

Segmentsbote

Karnicon / Ysatinga

Bote von Karnicon und Ysatinga 56

Frühling 421 n.P.

Inhalt

Vorwort

Ualsuks Visionen

Mitteilungen

Kriegoria - Reisebericht des Pilgers Igrafalo, 1. Teil

Ein Wahlkampfplakat aus Bouraghard

Fremde im Eis

Marktbericht aus Quassim

Das Lied des Windes (Teil 7)

Magier

Impressum

Der Segmentsbote von Karnicon ist ein Mitteilungsblatt der Fantasywelt Myra speziell bezogen auf das Segment Karnicon. Der Segmentsbote 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.)

Michael Ecker
Tettnacker Str. 75
88214 Ravensburg
0751-67845

al.moccer@web.de

Torsten Kohlstedt
Jakobsstr. 1
44147 Dortmund
0231-832291

OhneHa@yahoo.de

Utz Kowalewski
Spicherner Str. 17
44149 Dortmund

Utz.Kowalewski@ruhr-
uni-bochum.de

ZAT: 2001

Vorwort

Bericht vom Myratreffen: Und diesmal war es das Tübinger Treffen. Incl. Vollversammlung und... Taataa! ...der Satzungsänderung! Das war dieses Jahr ein außerordentlich Harmonisches Myratreffen, Tat auch gut in Hinblick auf die irdischen Ereignisse. Nun heißt es sich wieder zu sammeln und die Ergebnisse des Treffens und der Spielzüge auszuwerten. Ist einiges passiert, aber das laßt Ihr ja noch. Nur soviel, die Koalitionsverhandlungen in Bouraghard wurden unter reger Anteilnahme geführt. Jede der Parteien wurde vertreten und es gibt eine ein wenig neue, aber auf jeden Fall gestärkte Koalition. Nur von einigen Akteuren mußte sich die offizielle politische Landschaft trennen. (OhneHa)

Auswertungsfehler: Können immer mal vorkommen, sind aber eher selten. Im Zweifelsfall seid ihr immer gut beraten das Schlimmste anzunehmen. Das Schlimmste ist in diesem Falle nicht, daß der Spielleiter übellaunig ist (was auch schon schlimm sein kann), sondern viel eher, daß irgendein anderer Spieler Erfolg mit einer Aktion hatte, die Euch so vorkommt, daß es sich nur um einen Fehler oder Böswilligkeit des SLs handelt. Denkt am besten mal über Eure strategische Lage nach, wenn sich auf einmal merkwürdige Dinge tun, die sooo offensichtlich anders als erwartet sind. (Utz)

Keine Auswertung: Solltet Ihr schon länger nichts mehr von uns gehört haben, dann fragt ruhig mal (bei dem für Euch zuständigen SL !!!) nach. Manchmal passiert es ja, daß die Post Auswertungen von uns oder Eure Spielzüge nicht zustellt. Ohne das Ihr Euch meldet, bekommen wir davon nichts mit. (Utz)

Zauberkomponenten: Vergeben wurde in dieser Runde das hochaufgereinigte Silber an Kriegeria. Es sind also noch die Kryll-Wurzeln und der Kardiokbaum zu haben. (Utz)

Auswertungsbereiche: Ein Wermutstropfen ist dieses Mal die Niederlegung der Spielleiterschaft von Hilmar Ilgenfritz, womit wir bedauerlicherweise einen Bereich von Karnicon haben, der durch einen doppelten Spielleiterwechsel was Auswertungen angeht deutlich zu kurz gekommen ist. Mein eigener Bereich hatte aufgrund persönlicher Dinge auch zu leiden. ich hoffe, daß mit dem Tübinger Treffen ein wenig ausgeglichen zu haben. Die Umsetzung mag der staunende Leser hier im Boten lesen. Die neue Lage sieht derzeit so aus, daß Michael sich nun um das Asyilia-Archipel und Alorr kümmert. Wir hoffen die zusätzliche Auswertungsbelastung ist für alle erträglich. Denn! Wieder Tusch! Karnicon hat neue Spieler dazu gewonnen. Womit wir einen stärkeren Zugang als Abgang haben und die Reichsleitungen sich als zunehmend stabiler erweisen. Wahrscheinlich ist dieser Bereich einer, der ständige Aufmerksamkeit bedarf. Daher mal nen Aufruf ‚pro Karnicon‘, wenn Ihr Leute trifft, die für diese Art von

Spiel die nötige Geduld und Liebe zur Fantasie besitzen, dann fragt doch einfach mal nach, ob sie nicht Interesse hätten... (OhneHa)

Spielzug 57: Der nächste Zug wird den kompletten Sommer des Jahres 421 n.P. umfassen, und damit die Monate Tammus Aw und Elul betreffen. Also keine Einnahmen! Aber, daß ist ein Problem. wir haben bereits Oktober, und die nächste Auswertung soll die Monate bis September darstellen. Wir könnten einfach unseren Stiefel fahren und einfach in unserem Rhythmus jeweils zwei Monate auswerten, aber irgendwann würde uns die Myrarealität einholen und wir würden uns des Kontaktes von Restmyra entziehen, was sehr schade ist, denn hier stecken einige der interessantesten Geschichten. Auf der anderen Seite ist der Einwand richtig, daß wir derzeit eine wahre Geldschwemme erleben. Ich mag die Diskussion als gerne nochmals entfachen, wie wollen wir unseren Auswertrythmus auf die Realzeit und Myrazeit einstellen? Ich unterbreite mal einfach einen Vorschlag, die anderen fügen dann einfach weitere Vorschläge hinzu. Jedes Jahr zum Berliner Treffen sind die Ssakat, also der Jahreswechsel. Ein Datum, daß scheinbar derzeit keiner rechten Würdigung auf Karnicon erfährt. Warum eigentlich bei einem sechstägigen Gelage, daß entzieht sich meiner Kenntnis. Aber egal. Die Auswertung mit einem ZAT nach dem Berliner Treffen wäre dann der Nisan, der Einnahmemonat. Wir spielen so viele Monde wie wir in dem Jahr hinkriegen. Wenn dann das nächste Treffen naht, ist die letzte Auswertung (also mit aller Wahrscheinlichkeit die die es zum Treffen gibt) vor dem Treffen der Beginn des Winters. Während des Winters ruht Karnicon, um sich dann im Frühjahr sich neu zu beleben. Wenn Ihr und wir, alle sehr fleißig waren, dann gibt es mit dem Tischri ja evtl. einen weiteren Einnahmemonat und dann können wir ernten, was wir in einem reichen Jahr gesät haben. Warum ich einen solchen Vorschlag mache? Weil ich weiß, daß es nichts nutzt, etwas erzwingen zu wollen, was von so vielen Teilnehmern getragen wird. Für uns alle ist Myra nur ein Hobby, und daher sollte es auch mal hinten anstehen können. Aber es wäre schade, wenn wir daran scheitern würden, also sollten wir uns überlegen, wie wir weiter fortfahren möchten. (OhneHa)

Bis zum nächsten Mal
Die heilige Hüterschaft von Karnicon

Gesprächstherapie in Kal'firn

Diesmal hatte Eys'krist die erhabenen Hüter des Segmentes geladen. Es gab Bier aus fernen Landen und es sollten Neuigkeiten über das Geschehen auf Karnicon und Ysatinga ausgetauscht werden. Thaliana weilte nicht mehr unter Ihnen, und der neue Hüter war nicht in seinem Amt erschienen, so daß nur drei Hüter in Kal'firn dem mächtigen Eispalast der Eysriesen ankamen. Die Tage in Kal`firn

wurden wieder länger und die hohen Mauern glitzerten in den endlosen zerklüfteten Weiten der Eiswüste. Die drei saßen im Raum der zwölf Winde und Eys'krist hieß sie willkommen. Dicke Felle, Decken und Kissen lagen bereit, um den Anderen die machairische Kälte falls vonnöten zu ersparen. „Ihr möchtet, daß ich Euch künde von den geschehen im Bathron?“, eröffnete Eys'krist die Unterhaltung.

„Heute könnt Ihr es sogar selber sehen. Wendet Euch gen Peristera.,, Eys'krist wies auf eines der Torfenster, die jeweils nur durch eine Eissäule voneinander getrennt waren. Der Raum war so in alle zwölf Winde geöffnet. Als sich alle in Richtung Peristera gewandt hatten, verstummten die anderen Winde und einzig Peristera umschmeichelte sanft Ihr Ohr. Es war, als flüsterte er direkt ins Ohr. Doch nur schwer waren seine Worte zu enträtseln, zu viel Dinge wurden durcheinander gesprochen, um auch nur eines wirklich zu hören. „Schließt Eure Augen, ich werde Euch weisen, laßt Euch von dem Flüstern entreißen. Ich zeige Euch zuerst eine Geschichte, die schon einige Zeit auf der Reise ist. Seid ganz Ohr.,, fügte er schmunzelnd hinzu. „Hört Ihr das leise fließen des Bieres?“, Und ja, jetzt wo er es sagte, es war ganz deutlich, aber da war noch mehr, es wurden Lieder gesungen. In welcher Sprache? Wer weiß!? Aber doch deutlich zu verstehen. Sie lobten die Gastfreundschaft und priesen das Geschäft durch das Teilen. Es roch. Ja es roch nach warmer verschwitzter Luft in einem engen Raum. Aber es was angenehm, denn es duftete auch nach Athmosphäre und mit der Athmosphäre kamen visuelle Eindrücken. Vielleicht zwanzig Personen, sie tranken und lachten. Es waren Menschen dort und menschliche Mischwesen, mit einem dichten weißen Fell und scharfen Zähnen in einem kräftigen hervorragenden Maul. Es waren auch Fremde dort, sie kamen von weit her. Sie hatten ein Fest gegeben, als Dank für geleistete Hilfe auf Ihrer Reise. Es wurden Eisblöcke gefüllt mit kräftigen Bier. Wenn es draußen kalt ist, sollte es wenigstens drinnen warm sein. Willkommen!

