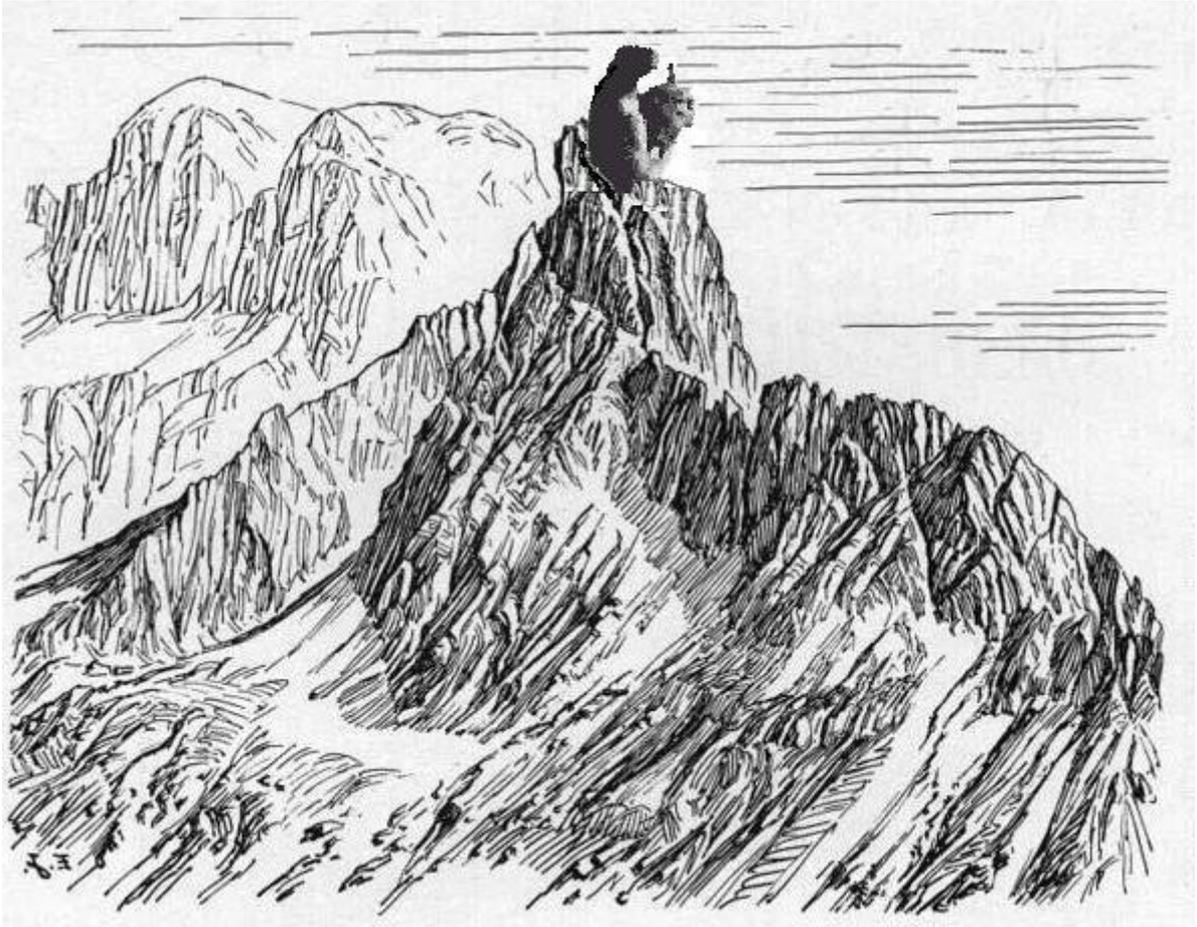


Segmentsbote Karnikon



DER HOCKENDE DÄMON ÜBER KRIEGORIA

Herbst 423 – Frühjahr 424

65-66

Bote von Karnikon 65 & 66

Vom Herbst im Jahr der Gestirne bis zum Frühjahr des Jahrs der Stille

Bote von Karnikon 65 & 66.....	2
Vom Herbst im Jahr der Gestirne bis zum Frühjahr des Jahrs der Stille.....	2
Allgemeines.....	3
Spielleitertausch.....	3
Zeiträume.....	4
Nachrichten aus Bote 65.....	4
karnicon.de.....	5
Finanzen:	5
Das Geschehen im Herbst und Winter des Jahres der Gestirne (Asyria und Machairas).....	6
Asyria im Herbst 423 n.P.: Stürmische Zeiten.....	7
Manatao – Geschehnisse im Herbst des Jahres 423 n.P., geheißen das Jahr der Gestirne.....	11
Das Geschehen bis zum Frühjahr des Jahres der Stille.....	12
Asyria im Frühjahr 424 n.P.: Gar nicht so still.....	12
Chelodarn von Herbst 423 bis Frühjahr 424 n.P.:.....	14
Die Eisreiche im Winter 423 und Frühjahr 424 n.P.:.....	16
Aus dem Boten 65:.....	19
Ygg vom blauen Eis – Hüter über Manatao & die Eisreiche.....	19
Mitteilungen Herbst/Winter 423 n.P.....	20
Argah Cormelangh !	20
Bürger Langurias!.....	20
Vom Bau der Yracynnbrücke.....	21
Der Blitz der See.....	23
Eine Gutenachtgeschichte aus Manatao.....	24
Mitteilungen.....	26
Gefangen.....	27
Nachrichten.....	27
Berichte aus den Landen Kriegorias:.....	27
Hinrichtung nach schwerem Raub.....	28
Geheimnisvolles Malkuth.....	28
Auf der Flotte.....	40
Die Waldläufer von Tondmek.....	41
Studien.....	45
Aufzeichnung des Al Mahano.....	45
Erzählungen aus der Hafensbar.....	50
Von der Passage der Nebcatlan.....	53
Aus den Eislanden.....	55
Der Ritt in den Wellen.....	55
Gespräch in den stillen Hallen.....	58
Jahreswechsel in Scho-Scholan.....	60
Das Land des Lichtbringers.....	62
Rückkehr.....	63
Gestohlen.....	65
Termine.....	66

Allgemeines

So, da ist er also endlich, der neue Bote. Rund ein terrestrisches Jahr herrschte Stillstand in weiten Teilen Karnicons, bei den einigen etwas länger, bei den anderen etwas kürzer. Ein raumzeitliches Phänomen, das derzeit leider viele Segmente Myras heimsucht und das manche auch die »Zeitpest« stehen – die Zeit scheint in weiten Gebieten fast stillzustehen. Die Bewohner dieser Gebiete würden das wahrscheinlich nicht einmal merken, gäbe es nicht auch Blasen oder Beulen, in denen die Zeit fast normal zu laufen scheint. Allerdings sind auch diese Beulen nicht zueinander synchron, sondern nur weniger stark von der Zeitpest befallen.

Oder ist es gar umgekehrt, und die Zeitpest bewirkt, dass die Zeit in den Beulen schneller abläuft? Und in welchem Zusammenhang steht dies zu den vielen Berichten über seltsame Erscheinungen allenthalben? Und weshalb hatten sich die Orakel geirrt, die das Jahr des Adlers bereits für 424 voraussagten – das nun aber das Jahr der Stille geworden ist, der Stille vor dem Sturm?

Gibt es einen geheimen Plan der Götter oder der Segmentshüter, oder sind auch diese Opfer der merkwürdigen Phänomene?

Spielleitertausch

Viele von Euch haben es ja schon mitbekommen: Aufgrund verschiedener Umstände konnten wir, Eure Spielleiter, unsere selbst gesteckten Auswertungsziele bei weitem nicht einhalten. Einer aus unserem Kreis hat uns verlassen: Üri ist anderweitig zu stark eingespannt, um weiter auswerten zu können. OhneHa war auf Terra das letzte Jahr ziemlich im Stress, und will in Zukunft in Sachen Auswertung kürzer treten.

Es gibt aber auch gute Nachrichten. Wenigstens ein weiterer Segmentshüter steht bereits in den Startlöchern, und wir haben eine Lösung gefunden, um OhneHa zu entlasten.

Und die bedeutet eine Neuverteilung der Auswertungsgebiete:

Eys'krist wird sich künftig fern seiner Heimat auf den Ophis des Segments konzentrieren und hofft dabei noch auf die Hilfe wenigstens eines alten Bekannten.

Orco al Moccero hat sich schweren Herzens entschlossen, seinen geliebten Asylian-Archipel Stück für Stück in andere, treusorgende Hände zu geben und den weiten Weg ins trockene Chelodarn zu schwimmen, um dort die wahrhaft Mächtigen des Segments zu unterhalten.

Ygg vom blauen Eis streckt seine Fühler nun ins Asyilia-Archipel aus; die peristische Inseln stehen nun schon unter seiner Obhut. Für den phialeiischen Teil des Archipels hat sich die verschworene Gemeinschaft der Segmentshüter auch schon einen Kandidaten ausgeguckt; offen ist aber noch, wer künftig Alorr im Zentrum des Archipels auswerten wird. Vorläufig wird Orco dieses Gebiet durch seine Agenten weiter im Auge und in der Hand behalten.

Zeiträume

Nachdem die Auswertung 65 in den verschiedenen Gebieten asynchron ablief (und teilweise mit der Auswertung 66 zusammengelegt wurde), werden wir von nun an die Auswertungen wieder synchronisieren.

Und wir werden versuchen, die Auswirkungen der Zeitseuche etwas auszugleichen, indem die nächsten beiden Züge jeweils ein myrakalendarisches Halbjahr umfassen. Damit folgen im nächsten Zug nun Sommer und Herbst des Jahrs der Stille 424 – es ist aber kein Doppelzug, sondern ein ganz normaler Rüstzug. Dies deshalb, weil einige keine Gelegenheit hatten, für das Frühjahr bereits einen Rüstzug abzugeben. Steuern gibt es aber erst wieder im nächsten Frühjahr, und erst dann wird auch wieder Sold fällig. Nochmal zum Mitschreiben: Ihr dürft in diesem Zug rüsten, müsst aber nicht. Steuern und Sold sind für dieses Jahr bereits komplett abgerechnet, da tut sich also nichts mehr. Die Bewegungsreichweite entspricht einem normalen Zug.

Nachrichten aus Bote 65

Einige von Euch haben vielleicht den Halb-Boten 65 noch nicht gelesen – er steht als PDF unter www.karnicon.de zum Download bereit. Da er nur an die Spieler des Machairas und des Asyilia-Archipels regulär verschickt wurde, werde ich seine Inhalte in diesen Boten nochmals mit einarbeiten. Zunächst hier die Vermeldungen aus diesem Boten (teilweise aktualisiert):

Artefakten- und Zeichenwettbewerb: Vor rund einem Jahr haben wir auf einer Spielleiter-Klausur eine Auswertung durchgeführt, die bisher beste Zeichnung gekürt und entschieden, welche Artefakte bloße Legende ohne »realen« Hintergrund sind, und welche auf Myra tatsächlich existieren. Einige von Euch werden dazu Hinweise erhalten und gelegentlich (☺) wird auch hier im Boten was dazu zu finden sein. Also gut aufpassen, Kinder! 😊

Zeichnungen: Leider gibt es immer noch zu wenig Kulturberichte in dieser Form, und es ist jedes Mal wieder mühevoll, ein geeignetes Titelbild für den Boten zu finden

(oder gar selbst zu malen...). Bitte denkt daran: Wir können nur Bilder abdrucken, an denen Ihr (oder wir) auch die Rechte habt – also keine aus Comics abgepausten oder kopierten Figuren zum Beispiel.

Regelergänzungen: Ich erinnere nochmals an die Änderung der Handelsregel, die bereits im Boten 64 verkündet wurde und mit der letzten Auswertung in Kraft trat. Außerdem gibt es eine Reihe neuer Regeln für Sonderfunktionen – die Betroffenen wissen Bescheid. Auch diese sind (soweit im Einzelfall nichts anderes vereinbart wurde) ab sofort in Kraft gesetzt.

Treffen der Handelsstädte: Aus Kostengründen haben wir uns entschlossen, auf eine Print-Fassung des Sonderboten zum Treffen zu verzichten. Er kann aber weiterhin unter www.karnicon.de als PDF-Datei heruntergeladen werden.

karnicon.de

Ich (Michael) habe mich nun endlich ernsthaft daran gemacht, meine Pläne für www.karnicon.de zu konkretisieren und umzusetzen. Leider sind diese Pläne einerseits ambitioniert, andererseits steht ihre Umsetzung in direkter Konkurrenz um mein knappes Freizeit-Budget mit meinen anderen myranischen Aktivitäten – im Moment zum Beispiel zum Verfassen dieses Boten.

Es wird also wohl noch ein Weilchen dauern. Ich hoffe, Euch bereits zu Neujahr 2006 ein erstes Ergebnis präsentieren zu können – spätestens aber zu Ssakat 425 (regionale K2-Zeit).

Geplant ist unter anderem, für jedes Reich eine eigene Seite einzurichten, mit einem Redaktionszugang für die jeweiligen Spieler, so dass Ihr selbst Euer Reich vorstellen und Eure (genehmigte) Kultur veröffentlichen könnt. Es wird ein integriertes Forum und einen integrierten Chat geben. Das ist aber nicht als Konkurrenz zu den entsprechenden Angeboten von projektmyra.de (ich spar mir jetzt mal die Aufzählung aller unterschiedlichen Domains und URLs) gedacht, sondern als Vorschlag und Testlauf für eine integrierte Community-Website (statt wie bisher die Nutzung verschiedener Gratis-Angebote ohne echten Service) für ganz Myra.

In ferner Zukunft könnte es vielleicht sogar dann möglich sein, auf der Myra-Website seinen Zug ab- oder einzugeben und bald darauf seine Auswertung abzuholen...

Wir arbeiten dran. 😊

Finanzen:

Wir alle werten in unserer knappen Freizeit ehrenamtlich aus und haben davon nicht nur weniger Freizeit, sondern auch mehr Kosten: Papier, Tinte, Porto und

anderes mehr. Theoretisch sollte der Spielerbeitrag das abdecken, in der Praxis ist die Finanzlage aber immer sehr eng – obwohl wir viele Ausgaben gar nicht abrechnen.

Vor allem der Druck der Boten ist immer entweder relativ teuer oder relativ zeitaufwändig (wenn wir, um den Copyshop einzusparen, den Druck von myranischen Freunden organisieren lassen). Und je weniger Porto wir brauchen, um so besser.

Deshalb nochmal unsere Bitte: Wem es ausreicht, Auswertung und Boten im Normalfall nur als Datei per E-Mail zu bekommen, der oder die möge uns das bitte mitteilen – und umgekehrt ebenso. Was das jeweils für die Spielerbeiträge bedeutet, könnt ihr im Boten 64 nachlesen.

Und, ach ja: Zahlt bitte Eure Beiträge dann auch!

Das Segmentskonto von K2:

Torsten Kohlstedt
Kto.-Nr.: 15 22 788
Sparda-Bank West eG
BLZ: 360 605 91

Für das Spielleiter-Kollektiv:

Orco al Moccero

c/o Michael Ecker

Das Geschehen im Herbst und Winter des Jahres der Gestirne (Asyilia und Machairas)

Der Herbst kam mit Nebel und Regenschürmen; er kündigte einen harten und langen Winter an. Vielerorts eilten Schiffe in ihre Heimathäfen oder doch zumindest in den nächsten freundlichen Hafen, um dort Schutz zu suchen. Straßen und Wege verwandelten sich zuerst in Matsch und mit den ersten Frösten dann in Miniaturlandschaften mit tiefen Kratern, felsenharten Klippen und scharfen Berggraten, die das Vorankommen ebenso hinderten wie zuvor der Matsch.

Ausgenommen waren davon natürlich die Länder des Ewigen Eises, in denen die Straßen auch im Sommer aus geglättetem Permafrost und Eis bestehen. Auch dort aber gab es ungewöhnlich viele Niederschläge, und die Schneewolken machten die rapide kürzer werdenden Tage noch dunkler und trüber.

Das Jahr der Gestirne wurde seinem Namen immer weniger gerecht, denn nur noch in wenigen Nächten wurden die Sterne am Nachthimmel sichtbar. Diese Nächte waren dafür um so frostiger.

Asyilia im Herbst 423 n.P.: Stürmische Zeiten

Der Herbst war golden auf Alorr, doch alle Zeichen standen auf einen harten und langen Winter: Die Bären waren eifrig wie selten beim Fischen nach Lachsen, die Nüsse und Eicheln ungewöhnlich groß und die Schweinsigel auch tagsüber unterwegs, um verfaulte und angegorene Früchte einzusammeln.

Und auch bei den Bewohnern, die sich für intelligenter hielten, weil sie Städte bauten und Kriege führten (und ich meine damit nicht die dem Insektenreich angehörenden), gab es viele, die noch schnell ihre Ernte einzufahren versuchten, bevor der Winter herein brach.

Langurische Truppen beispielsweise hatten sich in den letzten Wochen an strategischen Punkten versammelt. Gerüchte von einem Gefangenenlager hatten die Kommandeure erreicht. Nun kam der Befehl zum Sturm.

Auf unterschiedlichen Wegen und in Eilmärschen zogen Krieger und auch einige Reiter auf wendigen Hochlandponys durch die Berge in das versteckt gelegene Hochtal. Das letzte Wegstück wird im Dunkeln zurückgelegt, und im ersten Morgengrauen steht das Hauptheer in Angriffsposition oberhalb der langen Sklavenbaracken, gedrungenen Garnisonsgebäude und hohen Hebekonstruktionen. Der Angriff beginnt ohne Trommelklang und Hörnerschall, bis im Prismatorenlager Alarm gegeben wird. Kaum haben sich aber die Verteidiger formiert, passiert Seltsames in den langurischen Reihen: Ein Teil der Soldaten geht plötzlich auf die eigenen Kameraden los.

Doch da greift das zweite langurische Heer von der anderen Seite an. Seinen Reitern gelingt es, ins Lager einzudringen und die Sklavengatter zu öffnen. Als die ersten Sklaven fliehen – einige greifen auch nach Knüppeln, um auf ihre ehemaligen Bewacher los zu gehen – schütteln die meisten der abtrünnigen langurischen Krieger verwirrt die Köpfe und nehmen wieder ihre Plätze in den angreifenden Reihen ein.

