gestört. Und im Zorn des Augenblicks hatte sie Faraljan zerstört. Im selben Meer, aus dem sie einst in Eintracht mit der Schwester das Land gehoben hatte, war das Land wieder versunken. Nur der einsame Gipfel des höchsten Berges,

auf dem Schwester Schwester hatte töten wollen, stand noch, einem Mahnmal gleich. Und mit Tränen in den Augen erkannte Zulamija die Einsamkeit, die ihren Geist umgab. Putrexia war von ihr gegangen. Sie hatte alles verloren. Zerstört durch eigene Hand.

Zulamija senkte in später Demut den Kopf. Sie erkannte, daß sie gehen mußte. Kein Platz mehr war hier für sie, denn sie konnte den letzten Faraljanern keinen Schutz mehr vor der Brandung der Finsternis gewähren. Blicke sie, würde ihre Anwesenheit Zaraija den letzten Funken Kraft rauben, und auch das letzte Gebirge würde in den Strudel der Finsternis gezogen. Bevor Zulamija sich umdrehte, blickte sie noch ein letztes Mal auf. Und durch den Schleier der Verzweiflung erspähte sie verschwommen den letzten Funken Hoffnung. Sie hatte nicht alles verloren. Vor ihr glitzerten die liebenden Augen ihrer Schwester. *"Ich werde auf dich warten"*, flüsterte der sanfte Nachtwind, der Zaraijas Stimme war, *"bis du den Frieden wiedergefunden hast. Und vergiß nicht, so wie die Sterne der Nacht den Verirrten nie verlassen, so werde ich auch dich nicht verlassen."* Der kühle Abendwind umstreichelte Zulamijas Wangen wie eine verabschiedende Umarmung. *"Ich werde wiederkehren, wenn ich den Frieden gefunden habe"*, hauchte sie und drehte sich um.

Und so zog Zulamija hinaus, mitten hinein in die Dunkelheit, um in den Weiten der Welt den Frieden und die Liebe Putrexias zu suchen, die sie einst gekannt aber verloren hatte.

Der Laigü und dem Hamur ihre Abenteuer

heute: der Regenlauf

Die Laigü und der Hamur waren am Schaffen auf dem Feld, als lauter Wolken aufzogen. Das kann im Sommer abends ja immer mal sein, aber außerdem hörte man Dondra aus der Ferne grollen und da war ja klar was passieren würde. Sie hörten also auf, genau wie die anderen auf den Feldern, denn wenn Dondra ruft muß man gehorchen. Weil sie zum Schaffen natürlich nur die Untergewänder an hatten, mußten sie auch gar nichts ausziehen.

Also standen sie ganz bewegungslos am Feldrand, wie es sich gehört, nur dem Hamur fiel das schwer und er scharrte immer so ein bißchen mit dem Fuß. Die Laigü kannte das schon und sagte lieber nichts. Dann fing es an zu regnen und Hamur rührte vor Freude los, daß es endlich losgehen konnte und Laigü lachte und fing an zu singen und sie begannen zu tanzen und als Dondra den ersten Blitz schleuderte, rannten sie rund um das Feld, wie die anderen auch. Dondra findet das nämlich gut und während der den Regen und die Blitze zur Erde runterbrüllte, tollten Laigü und Hamur um das Feld, aber natürlich nicht hindurch, denn man darf das Korn ja nicht flachlegen und kaputt machen. Auch

Dondra machte das nicht, wobei manchmal geht es ein bißchen mit ihm durch, aber heute nicht.

Die Laigü wußte, daß der Hamur das ziemlich mochte, wenn ihr das nasse Untergewand am Körper klebte und als der Regen so richtig prasselte, bog sie beim Rennen am Eck vom Feld ab in Richtung von einem anderen Feld, wo grade vor sich hinwuchs und deshalb keiner arbeitete und auch jetzt keiner rumlief. Um den Hamur zu ärgern, zog sie es einfach aus, der ärgerte sich aber nicht, was sie fast schon gedacht hatte; war ihr aber grad egal. Es gibt auch noch andere Arten Dondra zu ehren. Der Jap im Dorf, der aus Garunia kam und eigentlich anders hieß, nannte das immer Elviil ehren, aber so groß wird der Unterschied schon nicht sein und wers genau wissen will, muß ihn selber fragen. Jedenfalls fanden die Laigü und der Hamur es war wieder ein ganz gelungener und ehrender Regenlauf und Dondra fand das bestimmt auch.