„Doch seht gen Anthos.,, hörte man inmitten des Treibens Eys'krist Stimme. In den weiten Wäldern Dandairias bewegen sich Truppen, der Bürgerkrieg droht. Da, Waldhausen wird besetzt durch garunische Truppen. Im Ophis reitet X'Al an der Spitze seiner Truppen in Kornheim ein. Die anwesenden dandairischen Truppen öffnen den garunischen Entsatzheer die Tore. Nicht mehr zu fürchten sei die Bedrohung durch Kamenolan. Nun wo das Reich erneut vereint. Die Kunde von dem erneuerten Treueschwur auf das Kaiserreich, durch die kornheimer Garnision macht die Runde. Allenthalben schließen sich dandairische Truppen dieser Geste an und bekennen sich zum Kaiserreich und damit zu König Thorin. In Dreistadt ist Wolfram wieder zu Hildegard zurückgekehrt. Und befindet sich so wieder in dem Gewahrsam Paranas. Die Göttin soll seinem unruhigen Geist Frieden geschenkt haben. Aber dort in einem der Regierungsgebäude Waldhausens, König Thorin spricht mit einigen seiner Vertrauten. Er überlege, ob er die Amtsgeschäfte übernehmen wolle. Er habe sich zu viele Feinde geschaffen, und daß könne Dandairia nicht gut tun, Dandairia müsse jetzt einig bleiben. So solle einem neuen

König Platz gemacht werden. Aber wer? Das Reich das einmal Drei davon hatte, besitzt nun vielleicht keinen mehr. Doch der Stolz der Dandairies ist tief getroffen, in Dandairia herrscht wohl auch Unmut über das Vorgehen Garunias.

Orco al Moccero, der hohe Hüter des Phialae schaute versonnen in sein Glas: „Warum ist in dem Bier kein Schaum?“, Eyskrist grinste: „Hier im Machairas ist es wichtiger, daß es wirkt... Und dieses Bier war gefroren..“;

Der Frühling im Machairas von Myra

Bouraghard hat zum zweiten Mal seit Gründung der Republik gewählt. Großer Wahlsieger war wohl die IBIS, die zum ersten Mal bei den Wahlen antrat und auf Anhieb 6% der Stimmen auf sich vereinigen konnte. Auch die GIFT konnte ihre Anhängerschaft von 5% auf 9% vergrößern. Die FAN unter dem bisherigen Außenminister Samir Barimar konnte ebenfalls zulegen und kommt nun auf 14% der Stimmen. Die größte Regierungspartei, die FRIEDE, hielt mit 28% ihr Vorjahrsergebnis etwa, was wohl eine Bestätigung der Politik des Präsidenten Berthold van Ehlem darstellen dürfte. Koalitionspartner WILDE hatte ebenso nur leichte Verluste und kommt nun auf 9% der Stimmen. Verlierer bei den Wahlen waren die PAN, die 3% verlor und nun 15% der Wähler hinter sich vereint, sowie die KAMPF, die mit nur 19% Stimmenanteil fast ein Drittel seiner Wählerschaft verlor. Rein rechnerisch war also eine Fortsetzung der bisherigen großen Koalition aus FRIEDE, PAN, FAN und WILDE ohne weiteres möglich.

Doch bei den Koalitionsverhandlungen sollte sich einiges ändern. Relativ schnell war klar, daß die IBIS Teil der neuen Regierung sein würde, da sowohl von der KAMPF in Absprache mit der WILDE und der GIFT, als auch von der PAN in Zusammenarbeit mit Vertretern der FRIEDE das Angebot unterbreitet wurde, daß Außenministerium zu übernehmen.

Interessant waren dabei wohl die Überschneidungspunkte zwischen der KAMPF, der WILDE und der GIFT die alle von einem Anschluß von Bouraghard an Dandairia durchaus angetan schienen. Bei den Wolframisten der KAMPF war das nicht überraschend, aber bei der GIFT schon eher. Die GIFT dachte Gerüchten zufolge aber wohl daran, daß ein freiwilliger Anschluß an Dandairia einen gewaltsamen Anschluß von Bouraghard an Kriegoria nach sich ziehen würde. Der WILDE ging es dabei wohl eher an einen gleichberechtigten Anschluß an Garelda als an die Provinz des Dreikaiserreiches, aber man besann sich dann doch eines besseren und kooperierte schließlich mit der FRIEDE und der PAN.

Verhandlungen zwischen der FAN und der FRIEDE scheiterten an Artikel 5 des Koalitionsvertrages von 418 n.P., der besagt das beim Bau eines Lichttempels in jedem Fall auch ein Finstertempel erbaut werden muß. Damit konnte sich die

FRIEDE nicht mehr abfinden und Präsident Berthold van Ehlem bedankte sich bei seinem Außenminister Samir Barimar für die bisherige Zusammenarbeit.

Auf der Suche nach einer Mehrheit begann Johann Artaman-Akramir, der Artanpriester von Sykarem und Vorsitzende der PAN, schließlich mit Erfolg den Kontakt zum ehemaligen Adel der KAMPF zu suchen. Die Folge war eine Spaltung der KAMPF in die „Wolframisten,“, geführt von Caldo van Suma und den ehemaligen Adel, angeführt von Herzog Kida O'Dyrmat, der sich einer Regierungsunterstützung nicht mehr verweigerte. So kam eine tragfähige Regierung zustande und mit satten 74% wurde Berthold van Ehlem bei der Wahl des Parlamentes als Präsident bestätigt. Interessanterweise stimmten neben der neuen Koalition aus FRIEDE, PAN, WILDE und IBIS auch der Adel der KAMPF und die GIFT für van Ehlem. Die Wolframisten der nun wohl vollends zerbrochenen KAMPF verließen bereits vor der Wahl unter Protest den Saal.

Bei den Glückwünschen von General Ertoban, dem Vorsitzenden der GIFT, trank Berthold van Ehlem dann aus einem Gefäß, daß bei den Koalitionsverhandlungen lange in seiner Nähe stand, aber nie beachtet wurde. Der Präsident wurde bleich, wankte und fiel am ganzen Körper zitternd zu Boden. War der Name der GIFT etwa auch Programm ? Jedenfalls wurde General Ertoban erst einmal vorläufig festgenommen. An seiner Stelle hat sich Vren O'Dyrmat, Kur-Tulmakpriester von Sykarem zum neuen Vorsitzenden der GIFT ausgerufen. Doch war der General wirklich der Urheber ?! Oder waren andere für das geglückte Attentat verantwortlich wie zum Beispiel die (vielleicht bewußt ?!) nicht im Parlament gebliebenen Anhänger Wolframs von Dandairia oder die aus der Regierung verdrängten Vertreter der FAN ?!

Als neuer Präsident wurde daraufhin der ehemalige Kriegsminister von Bouraghard Kasimir van Tondmek von der FRIEDE vereidigt, dessen Nachname sicherlich auf dessen Herkunft schließen läßt.

Die Feierlichkeiten in Bouraghard wurden schließlich durch die Ankunft von Digna Livsander, dem Höchstpriester Artans auf Myra gekrönt. Wird Artan nun wieder die offizielle Staatsreligion Bouraghards wie schon zu Zeiten des Adels, fragt sich da der unabhängige Beobachter. Die Mornolithos sind jedenfalls begeistert von der Aussicht die sich da bieten könnte.

Gegen Ende des Frühlings kam dann als ein erster Erfolg der IBIS (so wird es jedenfalls vom neuen Außenminister dargestellt) überraschend eine diplomatische Delegation aus Illyria in Sykarem an. Quassimer Händler in der Stadt sind verwirrt, Mornolithos neugierig, denn der entsandte Botschafter ist ein Noterroj, eines jener merkwürdigen Otterwesen, die bislang nur in den abgelegenen Quassimer Wäldern gesichtet wurden.

Nicht nur in Bouraghard wurde ein Mächtiger des Reiches getötet, sondern auch in Kriegoria wurde die Hierarchie durch den überraschenden Tod von Shebit Al-Fus, dem Reichshohepriester des Seth erschüttert. Überraschenderweise fand sich in der Dunkelelfe Arcinissra aus dem Untergrund von Silur durch die Vermittlung von Cormelagh schnell eine Nachfolgerin. Diese wiederum ist erst kürzlich per Schiff in Tondmek eingetroffen und in Windeseile in das Herz von Kriegoria gereist, wo sie in einer schnellen aber feurigen Zeremonie zur Priesterin geweiht wurde.

Turkulaya bekam einen überraschenden Besuch in Es-Forpol, denn als er eines Abends im Siwan sein Schlafgemach aufsuchte erwartete ihn dort ein etwas ungewöhnlicher Besucher, den die Wachen wohl nicht bemerken konnten. Das Wesen war über 2,50 m groß, humanoiden Körperbaus und verfügte über 2 lederige Schwingen auf seinem Rücken. Die überlangen Arme endeten in sechsfingerigen Klauen und aus der Wirbelsäule wuchs ein 2 m langer Schwanz an dessen Ende sich ein skorpionartiger Stachel befindet. Der Kopf ähnelt einer konturlosen Kugel aus dessen Oberseite 2 rote Hörner wachsen. In Turkulayas Kopf erklangen die Worte: „Ich grüße Dich im Namen von Okwana teo Peko.“

Mitteilungen

Die Freie Handelsstadt Ragon gibt bekannt

Die Schatzkammer Ragon's wies wie erwartet kein Gold auf, sondern statt dessen fand sich nur ein leerer Kessel. Ein weiterer Beweis für die menschenverachtende Haltung der ehemaligen Stadtregierung ! Doch da der Kessel offenbar hohen danamerischen Würdenträgern etwas bedeutete, soll er nun segmentsweit versteigert werden. Angebote werden bis zu den nächsten Ssakat entgegen genommen.