Als die Kämpfer beider Seiten aufeinander treffen, erweist sich bald, dass die Krieger der Prismatoren hervorragend ausgebildet und ausgerüstet sind. Die Langurier haben hohe Verluste, doch sie lassen sich dadurch nicht aufhalten: Die Krieger marschieren kämpfend durch das feindliche Lager hindurch und vereinigen sich auf der anderen Seite, während die Reiter den Feind immer wieder in schnellen Attacken von verschiedenen Seiten angreifen, um danach sofort wieder zu verschwinden. Wer die Stalungen angezündet hatte und deren Tore geöffnet hatte, ließ sich im Nachhinein nicht mehr feststellen, jedenfalls lösen einige hundert in Panik geratene Bergponys

Verwirrung in beiden Reihen aus, doch schadet dies den Verteidigern weit mehr als den Languriern.

Am anderen Ende des feindlichen Lagers wenden sich die Langurier um. Hinter ihnen herrscht immer noch Verwirrung, die befreiten Sklaven kämpfen teils untereinander, teils gegen ihre früheren Herren; einige haben auch herrenlose Pferde gefangen und fliehen nun in alle Richtungen vom Schlachtfeld. Beide Seiten haben in diesem ersten Treffen bereits große Verluste gehabt, doch keine Seite ist schon zur Aufgabe bereit.

Als die Langurier erneut zum Angriff blasen, stellen sie überrascht fest, dass sich einige der Sklaven offenbar auf die Seite ihrer Peiniger gestellt haben. Obwohl sie keinen ernst zunehmenden Gegner für einen gut gerüsteten und gesunden Krieger darstellen, stört diese unerwartete Entwicklung die langurischen Schlachtpläne doch erheblich. Die almeronischen Truppen nutzen Schild und Deckung durch den Sklavenmob, um die Stellung zu wechseln und überraschend einen Gegenangriff vorzutragen. Doch nun greifen weitere Sklaven ein, dieses Mal auf der Seite Langurias – waren doch einige von ihnen selbst einst stolze Söhne Langurias gewesen. Langurier gegen almeronische Bergkrieger, Sklaven gegen Sklaven und gegen jedes der beteiligten Heere – bei dieser Ausgangssituation ist es kein Wunder, dass das Treffen bald in Chaos ausartet. Der Blutzoll ist gewaltig, doch am größten für die Sklaven auf beiden Seiten.

Beide Seiten ziehen sich zunächst zurück, um sich neu zu ordnen. Noch sind weder Langurier noch Prismatoren zum Nachgeben bereit. Die meisten Sklaven allerdings sind mittlerweile entsetzt vom blutigen Feld geflohen. Fast alle Gebäude des Lagers stehen in Flammen; eine weithin sichtbare Rauchsäule steht über dem engen Bergtal.

Wieder erklingen Hörner und Trommeln. Die Sonne steht nun schon hoch und heiß am Himmel des klaren Herbsttags. Allen ist klar, dass dies der letzte und alles entscheidende Waffengang ist. Zwar ist das langurische Heer jetzt zahlenmäßig dem Feind um ein Mehrfaches überlegen, doch angesichts der Kampfkraft, die dieser bisher gezeigt hat, ist der Ausgang keineswegs beschlossen.

Zunächst scheint es so, als sei die Taktik der Prismatoren überlegen. Durch einen überraschenden Vorstoß über die Flanke zwingen sie den langurischen Kommandanten zu hektischen Umgruppierungen. Als jedoch nach einem langen, blutigen Scharmützel das Signal zum Rückzug erklingt, tut es dies auf der Seite Almerons!

Tausende waren auf dem Feld geblieben, im Tode vereint. Und unter den Toten war auch ein gutes Drittel der Sklaven, zu deren Befreiung die Langurier eigentlich aufgebrochen waren.

Andernorts ist auch Almeron selbst darauf aus, die Früchte des Krieges einzutreiben. Von der Burg im etrorischen Tiefland, die die Prismatoren vor Monaten genommen

hatten, strömen nun in verschiedene Richtungen Heere aus, um die Eroberungen zu arrondieren.

Doch Kartiena scheint nun endlich aufgewacht zu sein. Ein etrorisches Heer verlässt die Hauptstadt auf verborgenen Wegen und macht sich querfeldein an die Rückeroberung der benachbarten Gebiete – bis es auf ein deutlich überlegenes almeronisches Heer trifft und einer sicher verheerenden Schlacht ausweicht. Zum Glück sind die schützenden Mauern der Hauptstadt nicht weit. Und wieder steht der Feind vor den Toren des Herzen des Reiches – ohne aber Anstalten zu machen, dies in einen Angriff umzumünzen. Scheinen die Wälle vielleicht doch zu unüberwindlich? Oder hat Almeron einfach andere, raffiniertere Pläne?

Nicht weit davon entfernt im Machairas geschieht inzwischen Seltsames. Vor der etrorischen Küste ziehen dunkle Wolken auf. Ein Gewittersturm rast auf die vor der Küste liegende etrorische Wachflotte zu, jedoch von eigenartigem Aussehen – seitlich eng begrenzt, doch zugleich hoch. Wie von einem Sturmwind getrieben braust sie auf die Küste zu. Schließlich werden Segel vor ihr sichtbar. Seltsame Geräusche erklingen aus der Wolke, Schatten lösen sich aus ihr, doch bevor sie richtig zu erkennen sind, werden sie von der Wolke wieder eingeholt und geschluckt. Fast scheint diese Wolke selbst ein lebendes, wenn auch irgendwie körperloses Wesen zu sein.

Auf mehreren Schiffen der etrorischen Flotte bricht Panik aus. Einige Navigatoren ändern den Kurs, um den fremden Schiffen auszuweichen, andere, um ihnen auf der Flucht zur Küste voraus zu eilen. Mehrere der sonst als ungewöhnlich ruhig und nervenstark bekannten etrorischen Seeleute springen ins Wasser und versuchen ihr Glück schwimmend. Befehle werden nicht mehr richtig ausgeführt. Es kommt zu Kollisionen und Rempelen zwischen den Schiffen. Das Chaos und die Panik nehmen zu, als sich nun deutlichere Formen aus der Wolke lösen – fliegende, drachenähnliche Wesen. Gegen den Hintergrund der Wolke bleiben die genauen Proportionen verschwommen. Eine der Figuren nähert sich dem vordersten der fremden Schiffe, da blitzt auf dessen Vorderdeck plötzlich ein Licht auf, breitet sich pilzförmig nach oben aus und verschluckt das Geschöpf der Wolke.

Immer mehr Schiffe werden von der sich ausbreitenden Panikwelle erfasst, nehmen erratische Kurse auf. Dem etrorischen Kommandanten gelingt es, auf seinem eigenen Schiff die Ordnung zu bewahren und sie auf einigen benachbarten wieder herzustellen, doch einige Schiffe haben nun den gleichen Kurs wie die Fremden eingeschlagen – mit vollen Segeln auf die Küste zu. Vom fremden Führungsschiff schießt ein regenbogenfarbener Blitz in die Wolke. Diese beginnt zu wabern.

Währenddessen sind die ersten etrorischen Schiffe auf die doch eigentlich wohlbekannten Sandbänke vor der Küste aufgelaufen, ihre immer noch voll bespannten Masten brechen. Die Fremden dagegen schaffen eine fast saubere Landung. Drei der

überladen wirkenden Schiffe laufen zwar vor dem Ufer auf Grund, aber mit gerafften Segeln und langsamer Fahrt so sanft, dass nur wenig Schaden entsteht. Die drei anderen ankern dicht am Ufer und lassen Beiboote zu Wasser.

Aus der sich langsam auflösenden Wolke schießen währenddessen nun deutlichere Gestalten hervor: ein halbes Dutzend drachenartiger Wesen, groß genug, dass jedes einen Reiter tragen kann. Letztere sind immer noch schwer zu erkennen, scheinen aber mehr als menschengroß zu sein.

Diese Schattenwesen fliegen nun im Sturzflug auf die am weitesten von der Küste entfernten Schiffe der etrorischen Flotte zu. Die auch dort ohnehin schon ausgebrochene Panik verschärft sich, Männer springen über Bord, Navigatoren halten kopflos auf die bereits gestrandeten Schiffe zu.

Da steht plötzlich ein weiß gekleideter Fremder auf einer Düne am Strand und schwingt einen leuchtend weißen Stab. Regenbogenbunte Funken sprühen auf, eine Welle aus Helligkeit fährt auf die fliegenden Angreifer zu und zerstreut sie. Eine Handvoll zieht sich in die Wolke zurück, der Rest scheint verschwunden. Und auch die Wolke löst sich nun endgültig in sprühende Funken auf.

Der Fremde offenbart sich jetzt als Priester des Lichtbringers und fordert die Einheimischen auf, hier dem Lichtbringer einen Tempel zu erbauen. Nur so seien sie geschützt vor Angriffen der Heerscharen der Finsternis, von denen die berühmtesten Wergols nur die ersten seien, die die etrorischen Küsten bedrohen. Viele der sonst so nüchternen Fischer und Küstenbauern beginnen daraufhin eilendst alles zusammenzutragen, was zum Bau eines solchen Tempels geeignet erscheint – auch die Balken der gestrandeten Schiffe. Nur mit Mühe gelingt es den Bewaffneten, die der Fremde als Tempelwache mitgebracht hat, die begeisterten Einheimischen daran zu hindern, auch die Schiffe der Fremden selbst zu zerlegen.

Währenddessen dringen aus den zentralalorrischen Bergen, wo Etrorien und Languria aneinander grenzen, weiterhin Gerüchte von einem weiß gekleideten Reiter, der von seinem silbernen Zossen zum Heiligen Krieg aufrufe. Doch noch hat kein Amtsträger weder der etrorischen noch der langurischen Seite dies in irgendeiner Form bestätigt, und auch keiner der ausgesandten Suchtrupps war bislang erfolgreich.

Gerüchte gibt es auch aus Malkuth. Im Ophis der Hauptstadt sollen geheimnisvolle Ruinen gefunden worden sein. Ungeachtet dessen konzentriert sich Magnus Njalson aber weiter auf seinen Feldzug gegen Schetola, der zur Zeit leicht ins Stocken geraten zu sein – oder ist das nur die Ruhe vor dem Sturm? Denn die malkuthische Admiralität verlegt immer noch weitere Flotten in das Kampfgebiet. In der Heimat jedenfalls, vor allem in dem am nächsten zur Front gelegenen Hafen, gibt es regel-

rechte Heiratsorgien, wo hunderte noch schnell ihr Mädchen formell zur Frau nehmen, bevor auch sie die Schiffe besteigen müssen.

In Schetola dagegen herrscht nach dem verkündeten Regierungswechsel und der Absetzung Dra Abu Costs Unruhe. Nach außen hin macht sich dies allerdings in tiefer Ruhe bemerkbar – es scheint, als ob die Truppen noch unsicher seien, wem sie folgen sollten. Mittlerweile scheinen sich mehr und mehr auch dritte Parteien und Reiche für die Vorgänge zu interessieren – schließlich müssen eventuell die Grenzlinien auf den Karten neu gezeichnet werden.

Auch auf der anderen Seite Alorrs geschieht jedoch Interessantes, sind dort doch weit mehr Flotten unterschiedlicher Herkunft unterwegs. Einige verfolgen einander, andere weichen sich geflissentlich gegenseitig aus. Doch hier nun ins Detail zu gehen, würde sicher zu weit führen.

Manatao – Geschehnisse im Herbst des Jahres 423 n.P., geheißen das Jahr der Gestirne

Ruhe liegt über dem Eis und das Leben der Gars, Gers, Gors und Gurs in den Weiten der Eiswüste nimmt seinen gewohnten, beschaulichen Gang. Einzig in den anthischen Provinzen geschieht Sonderbares. Die örtlichen Verwalter berichten wiederholt vom Verschwinden einzelner oder gar ganzer Gruppen von Kindern. Die Bevölkerung zeigt sich zutiefst beunruhigt und erhofft sich sehnlichst Hilfe seitens Borohrs von Manatao.

Die Bewohner Romataos und Scho-Scholans werden derweil Zeuge von allerlei merkwürdigen Ereignissen. In Romatao legten die Arbeiter der hiesigen Salzminen geschlossen die Arbeit nieder, um, wie die Gerüchte sagen, ausführlich Bajohr, dem Gott der Bierbrauer zu huldigen. Diesem Gottesdienst schloss sich (aus Solidarität zu den Betenden) alsbald die gesamte Arbeiterschaft Romataos an.

In Scho-Scholan, der Hauptstadt Manataos, begrüßt man einige, weit gereiste Würdenträger des Reiches. Diese hätten sich in Scho-Scholan versammelt, um sich mit dem Borohr zu beraten. In den kommenden Wintertagen solle, so weiß man in den Gassen Scho-Scholans zu berichten, die künftige Politik des Eisreiches neu geordnet werden. Weiter trifft in den ersten Tagen des Herbstes eine kleine Gruppe von Wanderern in Scho-Scholan ein, deren Wirken und Erlebnisse alsbald in allen Gasthäusern und Trinkhallen Tagesgespräch sind. Diese Wanderer, so erzählt man sich, sollen die ersten sein, die die gesamte Länge der Schlittenbahn bereist hätten. Unterwegs hätten diese allerlei abenteuerliches erlebt; unter anderem hätten sie einen mächtigen Eysdrachen aus Manatao vertrieben, seltene Pflanzen gefunden und gar eine der alten Städte der Eysriesen entdeckt.

Sollten die Gerüchte, welche fremde Händler und Seefahrer gen Manatao getragen hatten, stimmen? Waren auch hier, in der Eiswüste, die Lichtboten unterwegs?

Die Fremden selbst äußerten sich zu diesen Gerüchten nur vage, entfalteten dafür rege Aktivitäten, welche von den Herrschenden Manataos unterstützt zu werden scheinen.

Das Geschehen bis zum Frühjahr des Jahres der Stille

Der Winter hatte dieses Jahr gar nicht gehen wollen, und viele fürchteten schon, eine neue Zeit des Eises und der Nebel sei hereingebrochen. Lang dauerte es, bevor im Machairas Chelodarns die ersten Blüten durch den Schnee brachen und bevor im Ophis die Frühlingssonne die Winternebel vertrieb, und so manchem erschien die Zeit noch viel länger als sonst. Die Tage schienen doppelt so lang wie sonst, obwohl sie – der Jahreszeit angemessen – deutlich kürzer als die Nächte waren, und die Wochen schienen mehr Tage als früher zu haben, obwohl die Kalender anderes sagten, und die Monde mehr Wochen, obwohl eine genaue Zählung ergab, dass dies alles gleich geblieben war.

Aber vielleicht waren ja auch daran die Nebel schuld, die alles in ein ewig graues Einerlei hüllten, die Tage trübe und die Nächte undurchsichtig machten, ein klamme Feuchtigkeit verbreiteten, die alles Leben lähmte und nur einigen Pilzen behagte.

So rief der erste Sonnenstrahl des Frühjahrs allenthalben helle Freude hervor, und die Chronisten, die sich von der Trübsal des Wetters hatten anstecken lassen, ihre Federn weg- und sich selbst als krank ins Bett gelegt hatten, erwachten nun wieder mit neuer Energie und begannen zu notieren...

Asyilia im Frühjahr 424 n.P.: Gar nicht so still

Es heißt ja, dass nach einem langen Winter die Pferde im Frühjahr besonders übermütig sind. Diesen Eindruck konnte man auch auf Alorr gewinnen, allerdings nicht nur auf Pferde bezogen.

Etrorien versuchte im Abwehrkampf gegen Almeron endlich wieder die Initiative zu übernehmen, erlitt dabei aber große Verluste. Ein etrorisches Reiterheer traf nahe der Hauptstadt bei der Verfolgung feindlicher Banditen auf einen Hinterhalt durch ein almeronisches Heer; seither fehlt jede Nachricht von den Etroriern.

Eine größere Anzahl anderer etrorischer Reiter versuchte etwa zur selben Zeit, im Sturmangriff die durch Almeron vor wenigen Jahren eroberte Burg an der peristischen Küste zurück zu holen. Damit überraschten sie zwar die almeronischen

Verteidiger, die aber hatten in der Zwischenzeit die Befestigungsanlagen ausgebaut und ihre Garnison erheblich verstärkt, was wiederum die Angreifer überraschte. Sobald die Verteidiger den ersten Schock überwunden hatten, rafften Pfeilschleudern und Katapulte viele der Etrorier nieder. Und die Mauern sind gut mit Kämpfern besetzt; die etrorischen Reiter kommen dagegen nicht an. Bald ist klar: Der Sturmangriff ist gescheitert.

Der etrorische Feldkommandant entschließt sich daher, wie zuvor im Stab für den Fall der Fälle besprochen, den Sturmangriff abubrechen und stattdessen einen Belagerungsring aufzubauen, um auf weitere Verstärkung und Mineure zu warten. Doch kaum sind die ersten Gräben ausgehoben und die ersten Zelte aufgestellt, da kommt es in den Außenbereichen des etrorischen Feldlagers zu einer sich ausweitenden Meuterei.

Im Gegensatz zu den Etroriern scheinen die Almeroner darauf vorbereitet gewesen zu sein und nutzen die einsetzende Verwirrung zu einem Ausfall ihrer Schwere Kavallerie, gedeckt durch Katapulte auf den Burgmauern. Schnell durchbrechen sie den noch nicht fertig aufgebauten Belagerungsring, und nun strömen die Fußkämpfer aus der Burg nach, um eine halbfertige Erdbastion der Belagerer nach der anderen zu stürmen und zu besetzen. Bald verwandelt Blut das Erdreich in trügerischen Schlamm, in dem die Kämpfer beider Seiten immer wieder ausgleiten – mal hinein in einen gegnerischen Axt- oder Schwertstreich, mal unter ihm hindurch.

Doch den Etroriern gelingt es nicht mehr, ihre Reihen zu schliessen. Bald bleibt nur noch das Signal zum Rückzug, und viele Etrorier hören es schon nicht mehr: Gut vier von fünf etrorischen Reitern bleiben auf dem Schlachtfeld zurück.

Anderswo allerdings, weiter weg von der eigenen Hauptstadt und näher an der des Feindes, waren etrorische Reiter erfolgreicher. Sie sorgen dafür, dass die almeronische Exklave eine solche bleibt (und die anderen, neueren almeronischen Exklaven selbstverständlich auch).

Die durch das etrorische Oberkommando neu ausgesandten Patrouillen werden von der einheimischen Bevölkerung freudig begrüßt, die schon lange keine Nachricht mehr aus der etrorischen Hauptstadt erhalten hatten; manche hatten gar schon zu zweifeln begonnen, ob diese überhaupt noch existiere. Und diese loyalen, überaus gesetzestreuen Etrorier vom Lande bringen nun den Reitern viele kleine Schätze, die in den letzten Jahren geheimnisvollerweise überall aufgetaucht waren.