Über den Regenlauf

Gewitter gelten in Elcet als Manifestation Dondras. Sie werden deshalb in manchen Teilen des Reiches als Anlaß genommen, Dondra auf verschiedenste Weise zu ehren. In Muchats, der Hochebene entlang des Tar-Tar-Gebirges, ist der Regenlauf verbreitet.

Wenn ein Sommergewitter sich ankündigt, sammeln sich alle Menschen im Untergewand außerhalb ihrer Behausungen und verharren dort wartend. Sobald die ersten Regentropfen fallen, beginnt jeder zu tanzen und zu laufen und auch zu singen – mindestens so lange, bis der echte Gewitterschauer herunterprasselt. Nach dem Gewitter wird in der Regel nicht mehr gearbeitet.

Stellt sich allerdings heraus, daß das Gewitter ohne Regen vorbeizieht, geht jeder wieder seiner zuvor unterbrochenen Tätigkeit nach. Man nimmt in einem solchen Fall an, daß Dondra keine Lust hatte, verehrt zu werden und spricht von einem ausgefallenen Regenlauf.

Die Esima

Die Esima sind ein Seefahrervolk. Das ist wörtlich zu verstehen: Die meisten Esima verbringen ihr ganzes Leben auf See. Sie werden auf See geboren (einige Sippen pflegen sogar den Brauch, bei einer bevorstehenden Geburt den Hafen zu verlassen und auf die hohe See hinauszufahren) und sie werden auf See bestattet.

In vielen Häfen von Karnicon sind ihre Schiffe gern gesehen, bringen sie doch Nachrichten und Reichtümer aus weit entfernten Ländern. Mancherorts allerdings werden allerdings auch Ressentiments gegen die "Vagabunden der Meere", die "Wucherer der See" - und was der Beinamen mehr sind - gepflegt und gehegt.

Die Esima haben keinen eigenen Staat, keine zentrale Obrigkeit. Ihre soziale Einheit ist die Sippe, bestehend aus einem bis zu einem Dutzend Familienschiffen. Oberhalb der Sippe stehen nur die Götter und die See (manchmal in Personalunion) als einzige Autoritäten. Dennoch unterwerfen sich die Esima bereitwillig den jeweiligen lokalen Gesetzen, solange diese nicht ihr "natürliches Recht" beschneiden, Handel zu betreiben und die Freiheit der See zu suchen, wann immer sie wollen. Da diese "Naturrechte" am besten zu bewahren sind, wenn einen die Obrigkeiten der "Landleute" gar nicht erst wahrnehmen, bemühen sich die Esima im allgemeinen, ihre Geschäfte möglichst unauffällig und zugleich sehr gesetzestreu abzuwickeln.

Die meisten Esima sehen in der Seefahrt den einzig wahren Sinn ihres Lebens, im Ziehen von Küste zu Küste, von See zu See, und der Handel ist das notwendige Übel, um dieses Leben zu finanzieren. Obgleich viele Esima durch den Fernhandel zu bescheidenem Wohlstand kommen, investieren sie diesen doch zum überwiegenden Teil in ihr Schiff - ihr Heim -, gelegentlich auch in ein neues Schiff für die überzähligen "Junioren". Neue Schiffe lassen sie meist in abgelegenen Werften, vielleicht in einem von der Sippe selbst (mit-)gegründeten Handelsstützpunkt, nach traditionellen Mustern bauen, die von Region zu Region bzw. von Sippenverband zu Sippenverband leichte Unterschiede aufweisen. Seltener kaufen sie auch fremde Schiffstypen und passen sie den eigenen Bedürfnissen an.

Gelegentlich bleiben einige Esima in den Häfen zurück, einige von ihren Schiffen verstossen, andere, die sich opfern, um die Geschäfte ihrer Sippe an dieser Küste abzusichern. Hin und wieder begeistert sich auch einer für den Schiffbau und macht eine Lehre als Schiffszimmermann. Doch fast immer wird ihr Heimweh nach der See ständig wachsen, immer werden sie auf ein Schiff hoffen, das sie mitnimmt.