Xort, Hoher Stadtpräfekt von Ragon

An Worbandt Currlaghgh Exedron, dem Diener von Arus Ur Eklas

Ihr wünscht eine Magiergilde zu gründen, wie zu lesen war. Hobano ist bereit Zauberkomponenten zu verkaufen oder gegen andere Zauberkomponenten gewinnbringend einzutauschen. Auch ein Handel mit Zaubern sollte im Bereich des möglichen liegen. Voraussetzung ist natürlich ein Fehlen jeglicher militärischer Präsenz in den Hoheitsgebieten Hobanos Eurerseits.

Zyxt, Meister der Gilden von Hobano

An Kalimar ad Flexn, Jarl von Vargenhal, Erster Minister Elzets

Ich danke Euch im Namen der neuen Regierung von Bouraghard für Euer Angebot. Sykarem ist aber wohl in Lage sich selbst zu schützen, da die Heere Tondmeks nach den vorliegenden Informationen nicht so zahlreich sind, daß sie uns gefährden können. Wir wären aber für eine Unterstützung auf den Festungsmauern von Medofin dankbar, um an der peristerischen Grenze Bouraghards auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein.

Heldrik O´ Prown, Außenminister von Bouraghard, Vorsitzender der IBIS

An Al-Mahano, Stadtherr von Tondmek

Bouraghard hat kein Interesse an kriegerischen Auseinandersetzungen mit Kriegoria. Wir machen Euch daher den Vorschlag sämtliche Kampfhandlungen einzustellen, wenn Ihr dazu ebenfalls bereit seid und Euch aus den Gebieten der Republik Bouraghard zurückzieht.

Heldrik O´ Prown, Außenminister von Bouraghard, Vorsitzender der IBIS

Verlautbarung

Der Gildenrat der Papierer zu Qassim gibt den Gildenmitgliedern folgende Beschlüsse des Ratskonzils im Fulmotondrono des 24. Jahrs der Katze bekannt:

- Der Rat der Gilde bestätigte die Ernennung der Papierergesellen Sillin Forin Busa, Kospa Llogin und Mi Lo Tin zu Meistern des Papiererhandwerks.
- Der Rat der Gilde beruft mit Ablauf der Senkatendoj Meister Karim di Sulfa zum Gildemeister mit vollem Sitz im Rat der Gilde.
- Die Prüfung der konsolidierten Geschäftszahlen des vergangenen Jahres ergab einen erfreulichen Anstieg der Nachfrage speziell nach Papieren gehobener Qualität. Leider stiegen im gleichen Zeitraum auch die Rohstoffpreise deutlich an. Da auch die Tuchmacher deutliche Umsatzanstiege erwarten, dürfte diese Situation unverändert anhalten.
- Der Rat der Gilde beschloß daher, die Richtpreise diesen veränderten Umständen anzupassen. Aufgrund der zu geringen Spannen bei anderen Qualitäten wurde zudem beschlossen, bis auf weiteres nur noch Papiere folgender Arten mit den untenstehenden Richtpreisen zum Export zuzulassen:
 - Feines Büttenpapier der Qualitäten Turm und Hafentor zum Preis von 1 Ag 15 Qk je Pesa;
 - Schreibpapier der Qualitäten Seeschwalbe und Delphin zum Preis von 1 Ag je Pesa;

- Feines Schmuckpapier der Spitzenqualität I zum Preis von 2 Ag je Pesa (purpur und gold je 30 Qk extra);
- Wachspapier »Akvimuna« zum Preis von 1 Ag 10 Qk je Pesa;
- Festes Papier der Qualität »Duoblo« zum Preis von 50 Qk je Pesa;
- Papiermacajo-Produkte sollen auf Bitte des Consilio di Qassim fürderhin außerhalb der Stadtgrenzen im allgemeinen nur noch in einfacher Qualität angeboten werden; es wurde ein mittlerer Richtpreis von 1 Ag je Pesa vereinbart.

Für die Gilde der Papierer:

Sulvon Pasir Furan	Lin Pu Sta	Sarvis Per
Hoher Gildemeister	Zweiter Gildenmeister	SollanSchatzmeister der Gilde

Reisebericht des Pilgers Igrafalo, 1. Teil

Da ist sie, meine erste Zwischenstation auf dem Weg zur Vollkommenheit. EMPERIA! Die Stadt der Städte, das Juwel aller Städte des Reiches und doch nur eine Zwischenstation auf dem wahren Weg, den großen sagenumwobenen Tempelanlagen der DREI, das Höchste für einen wahren Gläubigen ist es, diese aufzusuchen und dort ... nein, ich will ja nicht schon alles vorweg nehmen.

Wie schon gesagt, vor mir liegt Emperia. Märchenhaft ist diese Stadt und so voller Zauber, dass sie irgendwann – vielleicht gerade dann, wenn er es überhaupt nicht erwartet – auch ihren schlimmsten Feind fesselt, dass er nie mehr ganz von ihr loskommt. Aber irgendwann plötzlich, passiert es, und gerade ihnen natürlich, die berührbarer sind als andere, dass sie der Zauber dieser ganz eigenen und oft versteckten Kunstwerke Emperias gefangennimmt, mit dem Geheimnis ihrer labyrinthisch verzweigten Gassen, mit ihren unzähligen Türmen, den geradezu meisterhaft gebauten Tempeln, dem dunklen Palast des DUL und der überall in der Stadt spürbaren Aura der Magie. Die Meinung der Gelehrten des Landes sind sehr kontrovers. Sie sagen über Emperia: „ein Geisteszustand,“, „fruchtbarer Boden, auf dem Ethik und Intellekt gedeihen,“, „schützenswert,“, „ein Loch,“

Um nach ES-Forpol, ES-Buzdruch und ES-Serahn zu gelangen, muß man einen der beiden Pässe des Velatorgebirges wählen, der eine Paß ist Emperia die Hauptstadt, der andere Paß führt durch eine der zahllosen Festungen des Reiches. Diesen Weg sollte man besser nicht wählen, es heißt, hier würden die wildestens Stämme der Werz ihre Heimat haben und man hat ja gehört, was sie in Dandairia gemacht haben. Nur einer oder eine kann ihnen Befehle erteilen und ich hoffe, ihn oder sie zu treffen, dies wäre eine große Ehre die mir zuteil werden würde, doch ich schweife ab.

Die Stadt ist fügt sich in die Landschaft ein, wäre nicht das gewaltige Tor, die vielen Türme und der Palast des Finsteren, so würde man die Stadt von der Ferne

aus nicht erkennen, sie scheint ein Teil des Gebirges zu sein, tatsächlich führt der Paß durch die Stadt. Die Mauern sind schier unendlich hoch, das Tor besteht aus einer Mischung von Holz, Stein und Metall. Es gibt unzählige Tore, Gitter, Gänge und Kontrollen die zu passieren sind, bevor man die eigentliche Stadt betritt. Hat man dies Hindernis mit etwas zum Tausch, dem wahren Glauben und viel Reden überwunden, erwartet einen die Straße der Händler. Viele unbekannte Düfte von Gewürzen und Parfums betören einen. Waren aus ganz Karnicon sind hier käuflich zu erwerben, auch die Gilde der Sandira ist vertreten, jener Händler, bei denen man sich oder ein Familienmitglied gegen Gold in die Sklaverei geben kann. Von den Ärmsten der Armen wird dies häufig mit ihren vierten oder fünften Kind gemacht, um die Familie weiter ernähren zu können, auch jene, die ihre Schulden nicht bezahlen können, machen dies, um ihre Schuld ausgleichen zu können. – Was ist schon das Schicksal eines Einzelnen, wenn es der Mehrheit dann besser geht. - Natürlich werden hier auch allerlei Glücksbringer und Talismane feilgeboten. Ich schaue hier und dort, doch darf ich meinen Weg nicht aus den Augen lassen, die Reise zu der ich vor vielen Monden aufgebrochen bin. Nach einer ewigen Zeit, wie es mir vorkommt, finde ich den großen Marktplatz, an dem die Tempel, der Palast, das Ratsgebäude und die Räume des Lernens liegen. Gerade wollte ich bei dem Stand eines alten Werz beim Tempel des Kur-Tulmak um einen Talisman aus Jade, welcher in ES-Forpol gesegnet wurde, feilschen, als es plötzlich auf dem Markt völlig ruhig wurde.

Der Werz warf sich vor lauter Demut auf den Boden. Die Leute machten schnell Platz für eine Gruppe Reisender und warfen sich ebenfalls demütig auf den nackten Fels. Es waren um die zwanzig Reiter auf merkwürdigen Echsenwesen, wie ich sie nie zuvor sah, und noch mal so viele Werz die nebenher liefen. Die Werz waren die größten und gefährlichsten, die ich jemals sah, sie trugen eine merkwürdige gelbgrüne Rüstung und sehr archaisch aussehende Waffen und sie waren laufend so schnell wie die Reiter, ohne einen überanstrengten Eindruck zu machen. Zehn der Reiter waren in beige Dienerkleidung gehüllt und hatten jeweils eine gelbe Kiste dabei, neun waren Priester des Kur-Tulmak und der letzte Reiter war der Grund, warum ich mich nicht mehr rühren konnte. Es hatte mich mit seinen senkrecht stehenden Pupillen seiner gelben Augen fixiert und schien geradewegs in meine Seele zu schauen, mehr von ihm/ihr war für mich nicht zu sehen. Es war in eine große gelbe Robe aus mir unbekanntem glitzernden Stoff gehüllt, die über und über mit sich ständig verändernden Zeichen überseht war. Ich hörte hinter mir plötzlich die Worte: „Knie nieder vor Turkulaya, Du Wurm.,“ Es wandte kurz den Blick von mir ab und dann hörte ich einen erschreckten Todesschrei hinter mir, danach wandte Turkulaya seinen Blick mir wieder zu. Ich erschrak als der höchste aller Priester sprach, er/es sprach nicht wirklich, doch hörte ich es in meinem Kopf mit meiner Stimme: „Du bist auf dem richtigen Weg, Igrafalo. Folge ihm mit der gleichen Beharrlichkeit und unsere Wege werden sich dereinst wieder unter anderen Umständen kreuzen.,“ Dann ritt Turkulaya zu dem Ratsgebäude, keiner wagte aufzustehen, bevor der höchste Priester des Kur-

Tulmak außer Sichtweite war. Seine Diener luden die Kisten bei den Räumen des Lernens ab, schnell machte ich mich auf den Weg zu ihnen, um noch kurz mit ihnen sprechen zu können.