Aber mehr noch: Durch die Hochlande von Almeron laufen Gerüchte, dass nun nicht nur im Machairas langurische Heere festgesetzt haben, nein, auch an den ophischen Wegsteigen wurden fremde Soldaten gesichtet, offensichtlich auf dem Weg ins Herz Almerons.

Die im Herbst so blutig erfolgreichen langurischen Truppen allerdings haben das eroberte almeronische Lager nach dessen Brandschatzung wieder verlassen und sind in Richtung ihrer gut befestigten eigenen Stellungen am Rande der almeronischen Berge abgezogen.

Die malkuthischen und schetolanischen Invasionsarmeen auf der teilweise von Malkuth eroberten und teilweise von Schetola wieder zurückeroberten schetolanischen Insel stehen sich immer noch unentschlossen gegenüber. Verhandlungen sind anberaumt, die Verhandlungspartner aber bisher noch nicht aufeinander getroffen. Ist vielleicht die Situation in der schetolanischen Hauptstadt doch noch ungeklärt und zögert der schetolanische Truppenkommandant deshalb, sich zu erklären? Weiß er nicht, gegenüber wem er sich dann verantworten muß? Mittlerweile warten vor mehreren schetolanischen Küsten weitere malkuthische Flotten auf neue Befehle.

Ebenso warten anderswo malkuthische Patrouillen auf Feinde oder Händler, die die von ihnen so gut bewachten Meerengen passieren wollen, bisher haben sie aber nur ein paar Fischerboote aufgebracht. ein paar Fischerboote aufgebracht.

Aus der Nähe der malkuthischen Hauptstadt Mjallten hört man übrigens weiter merkwürdige Berichte...

Chelodarn von Herbst 423 bis Frühjahr 424 n.P.:

Dandairia

Neun Monate, neun verdammte Monate wartete Georg mittlerweile in Dreistatt auf den großen X'Al X'Alvos. Jeden Morgen das gleiche Ritual, aufstehen, die königlichen Gewänder und Insignien anlegen, dann in den Kaisersaal aufbrechen, um vor den drei Thronen zu stehen, um auf den Herrscher der Garonen zu warten und auf die Anerkennung als Mitkaiser Gareldas. Und nun kündeten Botschaften von schrecklichen Ereignissen im tiefen Ophis Dandairias. Wo blieb nur der X'Al? Warum hatte er nicht zumindest sein Fernbleiben verkündigt? Nur Harold, der Schanjarl Elcets, war anwesend, reagierte aber zurückhaltend auf den Wunsch Georgs, als Kaiser anerkannt zu werden. Das ganze mit dem Verweis darauf, daß die Zukunft des Dreikaiserreiches ungewiß sei. Droht hier das Dreikaiserreich zu zerbrechen, ausgerechnet während im Ophis die Werz über die Flüsse dringen?

Kriegoria

Aros ging bereits langsam über den schroffen Spitzen der Finsterberge unter, aber Eth stand noch ein wenig höher und zusammen tauchten die beiden untergehenden

Sonnen die Finsterberge in einen Blutroten Mantel. Es war Zeit für die Werz! Die Marschkolonen waren schon formiert, langsam setzten sich die kriegerischen Heerscharen in Marsch. Über ihnen flog Cormelagh, der schwarze Drache, und spornte Werz wie Mensch zu Höchstleistungen an, nur die Skelette marschierten ungerührt von dem Schauspiel in die Schlacht. Zur Blutmünde!

Schon ergossen sich die finsternen Heerscharen die Hänge hinab in die Blutmünde. Behelfsmäßige Flöße wurden zu Wasser gelassen, Stämme genutzt, während andere einfach schwimmend, wieder andere über den Flußgrund watend versuchten, das andere Ufer zu erreichen. Dort lag Dandairia, hinter dem hohem Wall, auf dem die bleichen Streiter des Lichtes vermutet wurden. Schnell übersetzen, nur hier keine Zeit verlieren! Doch schwimmend und paddelnd erreichten die ersten Kriegoren das feindliche Ufer, ohne daß auch nur ein Pfeil auf sie gefallen wäre.

Schon drängten sich die Krieger über den Wall, um einer ersten Verteidigung gegenüber zu stehen. Aus den umliegenden Dörfern waren Bauern und Handwerker herbei geeilt, bewaffnet mit Mistgabeln und Hämmern, um den Wall zu halten und ihre Familien zu schützen. Ein Grollen, fast ein Lachen hallte über die Ebenen, als Werz sich in die vorderste Reihe schoben, um unter dem Flügelschlag Cormelaghs das erste Blut für sich zu gewinnen. Schon wurden die Bürgerwehren von den über sie hinweg flutenden Heerscharen verschluckt und nur noch einige Köpfe auf Spießen zeugten von ihrem Widerstand. Schon brannten die ersten Dörfer, Todes- und Schmerzensschreie hallten in die beginnende Nacht, und wieder zogen Flüchtlingstrecken in Richtung Dandairia. War das die Sicherheit, die Georg und die Chnumiten verkündet hatten?

Pirim Salu

In Pirim Salu staunte man in diesen Monaten nicht schlecht, als man Besuch von einer irrwitzig großen garonischen Flotte bekam, und zugleich schon weitere Flotten sich vor der Meerenge zur Blumenbucht sammelten, um Pirim Salu zu besichtigen. Der Hafenmeister soll in den letzten Wochen hektisch durch den Hafen eilend gesehen worden sein, um noch irgendwie zusätzlichen Platz zu schaffen. Er sieht gar nicht gut aus.

Bouraghard

Alles ging seinen gewohnten Gang, die verschiedenen Parteien konnten sich nicht einig werden. Irgendwo waren versprengte dandairische Truppen unterwegs; Gerüchte sahen sie mal hier, mal dort auftauchen. Zwar glaubten die meisten Bourag-

hardis dem Versprechen eines Rückzugs in gareldisches Gebiet, andere aber fürchteten eine erneute Landnahme und riefen zur Bildung von Bürgerwehren auf.

Auf See gab es Begegnungen mit Flotten der Nachbarn aus Elcet und Kriegoria. Gemeinsam mit den Piratenjägern aus Qassim verfolgte man eine Piratenflotte bis an die Grenzen der bekannten Gewässer, wobei man aber etwas den Anschluß verlor, als man vergeblich versuchte, ein von den Piraten aufgegebenes Schiff zu bergen. Brennend versank es in den Fluten.

Dann aber geschah etwas, das ganz Bouraghard erschüttern sollte: Eines Abends zitterte die Erde. Dann rollte von Ophis ein gewaltiges Donnern heran, wie eines der schweren Sommergewitter, aber länger anhaltend. Der Ophis färbte sich rot, als ob die gerade untergegangenen Sonnen nun dort wieder aufsteigen wollten. Überall, wo die dichte Blätterkrone des nach dem langen Winter eben wieder ergrünenden Waldes durch Lichtungen unterbrochen war und der Himmel im Ophis sichtbar wurde, blieben viele die ganze Nacht wach und starrten voller Schrecken auf den roten Himmel, über dem sich nun dunkle Wolken abzeichneten. Im Tempel der Parana stiegen die ganze Nacht heiße Gebete zur Göttin empor, sie möge die Menschen und Bäume Bouraghards vor dem Verderben des Feuers schützen. Denn hier, weit im Ophis des Reichs, war es noch deutlicher zu erkennen: Dort, im Oklis, stand eine Feuersäule über dem Wald, und von dort kam auch das nicht enden wollende Grollen, nur gelegentlich von einem Schlag wie das Klatschen zweier gewaltiger Händen oder wie dem Einschlag einer gewaltigen Axt in einen noch gewaltigeren Stamm unterbrochen.

Am anderen Morgen traf eine Serie gewaltiger Wogen die Küste zwischen Sykarem und Torc, ungewöhnlich hoch und stark für diese Jahreszeit. Die tatsächlichen Schäden hielten sich zwar in Grenzen, vor allem da nur leichte Ausläufer die Bucht von Sykarem erreichten, doch nachdem man selbst hier noch den roten Schimmer jenseits des Horizonts hatte erkennen können, war der Schrecken doch groß. Kurz darauf lief eine elcetinische Flotte in die Bucht ein, deren Besatzungen ebenfalls sehr verstört waren – die Wogen hatten sie von achtern überrascht und in arge Bedrängnis gebracht.

Die Eisreiche im Winter 423 und Frühjahr 424 n.P.:

– Zu Ssakat –

In Romantao beendet die Arbeiterschaft ihren ausgedehnten Streik; und zwar gerüchteweise an genau zu der Stunde, an denen besagten Streikenden das Bier aus–

ging. Gewöhnlich gut unterrichtete Kreise meinen aber zu wissen, dass das Ende des Streikes wohl eher auf gewisse Zugeständnis Borohrs und des Rats von Manatao zurückzuführen sind. So sei es im Zuge der letzten Ratssitzungen zu einer umfassende Neuordnung der Handels -u. Bergbauwesens gekommen.

Doch ist dies nur eine von vielen Entscheidungen, die im Ratssaal der Eispyramide Scho-Scholans gefällt wurden. So solle im kommenden Jahr Dondra zu Ehren ein Schrein errichtet werden. Im Zuge dieser Planungen reisten hochrangige Diener des Donnergottes kurz nach dem Ende der Ssaskat-Feiern in Richtung des Tiollen-Sunds.

Weiter wurde nun offiziell bekannt, dass die sich seit den Herbsttagen in Scho-Scholan befindenden Fremden tatsächlich eine der alten Städte der Eysriesen entdeckt haben. Der Name der Stadt – Buta Samui – ist auf den Gassen Scho-Scholans in aller Munde, und scheint die Phantasie der Gars, Gers, Gors und Gurs zu beflügeln. So meldete sich schon kurz nach dem Bekanntwerden der Entdeckung eine große Zahl von Freiwilligen, welche bei der Neubesiedelung Buta Samuis tatkräftige Hilfe leisten wollen. Den Befehl über die Neusiedler wurde durch Borohr von Manatao in die Hände der fremden Entdecker gelegt, denen man, so scheint es, großes Vertrauen entgegenbringt. Eine gute Wahl, so ist sich das Volk einig, welches in großer Zahl die Fremden für die einzigen und wahren Lichtboten hält. Welche Gründe letztlich Borohr zu dieser Entscheidung bewegten, ist pure Spekulation, jedoch munkelt man, dass das Versprechen der mächtigen Fremden, die Neubesiedelung Buta Samuis finanziell massiv zu unterstützen, wohl den Ausschlag gab.

So hätte man denn allen Grund zur Freude in Manatao, wenn, ja, wenn nicht weiter düstere Nachrichten aus den kladischen Provinzen für Unruhe sorgten.

Dort haben sich die bislang bloßen Gerüchte bestätigt – einzelne Jäger und Fallensteller, ganze Familien, gar alle Bewohner eines kleinen Weilers gelten als vermisst. Eine Vielzahl an Spuren deuten in eine ganz bestimmte Richtung. Näheres hält Borohr von Manatao allerdings geheim – wohl vor allem um das einfache Volk nicht zu beunruhigen. Doch es muss wahrlich eine große, schreckliche Bedrohung sein, die sich in den Weiten des Eises verborgen hält – wie sonst wäre es zu erklären, dass eine starke Truppe der berühmten kallianischen Garde in Eilmärschen gen Klados zieht?

– *Nach Ssakat* –

Kaum sind die fröhlichen und ausgelassenen Feierlichkeiten der Ssaskat-Tage zu Ende gegangen, sieht der aufmerksame Beobachter höchst unterschiedliche Gruppen die Hauptstadt Manataos verlassen.

Mit der zahlenmäßig kleinsten dieser Gruppen eilen mehrere hochrangige Priester des Donnerers gen Peristera. Gewitter und Sturm folgen ihnen auf dem Fuß, ja scheinen die Gruppe zu begleiten. Rasch kommt die Gruppe voran, um schließlich in Mimoria, einer der Grenzfesten Manataos Rast zu machen. Wenige Tage hernach zieht dort ein mächtiger Sturm auf, welcher alsbald in den Grenzregionen des Sethgläubigen Ranoths tobt.

Direkt in die andere Richtung bewegt sich langsam eine etwa 100 Mann starke Gruppe von Arbeitern und Jägern, begleitet von einigen Händlern und Priestern, geschützt durch eine Handvoll Wächtern. Entlang der großen Kufengeleite suchen diese ihren Weg, welcher sie wohl zu den (teils wohlerhaltenen) Ruinen Buta Samuis führen wird.

Der Machairas, genauer die Region Keteyma, dagegen ist das Ziel der größten der drei Gruppen. Fast zwei ganze Tausendschaften der Garde von Kalli marschieren eilends in die öden Lande, fernab der Küsten. Erkundertrupps spurten voraus, der Haupttross folgt doch einiges langsamer. Mit der Führung der „Expedition“ beauftragte Borohr von Manatao die weitgereisten Lichtboten, die offensichtlich das Vertrauen der Herrschenden und der Bevölkerung Manataos besitzen.

Weiter steuert, von Romatao aus kommend, eine kleine manataosche Flotte zielsicher gen Lubor, wo man eine besondere Ware zu kaufen gedenkt.

Aus dem Boten 65:



SIAT-REITER

Ygg vom blauen Eis – Hüter über Manatao & die Eisreiche

Der Hüter Manataos ist das Eis selbst. Das Eis hört / fühlt / sieht alles, was auf, in und um es vorgeht. Es fühlt das Gewicht der Städte und Tempel (also aller Gebäude), die auf ihm errichtet sind oder werden, spürt die Präsenz von jeglichem Leben (Pflanzen, Tiere, Menschen etc.) sowie den Einsatz und die Quellen von Magie.

Das Eis selbst ist also ein einziger großer Körper, mit unzähligen »Sinnesorganen«, welche es dem Eis erlauben, die Umwelt zu beobachten.

Die Quelle/n der Lebenskraft des Eises scheint/en die Throne der Eysriesen zu sein – oder auch umgekehrt, wer weiß das schon so genau. Vereinfacht ließe sich sagen – der/die Throne der Eysriesen ist/sind das/die Herz/en des Eises.

Sollte das Eis mit einzelnen Lebewesen interagieren wollen, bildet es zu diesem Zweck einen Avatar aus. Dieser kann jegliche Form haben, die das Eis wünscht; orientiert sich jedoch meist an der Form des Lebewesens, mit welchem das Eis in Kontakt treten will, im allgemeinen also eine grob humanoide Form. Diese Avatare haben dann ein eigenes Bewusstsein und können eigenständig agieren.

Der einzige bisher gesichtete Avatar nennt sich selbst Ygg vom blauen Eis. Dieser hat Form und Größe eines normalen Menschen. Sein Körper ist durchscheinend, wie aus Kristall oder Eis, und von einem bläulichen Schimmer umgeben. An dem Körper sind keinerlei Geschlechtsmerkmale zu erkennen. Die Augen Yggs strahlen in einem goldgelben Licht und wirken seehr alt (und auf manchen weise).

Über seine Fähigkeiten ist derzeit nur wenig bekannt. Doch soll er geistigen Kontakt zu jedem Lebewesen in seiner Sichtweite aufnehmen können. Zugleich heißt es, dass er durch seinen Willen Eiswände erwachsen lassen könne und das Eis in jeder Form beherrsche.

Mitteilungen Herbst/Winter 423 n.P.

ARGAH CORMELANGH !

WIR HABEN DEN KOPF VON JUSTUS QUINTUS ! BITTE SCHICKT EURE BELOHNUNG NACH RAGON IM ASYLIA-ARCHIPEL, WO WIR DEN KOPF FÜR EUCH BERERHALTEN WERDEN. DER MANN, DER DERZEIT IN BOURAGHARD UNTERWEGS IST, IST NACH UNSEREN INFORMATIONEN EIN AGENT DES REICHES DIRHAEL, DAS DIE CHNUMITEN AUF DEM WEG VON BAKANASAN NACH DANDAIRIA ABGEFANGEN UND DURCH EIGENE LEUTE ERSETZT HAT. ES IST UNS GELUNGEN, DEN KOPF DES CHNUMITEN VON DIRHAEL FÜR EINEN GERINGEN GEFALLEN ZU ERWERBEN.

zydox

axis, meister der gilde des schattenhandels von hobano

Bürger Langurias!

Wir befinden uns in einer Zeit schwerster Noth. Unser allseits geliebter Herrscher Ciperdus wird seit dem viirundzwanzigstem Tage, des Monats Aw, unauffindbar vermisst. Dieser Schlag trifft unser werthes Reich um so härter, als unser Territorium sich weiterhin unter der staendigen Bedrohung der nyderträchtigen Reiche Almeron und Salkerusura befindet. Unsere Brueder und Schwestern im Ophis leben in staendiger Furcht vor ihren Schergen. Auch im Machairas droht Gefahr, wo sich ein Drachen noch immer in den Hochlandsümpfen verbirgt. Damit nicht genug werden unsere Kuesten von Piratenbanden heimgesucht, die auf infame Weise die Lage ausnuetzen, um zu rauben und um zu morden.

Bereits vor zwei Jahren befand sich unser Reich in einer aehnlich befohrlichen Lage, als die Wergols Salkerusuras die Burg Gwanadd nahmen und langurische Gebiete eroberten . Die Wergols konnten zuruick geschlagen werden. Auf hinterhaeltige Weise jedoch nutzten unsere Feinde aus Almeron diese Lage aus, wie es ihre Natur ist, und ritten schon bald gen der Feste Meobrynn. Meobrynn waere sicher gefallen, da kein Entsatz zur Unterstuetzung eintraf, haetten nicht einige beherzte Offiziere eigenmaechtig einen Plan ausgearbeytet und in die Tat umgesetzt. Sie befahlen eine Gegenoffensive gen Almeron und zwangen die Invasoren dadurch zurueck. Zu jener Zeit war ich Kommandant der Feste Meobrynn und unterstuetzte diese tapferen Maenner mit allen mir zur Verfuegung stehenden Mitteln. Nicht zuletzt deshalb bin ich heute Oberbefehlshabender der Langurischen Streitkraefte. Und wiider sehe ich, dass es an der Zeit ist, zu Handeln, befor unsere Feinde die Schwaeche ausnuetzen, um uns erneut in den Ruecken zu fallen. Ein Fuehrerloses Reich kann sich der mannigfaltigen Gefahren, die es bedrohen, nicht erwehren. Daher wird das Langurische Militaer unter meiner Fuehrung vorerst die Regierungsgeschaefte leiten, bis entweder Ciperdus wiider erschienen ist, was bei Borgon moeglichst bald passieren moege, oder aber bis die Lage sich beruhigt hat. Ein Auflehnen gegen diesen Beschluss, sowie gegen die weiteren Anordnungen der Militaerpraefektur, wird als Hochverrat geurteilt und mit dem Tode bestraft.