Dort, wo sich ihre Routen kreuzen, es aber keinen Hafen gibt, der ihre Schiffe aufnehmen könnte, um die notwendigen Reparaturen vorzunehmen und gelegentlich Waren auszutauschen, gründen einzelne Sippen hin und wieder eigene Stützpunkte, meist in natürlichen, geschützten Buchten. Doch nur selten siedeln sich dort Esima dauerhaft an. Meist werben die Gründer andernorts befähigte Handwerker an, die an ihrem Heimatort aus irgendwelchen Gründen keine Chance haben, je ihre eigene Werkstatt zu gründen. So manche kleine Küstenstadt ist schon aus solchen Anfängen entstanden, doch nicht jede solche Ansiedlung hat auf Dauer eine Überlebenschance. Auch wenn eine Siedlung floriert, immer bleibt sie abhängig von der Entwicklung des Handelserfolgs der Esima.

So kamen viele der ersten Siedler von Qas Esim aus Qaschapah, einem sagenhaften Hafen der Esima, der heute mehr auf keiner Landkarte zu finden ist. Regionale Kriege hatten damals den Handel dieses blühenden Inselhafens zusammenbrechen lassen, so berichtet jedenfalls die Legende, und als Gerüchte

über sich nähernde Flotten auftauchten, flohen die meisten Einwohner Hals oder Kopf. Als einige Schiffe der Esima ein Jahr später zurückkehrten, fanden sie nur noch leere Ruinen, verbrannte Schiffwracks versperrten den Hafen. Der Ort wurde aus den Seekarten der Sippen gelöscht.

Eine andere Legende der Esima besagt, dass ihre Vorfahren einst über die Segmentsgrenze gekommen seien, aus einem Land, dessen Name in der Vergangenheit verloren ist. Die einzelnen Sippen geben zum Teil recht unterschiedliche Versionen dieser Legende an ihre Kinder weiter. Eine sehr beliebte Version behauptet, die Esima seien einst zur Erforschung neuer Handelsrouten ausgeschickt worden, doch hätten sie nach Überquerung der Segmentsgrenze den Weg zurück nicht mehr gefunden. Aber eines Tages, so sei es Prophezeit, werde eines ihrer Schiffe den Weg zurückfinden und mit dem Reichtum ungezählter Schiffe belohnt werden. Eine andere Version lautet, doch, anfangs habe man noch Handel über die Segmentsgrenze betrieben. Doch seien die Daheimgebliebenen, die Schafaglui (ein häufig als Schimpfwort gebrauchtes Wort, dessen genaue Bedeutung aber nicht ganz klar ist), immer unverschämter in ihren Forderungen geworden, hätten aus der Ferne über die Wege der Esima bestimmen wollen und immer höhere Steuern gefordert. Schliesslich hätten sich die mutigen Sippen von ihnen losgesagt und die alten Seekarten, auf denen die Routen über die Segmentsgrenze verzeichnet waren, in der See versenkt.

Die dritte Version schliesslich - die jedoch immer weniger Anhänger findet - lautet, schon in der alten Heimat, einer fruchtbaren Insel mit dem sagenhaften Name Isimar (auch andere Namen werden gelegentlich genannt), seien die Esima Händler und Seefahrer gewesen. Unterjocht von übermächtigen Nachbarn und schliesslich mit Krieg überzogen, seien sie geflohen, bis sie endlich die freundlicheren Meere von Karnicon erreichten, um dort eine neue Heimat zu gründen. Doch unterwegs habe sich das Volk verändert. Geweiht und gezeichnet von den Göttern der See konnten sie sich nicht mehr an ein Leben auf festem, unbeweglichem Boden gewöhnen, nicht mehr auf die Weite der See, den Anblick ständig neuer Küsten, das Wiegen der Wellen verzichten. So seien die neuen Siedlungen nie mehr zum Glanz der alten Heimat aufgestiegen, die meisten bald wieder untergegangen, doch dafür habe das Volk viel mehr gewonnen, die Freiheit der Meere, den Ruhm und die Freude des Sturmreiters, die Reinheit der Schiffe - die einzig menschenwürdige Lebensweise.