Sie hatten jeder eine Kiste aus gelbem merkwürdigem Material. Mit einem kam ich ins Gespräch. Sie kamen direkt aus ES-Forpol, dem Geburtsort Kur-Tulmaks; die Diener hatten ein seltenes magisches Material mitgebracht, welches nur im Velatorgebirge bei den Geburtsorten der drei großen Götter Kur-Tulmak, Xnum und Seth vorkommt. Er nannte mir den Namen, wie Turkulaya es nannte: „Sssssrrrrassss“, in unsere Sprache übersetzt bedeutet das sinngemäß so viel wie „gereinigtes Silber“, anderswo auf Karnicon nennt man es hochaufgereinigtes Silber. Es wird hier für die magische Forschung und noch allerlei mehr verwendet. Es ist eigentlich ein silbernes sehr elastisches Metall, welches durch die Besonderheit des Ortes von allen weltlichen Einflüssen gereinigt wurde und einen Teil der Göttlichkeit der DREI in sich hat, was seine besonderen Eigenschaften erklärt.

Wir trafen uns noch später im Tempel zum gemeinsamen Gebet und nahmen an der Trauerfeier für den Unvorsichtigen teil, der den höchsten Vertreter des Kur-Tulmak unterbrochen hatte.

Ein andernmal mehr von meiner Pilgerreise.

Igrafalo, Pilger und demütiger Verehrer des großen Kur-Tulmak

An das Volk von Bouraghard!

Schwere Zeiten liegen hinter uns. Der unseelige Krieg mit Kriegeria, den uns die Vertreter der KAMPF beschert haben, ist leider bis heute noch nicht ausgestanden. Die Nachwehen und Grenzscharmützen kosten auch heute noch unzählige unserer Kinder das Leben und schwächen so unser schönes Reich weiter. Der religiöse Fanatismus der Monarchisten hin zu einem homogenen Glaubensgerüst muß unbedingt gestoppt werden. Den Bestrebungen der KAMPF unsere Demokratie zu zerstören muß unbedingt ein Riegel vorgeschoben werden und das mit der ganzen Härte des Gesetzes. Die Versäumnisse des Vertreters der PAN müssen ausgeräumt werden.

Für unsere Aussöhnung mit Kriegeria ist es unabdingbar, dass wir unsere negative Einstellung gegenüber den Finstergöttern ablegen. Es ist doch klar, dass uns das finstere Kriegeria als Feind betrachtet, wenn wir all unsere Bemühungen dahin intensivieren Lichttempel zu erbauen. Im Sinne unseres Parteiprogramms in welchem wir uns für die Neutralität und die Freiheit eines jeden einsetzen wollen und um unsere Bemühungen einer Beilegung des Krieges mit Kriegeria voranzutreiben, werden wir uns für die Errichtung eines Tempels für eine Finstergottheit aussprechen. Dieser Tempel ist im Zuge der religiösen Selbstentscheidung für Bouraghard sehr wichtig und wird zudem unseren Konflikt

mit Kriegoria entschärfen. Die Propaganda der WILDE, welche sich bisher vehement gegen die Errichtung eines Finstertempels sperrte, wird uns nur weiter in einen Krieg hinein treiben, den zu gewinnen uns nicht vergönnt sein wird. Sollte der Krieg jedoch weitergehen und unser Reich an Kriegoria fallen, so werden unsere Lichttempel brennen und das ist uns ebenso sehr ein Greuel, wie die derzeitigen Defizite im Bereich der Finstergötter. Laßt uns also gemeinsam an einem ausgeglichenen religiösen Umfeld arbeiten.

Für das Volk und durch das Volk

Samir Barimar

Vorsitzender der FAN

Fremde im Eis

Bitterkalt war ihre Reise gewesen, beißend wehte der Sturm auch, als sie endlich in einem Dorf an der Küste ankamen. Die Reisenden, eine Gruppe Menschen, die solchen Frost offensichtlich nicht gewohnt war, beeilte sich, eine Unterkunft zu finden. Nachdem sie ihr Gepäck im Schuppen und auf ihren Zimmern verstaut hatten, gingen sie ins Innere des Wirtshauses "zum gediegenen Zapfen", legten ihre dicken Pelzmäntel beiseite und setzten sich an einem langen Tisch nieder.

Das Wirtshaus war noch recht leer, es war erst früher Abend. "Es kommen nur noch wenige Reisende dieser Tage - bald wird der Hafen zugefroren sein." sagte der Wirt, als er jedem eine warme Suppe mit Brot servierte. Die Gruppe begann hastig, die Mahlzeit einzunehmen. Einer holte einige Münzen aus einer Tasche.

Erstaunt betrachtete der Wirt das Geld. "Viele Fremde aus allen Landen kommen hierher um zu handeln - doch diese Währung, diese Zeichen habe ich noch nicht gesehen. Nun, es ist Silber, ich will es akzeptieren - doch spricht, woher kommt ihr?". Der kleinste der Gruppe deutete mit grimmiger Miene Richtung Norden und knurrte etwas unverständliches. Erschrocken durch den Blick zog sich der Wirt zurück. Seine Gäste wollten wohl ungestört bleiben. Doch seine Neugier wuchs - welcher Fremde konnte von nördlich von *hier* kommen ? Einige Tische weiter saß Mitjiri der Händler. Mit seinen fünfzig Jahren und seiner großen Erfahrung als Kapitän hatte er alle Kontinente besucht, alle Orte gesehen - er würde mehr wissen. Doch auch Mitjiri konnte die Münzen nicht erkennen, mehr noch, solche Schriftart war ihm gänzlich unbekannt. Doch immerhin, das Metall war echt.

Neugierig sah Mitjiri zu den Fremden hinüber. Reisende von weit her - wenn da nicht eine einmalige Geschäftsgelegenheit nur darauf wartet, ergriffen zu werden ? "Bring jedem einen Tee mit Rum auf meine Rechnung", sprach er zum Wirt und setzte sich zu ihnen.

"Mein Name ist Mitjiri, der wichtigste Händler dieser bescheidenen Ortschaft. Es ist mir eine Freude, Euch willkommen zu heißen. Wenn ihr Hilfe benötigt, könnt ihr Euch immer an mich wenden. Verzeiht, spricht ihr unsere Sprache ?". Die Gestalten blickten zunächst ihn und dann einander mit frostiger Miene an.

"honyaku shite kure" sagte einer, ein mächtiger Krieger. "shindoi" meinte darauf ein anderer, etwas schwächerer Mann. "urusai yare yo hisashiburini nigiyakana tokoro ni ittakara kono hen no joo hoo ga iru shi" schimpfte der Kleinwüchsige offensichtlich erbost.

Mitjiri betrachtete die Gruppe fasziniert. Zwar trugen alle die gleiche dicke Winterkleidung fremden Schnitts, doch er versuchte anhand einiger Kleinheiten die Fremden einzuschätzen. Der Kleine, der so grimmig dreinblickte - war das nicht ein geweihtes Dondra-Symbol, daß ein wenig unter seinem Hemd hervorstand? Das ist gut, Dondra-Priester sind ehrliche Kunden, die pünktlich bezahlen, freute er sich. Doch auch die anderen sehen zahlungsfähig aus: Sie trugen edel gearbeitete Kettenhemden und sind wohl alle Krieger; der eine dort mit der reich verzierten Schwertscheide, vielleicht ein adeliger Ritter? Der dort, von dem die Münzen stammten, fällt unter den Kriegern auf: Er ist zwar kräftig, aber bei weitem nicht so strotzend vor Kraft und Stärke wie die anderen. Für einen echten Krieger zu dünn, urteilte Mitjiri, und sah wie dieser gemächlich begann, einige Gesten zu vollführen. Sie waren nicht auf ihn gerichtet, eher generell an die Gruppe um den Tisch. Er versuchte zunächst, daraus einen Sinn zu erraten, dann kam ihm: Sollte es ein Magier sein? Nach einiger Zeit beendete der Fremde die Gesten und begann, wieder an seiner Suppe zu schlürfen. Gespannt wartete Mitjiri, was nun geschehen würde.

"Kalt heute" sagte schließlich einer der Krieger.