Im Namen der Militaerpraefektur versichere ich, dass das Menschen moegliche unternommen werden wird, um die Ordnung in Languria wiider herzustellen. Moegen die Goetter uns bei diesem Vorhaben beistehen!

Gezeichnet von Ciperdus treuem Diener,
General Blenvan von Meobrynn,
Reichsverweser Langurias,
Oberbefehlshabender der Langurischen Streitkraefte

Vom Bau der Yracynnbruecke

Nachfolgender Brief stammt aus der Feder des Architekten Carour, welcher mit Planung und Durchfuehrung des Baus einer Bruecke ueber den Strom Yracyn beauftragt war. Die Bruecke stellt eine aeuferst wichtige Verbindung zwischen der Feste Meobrynn und dem Kernland Langurias da.

Mein gelybter Bruder!

Die Plaene und Berechnungen fuehr die Bruecke nehmen langsam Konturen an. Am schwierigsten gestaltete sich bei meinen Planungen die Aufgabe, den gewaltigen Hoehenuunterschied zwischen den Beiden Ufern auszugleichen. Es gibt zwar eine Stelle an der das kladische Ufer ein wenig abflacht, unguenstiger Weise ist der Strom an dieser Stelle aber besonders breit. Nur gut, dass noch keine Strasse an den Strom heranfuehrt, so besitze ich genug Freiheit, den Standort der Bruecke frei zu waelen. Ein einheimischer

Arbeiter erzählte mir naemlich vor einigen Tagen von einer Stelle, einen Tagesmarsch stromaufwaerts, an der sich der Fluss kurz teile. Ich habe mir diese Stelle daraufhin einmal angesehen und festgestellt, dass der Yracynn tatsächlich an diesem Abschnitt eine Insel bildet; die Einheimischen nennen sie Kranichinsel. Die Insel ist etwa fuenfzig Schritte breit und hundert Schritte lang. Zwar erhebt sich das kladisch gelegene Ufer hier angesichts des nahe gelegenen Berglands bereits wieder sehr steil, dennoch halte ich diese Stelle für geeignet. Schließlich kann man hier auf die Insel einen gewaltigen Pfeiler in die Mitte der Bruecke setzen, ohne den Fluss soweit zu stauen, dass er das Hinterland überschwemmt oder die Flussschiffahrt unmöglich macht. Die Frage war nur aus welchem Material dieser Pfeiler konstruiert werden sollte. Eigentlich war es vorgesehen, lediglich Holz für den Bau zu verwenden, damit man dieses Bauwerk möglicherweise einmal in Brand setzen könnte, um es unseren Feinden zu erschweren, in unser Land einzufallen. Für einen solchen Pfeiler, mit einer Hoehe von etwa zweihundertfuenfzig Fuß wäre aber Holz ein voellig ungeeignetes Baumittel. Bei einer meiner Ortsbegehungen ist mir aber auf dem jenseitigem Ufer eine Burgruine aufgefallen, die genügend Sandstein für den geplanten Pfeiler bereit stellen wuerde. Eine Nachfrage in Adrodd ergab, dass es sich um eine alte Bauruine handele, die noch aus der Zeit Ghil-Ghaladhs stamme. Scheinbar ist damals bei den Arbeiten das Geld ausgegangen, später wurde dem Standort wohl keine strategische Bedeutung mehr beigemessen. Kurzum, ich kann die Steine verwenden, der Rest der Brücke muss allerdings nach wie vor aus Holz gefertigt werden. Gleich morgen werde ich Auftrag erteilen, zwei provisorische Brücken über die beiden Flussarme zu errichten, damit ein Teil der Arbeiter alsbald mit dem Heranschaffen der Steine beginnen kann.

Ich werde versuchen, dir zu beschreiben, wie die Bruecke später einmal aussehen wird. Du musst wissen, dass es sich dabei um eine Kastenbrücke handelt. Der Kasten hat eine Höhe von 30 Fuß und wird, wie ich ja bereits erwaeht habe, in der Mitte von einem gigantischen Pfeiler aus Sandstein gestuetzt. Dieser wird weit über den Kasten emporragen und in einer Aussichtsplattform enden, von der aus Mann bei gutem Wetter bis nach Etrorien blicken kann. Ein gewaltiger steinerner Turmfalke wird auf dem Dach dieser Plattform thronen, das Wappentier Meobrynn's. In Ufernähe werden zwei weitere Stützpfeiler die Brücke tragen, allerdings aus Holz. Auf der Meobrynn zugewandten Seite wird eine lange Rampe hinauf zu einem steinernen Torbogen führen, in den der Kasten einmündet. An die Rampe wird eine Wachstube angebaut werden. Am anderen Ufer liegt der Kasten auf dem Felsen auf. Das Bauwerk hat eine Gesamtlänge von hundertachtzig Schritten, die Fahrbahn befindet sich über der Insel in einer Hoehe von über hundertsechzig Fuß. Ein gewaltiges Vorhaben also, wollen wir hoffen, dass uns die Götter gnaedig gestimmt sind und wir schnell voran kommen!

Was gibt es unterdessen neues aus der Heimat zu berichten? Ist das Verschwinden Ci-perdus' mittlerweile aufgeklärt worden?

Euch allen von Herzen die Besten Gruesse

Carvur

Der Blitz der See

Lange schon, seit die ersten schriftlichen Aufzeichnungen in Malkuth existieren, taucht überall die Legende um zwei magische Artefakte auf. Sie gehören heute wie früher immer noch zu den Geschichten, die man sich am Lagerfeuer erzählt, und viele haben schon nach ihnen gesucht, doch alle kamen sie mit leeren Händen zurück.

Die Rede ist zum einen von Sashmar, dem Blitz der See, und zum anderen von Wasut, dem Auge des Adlers.

Heute will ich das Wissen, die Sagen und Legenden, die es über Sashmar gibt, zusammenfügen und sie erzählen. Vieles daran – nein, sogar das meiste – wird nur Geschichte, Legende, Märchen oder Mythos sein. Doch hinter jeder Legende steckt etwas Vergangenes, hinter jedem Mythos eine Begebenheit, hinter jedem Märchen ein bisschen Wahrheit und hinter jeder Geschichte ein Anfang.

Sashmar, der Blitz der See. Immer wieder taucht dieser Name auf. Und immer wieder wird er mit Dondra in Verbindung gebracht. Manche Legenden behaupten, er hätte ihn einst im zweiten Götterkrieg getragen und gegen die Feinde der freien Seefahrt eingesetzt. Andere Geschichten erzählen davon, dass Dondra diese Waffe erschaffen hat und sie einem seiner Priester gab, um damit die Finsternis zu vernichten. Andere Mythen erzählen, dass Dondra diese Waffe benutzt hatte, bevor er seinen Hammer bekam.

Doch in einem sind sich alle Geschichten gleich. Es war eine Waffe Dondras, des Riesen der Götter und Gott der Riesen, dem Herren der Adler, dem Donnerer. Und nicht nur die Menschen Malkuths haben von dieser Waffe gehört oder haben Geschichten und Legenden über sie. Viele andere Völker, die an den Riesen der Götter glauben, haben solche oder ähnliche Geschichten. Auch wir Eskari haben davon gehört. Lange befuhren wir die Meere Ysatingas. Viel hörten und sahen wir. Und viel forschten wir nach. Mit jedem Tag des Krieges, mit jeder Nachricht einer Niederlage wird man verzweifelter und sucht nach dem rettenden Halm. Verbündete gab es nicht. Aber die Informationen, die wir sammelten, machten uns eines klar: Sashmar war wohl nie auf Ysatinga gewesen. So begruben wir diese Hoffnung und suchten nach anderen. Doch als es keine Hoffnung mehr gab, nahmen wir so viele von uns auf, wie die Flotte tragen konnte, und segelten ins Ungewisse, über den Rand des Segments nach Karnicon. Und auch hier hörten wir von Sashmar, dem Blitz der See.

Doch gibt es hier viel mehr Geschichten und Legenden. Und so machte ich mich, nachdem wir uns auf der Insel Tystyr eingerichtet hatten, auf die Suche nach weiteren Legenden. Und ich wurde fündig. Bei den Priestern Dondras, in der Bibliothek des Palastes von Magnus Njalson, aber auch in den Dörfern und Städten Malkuths, überall hörte ich Geschichten. Und eine davon war besonders interessant.

Ich las sie in der Bibliothek. Sie wurde vor über 400 Jahren erstmals von einem Dondrapriester aufgeschrieben. In ihr wird berichtet, wie Dondra den Blitz der See selbst führte, als er unter den Menschen wandelte und mit ihm Blitze über das Meer schleuderte, gegen die Feinde des Lichts. Nachdem der Frieden wieder eingekehrt war in der Welt, und Dondra den Blitz der See nicht mehr brauchte, so wird berichtet, brachte er ihn auf eine Insel, welche nur unter dem Namen »Insel des Friedens zwischen den Göttern« bekannt ist. Auch die Kopie einer sehr alten Karte war dem Text beigegeben. Doch alle Vergleiche mit mir bekannten Karten haben kein Ergebnis erbracht. Entweder ist die Karte so alt, dass sich das Land zu stark verändert hat, oder die Insel liegt in einem Teil der Welt, den wir nicht kennen. Und doch deuten auch einige Dinge darauf hin, dass sich diese Insel im Asyria-Archipel befindet oder befunden haben muß. Aber dann müßte die Karte wohl älter sein als Pondaron, und nur eine intensive Suche hätte Erfolg.

Aber ich wage es nicht zu hoffen, dass sich alle Schiffe des Reiches an der Suche nach einem Mythos beteiligen, und so werde ich mich, sobald mein Haus fertig ist, mit einem Schiff und einer guten Mannschaft aufmachen, die Inseln zu erkunden. Sollten wir mit unserer Suche keinen Erfolg haben, so haben wir dann zumindest ein gute Karte der Strömungen und Atolle, die sich im Archipel befinden.

Möge Dondra uns den Weg weisen.

Shl'sh, Gelehrter der Eskari

Eine Gutenachtgeschichte aus Manatao

An einem schönen Abend in Scho-Scholan saß eine große Garfamilie in ihrem Iglu nach dem Abendmahl zusammen und genoss das Licht und die Wärme des Sommers in der Eiswüste.

Da fragte Tori, der kleine 5jährige Sohn, seinen Vater: »Du Papa, ich hab eine Frage. Ich hab gehört, dass man zum Biermachen Getreide braucht. Stimmt das?«

»Ja, mein Sohn. Aus Getreide macht man Bier. Wasser braucht man auch, und noch ein paar andere Zutaten.«

»Und Bajohr ist der Gott der Bierbrauer, stimmts?«

Da kam sein älterer Vetter dazu, der gerade als Novize im hiesigen Bajohrtempel aufgenommen worden war, und bestätigte glücklich: »Ja, Bajohr, der ganz, gaaaaanz große Gott, ist Gott der Bierbrauer und natürlich auch unser aller Schutzherr.«

»Aber wenn man Getreide braucht, und Bajohr unser aller Schutzherr ist - warum wohnen wir dann an in der Eiswüste, wo kein Getreide wächst? Das macht doch keinen Sinn. Jetzt muss das ganze Getreide mit Schiffen hergebracht werden.«

»Aeh... das kann Dir Opa erklären, ich muss kurz noch mal weg.« sagte der Vetter und flüchtete mit einem erröteten Gesicht zu seinem Studienmaterial.

Also ging Tori zum Großvater, einem alten Gar, dessen graues Haar schon so lang und zerzaust war, dass man ihn fast schon für einen alten Gur hätte halten können, und der begann, mit seiner rauhen Stimme zu erzählen:

»Ja ja, achja, das ist nämlich so. Unser Volk, weißt Du, das hat vor ewig langer Zeit mal an einem Ort mit fruchtbaren Tiefland gewohnt, wie Garelda, wo das Getreide herkommt, aus dem wir mit Bajohrs Segen unser Bier machen. Aber Bajohr wünschte, dass auch die Eiswüste von Gars besiedelt würde. Es gab hier zwar schon die Gurs, aber die kannten den Segen des Bieres noch nicht, und Bajohr wollte auch ihnen das Geschenk der Braukunst zukommen lassen Also zogen unsere Vorfahren wie geheißen los.« Er hustete, trank ein paar Schluck aus seinem Krug und fuhr fort: »Nun, damals fragten die Leute natürlich, wie sie denn in der Eiswüste leben sollten, denn sie wussten noch nicht, was für leckeren Fisch es hier gibt, und ja, Bier brauen wollten sie ja auch. Also gab Bajohr ihnen das Segenshorn. Das ist ein kleiner Kristall, durchscheinend und pur wie das Licht Bajohrs, schön anzusehen und warm im Glanz. Seine Form war ein kleiner Kopf eines Widders, ja. Der Kristall war mit einem Segenzauber belegt, der auch hier in der Eiswüste Getreide wachsen ließ. Es war nicht ganz so gut wie vorher in den warmen Landen, (hust), aber Gars und Gurs und alle anderen waren glücklich, säten das Korn, ernteten und machten bestes Bier daraus, wir und Bajohr waren zufrieden, ja ja jaa...«

»Ah ha, und warum ist das heute nicht mehr so?«

»Naja... das ist genaugenommen nicht sicher. Ich glaube mich zu erinnern, dass eine neue Stadt gegründet werden sollte, und darum ist das Segenshorn dorthin gebracht worden, von Reitern. Aber dann haben Eiswölfe die Reiter überfallen, und beim Kampf ging das Segenshorn verloren. Nun ja, und finde mal einen klaren Kristall in der Eiswüste, wenn dort gerade der Schnee schon überall zu Klareis geworden ist...«

»Humbug!« kreischte da die Großmutter und kam herbeigehumpelt, »versoffen ham die's. Versoffen! Die brauchten Geld für ihre Bierorgien, also ham die das Segenshorn an Händler verkauft und das Geld versoffen!«

»Sag doch nicht sowas. Das hätte Bajohr doch niemals zugelassen«, warf der Vater ein. »Ist es nicht eher so, dass damals, als Xnum seine gierigen Finger nach unserem Scho-Scholan ausstreckte, so mancher in Wahnsinn verfiel, und die mutigen Streiter, die das Segenshorn an einen sicheren Ort bringen wollten, dann in der Eiswüste verschollen sind?«

»Versoffen, sag ich!«

Aber da war der kleine Tori schon eingeschlafen. Die Mutter wies Oma und Opa an, still zu sein, legte das Kind sanft auf seine Felle, und dort schlief der Kleine ein und träumte davon, eines Tages das Segenshorn Bajohrs wiederzufinden.

Mitteilungen

Bekanntmachung des Cormelagh, Reichsheerverweser der kriegerischen Truppen

Wir warnen eindringlich davor, dass feindliche dandairische Spione in unsere Lande eingesickert sind! Uns liegen zuverlässige Informationen vor, dass Dandaira plant, Spione in unsere Städte und Dörfer zu schicken, um dort Spionage, Sabotage und Zersetzung zu betreiben.

Wir fordern alle unsere Bürger auf, Verdächtige sofort den örtlichen Behörden zu melden, ggf. kann auch direkt Hand angelegt werden, in diesem Falle ist die Laiche dem örtlichen Tempel und Behörden zu übergeben!

Der Reichsheerverweser

Wieder wurden Flugblätter an den Grenzen Kriegerias gefunden!

Gebt uns unseren Frieden!

Alles Krieg, oder was?

Was für Lichte Gestalten es sind,
die Krieg und Verderben über uns bringen wollen?

Was für friedliche Menschen sie sein wollen?

Es können keine Mornolithos sein!

Sie handeln gegen unsere Mornolitho Interessen!

Wehrt Euch!

Schlagt die Kriegsherren wo Ihr könnt!

Kommt zusammen in der

Komintern

Wir machen den Frieden!

Kooperation der Mornolithos International

Gefangen

Eine gewaltige Pranke senkte sich über ihn, fünf Krallen schloßen sich um ihn. Er wußte nicht, wie ihm geschah. »Hab ich dich«, grollte es von oben. »Lange bist du mir entwichen, doch am Ende kommen sie alle zu mir. Komm, lass mich dir dein neues Heim zeigen. Du wirst nicht lange büßen – sondern ohne Ende.« Er begriff kein Wort, nur dass seine Suche nun beendet wurde. Er war gefangen, und alle seine Instinkte schrieen voller Angst auf. Doch kein Laut entwich ihm.

An Somtek von Tondmek

Werter Herr, bisher haben wir Euch mehr oder weniger aufmerksam ignoriert. Doch die Lage Tondmeks wird jeden Mond schwieriger, die angeblich lichten Kräfte aus Dandairia als auch die aus Bouraghard machen es immer wahrscheinlicher, dass wir bald mit Krieg überzogen werden. Bevor Ihr weiterlest, bitte ich Euch, kurz zu überdenken, dass Eure Botschaften und Verlautbarungen keinerlei Aktionen gegen Euch auslösten. Doch Eure Botschaft an Justus Quintus hat uns tief beeindruckt. So wünschen wir uns ein Gespräch mit Euch – ein Gespräch über die Lage Tondmeks und die ansässigen Mornolithos; wir sind für weitere Themen von Eurer Seite offen.

Gerne erwarten wir Euch im Palast und sichern Euch absolute Unversehrtheit von Körper und Geist zu. Ich werdet den Palast so wieder verlassen, wie Ihr ihn betreten werdet.

In Erwartung Eurer Antwort

Al Mahano, Protektor von Tondmek

Nachrichten

Trotz der angespannten Lage gibt es noch Heiteres aus Kriegoria zu berichten:

Berichte aus den Landen Kriegorias:

In mehreren Städten kam es in diesem Herbst zu seltsamen Geschehnissen:

Mehrfach wurden Schuhmachergeschäfte überfallen und dabei zahlreiche Schuhe, eigentlich nur Männer-Sandalen, vornehmlich der Schuhgrößen 38-40 entwendet.