Auffallend ist, dass sich die Esima im Gegensatz zu vielen anderen Flüchtlingsgruppen oder versprengten Nomadensippen nicht assimilieren lassen. Obwohl sie keine gemeinsame Organisation haben, keine weltliche oder religiöse Obrigkeit, bewahren sie doch ihre gemeinsamen Traditionen, ihre eigentümliche Lebensart, und auch ihre "Alte Sprache", das "Esimin". Allerdings verwenden sie diese eigentlich nur noch für rituelle Zwecke, Schimpfworte und gewisse Ausdrücke, die der Adressat oder auch ein zufälliger Zuhörer nicht unbedingt verstehen sollte, könnte dies doch den Geschäften schaden. Dementsprechend erhält auch kein Aussenstehender die Chance,

Esimin zu lernen. Ein Esima, der dieses Tabu - eines der wenigen wirklich absoluten der Esima-Tradition - überschreiten würde, würde vom Rest des Volkes zumindest geächtet und müsste sich sicher den Rest seines Lebens vor "Unfällen" hüten. (Dennoch ist in der Vergangenheit die Bedeutung so manchen Begriffs "durchgesickert", doch innerhalb kürzester Zeit wurde dieser Begriff dann von keinem Esima auf ganz Karnicon mehr verwendet. Aufmerksame Beobachter registrierten allerdings regelmässig in den darauffolgenden Jahren eine merkwürdige Mehrung der von den Esima verwendeten "alten" Begriffe.)

Kurze Geschichte der Freien Handelsstadt Quassim

Vor etwas mehr als fünf Generationen gründeten einige Sippen des Seefahrervolks der Esima (anderswo auch als Ezimoi bekannt) in einer geschützten Tiefwasserbucht nahe des Fischerdorfs Vesca einen gemeinsamen Handelsstützpunkt. Da sich in dieser Region mehrere Handelsrouten der Esima trafen, entwickelte sich dieser Stützpunkt in kürzester Zeit zu einem zwar immer noch kleinen, aber als Zwischenstation beliebten Hafen. Werften entstanden, um durch wochenlange Reisen überbeanspruchte Schiffe wieder seefest zu machen, Lagerhäuser, um zum Austausch bestimmte Waren kurzzeitig an Land aufbewahren zu können, Kneipen und Freudenhäuser, um den Seeleuten Entspannung nach den langen Aufenthalten auf See zu bieten. Bald trug die entstehende Siedlung den stolzen Namen Qas Esim (in etwa: Hafen / Stadt der Esima) und wurde mit Mauern und Wehrtürmen befestigt.

Doch die Geschicke der Politik und des Handels sind wankelmütig. Kaum dass die ersten in Qas Esim geborenen Kinder ihr Madorimfest feiern konnten, begann der Niedergang. Kriege und Missernten liessen vielerorts die Geschäfte der Esima zusammenbrechen. Die Handelsrouten verlagerten sich, viele Sippen der Esima zogen sich aus der Region zurück, als unerfreuliche Ideologien und Religionen auftauchten und neue Konflikte provozierten.

Einige Sippen aber waren in Quassim sesshaft geworden, die Schapahin, wie sie von den Esima mit leicht verächtlichem Unterton genannt wurde. (In der alten, meist nur noch rituell gebrauchten Sprache der Esima bedeutet dies in etwa "Landständige" oder frei übersetzt "Stubenhocker".) Sie blieben zurück und mühten sich zusammen mit anderen Siedlern, das Geschaffene zu erhalten. Auch einige Schifffamilien wollten ihre alten, eingeführten Routen nicht einfach so aufgeben und nutzten Quassim weiter als Heimathafen. Gemeinsam gelang es ihnen, nicht nur alte Kontakte auszubauen sondern auch neue Beziehungen zu entwickeln. Mit Hartnäckigkeit, Geschäftstüchtigkeit und viel Glück wurde der Niedergang der Siedlung gestoppt, ja ein bescheidener neuer Wohlstand erwirtschaftet.

Handwerker siedelten sich an, Flüchtlinge aus aller Herren Länder fanden als Neusiedler freundliche Aufnahme. Kulturen, Völker, Dialekte, Sprachen

vermischten sich; aus diesem Zusammentreffen entwickelten sich neue Ideen, neue Produkte, neue Handelsmöglichkeiten. Langsam begann eine neue Blütezeit, aus der alten, halbvergessenen Siedlung Qas Esim entwickelte sich die kleine Stadt Quassim, ein Handelshafen mit zunehmender Bedeutung, zumal nachdem auch neue Handelsrouten ins Hinterland erschlossen wurden.