"Wirt, deine Gäste brauchen etwas zum Aufwärmen!" rief Mitjiri Richtung Theke, um sich dann sofort wieder der Gruppe zuzuwenden. "Mein Name ist Mitjiri, ich bin der angesehenste Händler der Stadt. Ich heiße Euch hier willkommen. Unser Hafen ist klein und weit entfernt von der nächsten Großstadt, aber was immer ihr braucht, ich kann es euch beschaffen. Nun sprecht, von wo reist ihr an?" Die Laune der Reisenden besserte sich sofort nach dem ersten Schluck des kräftigen, heißen Getränks, man konnte sie förmlich auftauen sehen. "Manrastor" sagte der mit dem Heiligensymbol schließlich. "Ma-..." entfuhr es Mitjiri beim Gedanken an das Finsterreich auf Zhaketia. Sollte ich mich irren und es doch kein Dondra-Symbol sein - ich sollte gut auf meine Worte achten. "Niemand überlebt die Reise in die Nähe der Grenze, ganz zu schweigen von einer Überquerung. Die Mörderbienen töten jeden, der sich dorthin verirrt", rief ein Barde, der sich am Nachbartisch auf den Abend vorbereitete. Er und die wenigen anderen Gäste kamen näher zu den Fremden, die darüber sichtlich unbehagt waren. "Mörderbienen - Firlefanzen" sprach der schwächere unter den Kriegern und konnte ein Grinsen nicht unterdrücken. "Sie umschwärmten uns in weiter Entfernung, aber wagten nicht, anzugreifen. Natürlich, für den unvorbereiteten Wanderer sind sie eine Bedrohung, aber wir haben nicht zum ersten mal mit ihnen zu tun. Natürlich mußten wir uns gut vorbereiten, doch der Weise findet immer einen Weg." - "Sicherlich habt ihr ein paar Stücke mitgebracht, zeigt sie uns", forderte der Wirt. "äh - mitgenommen? Nein, wir hatten es eilig." entgegnete ein anderer Krieger. Da wandten sich viele der Gäste wieder ab, eine solche Geschichte

konnte ja nur erfunden sein. Einzig der Barde blieb am Tisch, für ein Bardenlied war die Idee allemal spannend genug. "Eine fantastische Tat. Bitte, wie genau habt ihr die Mörderbienen besiegt und seid dann dem ewigen Eis entronnen?" - "Der wahre Weise vermeidet den Kampf und sucht seinen Weg durch Studium und Hingebung. Zudem erfleht er den Segen der Götter." antwortete der Magier. "Genau, was war mit Seth? Er selbst soll die Grenze bewachen, sagt man.", fragte Mitjiri. "Wir sind nur einfache Wanderer - zu unbedeutend, als daß er sich persönlich um uns kümmern würde." erwiderte einer der Krieger.

"Doch nun erzählt etwas von Euch und Eurem Land - nur wenig wissen wir über diese Region", unterbrach der mit dem Heiligensymbol die Worte des Magiers, eilig das Thema wechselnd. Bei einigen Krügen eines starken heißen Getränks berichteten der Händler und der Barde daraufhin von Handelsstädten, Heldentaten und generellen Ereignissen der letzten Jahren. Ein Lied über Eys´ krist wurde gesungen.

Schließlich aber brachte der Barde das Gesprächsthema auf die Fremden zurück. "Man erzählt sich Gerüchte, die Reiche dort drüben seien in Starre verfallen - bitte, erklärt mir, wie ist solcher Tiefschlaf zu verstehen?". Da kam ein Schaudern über die Fremden. "Man nennt es ' Nebel des Vergessens' ." Antwortete einer der Krieger. "Keine Magie kann ihn lichten oder auch nur Aufhalten" flüsterte der Magier, "Selbst Dämonen und die geringeren Götter können darin versinken", fügte der kleinere Fremde hinzu. "Es ist kein Nebel im Sinne einer Wolke, die die Sicht trübt", versuchte der Magier zu erklären, "Vielmehr ... denkt an eine Schlange im Winter. Wohl lebt sie und spürt ihre Existenz, aber nichts geschieht, alles steht still und wartet... so wie die Wesen auf einem vom Nebel befallenen Segment warten, dahinvegetieren bis ein Allmächtiger kommt und wieder Lebendigkeit einhaucht in alle Kreaturen, wieder Licht und Finsternis bringt. Oder denkt an eine Uhr: Die Zeiger bewegen sich, die Dinge scheinen voran zu gehen - doch nach 12 Stunden ist man wieder genau da, wo man vorher war, nichts hat sich veraendert, nichts ist passiert.". Es wurde still am Tisch. Nachdenklich starrten die Fremden in ihre Krüge. "Die meisten auf einer betroffenen Welt nehmen den Nebel gar nicht wahr, nur vereinzelt gelingt es einigen wenigen, ihre Situation zu erkennen und die Flucht zu ergreifen", sprach der Adlige und nahm einen tiefen Schluck. "Ich kenne die Vorzeichen des Nebels, und als sie nun auch auf Zhaketia zu finden waren, planten wir unser Entkommen.", fügte der Kleinwüchsige hinzu.

"Warum nennt man es ' Nebel des Vergessens' ?" hakte der Barde nach. Es verging einige Zeit, dann sagte der Magier, "Es heißt, Schiffe, die sich in die Nähe betroffener Gebiete verirrten, fänden undurchdringliche Nebelbänke, die ein Erreichen des Segments unmöglich machen. Auch verhindern sie den Einblick in das Segment durch Seher, so wird berichtet. Doch gäbe es in so einem Segment ohnehin nichts neues zu erkunden. Die alten Bardenlieder beschreiben noch exakt die gegenwärtige Situation."

Über das Gespräch war viel Zeit vergangen. Die Reisenden verabredeten sich für den nächsten Morgen mit Mitjiri, der sein stolzes Schiff für die Weiterreise anbot. Der Barde komponierte ein Lied, das bald überall im Machairas die Runde machte.

Sie reisten schnell, vom Nebel gejagt,
mit schwerem Gepäck durch ewigen Schnee,
durch Nebel von Bienen ungeplagt,
gierig nach Leben und heißem Tee -
nach Karnicon

Marktbericht aus Quassim

Dem Meister Hiran Tol zu Nask

Verehrter Meister,

anbei erhaltet Ihr den gewünschten Bericht zur Frühjahrsmesse von Quassim.

Beginnen möchte ich damit, daß unsere Geschäfte in diesem Jahr ungewöhnlich gut liefen; die Quassimoj scheinen wieder mehr Geld im Beutel und mehr Freude daran zu haben, es auch auszugeben. So waren vor allem unsere Kupfer-, Silber- und Golddrähte sehr begehrt bei den hiesigen Feinschmieden. Vermehrt erhielt ich auch wieder Nachfragen nach anderen Metallen und nach Edelsteinen; eine Aufstellung der konkretesten und interessantesten Anfragen lege ich Euch bei.

Doch nicht nur Nachfragen nach Edelsteinen erhielt ich. Einer der hiesigen Zwerge, die sich selbst Brligeroy oder so ähnlich nennen, bot mir unter der Hand einige wirklich schöne und offensichtlich wirkungsvolle Wasser- und Feueropale an, doch zu einem so exorbitanten Preis, daß ich mich auf ein kleines Stück als Probe beschränkte; auch dieses liegt diesem Schreiben bei.

Ich habe Euch ja schon anläßlich der Ssakat berichtet, daß wohl einige Preissteigerungen bei den heimischen Tuchen anstehen; nun kann ich Euch konkreteres nennen. Begründet wurden die Erhöhungen unter anderem mit der gestiegenen Nachfrage nach Flachs und Hanf, aber auch nach einigen zum Färben benutzten Ingredenzien.

Im Schnitt wurden die Preise etwa um ein Viertel erhöht, wobei die verschiedenen Tuchqualitäten aber unterschiedliche Behandlung erfuhren. Am stärksten stieg der Preis für Feinlinnen; die bisherige A-Qualität kostet nun statt bisher 6 Or je Grospeša 7 Or 6 Ag je Grospeša; vor allem aber wurde die Qualitätsstufe AA neu eingeführt, noch glatter und feiner als das bisherige Spitzenprodukt. Es heißt, sie sei mit Bartseide verfeinert. Dieses Linnen soll für rund 10 Or je GP in den Handel kommen. Auch der Preis der Bartseide selbst ist etwas gestiegen, doch nur leicht, von 12 auf 13 Or. Weißleinen stieg von 3 Or auf 3 Or 9 Ag. Vicuntuch wird dieses Jahr nur in kleinen Mengen verfügbar und entsprechend doppelt so teuer

*wie im Vorjahr sein. Neu auf den Markt kommt der Barchento, ein dem Linnen ähnliches, doch weicheres und schwereres Gewebe, zu einem Preis von 9 Or je GP für die feinste Qualität. Eine Probe findet Ihr anbei.
Mit respektvollen Grüßen*

*Liro Salvern
Procurist zu Qassim*

Das Lied des Windes (VII)

Auf der anderen Seite dieser gewaltigen Festungsmauer zog sich die eigentliche Stadt den Hügel hinauf. Auf dessen Höhe thronte in der Ferne eine Zitadelle, durch die Stadtmauer mit den übrigen Befestigungen verbunden. Soweit Casir erkennen konnte, bildeten die Außenbefestigungen ein Sechseck; dort, wo sie sich den Hang hinaufzogen, konnte er streckenweise die Mauerkrone einsehen. An einer solchen Stelle bemerkte er einen sich langsam bewegenden, dunklen Fleck oben auf der Mauer, der grob geschätzt ein Drittel der Mauerbreite einnahm. Als er genauer hinsah, stellte er zu seiner Erschütterung fest, daß es sich dabei um ein Ochsen gespannt handelte.

Zwischen den Mauern wurde ein Meer von Dächern und vereinzelt Türmen sichtbar. Ihre Anordnung und die Form des Geländes vermittelten Casir den vagen Eindruck, als sei die Stadt in drei Sektoren geteilt. Im oberen Teil der Stadt, nicht weit von der Zitadelle, schimmerten einige palast- oder burgartige Gebäude, oft mit teils schlanken, teils wuchtigen Türmen versehen, durch den dunstigen Morgen. Undeutlich war dazwischen auch das Grün langgestreckter, aber meist schmaler Parks zu erkennen.