Ob sich hier jemand vorgenommen hat, die göttliche Sandale des Chnums¹ zu finden? Gerüchte sprechen von einer Bande subversiver Artefakteräuber.

In Eboria tauchte ein Schuh auf, der sich sehr merkwürdig verhielt! Er schien selbstständig laufen zu können, ein örtlicher Händler erwarb ihn von einem fremden Mann mit fremder Hautfarbe. Allerdings handelte es sich um einen Damenschuh der Größe 41, so dass dies nicht der heiß gesuchte Schuh sein konnte. Er wurde im örtlichen Seth-Tempel als der Dunkelheit zuwider beurteilt und den heiligen Flammen Seths übergeben. In Qumrath tauchten im Gebirge zwei weitere Kandidaten auf, die örtliche Geistlichkeit prüft noch den Zustand, obwohl, soviel wurde bereits jetzt bekannt, demnach der ehemalige Träger einen ziemlich kleinen und obendrein übel riechenden Fuß gehabt haben muss. Die örtlichen Tempel geben die Größe mit 39 an. Überall sind diese Sandalen gesucht, niemand weiß eigentlich genau, warum so ein relativ kleiner Schuh gesucht wird... Weitere Gerüchte sprechen trotz des hohen Alters des Schuhs von einem beissenden Geruch, anhand dieses er erkannt werden könne.

Argus Hellbrae, Reisender Grenzlande Kriegoria Runor

Hinrichtung nach schwerem Raub

Der Stadtrichter von Eboria gibt bekannt:

Einer der Diebe, die in letzter Zeit mehrfach Schuhmacher-Werkstätten geplündert hatten, ist nach seinem Geständnis (Er gestand, wollte aber trotz gutem Zureden keine weiteren Namen preisgeben) öffentlich gehängt worden. Noch am Galgen be-reute er seine Tat. Diebstahl ist Diebstahl am Volke und kann in solch schweren Stunden für unser Reich nicht toleriert werden!

Geheimnisvolles Malkuth

Schon lange suchten Gerüchte die Hauptstadt heim. Gerüchte von seltsamen Funden und seltsamen Lichtern im Ophis der Hauptstadt. Gerüchte von unheimlichen Feinden und geheimnisvollen Orakeln. Die Gerüchteküche kochte. Würde dem Jahr der Stille wirklich ein Jahr des Adlers folgen? Und würde es der Adler Malkuths sein? Oder würden Stürme die Flotten Malkuths auf den Grund des Meeres und auf die eisigen Klippen des verabscheuten Feindes drücken? Würde das Ende der Stille einen Aufschwung des Seehandels bedeuten? Oder wäre es sicherer, auf Piratenfahrt zu gehen? Keines von beidem oder beides zugleich?

¹ siehe Bote Nr. 64

Einer hätte vielleicht vieles aufklären können, doch Magnus Njalson selbst hatte ihm geboten, über das, was er gesehen hatte, zu schweigen, bis Ragna Fânon, erster Priester des Dondra in ganz Malkuth, zu einem Ratschluß gekommen war, was hinsichtlich seiner neuen Entdeckungen nun zu unternehmen war.

Doch obwohl auch seine Mannschaft diesen Befehl zu Schweigen erhalten hatte, wußte Ragnør Jansson nur zu genau, dass früher oder später die eine oder andere Mär, die in der Unterstadt hinter vorgehaltenen Händen von Mund zu Mund ging, das eine oder andere Körnchen Wahrheit enthalten würde, eine verzerrte Darstellung all dessen, was seine Leute gesehen und erlebt hatten. Doch um sie unter Quarantäne zu nehmen und von all den Verlockungen des Stadtlebens zu isolieren, war es schon längst zu spät gewesen, als der Befehl des Königs ergangen war.

So hatte sich Ragnør nun entschlossen, seine eigene Version für die Nachwelt zu Papier zu bringen, damit wenigstens eine Darstellung die Zeiten überdauern möge, die der Wahrheit so sehr entspräche, wie dies einem einfachen Menschen möglich war.

»Zwischen Mjallten und Dondraburg ist das Land dicht besiedelt, und da die Auen im Ophis dieser Region äußerst fruchtbar sind, findet sich dort ein reiches Bauerndorf am andern. Doch nur etwas mehr als eine Woche per Schiff oder Pferd ophisch von Mjallten gibt es seit Urzeiten, so sagen jedenfalls die hier ansässigen Bauern, direkt an der Küste einen dichten, unberührten Forst. Je weiter man hineinkommt, desto dorniger und dichter wird das von keinem Weg zerschnittene Unterholz. Dieser Forst bedeckt ein Gebiet, in dem man im fruchtbaren Umland gut ein Dutzend große, reiche Dörfer finden könnte. Seit Menschengedenken aber hatte kaum jemand den Versuch gemacht, in diesen Wald einzudringen, und ebenso lange schien sich keiner gefragt zu haben, warum dies so sei.

Wir waren auf der Suche nach einem Ort für eine neue Siedlung, in der Eskairi und Malkuther gemeinsam leben und voneinander lernen sollten. Unsere Seekarten zeigten eine große und mehrere kleinere Buchten in der Region, an denen noch keine Siedlungen lagen, obwohl sie beste Voraussetzungen dafür mitzubringen schienen. Unsere Verwunderung darüber wurde nicht geringer durch die Information, dass dies wohl damit zusammenhänge, dass diese im Dornenbann lägen, wie die Einheimischen den Forst nannten, den sie nur betraten, um entlaufene Ziegen und Schweine wieder einzufangen – und auch dann drangen sie selten weiter als ein Dutzend Schritt in ihn ein.

So merkwürdig uns all dies schien, so wenig wollten wir uns dadurch aufhalten lassen. Selbst wenn das Land dort schlechter sein sollte als die Fluren im Umland, so würde das Meer doch genug Nahrung liefern können. Und nach allem, was unsere im allgemeinen sehr genauen Seekarten von der Küste, den Untiefen und Fahrwassern zeigten, konnten wir mehrere gute Standorte für die geplante Werft ausmachen.

So entsandten wir Kundschafter, um sich die nach der Karte vorausgewählten Plätze anzusehen. Die ersten Erkundigungen von den Küstenseglern aus verliefen harmlos genug. Allerdings verhinderte das dichte, unberührte Dornengestrüpp nicht nur, dass

die einzeln oder zu zweit ausgesandten Männer weit ins Innere vordringen konnten, sie kamen auch zerkratzt, blutend und schlecht gelaunt auf die Schiffe zurück.

Schließlich entschloß sich Knut Knutson, der Leiter der Expedition, an dem nach den Karten vielversprechendsten Ort selbst eine richtiggehende Landeparty anzuführen, ausgestattet mit dicken Lederrüstungen, Äxten, Buschmessern und Schwertern. Sie bahnten sich rasch einen Weg in den Wald und liessen eine schmale Schneise hinter sich. Doch als sie am Abend nicht wie vereinbart zurück kehrten, kam auf den Schiffen erste Sorge auf. Die ganze Nacht brannten auf den Schiffen die Fackeln; am Ufer entzündeten die Wartenden zwei riesige Scheiterhaufen aus totem Holz, das sich hier zur Genüge fand. Einmal glaubten die Wachen, wilde Schreie aus dem Wald zu hören, doch als der Morgen graute, war noch niemand zurück gekommen. Die Kapitäne beratschlagten, ob sie nun eine weitere Mannschaft der ersten hinterher senden sollten, und wie man verhindern könne, dass dieser dasselbe zustoße, was die erste an der Rückkehr gehindert hatte, als plötzlich laute Rufe der Wachen am Ufer erklangen. Von dem guten Dutzend gut gerüsteter Männer, das mit Knut Knutson in Wald gezogen war, stolperte nun gerade noch ein Paar zurück ans Ufer, sich gegenseitig stützend, in zerfetzten und von Schwerthieben gezeichneten Lederrüstungen. Die Wachen erkannten ihre von Schrecken und Dornen gezeichneten Gesichter nicht sofort, und die beiden brachten kein verständliches Wort hervor. Es waren Knut Knutson selbst und sein Neffe Ralf Hrolfson, der einst der Schöne genannt worden war.

Da die beiden nicht in der Lage waren zu berichten, was ihnen geschehen war, brachte man sie zunächst in ihre Kajüten und wartete auch die nächste Nacht noch auf weitere Rückkehrer. Da jedoch keiner mehr aus dem Wald wankte, beschloß Fåne Sigerson, der Stellvertreter Knutsons, die Rückkehr ins Basislager, das wir in einem Küstendorf auf halber Strecke zwischen Mjallten und dem Forst aufgeschlagen hatten.

Dort berichteten sie mir, was sich zugetragen hatte, und zeigten mir nicht nur die beiden Männer, die immer noch nur verstört um sich blickten, ohne mehr als ein Stammeln von sich zu geben, sondern auch, was sie in ihren Proviantbeuteln mit sich getragen hatten: Silberwaren von feinstem Machart, manche im malkuthischen Stil, doch die meisten fremdländisch wirkend, besetzt mit grünen und gelbroten Edelsteinen.

Was nun? fragte ich mich. Ich konnte den Kapitänen nicht wirklich zürnen, dass sie die Verschollenen zurück gelassen hatten, obwohl dies nicht malkuthischer Zucht und Sitte entsprach – doch sie hatten auch an die anderen Männer zu denken, die noch unter ihrem Kommando standen. Das Gleiche galt nun auch für mich. Hier war ein Rätsel, das zu lösen war, und vielleicht auch weitere Überlebende, die zu retten waren. Doch durfte ich die Verantwortung auf mich nehmen, weitere Männer in eine am Ende vielleicht verhängnisvolle Queste hinein zu ziehen?

Andererseits – mein Auftrag war es, einen Platz für die geplante Siedlung zu finden. Wir hatten uns aufgrund unserer Karten schon fast für den Ort entschieden gehabt, an dem die Erkunder so schrecklich scheiterten. Sollte sich dieser nun als ungeeignet erweisen, so war es meine Pflicht, unverzüglich einen andern Platz in Augenschein zu nehmen. Doch eigentlich hatte alles für diese Bucht gesprochen – die Nähe zum Herz unseres Landes, die hervorragenden Fischgründe in der Nähe und die tiefen Fahrwasser, und nicht zuletzt auch, dass bisher niemand Anspruch auf dieses Gebiet erhoben hatte.

Schließlich versammelte ich meine Leute und fragte nach Freiwilligen für eine zweite Expedition, dieses Mal sowohl zu Land als auch zu Wasser. Es erfüllte mich mit Stolz auf meine Männer, als weit mehr als die Hälfte vortraten. Und zu meinem Erstaunen waren unter den Freiwilligen auch alle Eskairi, die uns als Berater begleiteten.

Ich bestimmte, das Knutson und sein Neffe in die Obhut der besten Heiler der Gegend zu geben seien; ein Dutzend Männer, schnelle Reiter, sollten bei ihnen bleiben, um mir sofort Bescheid zu geben, sollte sich ihr Zustand in der einen oder anderen Form ändern.

Zwei Tage später setzten uns unsere Schiffe bei einem direkt im Machairas des Waldrandes gelegenen Küstendorf ab; ich hatte mich entschlossen, die Landpartie zu führen, während Swen Sorajson die kleine Flotte in langsamen Tempo entlang der Küste zur Bucht bringen sollte. Dort sollte er am Ufer einen Platz für ein befestigtes Lager roden und von dort aus langsam und Stück für Stück die Schneise verbreitern, die die erste Expedition geschaffen hatte.

Bevor wir aufbrachen, befragten wir zuerst nochmals die Dorfbewohner, was sie vom Wald und seinen Gefahren wüßten. Sie blieben ziemlich vage; der Älteste des Dorfes berichtete uns schließlich, er habe von seinem Großvater gehört, ein Bann liege auf dem Forst, und was darin ruhe, solle nicht gestört werden.

Dies hielt uns aber nicht auf. Früh am nächsten Morgen drangen wir in den Forst ein. Auf Pferde hatten wir verzichtet, da sie uns im dichten Unterholz eher behindert als schneller voran gebracht hätten, wir hatten uns im Dorf aber zwei Lastesel gekauft. Vermieten hatten sie sie uns nicht wollen, da sie nicht damit rechneten, sie lebendig wieder zu sehen.

Trotz all der düsteren Gerüchte und entgegen unserer finstern Vorausahnungen trafen wir auf keine Gefahren, die über dichte Brombeer- und Wildrosenhecken, gelegentlich etwas Giftefeu und die eine oder andere Giftfeuereibe hinaus gingen. Am Anfang gab es noch gelegentliche Wildwechsel, hauptsächlich von Waldschweinen, je tiefer wir aber vordrangen, desto weniger Spuren von größerem Getier fanden wir. Auch die Vögel, die anfangs noch zahl- und artenreich gewesen waren, wurden im Laufe des ersten Tages immer weniger, bis wir nur noch einige Krähen und Elstern erspähen konnten. In der Nacht hörten wir einige Käuzchen, am Morgen klopfte und krächte irgendwo ein Specht, in der Ferne erklang der Ruf eines Kuckucks, doch außer

einigen Meisen und einem Schwarm Elstern bekamen wir kein Lebewesen mehr zu Gesicht.

Gegen Mittag des zweiten Tages stießen wir dann auf eine Lichtung, die von mehreren unterschiedlich großen Ameisenburgen bedeckt war. Auf der Spreu zwischen ihnen wuchsen ganze Pilzkolonien, die meisten für Menschen ungenießbar. Zuerst versuchten wir, die Lichtung zu überqueren – es wäre eine angenehme Abwechslung gewesen, sich nicht mehr jeden Schritt mit Axt und Buschmesser frei hauen zu müssen – doch die Ameisen erwiesen sich als zu aggressiv. Die fingerlangen Krieger kletterten an unseren Beinen hinauf und wühlten sich durch die Schichten unserer Schutzkleidung, bis sie ein ungeschütztes Stück Haut fanden, in das sie sich verbeißen konnten. Schließlich entschieden wir, zum Rand der Lichtung zurückzukehren und das von den Ameisen verteidigte Gebiet zu umgehen. Vereinzelt trafen wir auf in gerader Linie von der Lichtung fortführende, schmale Pfade, dicht bedeckt von Ameisen, die dort in beiden Richtungen entlang hasteten. Als wir nach einer guten Stunde das gegenüber liegende Ende der Lichtung erreichten, entdeckten wir auch dort eine solche breite Ameisenstraße, die von jeder Vegetation befreit war.

Da sie nicht so stark wie die anderen benutzt zu sein schien, entschlossen wir uns, ihr zu folgen. Obwohl sie nur einen halben Schritt breit war und wir auf die angriffslustigen Ameisen achten mussten, war es hier deutlich leichter, einen Pfad durch den Wald zu schlagen, da fast die Hälfte der Arbeit bereits getan war.

So kamen wir den Rest des Tages gut voran. Der Pfad verlief nahezu geradlinig, soweit wir das mangels anderer Landmarken feststellen konnten, allerdings doch in einer ganz leichten Kurve nach rechts, so dass wir nach etwas über einer Meile schon die Lichtung nicht mehr erspähen konnten, als wir zurück blickten. Am Anfang hatten wir noch etwas Probleme mit den Ameisen, aber je weiter wir uns von der Lichtung entfernten, desto weniger wurden es, und desto weniger aggressiv waren sie. Tatsächlich löste sich nach etwa einer Stunde der zwar anfangs schon schmale, aber geordnete Strom – von dem an einigen Stellen schmale Seitenwege abzweigten – immer mehr in chaotisch wirkendes Gewusel auf. Während einige Ameisen stur Kurs hielten, liefen andere im Zickzack von einer Pfadseite zur andern hin und her, und wieder andere machten gruppenweise plötzlich kehrt und stemmten sich gegen den Strom. Langsam wurde es unter den Kronen der Tannen und Eichen immer dunkler, ein weiterer Tag neigte sich dem Abend zu, und wir begannen zu überlegen, wo wir diese Nacht verbringen könnten. Die Gefahren durch wilde Tiere schienen gering, denn schon lange waren wir auf keine Wildwechsel mehr gestoßen, und es schien auch recht unwahrscheinlich, dass irgendein größeres Tier, sei es ein Wildschwein, Wolf oder Bär, merkbar weniger Probleme hätte, sich durch das Unterholz zu schlagen als wir selbst. Das Problem lag vielmehr darin, einen Platz zu finden, auf dem man sich ausstrecken konnte, ohne sich im Weißdorn oder den Brombeeren links und rechts zu verfangen und ohne von Ameisen überfallen zu werden.

Als wir schon überlegten, ob wir uns neben dem Pfad in die Büsche schlagen sollten und dort eine eigene Lichtung für unser Lager anlegen – eine Arbeit, die uns sicher

einige Stunden gekostet hätte, die letzten davon in tiefster Dunkelheit – weitete sich der Pfad plötzlich zu einer weiteren Lichtung.

Der Boden war bedeckt von Reisig und dem abgeworfenen Laub vieler Jahrzehnte, aus dem einzelne Grasbüschel und zwei oder drei verkümmerte Heckenrosensträucher herauslugten. Ungefähr in der Mitte der grob rechteckig geformten Lichtung befand sich eine ungewöhnlich unordentlich wirkende Ameisenburg. Offenbar endete hier die Ameisenstraße, der wir gefolgt waren. Es war hier noch deutlich heller als zuvor, die Sonne war noch nicht untergegangen, begann aber schon den westlichen Himmel rot zu färben.

Ein kleines Stück jenseits der Ameisenburg fanden wir genügend ameisenfreien Raum für unser Nachtlager. Nachdem wir das größte Reis entfernt hatten, boten uns die dicken Schichten Laubs eine weiche Unterlage. Die meisten von uns suchten sich einen Platz auf der Ostseite der Lichtung, die noch von der Abendsonne erwärmt war, während im Westen die Schatten bereits über die Mitte der Lichtung reichten. Zum ersten Mal, seit wir in den finsternen Wald gezogen waren, machte sich ein Gefühl der Gelassenheit und fröhlichen Entspannung breit, als wir in den letzten roten Strahlen der abendlichen Frühjahrssonne unsere Rationen teilten. Erst verspätet fiel uns ein, dass ein Feuer in den zu dieser Jahreszeit doch noch kühlen Nächten hilfreich sein könnte. Doch ein Feuer hier? In den dichten Laubschichten bestand die Gefahr, dass es sich als Schwelbrand durch den Untergrund ausbreiten würde, bis wir mit einem Mal vom Feuer eingeschlossen wären.