In der Generation der Urenkel schliesslich wurde Quassim das, was die Gründer sich wohl einst erträumt hatten. Unternehmungsfreudige Händler gingen aus der Stadt hervor und brachten immer neue Reichtümer heim. Einige von ihnen legten ihr Geld und ihre Geschäfte zusammen und gründeten die Delphingeseellschaft. Nun plötzlich unterlegene Konkurrenten schlossen sich ebenfalls zu verschiedenen Gemeinschaften und Gruppen zusammen. Handelsschulen entstanden, die von konkurrierenden Handelsgesellschaften unterstützt wurden und ihrerseits untereinander konkurrierten. Die neue Blüte lockte neue Bürger oder Mochtegernbürger an - Händler, Handwerker, Arbeiter, Abenteurer und Söldner. Nicht mehr alle wurden willkommen geheissen, viele blieben dennoch. Neue Stadtviertel entstanden, inner- und ausserhalb der alten Mauern.

Im Jahr 417 n.P. beschloss der Rat der Stadt - bestehend aus den Vertretern der Patrizier und der Handwerksgilden - daher die Erweiterung der Stadt. Seither wird an den neuen Mauern, Befestigungsanlagen und Prachtbauten gearbeitet. Der Ausbau des Hafens ging schneller - die Handelsleute waren etwas freigebiger, schliesslich hatte dieses Projekt direkte Auswirkungen auf ihre Geschäfte. Aus dem gleichen Grund wird immer häufiger der Ausbau der Strassen ins Innere des Inselkontinents gefordert - ein weiteres deutliches Zeichen dafür, dass nicht mehr nur Esima den Handel in Quassim beherrschen.

Aus dem Verzeichnis der Dämonen (MBM 13 / ca. 412 n.P.)

Hruugek: Ein vor allem von den Wergols, zum Teil als ihr Erschaffer, verehrter Dämon. Der einstige Eyta gehörte zu den ersten, die sich Seth anschlossen, als eine Art Ziehvater, weshalb Hruugek in alten Quellen auch Sohn Seths genannt wurde. Das heutige Zentrum seiner Anbetung liegt in Wergost, in Hruugeks Mund auf Corigani, wo Hre Nor im Jahr des Drachen wie auch im Jahr der Spinne als Hohepriester waltet.

Okellos: Ein kleiner Dämon, der aus der Tiefsee von Zeit zu Zeit vorstoßend, Schiffe leckschlagen läßt. Ein Gegner Noryttos, der von jedem Gegner Noryttos zur Unterstützung angerufen wird.

Skullagfar: Mächtiger Dämon, ein Dämonenprinz, der auch wie Trillum seine eigenen Wege geht und dessen Diener oder Verbündeter Zardos ist, der bekannteste Hochlord der Finsternis, ihr mächtigster Vertreter seid Pondaron. Brachte die Schrift der Finsternis, das Elamorrgh, nach Myra, die Symbolschrift, die in den Beschwörungen der Dämonisten, in Schutzkreisen, magischen Pergamenten und Symbolen heute Verwendung findet. Es heißt, Skullagfar, sei zwar ein gefallener Eyta, stamme aber nicht von dieser, sondern von einer anderen Welt, wo es gelungen war ihn zu vertreiben. Vielleicht ja wie der besiegte Dämon Crudelis, der zu seinem Gefolge gehören soll, von einem Vangor der Zukunft oder Vergangenheit.

Xyrt: Tiefseedämon der Strudelsee auf Gwynddor, ein Diener Xnums und ein Hauptgegner des Zamnait, des Vaters von Norytton. Immer wieder läßt er Schiffe sinken oder an einem besonderen Xnum heiligen Atoll in der Strudelsee stranden. Vor etwa 35 Jahren, im Jahre 377 n.P., war sein letzter großer Angriff auf Zamnait's Reich Melanior, bei dem es ihm gelang, nicht nur den Großtharn Nerion zu töten, der die Clans geeint hatte, sondern auch den Priester Tharn Golbaron, hoher Priester des Zamnait's und so das Feuer des Ra´ Chotalohardaga zum Erlöschen zu bringen.

Hausregeln auf Karnicon: Es gilt die allgemeine Spielregel des VFM e.V. von 1995, sowie die Ergänzungen aus Bote 49.

Unterhalt der Heere

Rüstgut	Standard	Minimum
Krieger	1 GS	0.5 GS
Reiter	2 GS	1 GS
Handelsschiff	40 GS	20 GS
Standardschiff	50 GS	25 GS
Kriegsschiff	60 GS	30 GS
Fernwaffe	250 GS	125 GS
Arbeiter	1 GS	0.5 GS
Kriegerarbeit er	2 GS	1 GS
Heerführer	100 GS	50 GS
Spion	100 GS	50 GS
Händler	100 GS	50 GS