Im unteren Teil der Stadt schienen links die Häuser dichter zu stehen und etwas kleiner zu sein, rechts dagegen waren viele großflächige Dächer wie von Hallen oder Tempeln zu sehen. In der Mitte glaubte Casir einen großen Platz mit einzelnen großen Gebäuden zu erkennen, doch die darum stehenden Häuser und Bäume verhinderten einen ausreichenden Einblick.

Auf Weisung ihres Lotsen änderten sie den Kurs einige Grad nach Steuerbord, in Richtung des Zollturms. Gespannt und aufmerksam studierten Casir und seine Kameraden das Ufer und das Treiben in dieser riesigen Bucht. Was sie hier wohl erwarten würde? Immer wieder machten sie sich gegenseitig auf neue Besonderheiten aufmerksam.

Ein Stück backbord lag jetzt eine flache Insel, eigentlich mehr eine breite Sandbank, durchsetzt von einzelnen Felsblöcken, und versperrte ihnen größtenteils die Sicht auf die linke Hälfte der Bucht. Erst als sie sich dem Zollturm bereits auf wenige Dutzend Schiffslängen genähert hatten, konnten sie durch die Passage zwischen dieser Insel und dem gewaltigen, parallel zum Ufer

verlaufenden Damm in der Mitte der Bucht eine ganze Reihe großer Werftanlagen entlang der entfernten Küste erkennen.

Auch Silgor spähte voller Erwartung voran. Am Zollturm schien sich schon ein Empfangskomitee zu versammeln. »Ach, das ist die Alte Mole«, antwortete Silgor abgelenkt, als Casir ihn nach dem riesigen Damm fragte. »Die soll schon da gestanden haben, bevor Qassim wurde gegründet. Sie wird benutzt nur noch für die größten Frachtschiffe, für die der Haupthafen zu eng ist. Wenn Ihr fragt mich, ein ziemlich unpraktisches Bauwerk - ah, sie signalisieren uns, wir sollen Mole Klados zwo ansteuern, das ist die dort hinten, unsere Liegeplätze sind auf der gegenüberliegenden Seite, zur Stadt hin. Ist etwas ruhiger als die Aussenmole, zum Glück. Die ist schon voll besetzt.«

Er wies auf die ihnen am nächsten gelegene steinerne Mole, die sich zweifach verzweigte, wobei der Hauptzweig aufs offene Meer hinaus wies, bevor er sich nochmals teilte. Tatsächlich lag dort und an den von der Mole abgehenden Schwimmstegen schon eine ganze Flotte vor Anker, an die 20 Schiffe, die größtenteils recht mitgenommen wirkten.

Auf der Binnenseite gingen noch zwei weitere Hauptkais vom Zollturm aus; ihr zugewiesener Liegeplatz lag an der gegenüber liegenden Seite des mittleren der drei Kais. Um ihren Liegeplatz zu erreichen, mußten sie daher zunächst nochmals ein paar Grad nach Backbord abfallen, direkt auf einen einzelnen Wachturm zu, der ein Stück neben der Alten Mole aus dem Wasser ragte.

Dabei wurde erstmals der breite Damm sichtbar, der schräg von der Alten Mole zum Ufer führte und mit dieser eine Art schiefes T bildete.

Etwa dort, wo er aufs Ufer stieß, begann ein großer ummauerter Bereich, an dessen rechter Seite ein breiter Kanal zu einem geschlossenen Schleusentor führte. Auf Casirs frage erklärte Silgor, das sei der Alte Kriegshafen, und hinter dem Schleusentor liege die »Grüne Piratenjägerflotte« bereit, sich auf jeden Angreifer zu werfen, der den Hafen bedrohe. Im Oklis des Kanals reichte ein langer, aber schmaler Kai weit in die Bucht hinein und trennte ihn so vom belebten Haupthafen ab. Nur wenige, große Schiffe lagen an diesem Kai, der Hauptbetrieb konzentrierte sich auf die beiden weiter steuerbord gelegenen Kais und von diesen abgehenden Molen. Schiffe aller Größen waren dort versammelt, an vielen herrschte geschäftiges Treiben. Meist wurden die Schiffe von Hand entladen, direkt am Ufer gab es aber auch einige Liegeplätze mit fest installierten Krananlagen. Es war offensichtlich, daß diese Hafenanlagen wie auch die Molen selbst aus wesentlich jüngerer Zeit als die Alte Mole stammten, sie waren aber offenbar ganz bewußt parallel zum Verbindungsdamm zwischen der Alten Mole und dem Ufer angelegt worden und ragten wie dieser diagonal in die Bucht hinaus, den einlaufenden Schiffen entgegen.

Als die »Seepferd« dann wieder nach Steuerbord drehte, sahen sie am weit entfernten phialeiischen Ende der Bucht eine weitere Einfahrt. Dahinter lag ein großes Prunkgebäude in Gold und Meeresblau. Es war über und über mit bunten Flaggen und Blumengirlanden behängt. »Da geht es zum Becken des

Norystempels. Dort werden die neuen Schiffe eingesegnet, und von dort aus starten in den nächsten Tagen die Norys-Rennen«, spielte Silgor, nun etwas entspannter, sichtlich stolzerfüllt den Fremdenführer.

Sie hatten nun die Segel gerefft und das Beiboot zu Wasser gelassen. Dessen Ruderer zogen die »Seepferd« langsam zu ihrem Liegeplatz. So hatte Casir Zeit, die Schiffe am benachbarten Kai zu zählen, dem innersten der drei Zollkais. Auch an der »Stauros-Mole«, wie Silger diesen benannte, lagen bereits sieben Schiffe, darunter fünf, die offensichtlich zusammengehörten.

Bis alle drei Schiffe ordentlich gesichert waren, war es Mittag. Während die Mannschaft damit beschäftigt war, stand Casir den Zollbeamten Rede und Antwort. Nachdem die Formalitäten erledigt und die Laderäume begutachtet worden waren, erhielt er seine Anweisungen:

»Ihr erhaltet Visa für den Aussenhafen und den Freimarkt. Eure Schiffe und Beiboote bleiben hier vertäut, bis wir Euch den Wechsel in den Haupthafen gestatten. Wenn Ihr Euer Schiff verlassen wollt, meldet Ihr Euch am Schalter im Zollturm ab; der Weg führt direkt daran vorbei. Ihr könnt Euch auch ein Quartier im Bereich des Freimarkts nehmen, sechs Eurer Männer müssen aber immer als Wache an Bord verbleiben. Ich denke übrigens, Ihr könnt bereits morgen, spätestens übermorgen mit der Genehmigung für den Haupthafen rechnen. Silgor wird Euch heute nachmittag noch das wichtigste zeigen, bei Sonnenuntergang hat er Befehl, sich wieder beim Wachkommando zu melden.«

(Fortsetzung folgt)

Magier

An einem warmen Wintermorgen saß ich am Bootssteg und beobachtete gebannt, wie sich die rote Kugel des Feuers langsam über das Wasser erhob. Die See war ruhig und das Land hatte sich seit Tagen nicht mehr bewegt. Meine Gedanken kreisten um den nächsten Fang. Wir würden bald wieder etwas zu essen benötigen. Die Schatten wurden kürzer und ich dachte an die Geschichte, die der alte Mann am Vorabend beim Kaminfeuer erzählte: "Sag Junge, kannst Du Dich an Deinen Vater erinnern?"

Ich verneinte, Ich war kaum älter als 5 Jahre als er starb.

"Vor über 700 Jahren, als Dein Vater geboren wurde, war die Welt noch einer anderen Ordnung unterworfen. Die Zeit war im Einklang und Stabilität stand allen Versuchen des Bösen, das Chaos zu beschwören, entgegen. Es herrschte Frieden auf der Welt. Die Ordnung war einfach: Die Orks fraßen die Menschen, Elfen und Zwerge, und die schlachteten die Orks dafür ab, wann immer es vonnöten oder angenehm war. Die Zwerge hassten die Elfen, die Elfen hassten die Zwerge und beide mißtrauten den Menschen. In den Ebenen machten sich die Menschen breit,

in den Bergen lebten die Zwerge und in den Wäldern die Elfen. Irgendwo dazwischen, je nachdem, was es zu essen gab, waren die Orks.

Weite Steppen, gigantische Gebirge und riesige Wälder durchzogen das Land. Jeder fand einen Platz und es gab selten Streit zwischen den Gruppen und Völkern. Das Reich bestand aus einzelnen Kontinenten, die größer waren, als Du Dir vorstellen kannst. Den größten Teil der Bevölkerung stellten die Orks, doch die Menschen waren schon damals auf dem Vormarsch und erschlossen immer mehr Gebiete. Am geringsten waren die Zwerge vertreten, danach die Elfen, vielleicht auch beide. Das weiß niemand so genau, nicht einmal ich. Zu dieser Zeit lebte Dein Volk noch in den Bergen hinter uns, zusammen mit den Drachen. Es war großartig! Das Land war erfüllt von der Magie der Drachen, die Berge durchzogen von Gängen und Höhlen, die Dein Volk für sich und die Drachen geschaffen hatten. Kein Zwist teilte das Volk, denn die Höhlen waren voll mit Schätzen und die Schatzkammern der Menschenreiche verblaßten gegen den Wert, der in den Höhlen nur der Schönheit wegen ruhte. Jeder Drache respektierte unser Volk, die niederen Arten verehrten uns und kein Drache lebte auf Myra, der nicht von uns gehört hätte. Ich muß so etwa 30 Jahre alt gewesen sein, als mein Studium mich hierher führte. Naja, vielleicht war ich auch 50. Kann sein. Ich hatte gerade den 20. Grad erreicht, als ich hier eintraf. Man kann nicht sagen, daß ich mit Freuden empfangen worden wäre, aber gastfreundlich allemal, wenn man von den vereinzelt Mordversuchen diverser Jünglinge absieht. Schon bald lernte ich Deinen Vater kennen. Er war einer der Drachenmagier und da er noch jung und ähnlich begabt war wie ich, haben wir uns auch auf Anhieb verstanden.