Während zwei daher trockenes Holz zusammen suchten – Reisig gab es ja hier genug, aber dickere Äste, die die ganze Nacht Glut liefern würden, waren eher schwierig zu finden – begannen die anderen zu graben. Schicht auf Schicht Laub entfernten wir, jede folgende noch modriger als die darüber, bis unsere Schaufeln plötzlich auf Stein stießen.

Bald hatten wir im Licht der ersten Fackeln eine erstaunlich glatt wirkende Felsplatte freigelegt, die sich jenseits der anderthalb mal anderthalb Schritt, die wir als ausreichend für unser Feuer empfanden, fortzusetzen schien. Da dieser Boden aber nun eine gute Elle unter dem Niveau unserer Bettstellen lag und wir unter dem Laub keine Steine zur Eingrenzung der Feuerstelle gefunden hatten, bauten wir in der Mitte der frei geräumten Fläche einen quadratischen Scheiterhaufen, an dessen Basis wir einige dickere Hölzer platzierten, die wir am Rande der Lichtung gefunden hatten, wo anscheinend vor Zeiten ein Sturm einige Bäume umgerissen hatte.

Wir legten die Wacheinteilung fest und legten uns im Schein unseres niedrig gehaltenen Feuers zur Ruhe. Es war nun abgesehen von unserem Feuer stockdunkel und unheimlich still, unterstrichen durch den einzelnen Ruf eines Käuzchens in weiter Ferne. Trotzdem waren wir unbesorgt und schliefen tief und fest. Ich selbst hatte die letzte Wache am Morgen übernommen. Doch nichts und niemand weckte mich, bis der erste Sonnenstrahl des Morgens auf mein Gesicht fiel. Ich saß auf und brauchte mehrere Minuten, um mich zu orientieren, etwas, das mir nur selten passiert. Die Sonne stand schon recht hoch im Osten, hoch genug, dass der Schatten des östlichen

Waldrands nur noch ein Drittel der Lichtung bedeckte. Das hieß, dass der halbe Morgen schon verstrichen war. Kein Wunder fühlte ich mich so ausgeschlafen – schließlich hatte ich seit dem Beginn dieser Unternehmung nicht mehr annähernd so lange am Stück geschlafen. Ich schaute mich um. Keine Spur von der Wache, die mich hätte wecken sollen, und auch drei weitere Lagerstellen waren leer.

Ich überlegte kurz, ob ich sie suchen sollte, ein innerer Instinkt aber ermahnte mich, doch zunächst meine Kameraden zu wecken. Einige von ihnen schienen gar nicht wach werden zu wollen, andere machten einen zerstreuten, verwirrten Eindruck. Nur drei oder vier von uns hatten noch einen wirklich klaren Kopf. Langsam, ganz langsam, wurde mir klar, dass hier irgend etwas nicht stimmte, obwohl ich mich immer noch seltsam unbeschwert fühlte. Es dauerte eine Weile, bis ich merkte, dass dies unter anderem daran lag, dass die Verantwortung für den Erfolg unserer Mission von mir abgefallen zu sein schien. Ich war verwirrt. Es war, als sei ich in zwei Personen geteilt – die eine ohne Interesse an Vergangenheit und Zukunft, unbeschwert und ohne Verpflichtungen, die andere kühl, klar und distanziert, der reine Geist des Forschers in mir.

Ich selbst und meine Kameraden Rin und Per Snjørtson sowie die beiden uns begleitenden Eskairi Sh'kish und Ssa'Shil schafften es, unsere Mannschaft soweit zu organisieren, dass sie unser Lager abschlugen, während wir beratschlagten, was nun zu tun sei. Wir beschlossen, zunächst drei Suchtrupps zu bilden. Per ging mit fünf Männern den Pfad zurück, den wir gekommen waren, um dort nach Spuren und Hinweisen auf die Vermissten zu suchen. Wir andern suchten in zwei Gruppen die Ränder der Lichtung ab.

Der Gruppe, die von Rin Snjørtson und Sh'kish geführt wurde, gebührt das Verdienst, die alles entscheidende Entdeckung gemacht zu haben. Während wir eine Stelle im Westen der Lichtung untersuchten, an der gebrochene Zweige darauf hindeuteten, dass sich jemand einen Weg durch das hier etwas lichtere Unterholz in den Wald gebahnt hatte, vernahmen wir plötzlich aufgeregte Rufe. Als ich mich umdrehte, sah ich Rin aufgeregter mit beiden Armen winken.

Ich überließ meine Gruppe der Führung von Ssa'shil und rannte hinüber. Als Rin mich kommen sah, drehte er sich um und verschwand zwischen zwei knorrigen Kiefern. Ich folgte ihm – und stand plötzlich wieder auf einem offenen Platz. Eine lange Schneise zog sich in gerader Linie vor mir durch den Forst, fast wie eine Straße; etwa eine knappe halbe Meile entfernt versperrten einige umgestürzte Bäume die Sicht, doch als ich die Baumwipfel entlang sah, hatte ich den Eindruck, dass sich die Schneise auch danach fortsetzte. Vor mir war eine Gruppe von vier unserer Leute unter Sh'kish' Aufsicht dabei, ein Stück Boden vom Laub und Reisig der Jahrzehnte zu reinigen. Die Schichten waren hier nicht so dick wie gestern auf der Lichtung, und schon bald trat auch hier glatter Fels zu Tage. Schnell vergrößerte sich die gereinigte Fläche, und im Licht der nun fast schon im Zenit stehenden Sonne zeigten sich schmale, geradlinige Ritzen im Stein. Das war sicher nicht natürlichen Ursprungs. Stück für Stück offenbarte sich ein granitenes Pflaster aus nahezu fugenlos verlegten

quadratischen Platten von jeweils einem halben Schritt Kantenlänge, jede Reihe um eine halbe Platte zur vorhergehenden versetzt. Wir hatten tatsächlich eine Straße entdeckt!

Rin war mittlerweile weiter die Straße entlang geeilt, um den Rest seiner Leute einzuholen, die beiderseits der Straße am Waldrand entlang schritten, um dort nach Hinweisen auf die Verschwundenen zu suchen. Selbst von hier aus erkannte ich aber mit Sorge, dass einige von ihnen kaum bei der Sache waren. Einer schlenderte bloß dahin und schwenkte den Kopf mit verwundertem Ausdruck von einer Seite zu anderen, als ob er noch nie Bäume gesehen hätte. Ein anderer hielt den Blick zwar zu Boden gerichtet, schien aber nichts um sich herum wirklich wahrzunehmen, bis Rin ihm auf die Schulter klopfte und er mit einem erschreckten Ausruf zusammenzuckte, der die ganze Gruppe kurz zum Stehen brachte.

Ich verständigte mich kurz mit Sh'kish, er solle Rin zurück rufen, sobald seine Gruppe den Windbruch erreicht habe, und so lange mit seiner Gruppe die nähere Umgebung weiter untersuchen; ich mußte ihn ermahnen, dabei nicht nur nach weiteren Artefakten, sondern auch nach Spuren unserer vermissten Kameraden Ausschau zu halten. Danach sollten sie sofort zum Lagerplatz zurück kommen. Ich selbst machte mich auf den Rückweg zu Ssa'shil. Zwischen den beiden Bäumen, die die Straße von der Lichtung trennten, blieb ich stehen. Am gegenüberliegenden Ende der Lichtung konnte ich die Öffnung des Pfades erkennen, der uns hergeführt hatte. Mir fiel ein weiteres Mal, doch nun zum ersten Mal wirklich bewußt, die rechteckige Form der Lichtung auf; Pfad und Straße mündeten jeweils an den Schmalseiten. Und als ich mit neuem Bewußtsein die beiden Bäume links und rechts ansah, bemerkte ich die Aufwölbungen um die Stämme; an einer Stelle erkannte ich sogar ein moosbewachsenes Stück Granit. Ich ging hinüber und fegte etwas Laub weg. Der Baum hatte hier offensichtlich vor Urzeiten das Pflaster gesprengt und die Platten verschoben; ich sah nun, dass sie eine gute Handbreit dick waren.

Als ich zu meinen Leuten zurück kam, wies ich die drei am unkonzentriertesten wirkenden Männer an, die Feuerstelle der letzten Nacht zu reinigen und die freigelegte Fläche zu vergrößern.

Dann berichtete ich Ssa'shil von den jüngsten Entwicklungen.

Er war seinerseits inzwischen sicher, dass hier tatsächlich im Morgengrauen jemand die Lichtung verlassen und in den Wald eingedrungen war. Die Spuren schienen ihm eindeutig, wobei er viele Indizien aufzählte, die einem Menschen nie aufgefallen wären, die für ihn aber unter anderem bedeuteten, dass es nach dem ersten Tau gewesen sein mußte. Ich glaubte ihm, zumal seine Leute an den Dornen Stofffetzen gefunden hatten, die seine Thesen belegten.

Etwa eine halbe Stunde später kehrte der Trupp zurück, der den Pfad zurück gegangen war, der uns her geführt hatte. Auch sie hatten eindeutige Spuren von zumindest einem Mann gefunden, jedoch nichts, dass auf eine gewaltsame Entführung oder ähnliches hinwies. Anscheinend war einer unserer Leute einfach den Weg zurück ge-

wandert. Da er mittlerweile wohl einen mehrstündigen Vorsprung hatte und es keine Anzeichen gab, dass er dringend Hilfe brauchte, war Per nach der vereinbarten Strecke umgekehrt, um sich mit uns abzusprechen.

Alles wies also darauf hin, dass sich wenigstens zwei der Vermissten ohne Zwang und in verschiedene Richtungen entfernt hatten, wahrscheinlich auch völlig unabhängig voneinander. Das beruhigte zwar einige Ängste, brachte uns der Lösung ihres Verschwindens aber nicht im geringsten näher.

Ich überlegte, den beiden jeweils einen Trupp nachzusenden. Doch als ich mir meine Leute ansah, wurde mir klar, dass hier noch mehr nicht stimmte. Sie waren nun schon einige Stunden auf den Beinen, und dennoch wirkten die meisten immer noch so, als seien sie noch nicht richtig aufgewacht. Abgesehen davon, dass das gar nicht zu meinen Leuten paßte: Ich müßte jedem der Trupps wenigstens einen der Eskairi oder der anscheinend völlig unbeeindruckten Snjørtson-Brüder als Befehlshaber mitgeben, und ich konnte mir nicht sicher sein, ob meine Veteranen ihnen auf Dauer gehorchen würden.

Während ich noch darüber nachdachte, was zu tun sei, kam Rin zurück. Er schwenkte einen Tuchfetzen. »Das haben wir an einem Ast im Windbruch auf der Straße gefunden. Es stammt eindeutig von Ragnar Knudson. Und wie es aussieht, ist er einem anderen gefolgt.«

Also waren zwei der Vermissten die Straße entlang gelaufen, einer war umgekehrt und den Weg zurück gegangen, den wir gekommen waren, und der Vierte hatte sich in die Büsche geschlagen. Seltsam. Doch ich kam nun zu einer Entscheidung.

»Per, Ssa'shil, ihr bleibt hier. Untersucht weiter diesen Platz, baut ein etwas festeres Lager. Vielleicht kommt ja einer der Weggelaufenen hierher zurück. Rin und Sh'kish begleiten mich, wir werden sehen, wo die Straße hinführt. Ruft alle Männer hier zusammen, damit wir sie neu einteilen können!«

Ich wählte diejenigen aus, die noch einigermaßen ihre Sinne beieinander zu haben schienen, um mit uns den beiden Vermissten auf der Straße zu folgen; alle anderen ließ ich unter Pers und Ssa'shils Obhut zurück.

Nachdem wir den Windbruch überwunden hatten, kamen wir recht zügig voran. Kein Unterholz behinderte uns, die Straße war zwar von Laub und Reisig bedeckt, aber eben, und nur selten hatte es ein Gewächs geschafft, so wie am Ausgang der Lichtung die fast nahtlos gesetzten, schweren Pflastersteine auseinander zu sprengen oder zu verschieben.

Noch mehr als zuvor fiel mir nun aber die Stille dieses Waldes auf. Kaum ein Vogel war zu hören, und selbst die Ameisen wurden seltener und seltener. Es wurde schon dunkel, als die Straße plötzlich endete – an einer hohen, aber teilweise eingestürzten Mauer. Ich ließ Fackeln entzünden. Zwei Männer verbrannten sich dabei die Finger. Wir würden bald ein Lager finden müssen, und ich konnte nur hoffen, dass sich die Vorfälle der letzten Nacht heute nicht wiederholen würden.

Im Licht der Fackeln konnten wir feststellen, dass die Straße hier nicht wirklich endete; sie knickte nur scharf nach links und führte rund 50 Schritte die von Efeu und wildem Wein überwucherte Mauer entlang, um dort nun wirklich zu enden, vor einem Bauwerk, das einst wohl ein Tor gewesen war, nun diese Funktion aber nur noch mehr schlecht als recht erfüllen konnte. Teile des Gewölbes waren zusammengebrochen, und auf den Schuttkegeln lagen die Reste eines einst mächtigen Tores aus Eichenholz und Eisen.

Mit den Fackeln war es eben noch hell genug, um zu versuchen, sich einen Weg durch die Trümmer zu suchen. Nach vielem Fluchen und zwei versehentlich ausgelösten Steinschlägen hatten wir es eine gute halbe Stunde später geschafft – glücklicherweise ohne schlimmere Verletzungen als ein paar Abschürfungen und leichte Zerrungen.

Hinter der Torruine standen wir auf einem weiten, offenen Platz, und der Wald um uns herum hatte sich verändert. Das Licht der Fackeln reichte nicht weit genug, um zu sagen, wie, aber als ich mit meiner Fackel an den scheinbaren Waldrand herantrat, konnte ich feststellen, dass es in Wahrheit ein von Efeu dick überzogenes Gebäude aus roh behauenen Stein war, soweit ich feststellen konnte, aber ohne Türen und Fenster im Erdgeschoß.

Ich ließ auf dem Platz das Nachtlager aufschlagen. Um ähnliche Überraschungen wie in der Nacht zuvor zu vermeiden, bestimmte ich, dass paarweise gewacht würde; zusätzlich bestimmte ich die fünf Mann, die mir den wachsamsten Eindruck machten, als Wachkapitäne, die sich untereinander ablösen sollten. Dennoch schlief ich schlecht. Einmal wachte ich auf und konnte zu meiner Beruhigung im Schein unseres Feuers einen Wachtwechsel beobachten: Rin übernahm die vorletzte Wache als Wachkapitän, die letzte würde wieder meine sein. Nun endlich überkam mich ein tiefer, erholsamer Schlaf.

Ich erwachte, als mich jemand rüttelte. Reflexartig griff ich zum Dolch. Obwohl ich minutenlang nicht wußte, wo ich war, ließ ich mich aber von meiner Panik nicht überwältigen und hielt mich zurück. Schließlich erkannte ich Rin, der einen Schritt zurück gewichen war und mich verwirrt ansah. Es war schon hell, das Morgengrauen längst vorbei. »Ich glaube, ich habe vergessen, dich zu wecken«, sagte Rin unsicher. »Weißt du, wo Per ist?«

Ich mußte einen Moment nachdenken. »Ich glaube, wir haben ihn mit dem einen Eskairi (wie heißt der doch gleich?) im alten Lager zurück gelassen, auf dem anderen Platz, weißt du.«

Rings um mich wachten jetzt auch andere auf und sahen sich offensichtlich verwirrt um. Einige standen auf und begannen herum zu gehen. Ihre Überkleider und Ausrüstung ließen sie unbeachtet am Boden liegen. Eine einzelne Vogelstimme besang den frühen Morgen; nach dem Sonnenstand zu urteilen, ebenfalls kein Frühaufsteher. Ich konnte das stockende, unmelodische Lied keinem mir bekannten Vogel zuordnen.

Langsam, sehr langsam kehrte meine Erinnerung an den vorigen Tag zurück, und ich erkannte die Gefahr. »Rin, ruf die Männer zusammen, bevor sie uns weglaufen! Schnell!« drängte ich, nachdem er zunächst nicht zu begreifen schien. Dann glomm ein Licht in seinen Augen auf, und er nickte, drehte sich um und begann Befehle zu schreien. Ich raffte währenddessen meine Ausrüstung zusammen und sah mich um. Einige der Männer lagen immer noch zusammengerollt unter ihren Decken. Ich ging zu einem hinüber und stieß ihn an. Er brummte nur etwas und rollte sich auf die andere Seite. Der nächste fuhr auf und hielt plötzlich sein Schwert in der Hand. Ein Sprung rückwärts brachte mich aus seiner Reichweite. Das Schwert fuhr in einem Bogen durch die Stelle, wo sich einen Moment zuvor noch mein Magen befunden hatte, dann saß der Mann einen Moment da und starrte ins Leere, bevor er sein Schwert wieder weglegte und sich schwer ins Laub fallen ließ, um weiter zu schlafen. Kopfschüttelnd wandte ich mich ab. Das Klirren von Metall ließ mich den Kopf wenden. Drüben, am Rand des Platzes, hatten zwei meiner Männer ihre Schwerter gezogen. Nur halb bekleidet, gingen sie aufeinander los. Während ich in ihre Richtung rannte, bemerkte ich, dass ihre Schläge seltsam unsicher waren, als hätten sie jahrelang kein Schwert mehr in der Hand gehabt. Fast versehentlich unterlief ein schlecht gezielter Schlag des einen die unsichere Parade des anderen, bevor ich sie erreichen konnte. Der Getroffene ließ sein Schwert von selbst fallen, während er ungläubig auf die klaffende Wunde in seiner Seite starrte, den anderen setzte ich mit der Flachseite meines eigenen Schwertes außer Gefecht.

Die Wunde sah schlimmer aus, als sie war. Rin hatte in der Zwischenzeit die meisten Männer zusammengeholt, die bereits auf den Füßen waren, unter ihnen auch unseren Feldscher. Ich ließ ihn die Wunde versorgen, dann befahl ich, die beiden Kontrahenten zu fesseln. Der Verwundete sprach die ganze Zeit davon, das Schiff gegen Piraten verteidigen zu müssen, der andere bezeichnete uns als »verdammte Eisleichen«, nachdem er aufwachte und feststellte, dass seine Hände gefesselt waren. Wie man mir sagte, war er ein Veteran der Schetola-Kriege – seinen zuvor demonstrierten Kampffähigkeiten nach hätte man ihn eher als besonders ungeschickten Jungrekruten eingestuft.