Kaum 50 Jahre später war er zum Hofmagier ernannt und ich der erste Fremde, der offiziell als Mitglied des Drachenvolkes aufgenommen wurde. Leider konnte ich nur einen recht tolpatschigen Gossendrachen als Gefährten gewinnen, aber immerhin sorgte dieser für eine Menge Spaß. Doch dann geriet mit einem Mal die Welt aus den Fugen! Die Zeitachsen drifteten auseinander, Chaos und Dunkelheit brachen aus ihren Verstecken hervor. Von der Verankerung im Universum losgerissen gerieten die Landmassen in Bewegung. Ganze Kontinente versanken in den Fluten, der Schutzmantel der Erde brach auf und die Welt begann sich zu verändern. Der Großteil unseres Volkes starb, als sich das Gebirge in Feuer verwandelte. Mit ihm gingen die Drachen. Nur wenige überlebten. Da das Böse auch bei einigen von ihnen Einzug gehalten hatte, wandten sie sich ab, um uns zu schützen. Jahre des Chaos und des Krieges folgten. Nur wenige Drachen blieben auf der Insel, da nun einige Nachbarinseln aufgetaucht waren. Das Festland war gespalten und der Machtkampf um die verbleibenden Bruchstücke tobte heftig, als eine neue Gefahr unser Dasein bedrohte: ORKON, der Dämon.

Wir waren gerade im Begriff unser Leben wieder in den Griff zu bekommen. Es mag seltsam anmuten, doch trotz des Chaos' um uns herum brauchten wir nur

wenige Monate, um uns Hütten und Boote zu zimmern. Kaum 10 Jahre nachdem die Berge in Flammen aufgingen, war es allerdings wieder soweit. Wir hörten schon des öfteren von Kriegen zwischen allen möglichen Parteien, doch nun sollten wir die Grausamkeit selbst erleben. Etwa 50 Schiffe landeten an unserer Küste, Hunderte von tödlichen Kampfmaschinen ergossen sich an Land. Überrascht, wie wir waren, gelang es uns nicht, sofort Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Nach wenigen Stunden jedoch waren wir wieder Herr unserer Ländereien, auch wenn wir ein paar Dutzend unserer Leute verloren hatten. Bei der Untersuchung der Krieger, die uns angefallen hatten, stellten wir fest, daß es Tempelkrieger waren, Knechte einer Gottheit.

Im Laufe der Zeit nahmen die Nachrichten solcher Übergriffe in allen Teilen des Landes zu.

Nun, ich möchte behaupten wir waren mächtig. Weißt Du, mein Sohn, Magie hat nichts damit zu tun, Karnickel aus Hüten zu zaubern, Magie bedeutet MACHT! Und davon hatten wir wahrlich genug zu bieten. Dennoch, wir waren irdischer Natur und die Nachrichten, daß wir es mit einem überirdisch starken Gegner zu tun hatten, häuften sich. So wurden wir eines Tages zu einer Konferenz der Lichtvölker berufen. Anwesend waren fast alle Herrscher von Lichtreichen und, man höre und staune, auch einige Hohepriester von Finstergöttern.

Endlich offenbarte sich uns, was geschehen war:

Orkon, finsterster Dämon der Unterwelt, wandelte auf unserer Dimension. Er nährte sich vom Schmerz seiner Opfer und Diener und Labte sich an ihren Seelen. Durch seine Gegenwart wurden seine Priester übermächtig, ganze Armeen wurden von einigen seiner Krieger vernichtet. Der Hohepriester des Orkon führte den Krieg gegen die Lichtreiche an, direkt angeleitet von seinem Herrscher. Es wurde nun auf dieser Sitzung beraten, wie dem Scherge des Orkon beizukommen sei. Man wollte ihn zurückdrängen. Irgendwer, ich glaube es war Dein Vater, meinte schließlich: "Warum sich mit dem Pöbel abgeben, Packen wir das Übel an der Wurzel und vernichten Orkon! Dieser Tonnenpriester bezieht seine Macht von ihm, und wenn wir die Quelle zerstören, wird aus ihm wieder das, was er mal war, ein Speichellecker der Mächtigen."

Im weiteren Verlauf der Verhandlungen stellte sich heraus, daß es uns wohl nicht gelingen würde, Orkon zu vernichten, da er, auch wenn er ein Bastard ist, den Schutz einiger Götter genießt. Obwohl wir auch zwei dunkle Götter auf unserer Seite hatten. Letztendlich beschlossen wir Orkon in Ketten zu legen, Ein Reich, von dem die Legenden noch heute berichten, zeigte uns hierfür einen Weg auf. So begaben sich denn Dein Vater, drei weitere Magier und ich auf den Weg, Orkon gefangen zu nehmen.

Schon nach wenigen Monden hatten wir die zukünftigen Gemächer Orkons erreicht, ein Kerker, den so leicht niemand würde erreichen können, auch kein anderer Dämon. Ein Kreuz aus Mithrilsilber und ebensolche Ketten sollten die Ruhestätte sein, Mehr war nicht vonnöten, der Rest wurde von der Magie erledigt. Das Kreuz stand inmitten eines Pentagramms, für jeden Magier eine Sternspitze. Es war uns klar, daß fünf Magier fast zuwenig für einen Dämon sind, aber die Zahl war ein nicht zu unterschätzender Faktor. So nahmen wir das Risiko in Kauf.

Alle überirdischen Wesenheiten haben einen Nachteil für sich selbst, Man kann sie beschwören und somit an einen Ort zwingen. Natürlich gilt dies auch für Dämonen. So taten wir denn auch und beschworen Orkon. Weißt Du, mein Junge, solltest Du jemals einen Dämonen, oder wegen mir auch anderes Getier, beschwören, dann bedenke, daß die meiste Energie nicht für die Beschwörung aufgebracht werden muß, sondern für das Bezähmen der Kreatur. Du mußt während der gesamten Zeit, die Du mit dem Wesen verbringst, auf der Hut sein, denn es wird versuchen sich zu befreien und Dich zu vernichten! So war es natürlich auch hier, Orkon war leicht säuerlich, als wir ihn endlich hatten. Er war durchaus noch nicht all seiner Möglichkeiten beraubt. Letzlich endete es in einem direkten Zauberduell zwischen uns und Orkon. Es kostete dreien von uns das Leben. Ein Elfe, ein Priester einer dunklen Gottheit, der dadurch, daß er sein Leben gab, seiner Gottheit die Möglichkeit gab, sich direkt zu involvieren, und ich. Ja, Du hast richtig gehört. Ich kam damals eigentlich ums Leben. Es wurde mir jedoch die Gnade gewährt, auf die Welt zurückzukehren, als gebrechlicher Mann, der niemals mehr Magie wirken kann. Die Drachen hatten diesen Gefallen bei unserem Gott erfleht. Und nun stehe ich hier, einstmals mächtigster Magier dieses Reiches, Bezwinger des Orkon, und wenn mir eine Schwalbe auf den Kopf scheidet, muß ich es hinnehmen! Nun denn, Du fragst Dich sicherlich, warum ich dich mit Geschichte langweile? Ganz einfach, Du bist der Letzte der Hüter dieses Geheimnisses. Alles andere sind nur Legenden, aber Du kennst die Wahrheit. Sage niemandem wo Orkon versteckt ist! Ich werde bald ein weiteres Mal diese Welt verlassen. So ziehe denn hinaus in die Welt und lerne die Magie und die Frauen kennen. Nimm mein Buch und finde jemanden, der Dir den Inhalt erklärbar machen kann, aber zeige es niemandem! Lerne es zu lesen. Und denke daran, es ist den Göttern egal, was Du tust, solange Du Dich von Orkon fernhältst. Am besten, Du gehst nach Rhyandi. Dort kannst Du Deine Studien betreiben, wie Du Lust hast, Geld hast Du ja genug. Werde so mächtig, wie ich einst war, oder Dein Vater, und sei ein Freund der Drachen."

Er legte mir die Hand auf den Kopf und sah mir in die Augen, er wirkte sehr Krank. Dann schickte er mich schlafen. Hmmm. Ich wollte eigentlich nicht weggehen. Es war schön hier. Gut, es gab nur wenige Einwohner auf der Insel, aber es war meine Heimat. Ich würde niemals darauf verzichten wollen, mit den

Jungdrachen zu spielen, durch die Berge zu fliegen und von den Alten kleine Zauber zu lernen.

Die Sonne stand nun schon 2 Hände breit über dem Horizont. Ich machte mich schnell auf die Suche nach Feuerholz für das Frühstück. Nur wenig später kehrte ich zurück in unsere Hütte und schürte das Feuer. Als ich ging um den Meister zu wecken, - er schlief in letzter Zeit immer länger - wollte er nicht zu sich kommen, obgleich ich ihn rüttelte. Nach einigen Minuten erst begann ich zu begreifen. Er war wieder gegangen.

Bis zum heutigen Tage verlief die Reise ereignislos. Es zeigte sich jedoch, daß die See zu diesen Zeiten für niemanden sicher ist. Etwa um die Mittagszeit sichtete der Ausguck eine kleine Flotte. Schon bald konnte man die Piratenflagge deutlich ausmachen. Der Kapitän zeigte Geistesgegenwart, indem er sofort in den Wind hielt, ungeachtet der Gefahren der Tiefsee. Nach wenigen Stunden der Wettfahrt gelang es uns, den behäbigen Kriegsschiffen zu entkommen. Dies war mein erster Kontakt mit Piraten, zum Glück nur aus der Ferne.