Nach meinen vorherigen Erfahrungen mit dem Wecken musterte ich meine Leute und suchte zunächst diejenigen aus, die mir den kampffähigsten Eindruck machten, um sich außer Schwert-Reichweite zu den Liegenden zu stellen, bevor ich das Horn blasen ließ. Nur etwas mehr als die Hälfte der noch Schlafenden reagierte überhaupt, und nur zwei von ihnen erwiesen sich als einsatzbereit. Die anderen ließ ich locker fesseln, bevor ich mich denen zuwandte, die sich nicht hatten erwecken lassen. Einige von ihnen waren so fest in ihren Träumen gefangen, dass sie kaum wach zu kriegen waren. Einer hatte einen Dolch in der Schulter, lebte aber noch. Zwei weitere konnten wir wachrütteln, sie waren aber völlig verwirrt.

Jetzt erst merkte ich, dass Sh'kish fehlte. Merkwürdigerweise konnte ich mich an den Namen des anderen Eskairi, den wir mit Per zurück gelassen hatten, immer noch nicht erinnern.

Die Zählung ergab zwei Verwundete, drei nicht Erweckbare, fünf, die wir hatten fesseln müssen, und sieben beschränkt einsatzfähige, aber verwirrt wirkende Männer. Neben Sh'kish fehlten noch zwei weitere Männer, darunter eine der Wachen, die mit Rin eingeteilt gewesen waren.

Mit Rin blieben mir gerade mal ein halbes Dutzend Männer, die geistig noch klar genug wirkten.

Ich sah mich auf dem Platz um. Drei Straßen gingen von hier ab – links und rechts jeweils eine schmale Gasse, eine breite führte weiter in die Ruinenstadt hinein. Denn das schienen wir hier gefunden zu haben. Der »Waldrand« bestand nur vereinzelt aus Bäumen, meist aber aus von verschiedenen Schlingpflanzen überwucherten Mauern – ich zählte mindestens vier verschiedene Arten von Efeu, dazu Waldreben, Geißblatt, Hagebutten und vereinzelt Brombeeren. Weiter oben konnte ich im Morgenlicht leere Fensteröffnungen erkennen. Soweit es allerdings auf diesen Platz führende Türen gab, so waren sie so zugewuchert, dass sie nicht mehr aufzufinden waren.

Ich stand vor der Wahl, aufzugeben und kehrt zu machen, oder die Stadt weiter zu erforschen und weitere Verluste zu riskieren. Die Entscheidung war schnell gefällt. Fünf der einsatzfähigen Männer würden mich bei der Erforschung der Stadt und der Suche nach den Vermissten begleiten, den Rest unterstellte ich Rins Befehl, der auf diesem Platz eine Art vorgeschobenes Basislager aufbauen sollte.

Ich wählte die weiter ins Innere führende Straße als die vielversprechendste aus. Nach wenigen Dutzend Schritten machte sie eine scharfe Kurve nach links, dann wieder nach rechts, bevor sie in eine breite Allee überging, die durch zwei offensichtlich uralte Baumreihen in drei unterschiedlich breite Streifen geteilt wurde. Die Schlingpflanzen wucherten hier weniger stark als auf dem Torplatz, und so waren beidseits die prächtigen Fassaden der Bürgerhäuser zu erkennen, aus deren leeren Fenstern hier und da Brombeeren und Birken wuchsen. Mächtige Kapitäne schienen einst hier gewohnt zu haben, der Stil war eindeutig alt-malkuthisch. Die Allee führte uns auf einen kreisförmigen Platz, von dem fünf weitere, aber schmalere Straßen abgingen. In der Mitte befand sich eine große Brunnenanlage, und hier stießen wir auch auf Sh'kish, der eifrig damit beschäftigt war, eine Inschrift von Moos und Flechten zu säubern.

Zuerst bemerkte er uns gar nicht, doch als ich ihn ansprach, wandte er sich mit einem Ausdruck um, den ich als Äquivalent eines freundlichen Lächelns zu interpretieren gelernt hatte, vermischt mit etwas, was ich nicht sofort deuten konnte. »Ah, da seid ihr ja. Schaut nur, was ich hier gefunden habe! Welch eine Entdeckung!«

Das weitere Gespräch machte mir deutlich, was es war, was ich nicht so recht deuten hatte können: die Zerstreutheit eines Bücherwurms, der mit der realen Welt konfrontiert wird. Etwas, das an dem sich sonst so soldatenhaft gebenden Sh'kish völlig fremd wirkte.

Die Inschrift, die Sh'kish entdeckt hatte, machte aber noch etwas anderes deutlich, und das war wahrlich wesentlich aufregender als Sh'kish' Zustand:

Wir hatten Ys gefunden, die legendäre und oft für ein Märchen gehaltene verschollene Erste Stadt Alt-Malkuths.«

Auf der Flotte

Der Kapitän der kleinen Erkundungsflotte aus Tondmek war ziemlich sauer, immer noch standen die Schiffe der Mornolithos seinem Weg entgegen und ließen es nicht zu, dass er weitersegelte. Und die Botenvögel aus Tondmek sagten immer nur eines, warten und nicht provozieren lassen. Kein Angriff. Der Kapitän wußte selbst, dass ein Angriff sehr wahrscheinlich den Untergang seiner Flotte war, doch lieber im Kampf zu Ehren Xnums fallen als sich der Schmach eines Rückzuges zu beugen. Ein Kratzen an einer der Luken machte ihm aufmerksam. Als er diese öffnete, flatterte ein Botenvogel herein, eines dieser merkwürdigen Wesen, die zur Hälfte Geier und zu anderen Hälfte Ratte zu sein schien. Ein großer Vogelkörper, der mit braunen Fell überzogen ist, die Flügel wiederum gehörten eindeutig zum Vogel, da sie befiedert waren, letztendlich ein Kopf, der deutlich an eine Ratte erinnerte, außer dass ein spitzer Schnabel daraus hervorstach. Dieses Geschöpf war eindeutig nicht natürlich entstanden. Es schien eine gewaltige Intelligenz zu besitzen, denn egal, wo die Flotte sich befand, ein solcher Botenvogel fand die Flotte. Und jeder Satz, den man zu dem „Tier“ sprach, wurde mit einem Kopfnicken bestätigt, als Zeichen, dass es verstanden hatte, was man von ihm wollte. Das Tier flatterte auf den kleinen Tisch und wartete. Der Kapitän nahm die Botschaft, welche an einem der Gelenke des Vogels befestigt war und öffnete diese. Ein Grinsen überflog sein Gesicht, als er las: „Haltet Euch bereit, um Euch aus der Umklammerung freizukämpfen, der Mond der Entscheidung ist gekommen. Entweder man lässt Euch freiwillig ziehen, oder Ihr erkämpft Euch den Weg. Xnum sei mit Euch. – Al Mahano –“

Endlich hatte diese Warterei ein Ende, sie würden ihre Reise fortsetzen, entweder auf den Meeren oder in die Arme Xnums. Der Kapitän stieg an Deck, rief seinen Obermaat zu sich und gab den Befehl zur Vorbereitung zur Schlacht. Doch dann hörte er den Ruf aus dem Ausguck, eines der Schiffe aus Boroughard gab ein Zeichen. Langsam näherten sich beide Schiffe, und der fremde Kapitän schrie zu ihnen herüber. Sie dürften weiterziehen, und er entschuldigte sich. Als das Schiff aus Boroughard sich abwendete, ließ es einen sehr verdutzten und mißgelaunten Kapitän zurück.

Die Waldläufer von Tondmek

Abends in einer der Tavernen von Tondmek, ein sehniger kleiner Mann in der Uniform von Kriegoria sitzt gemütlich an einem Tisch und lässt sich den Wein schmecken. Ein Fremder gesellt sich zu ihm, und beide kommen ins Gespräch über dieses und jenes. Was dem Fremden auffällt, ist der große Unterschied zwischen den normalen Uniformen und der seines Gegenübers.

Mein Name ist Corlis und ich bin Waldläufer. Oh, ich sehe, das sagt Ihnen nichts, gut, dann möchte ich Ihnen meine Geschichte erzählen:

Ich bin Kriegore, doch leider nicht so, wie die anderen. Während die meisten Kriegoren große, breitschultrige und muskelbepackte Riesen sind, bin ich klein und schwächlich. Das liegt wohl daran, dass mein Mutter eine Mornolitho war. Aber egal. Ich hatte keine leichte Kindheit, meist wurde ich von anderen wegen meiner Statur getriezt und musste einige Spässe über mich ergehen lassen. Aber ich schlug mich durch. Mit 16 überlegte ich mir, was ich für die Zukunft anstellen sollte. Der Beruf eines Handwerker? Nein, das stellte ich mir langweilig vor. Also entschloß ich mich, zur Armee zu gehen, was ein großes Grinsen bei meinem Vater auslöste. Er war einer dieser großen Kriegoren und nie besonders zufrieden mit mir als Sohn. Lieber wäre ihm wohl ein stattlicher, großer Sohn gewesen, und dies ließ er mich auch spüren. Doch das war mir egal. So ging ich also an einem Sommertag zur örtlichen Meldestelle. Es wurden gerade neue Krieger gesucht, angeblich für eine Spezialeinheit. So stand ich unter einer Vielzahl von Kriegoren und meine Hoffnung schwand angesichts der Masse an gestählten Körpern. Doch hier und da waren auch andere von meiner Statur und auch einige der zierlicheren Frauen anwesend. Das stärkte meinen Entschluß ein wenig. Als die Meldestelle geöffnet wurde, stellten wir uns in eine Reihe auf – wir kleineren standen am Ende der Schlange, während die Muskelpakete sich vorne um die besten Plätze prügeln. Nach gut einer Stunde stand die Schlange dann und nacheinander traten wir ein. Als ich nach einigen Stunden an der Reihe war, stand ich vor einem schmalen, wackeligen Schreibtisch, an dem zwei Personen saßen. Der eine war ein Schreiber, doch der andere trug das Abzeichen Kriegorias am Arm. Was mich wunderte, war, dass es sich nicht um ein Muskelpaket handelte, sondern einen Mann von verhältnismässig kleiner Statur. Der Schreiber schrieb meinen Namen in eine Liste, und ich setzte mein Zeichen darunter. Währenddessen musterte mich der andere eindringlich. Das war dann schon alles, was man von uns wollte. Den Namen und eine kurze Musterung. Da hatte ich mir aber mehr vorgestellt. Da ich einer der letzten in der Schlange war, endete die Einschreibung dann auch. Und nur kurze Zeit später standen die beiden Männer, die uns musterten, auf dem Platz. Der kleine Krieger schrie mit einer lauten

Stimme, die ich ihm gar nicht zugetraut hätte, wir sollten die Schnauze halten. Von einem oder zwei kam darauf ein abfälliges Lachen, was den kleinen Mann aber nicht störte. Dann begann man mit der Ausrufung der Namen und siehe da, die kleinen und zierlichen wurden nach vorne gerufen, darunter auch ich. Was für eine Einheit sollte das werden? Sollten sich unsere Feinde totlachen? Gut 250 von uns standen nun vorne, und hinter uns begann ein Tumult unter den Riesen. Für sie war es eine Unverschämtheit, nicht genommen zu werden. Nur durch das Eingreifen der Stadtwache konnte eine größere Schlägerei verhindert werden.

Der kleine Mann, der sich uns als Ibrahim vorstellte, war unser Ausbilder. Das leuchtete mir ein, nur schwer konnte ich mir Ibrahim auf dem Schlachtfeld vorstellen. Wir wurden in das Innerste der Festung gebracht, wo die Unterkünfte der Krieger waren. Auf dem Weg zu unserer begegneten wir immer wieder anderen Kriegern in ihren Rüstungen. Die meisten lächelten ein wenig, eine Mischung aus Belustigung und Mitleid. Der erste Weg führte uns zur Materialausgabe, ich stellte mir bereits eine schwarze Rüstung vor und ein herrliches Schwert. Doch dort angekommen erhielten wir lediglich grüne Leinenhosen und Hemden. Festes Schuhwerk und als Waffen einen langen Dolch und eine Armbrust mit einigen Bolzen. Und die Rüstung stellte sich als Lederharnisch heraus. Kein Helm, kein Kettenpanzer. Nun war ich wirklich enttäuscht, hatte ich doch von meinen Vater soviel von seiner Ausbildung gehört und stand als Kind immer bewundernd vor seiner Rüstung. Doch jetzt gab es kein zurück mehr. Würde ich jetzt versuchen, die Einheit zu verlassen, würde das meinen Tod bedeuten. Für die nächsten 10 Jahre war ich Krieger der kriegerischen Armee.

Wir wurden in unsere Unterkünfte gebracht, kleine Räume mit übereinander angeordneten Betten. Ein kleiner Tisch und ein paar Stühle standen darin. Und kleine Truhen, worin wir unsere Ausrüstung unterbringen konnten. Dann sollten wir uns umziehen und außer Amuletten, welche manche als Zeichen ihres Glaubens trugen, wurde uns die gesamte persönliche Habe zum Verbrennen weg genommen. Wir waren keine Zivilisten mehr, wir waren Krieger. Doch das Umziehen hatte seinen Reiz, da ich mit drei Frauen auf einer Stube war. Nur schwer konnte ich das Starren sein lassen. Doch glücklicherweise sind kriegerische Frauen nicht so prüde, und meine Blicke wurden mit einem Lächeln beantwortet. Nachdem wir alles verstaut hatten, wurden wir auch schon rausgebrüllt. Scheinbar war Brüllen die einzige Lautstärke, die man hier kannte.

In Reih und Glied waren wir schon ein seltsamer Anblick, nichts zeugte von der stolzen Haltung anderer Krieger. Dann schrie Ibrahim wieder los:

Ihr seid nun Angehörige der kriegerischen Armee im Protektorat von Tondmek. Also verhaltet Euch auch so. Ihr seid hier, weil wir eine Spezialeinheit bilden, dessen Kern

ihr werdet. Ihr werdet hier Dinge lernen, die völlig anders sind, als die Fähigkeiten anderer kriegerischer Einheiten. Und ihr werdet lernen, das verspreche ich euch. Ihr könnt nun wegtreten. Morgen früh beginnt eure Ausbildung.

Die ganze Nacht konnte ich nicht schlafen, immer wieder dachte ich daran, was morgen passieren würde. Und viel zu früh brüllte man uns aus den Betten. Es war noch stockdunkel draussen, als wir uns wuschen und anzogen. Dann standen wir in Reih und Glied, und Ibrahim brüllte wie gewohnt. Dann begann der erste Schritt unserer Ausbildung und der bestand aus Laufen. Wir wurden förmlich aus Tondmek heraus gejagt und den Wald hinein. Und wir liefen mehrere Stunden lang durch den Wald. Diejenigen die schwächelten, wurden mit Brüllen wieder auf Trab gebracht. Als wir wieder in unserer Kaserne waren, konnte kaum noch einer aufrecht stehen. Völlig kaputt waren wir. Doch zum Glück durften wir uns für heute ausruhen. Doch am nächsten Morgen ging es wieder von vorne los. Volle zwei Wochen waren wir nur am laufen, die nächsten zwei Wochen nicht nur morgens bis mittags, sondern auch abends bis morgens. Wir wurden noch schlanker und sehniger, als wir es vorher schon waren, aber wir bekamen eine gigantische Konstitution. Ich war nie so fit in meinem Leben gewesen.

Nach vier Wochen liefen wir nur noch zwei Stunden morgens, dannach wurden wir in den Wald geführt. Eine Gruppe von kriegerischen Muskelpaketen stand da, und ich dachte schon, jetzt würden wir mit der Kampfausbildung beginnen. Nun, wir hatten unsere Waffen nicht mitnehmen dürfen, doch Nahkampf ohne Waffen war ja auch schon mal was. Ich grinste breit, doch als der Befehl von Ibrahim kam, verging mir das Grinsen wieder. Wir sollten uns verstecken. Ungläubigkeit stand in unseren Gesichtern. Verstecken? Ich glaubte, nicht richtig zu hören. Doch nochmal brüllte Ibrahim den Befehl, und wir rannten los und versteckten uns. Dann begann die andere Einheit uns zu suchen und diejenigen von uns die gefunden wurden, erhielten die Tracht Prügel ihres Lebens. Und es wurden alle gefunden, keiner hatte den Befehl so richtig ernst genommen. Trotz der gewaltigen Prügel, die wir bezogen, achtete man darauf, dass wir einsatzfähig blieben. Den Rest des Tages verbrachten wir in unseren Unterkünften und versorgten unsere Wunden. Doch der nächste Tag kam, bei Xnum. Und wieder mussten wir laufen und danach uns verstecken. Allerdings waren wir schlauer geworden, und sehr viel weniger von uns wurden gefunden. Diese Spiele gingen fast drei Wochen, solange bis drei mal hintereinander keiner mehr gefunden wurde. Wir wurden immer phantasievoller in der Art unserer Tarnung, wir schmierten uns Dreck in die Gesichter und verzierten unsere Kleidung mit Büschen und Blättern. Einmal wollte Ibrahim sich erleichtern und näherte sich einem Busch. Doch als er gerade los legen wollte, sprang der „Busch“ plötzlich beiseite und Ibrahim bekam einen Riesenschreck. Die Geschichte machte die Runde, und wir kringelten

uns immer vor lachen, wenn sie einer erzählte. Doch Ibrahim war danach ziemlich stolz auf unsere Leistungen, wir bekamen Ausgang und konnten endlich mal wieder in die Stadt.

Dann, nach unseren üblichen Lauftrainig, durften wir zum ersten Mal die Lederrüstung anlegen und uns mit Dolch und Armbrust bewaffnen. Und wieder sollten wir uns im Wald verstecken, während andere uns suchten. Wir waren ziemlich gut, selbst mit Waffen wurde kaum einer gefunden. Und das beschleunigte unsere Ausbildung dann. Ein neuer Punkt kam auf, Anschleichen. Nun verteilten sich die anderen, und wir mussten sie suchen und uns lautlos anschleichen. Wir hatten Holzdolche bekommen, mit denen wir versuchen sollten, die anderen schnell und lautlos zu töten. Allmählich wußten wir, wozu diese Einheit dienen sollte. Zum Aufklären und Zermürben des Feindes. Nun begann die Ausbildung Spass zu machen. In schneller Folge kamen das Armbrustschießen und der Nahkampf mit dem Dolch dazu. Doch jeden Tag liefen wir morgens.