Endlich habe ich das Festland erreicht. Der heutige Tag wird mir wohl immer in Erinnerung bleiben! Es ist ein unbeschreibliches Gefühl, endlich einmal Boden unter den Füßen zu verspüren, der nicht jeden Moment damit droht sich zu bewegen. Das Land hier ist von Orks geradezu überbevölkert. Es gelingt den Menschen nur mühsam, sich im Landesinneren zu halten. Ich habe mir hier am Hafen ein Zimmer genommen und werde mich schon morgen nach einer Passage zum Auge der See umsehen.

Endlich geht die Reise weiter. Ganze 6 Wochen mußte ich warten, um ein Schiff zu finden, das mich mitnimmt. Ab und an geht einem das Reisen schon arg an die Nerven. Leider werde ich in zwei Etappen übersetzen müssen. Jedenfalls bin ich froh, dieses Fischernest hier nicht mehr sehen zu müssen. Schon heute nacht stechen wir in See. Das Leben kann grausam sein! Wochenlang segelten wir die Küste entlang. Und nun, nach vier Wochen offener See? Schon wieder ein Fischernest! Karo, ein kleines Fischerdorf auf einer großen Insel. Fünfzehn Hütten, ein Marktplatz, viele Menschen, die rumschreien. Der Hafen nicht wert, daß man ihn so nennt und nur eine Herberge im Ort. Nun denn, der Kapitän meinte, es gäbe hier viele Schnäppchen zu machen. Daher werde ich morgen einen Bummel über den Marktplatz machen.

Der Kapitän sagte mir, wir würden morgen die Küste erreichen. Dem Gespräch der Matrosen zufolge sollte man in diesen Gefilden besser auf sich selbst als auf seine Börse achten. Ein Leben zählt hier nicht sehr viel, vor allem dann nicht, wenn man

den Eindruck erweckt, man eigne sich für Experimente. Wie ich das zu verstehen habe, ist mir noch nicht ganz klar, aber ich werde es herausfinden!

Noch selten habe ich etwas derartiges gesehen! Dieses Land ist höchst merkwürdig. Auf den Straßen sieht man Krüppel, mehr als anderswo. Fehlgeschlagene Experimente sieht man hier an jeder Straßenecke, aber diese Experimente haben zwei Beine und sind Menschen! Nun, ich gebe zu, einige hatten mehr als zwei Beine. Ob dies jedoch der fehlgeschlagene Aspekt ist, ist mir nicht gänzlich klar. Wie dem auch sei, wir sind heute mittag hier angekommen. Es ist wohl klar, worüber die Matrosen geredet haben. Ich hoffe sehr, daß dieses Treiben eines Tages von jemandem beendet wird. Wenn mich der Ursprung der armen Kreaturen nicht so sehr interessieren würde, dann wäre es keine Frage, daß ich den Seeweg nach Rhyandi nehmen würde.

Die Kultur dieses Landes ist faszinierend. Es gibt keinen Staat. Die Herrschaftstruktur ist mit der des Adels zu vergleichen. Adelig ist der, der am Stärksten ist. Dieser Regel scheint hier fast alles zu folgen. Es ist erstaunlich, daß es noch keinen Bürgerkrieg gab. Die Bevölkerung muß schon seit Jahrhunderten der Knechtschaft unterworfen sein, nur so läßt sich erklären, warum alle ihr Schicksal so ergeben hinnehmen.

Meine Entdeckungen der letzten Tage waren grausig! Dies ganze Volk scheint sich der Wissenschaft verschrieben zu haben. Die einen als Forscher, die anderen als Forschungsobjekt. Die Wissenschaft, die hier gepflegt wird, ist weithin besser als Alchemie bekannt. Das Traurige hieran ist, daß die Hiesigen keine Skrupel vor Experimenten am lebenden Objekt haben. Man sieht allerlei Ergebnisse herumlaufen. Ich werde mich in den nächsten Tagen darum bemühen, mehr über diese Experimente zu erfahren.

Ich habe ganz offensichtlich meine dunkle Seite entdeckt. Seit wenigen Tagen gehe ich bei einem der inländischen Alchemisten in die Lehre. Ich habe mich zu diesem Schritt entschlossen, um mehr über das Geschehen hier zu erfahren. Es beunruhigt mich offengestanden, daß mich die Thematik mehr und mehr beginnt zu interessieren. Die Faszination der Wissenschaft, die auch die letzten Geheimnisse des Lebens versucht zu ergründen.

Niemals hätte ich gedacht, daß mich Schmerzen derart faszinieren. Ich habe meinem Meister zugesehen, wie er Menschen bei lebendigem Leibe sezirt hat. Die Ergebnisse waren verwunderlich, dennoch bleiben mir Zweifel an der Richtigkeit dessen, was wir hier tun.

Meine Skrupel haben gesiegt. Mein neuer Meister geht anderen Dingen nach. Durch den Verlust meines früheren Lehrers war ich gezwungen mir einen Neuen

zu suchen. Nach einer besonders grausamen Exkursion durch den menschlichen Körper, habe ich meinem Lehrer gezeigt wie sich ein Proband so fühlt, während der Behandlung. Geschickt, wie ich mittlerweile war, erhielt ich ihn noch etwa drei Stunden am Leben. Betreibt man die Alchemie erst einmal ernsthaft, so erscheint sie interessant und nützlich.

Es ist mir unbegreiflich wie verbissen einige nach einer Möglichkeit suchen, billiges Gerümpel in Gold zu verwandeln. Ständig höre ich auf Kongressen nur dieses Thema, jedoch auch nur hinter vorgehaltener Hand und niemals als Bestandteil des Kongresses selbst. So gesehen habe ich auch in diesem Punkt Glück mit der Wahl meines Lehrers. Es interessierte ihn Genausowenig wie mich, das Suchen nach Reichtum. Wir beschäftigen uns in der Hauptsache mit Legierungen und Verarbeitungstechniken. Ich bin ein Lausiger Schmied, dafür habe ich mehr Fantasie beim Erarbeiten neuer Versuche. Heute ist uns ein fantastischer Durchbruch gelungen! Durch einen Zufall ist es uns kürzlich gelungen Eisen stabiler zu machen. Dadurch, daß es härter ist, hält es wesentlich größere Belastungen aus. Leider ist dies nicht immer von Vorteil, denn es bricht auch leichter. Jedenfalls haben wir eine Armbrust gebaut und den Bogen aus gehärtetem Eisen erstellt. Die Belastbarkeit war gigantisch, doch leider führte die Starre des Metalls zu Sprüngen. Wir lassen uns jedoch nicht Stoppen und versuchen das Metall elastischer zu bekommen, ich habe da schon einige Ideen.

Es scheint, daß man auch unwillentlich zu Reichtum kommen kann. Heute bekamen wir ein Angebot für unser Eisen. Nach drei Jahren der Entwicklung sind unsere Waffen besser als alles, was ich bisher gesehen habe. Ein paar ziemlich düstere Typen boten uns 250.000 Goldstücke für das Geheimniss des Harteisens. Inzwischen können wir auch Schwerter und Rüstungen daraus erstellen. Sie sind einem herkömmlich geformten Eisen weit überlegen.

Die Welt ist böse! Unsere Kunden wollten nicht bezahlen. Ein paar Schläger stürmten unser Labor und forderten die Unterlagen von uns. Keine Frage woher sie kamen. Ich bin zwar kein mächtiger Magier, aber mit ein wenig Fantasie kann ich dieses Defizit ausgleichen. Ich drohte den Knilchen sie zu töten, wenn sie uns nicht sofort ihre Auftraggeber nennen würden. Sie sollten einen Qualvollen Tod sterben. Ihr höhnisches Gelächter verstummte in dem Moment, als ihre Haut rote Punkte bekam. Es war zwar nur ein kleiner Zaubertrick, aber sowas ist immer sehr wirksam bei Subjekten von niederem Intellekt. Wir werden uns wohl einen anderen Käufer suchen müßen, aber nun sind wir uns wenigstens des Wertes dessen, was wir geschaffen haben, bewusst.

Als ob es nicht schon genug wäre, daß sie versuchten mich mit Langeweile zu töten! Nein, nun mußte es auch noch die Hölle auf zwei Beinen sein. Wir sind

heute endlich angelandet. In Gomorra, zumindest glaube ich, daß es das ist. Man sagte mir, die Bewohner wären Gomorrer. Ich möchte nicht wissen, welchem Ei diese Kreaturen entsprungen sind, oder wer sie gar ausgebrütet hat. Dieses Land ist wie eine andere Welt. Die Bewohner gleichen Echsen. Es zwängt sich einem der Eindruck auf, als sei man in Kriegsgebiet geraten. Lumpen ist der Ausdruck, der den Kleidern der meisten am nächsten kommt. Ich habe beschlossen, so lange wie nur möglich des Nachts an Bord zu bleiben.

Es ist nun schon drei Tage her, daß wir in Gomorra einliefen. Langsam werd ich mir des Sozialgefüges der Echsen bewusst. Noch nie hat die Natur dem Klischee dergestalt entsprochen wie hier! Es scheint offensichtlich zu sein, daß die Starken von den Intelligenten regiert, ja geradezu unterjocht werden. Dabei ist anzumerken, daß man die Intelligenteren an ihrem vergleichsweise zarten Körperbau erkennt. Die Arbeiter sind von großer Körperkraft und haben nur bedingt Ähnlichkeit mit einer Echse. Ich bezweifle eine Abstammung von edlen Geschöpfen, wie beispielsweise Drachen. Daher kann ich diese Geschöpfe aus tiefstem Herzen bedauern, verunstaltet und von niederer Abstammung!

Hausregeln auf Karnicon: Es gilt die allgemeine Spielregel des VFM e.V. von 1995, sowie die Ergänzungen aus Bote 49 und 53.