Dann kam wieder ein neuer Ausbildungspunkt, wir wurden in einen Raum geführt, in dem eine Frau stand. An der Wand war eine große Schieferntafel angebracht. Und wir lernten malen und zeichnen. Verschiedene Krieger in unterschiedlichen Rüstungen mussten wir skizzieren, wieder und wieder. Nach Abschluß dieses Zeichenunterrichts bekam jeder einen kleinen Block aus mehreren zusammengenähten Pergamentblättern und mehrere dünne Kohlestücke zum zeichnen.

Auch unser Armbrustschießen nahm immer mehr Formen an, erst schossen wir nur auf Zielscheiben, dann aus unseren Verstecken heraus. Letztendlich waren wir Meister mit der Armbrust, genauso wie mit dem Dolch. Auch unser Ansehen innerhalb der Armee stieg gewaltig, hatten wir vorher nur mitleidige und belustigte Blicke gererntet, so betrachtete man uns jetzt mit Respekt, denn viele der anderen Krieger hatten wir bereits des öfteren „getötet“. Dann kam unsere Abschlußprüfung. 3.000 Krieger suchten uns in einem kleinen Gebiet. Wir sollten soviele wie möglich mit Dolch und Armbrust ausschalten, dafür hatten wir Bolzen ohne Spitzen bekommen, und wir sollten eine Fahne aus dem Lager unserer „Gegner“ stehlen. Was soll ich sagen, wir waren gut, 250 von uns hatten gut 1.000 ausgeschaltet, wir konnten die Fahne stehlen und den Heerführer töten. Unsere eigenen Verluste beliefen sich auf gut 100. Ibrahim war stolz auf uns. Nun waren wir die Waldläufer von Tondmek.

- Aber lasst mich nun zum Ende kommen, ich sehe gerade, dass sich eine dieser großen und starken Kriegerinnen für mich interessiert.

Corlis erhob sich und wandte sich der Kriegerin zu, was zugegebenermassen ein seltsamer Anblick war.

Studien

Al Mahano diskutierte aufgeregt mit seinem Gegenüber. Elvas von Pekonia war einer seiner Archivisten. Es ging hier um eine Freistellung eines Dokuments aus den privaten Archiven Al Mahanos.

„Aber Herr, dieser Dokument zeigt doch lediglich, dass auch ihr Fragen nachgeht welche die Welt beschäftigen. Ein Großteil von Heilern, Alchimisten und Magiern haben solche Versuche bereits ausgeführt.“ Elvas war ziemlich aufgebracht, und seine Stimme war etwas lauter, als er eigentlich wollte und eigentlich durfte. Doch er war ein langjähriger Begleiter Al Mahanos und konnte deswegen sich schon mal im Ton vergreifen, ohne auf dem Altar zu enden.

„Elvas, diese Aufzeichnungen sind schon so alt. Sie werden kaum einen interessieren, und außerdem würden die Lichtlinge es nur wieder als grausam und typisch Finsterling hinstellen.“ Al Mahano versuchte eindringlich, Elvas die Geschichte auszureden, und die Diskussion der beiden zog sich etwas hin. Doch letztendlich konnte sich Elvas durchsetzen. Al Mahano dachte an die diversen Botschaften aus Dandaira und die von anderen Lichtknechten. Die Lichtknechte waren eh von ihrem Urteil dermaßen überzeugt, dass es auch letztlich egal war, was sie denken. Diese Vorbortheit von wegen einer guten Sache. Wo sie sich doch schlimmer gebärdeten als jeder Finsterling. Der Bericht würde wohl wieder Öl ins Feuer schütten. Al Mahanos Gesicht verzog sich zu einem breiten Grinsen.

AUFZEICHNUNG DES AL MAHANO

Vor einigen Jahren war es, als Al Mahano, fasziniert durch Reden und Diskussionen einiger Priester, auf die Idee kam, nach der „Seele“ eines Menschen zu forschen. Besonders interessierte ihn dabei, wo blieb die Seele bei einem Untoten.

Forschungsdokument „Seele“

*Projektteilnehmer: Al Mahano – Leiter des Projektes
2 Xnum Novizen zur Unterstützung und Protokollierung
mehrere Wachen
12 Freiwillige
2 unfreiwillige Chnumpriester*

Gegenstand der Untersuchung: Gibt es eine Seele, ist diese greifbar, wenn ja wo an-sässig. Verbleibt die Seele im Körper eines Untoten...?

Phase eins des Projektes war die Suche nach Freiwilligen oder eher Unfreiwilligen. Zwölf Freiwillige wurden in die unteren Gemäuer gebracht, jeweils in Einzelzellen.

- Je drei Freiwillige erhalten Wasser und Nahrung
- Je drei Freiwillige erhalten Wasser
- Je drei Freiwillige erhalten weder Wasser noch Nahrung

Drei der Freiwilligen wurden sofort in das unterirdische Labor gebracht. Angekettet an den Wänden wurden sie zunächst mittels diverser Kräuter ruhig gestellt. Dannach wurden sie an seltsamen Apparaturen angeschlossen, ihre Bauchdecke wurde entfernt und Schläuche und diverse Stutzen an ihnen befestigt. Dadurch und durch den Einsatz von weiteren Kräutern, Drogen und ein wenig Magie sollte es gelingen, sie trotz schwerster Verletzungen, wie das Öffnen der Bauchdecke, zum Studieren der inneren Organe, am Leben zu erhalten.

Tag zwei

Der erste Rückschlag war zu verzeichnen, zwei der Versuchspersonen starben trotz der Gegenmaßnahmen. Lediglich eine Person überlebte es und erlaubte das studieren der Organe. Die Person ist ruhig und nimmt die Umgebung als Folge der Drogen nicht wahr. Das Herz schlägt ruhig und die Atmung ist normal. Al Mahano und die Novizen betrachten genau die Innereien und vergleichen sie mit denen der bereits verstorbenen. Hier ist kein Unterschied auszumachen. Dannach wurden die Verstorbenen ausgeweidet, der Kopf wurde geöffnet. Bei genaueren Untersuchungen stellte sich nichts ungewöhnliches heraus.

Tag drei bis sechs

Die Körperfunktionen der Versuchsperson sind stabil, sein Verstand scheint nun aber gänzlich verwirrt zu sein. Versuchsperson brabbelt unverständliche Sätze vor sich hin.

Die Versuchspersonen in den Zellen verhalten sich unterschiedlich, die einen weinen oder schreien. Andere beten unablässig zu ihren Göttern. Einige wenige sind ruhig.

Tag sieben

Die erste Versuchsperson wird aus den Zellen geholt. Eine, die weder Nahrung oder Wasser bekommen hatte. Al Mahano und die beiden Novizen sitzen auf Stühlen vor dem Studienobjekt, welches vor ihnen kniet. Eine Wache steht dahinter bereit. Das Objekt selbst scheint bereits geistig verwirrt zu sein, es nimmt seine Umgebung kaum wahr. Al Mahano konzentriert sich auf die geistigen und magischen Energien. Die Novizen beobachten aufmerksam das Objekt. Auf Handzeichen bricht die

Wache dem Objekt das Genick, dadurch sollen die Verletzungen und der Schaden am Körper gering gehalten werden.

Ergebnis: Weder Al Mahno entdeckte oder spürte etwas, und auch die Novizen bemerkten nichts Ungewöhnliches, was sich aus dem Körper verflüchtigt.

Das weitere Verfahren musste schnell von der Hand gehen, der Körper wurde aufgeschnitten, der Kopf geöffnet, die wichtigsten Organe entnommen. Alles wurde mit dem Lebenden Objekt in den Ketten verglichen. Aber auch hier kam man zu keinem Ergebnis.

Tag acht

Mit dem 2 weiteren Objekten die weder Wasser und Nahrung erhielten wurde wie an Tag sieben verfahren. Lediglich die Lichtverhältnisse wurden geändert. Der eine starb in tiefster Dunkelheit, der andere wurde bei vollen Sonnenlicht auf einem Platz ausserhalb der Forschungsanlage getötet. Auch hier kam man zu keinem Ergebnis, die Aussage einiger Priester die Seele wäre ein weißes durchscheinendes Gebilde konnte nicht überprüft werden, ebenso wenig die Aussage das manche Menschen eine dunkle Seele besitzen.

Tag neun

Heute war enorm wichtiger und schwieriger Tag. Es wurde versucht die Schädeldecke des ersten Objektes zu öffnen, ohne es zu töten. Es gelang. Eingehend wurde das Gehirn studiert. Deutlich sah man wie es leicht pochte und wie Blut das Gehirn durchströmte. Trotz des Eingriffes ist die Versuchsperson noch stabil, gibt aber keinen Ton mehr von sich, so das man davon ausgeht das vom Verstand nichts mehr übrig ist.

Tag zehn

Heute keine Versuche, anlässlich des Feiertages zu Ehren Xnums.

Tag elf

Heute wurde weiter mit den Objekten, welche nur Wasser erhielten, gearbeitet. Alle waren noch bei Verstand, Angst und Panik standen in ihren Augen, als sie ins Labor geführt wurden. Zwei der Objekte brachen in Schreikrämpfe aus, als sie Objekt eins, immer noch das erfolgreichste Objekt, sahen. Es wurde hier wie mit den anderen Objekten verfahren, als Unterschied lediglich das diese langsam getötet wurden, es hätte ja sein können, dass sich die Seele derart schnell verflüchtigt, dass man langsam töten musste, um diese entfleuchen zu sehen.

Auch wurden die Lichtverhältnisse wieder geändert, von einem Händler hatte man blaues und rotes Glas erstanden und dieses vor die einzige Laterne gehalten. Leider kam auch hier nichts greifbares heraus. Al Mahano selbst war enttäuscht.

Tag zwölf

Die drei Toten vom Vortag wurden von Al Mahano zu Untoten erweckt. Der erste Schritt war es, die Körper vorsichtig zu öffnen und mit dem Versuchsobjekt eins zu vergleichen. Der erste Untote verging, weil man beim öffnen der Schädeldecke unvorsichtig war und das Gehirn mit Wucht auf den Boden fiel. Der zweite musste getötet werden, als er in einem unachtsamen Moment eine der Wachen angriff. Beim dritten gelang alles, die inneren Organe wurden mit Objekt eins verglichen. Es wurde festgestellt, dass kein Blut im inneren des Körper floß und sämtliche Organe ihren Dienst eingestellt hatten. Wobei die Muskeln und die Gliedmassen weiterhin arbeiteten. Ausserdem wurde ein leichtes Pulsieren des Gehirns festgestellt. Keine Spur von einer Seele.

Tag dreizehn bis fünfzehn

Der Untote wurde genauestens beobachtet. Die Bewegungsfunktionen liefen zwar langsam, aber konstant. Er selbst sah merkwürdig aus, die Schädeldecke hatte man mit einem Seil wieder verschlossen und der geöffnete Bauch und Unterleib wurde mit Binden geschlossen. Es wurden ihm diverse Dinge gerreicht, ein Buch, ein Schwert, ein Stück Gold und diverse andere. Mit keinem konnte er groß etwas anfangen. Lediglich das Schwert wurde von ihm geschwungen. Allerdings ohne große Kraft oder Genauigkeit. Mehr interessierte den Untoten die Gestalt, welche an den Ketten hing. Mehrmals versuchte der Untote diese anzugreifen. Fest steht, dass die geistigen Funktionen kaum mehr funktionierten, lediglich einfache Bewegungen schien das Gehirn noch steuern zu können. Über allem stand beim Untoten allerdings die Gier nach Nahrung.

Tag sechzehn bis einundzwanzig

Es wurden in dieser Zeit keine weiteren Untersuchungen vorgenommen. Al Mahano dachte über weitere Möglichkeiten nach, die Novizen waren mit der Beobachtung des Untoten und mit der Lebenserhaltung von Objekt eins beschäftigt.

Tag zweiundzwanzig

Es wurden zwei weitere Personen hinzugezogen. Anhand der Kleidung konnte man unschwer erkennen, dass es sich um Priester des Chnum handelte. Keine Ahnung, wo man die aufgetrieben hatte, der eine fiel beim Anblick des Labors sofort in Ohnmacht und war dadurch unbrauchbar für weitere Experimente. Er endete als Opfer

zu Ehren Xnums auf dem Altar. Der zweite betete ständig zu Chnum, war aber sonst verwendbar. Es wurde dem Priester klar gemacht, worum es bei den Untersuchungen ging, und dieser zeterte sofort etwas von schrecklich und verwerflich. Als er allerdings vor der Wahl stand, entweder zu beobachten oder aber geopfert zu werden, entschloß er sich zum beobachten. Die letzten drei Objekte wurden langsam getötet, dieses Mal konzentrierte sich Al Mahano auf die magische, der Chnumpriester auf die geistige Ebene, die Novizen beobachteten wieder genau die Objekte. Nach Abschluß der Tötungen wurde eindringlich der Chnumpriester befragt, da weder Al Mahano noch die Novizen etwas feststellen konnten. Diese war wohl noch ziemlich schockiert, das Gesicht aschfahl und die Augen drohten ihm wohl aus den Höhlen zu springen. Doch auch dieser behauptete mit zittriger Stimme, nichts gespürt zu haben. Auch bei Androhung von Tod und Opferung konnte man nichts anderes aus ihm herausbringen.

Tag dreiundzwanzig

Alles ging schief, in der Nacht konnte sich der Untote von seinen Fesseln befreien und zerfleischte das erste Versuchsobjekt. Den Chnumpriester fand man tot in seiner Zelle, es wurden keine Wunden gefunden, so bleibt sein Tod ein Rätsel. Al Mahano war sichtlich verärgert und tötete den Untoten, indem er ihm das Seil vom Schädel rieß und das Gehirn auf den Boden schlug. Schließlich nahm er das Schwert einer Wache und schlug dem bereits verendenden Untoten den Kopf ab. Völlig enttäuscht verkündete er das Ende dieser Forschungsarbeit.

Abschlußeintrag

Es konnten keinerlei Aufschlüsse über eine Seele beim Menschen gefunden werden. So konnte auch nicht ermittelt werden ob die Seele in einem Untoten verbleibt oder sich verflüchtigt. Ist das Dasein eines Untoten nun eine Strafe, weil die Seele im Körper verbleibt oder hat diese den Untotenkörper da bereits verlassen?

Abschlußkommentar von Al Mahano

„Sollen sich doch die Priester um die Seelen der Menschen kümmern.“

Erzählungen aus der Hafenbar

Chondros hatte schon den einen oder anderen Rum über den Durst hinaus getrunken. Das war er aber offensichtlich gewohnt. Seine Sprache war zwar schon leicht verschwommen, aber immer noch gut verständlich. Und solange er sicher an der Theke saß, schwankte er auch kaum. »Duu glaubst immer, du wüschtest über alles so genau Bescheid, wass, Baren – Barandson. Aber dass wir mal mit Echsssen unsere Schiffe teilen würden, das hättst du auch nicht g'dacht, wass? Wenn mir das jemand erzellt hätte, alsch isch noch so jung war wie du, da hätt ich gesagt, bleib bloss weg mit deinem Seemannsgarn.«

»Jaja«, seufzte der junge Matrose neben ihm in sein leeres Glas. Obwohl er deutlich weniger getrunken hatte als sein wettergegerbter und hafenerfahrener Begleiter, sah Barandson schon längst nicht mehr so aus, als würde er noch allein auf sein Schiff zu rück finden können.

»Aber nu ist es ja scho – so«, fuhr Chondros mit einer ausholenden Geste fort, die seinen Becher von der Theke wischte, »dass die selbst dir so ein Garn spinnen können, dass dir die Spucke wegbleibt.« Damit griff er nach seinem Becher, stellte fest, dass der nicht mehr dort war, wo er hin gehörte, und starrte verwirrt auf die Scherben zu seinen Füßen.

Dann schüttelte er den Kopf und winkte den Barmädchen. Ohne sich darum zu kümmern, ob sie seine Geste verstanden hatten, wandte er sich wieder seinem Gefährten zu. Je schneller er sprach, desto verständlicher wurden seine Worte. »Weisst du, einer von ihnen, Ssi-Lash oder so ähnlich nannte er sich, erzählte mir einmal eine Geschichte von einer Flotte weit in der Tiefen See im Ophiss, eine Flotte aus Schiffen mit Segeln aus Seetang und Algen, über und über von Muscheln und anderem Meerestier verkrustet, wie Wracks, die lange auf dem tiefsten Grund des Meeres gelegen hatte. Nur aus der Ferne will sein Kumpel, von dem er die Geschichte hatte, die Schiffe beobachtet haben, hunderte, wie sie ruhig nach Phialae zogen, unabänderlich und unaufhaltsam in ihrem Kurs. Angeblich konnte er aber sehen – obwohl er sein Schiff sofort wendete und vor der unheimlichen Flotte floh, die feige Eidechse –, dass die Besatzungen alle grauhäutige menschenartige Wesen waren, einige mit grünem Gesmier im Haar, und sich irgendwie seltsam bewegten. Manchmal fiel etwas von ihnen herunter ins Wasser, wo die Seeungeheuer, die die Schiffe begleiteten, danach schnappten. Ssi-Lash, der vor kurzem mit unseren Flotten im Lychnos war und dort von den Nekromanten hörte, behauptet, das müßten auch so was wie belebte Leichen gewesen sein. Ich kann dir sagen, glaub diesen Essgari bloß kein Wort!« Er nickte dem nicht mehr ganz mädchenhaften Barmädchen zu, das ihm einen neuen Trunk brachte, und warf das verlangte Kupfer auf die Theke.

»Mit Ungeheuern haben sie's ja, und auf ihrer Reise hierher wollen sie ja schon überall gewesen und alles mögliche gesehen haben. Ihre ach so heroische Reise – dabei

sind sie doch immer bloß geflohen! Ha, das würde einem echten Malkuther wie uns doch nie einfallen!« Er schlug seinem jungen Kumpel kräftig auf die Schulter, was diesen veranlasste, schweigend vom Hocker zu gleiten und schließlich mit glasigen Augen, den Rücken an die Stuhlbeine gelehnt, auf dem vom Verschütteten und anderem klebrig-feuchten Boden sitzen zu bleiben. Chondros blickte auf ihn hinunter, murmelte kopfschüttelnd so was wie »Die Jugend von heute« und wandte sich ab, um einen anderen Zuhörer zu suchen.

Auch auf der anderen Seite des Raums, wo hölzerne Raumteiler nicht besonders intime Nischen bildeten, in denen grob gezimmerte und von jahrelanger Nutzung zeugende Tische standen, war eine rege Unterhaltung in Gang. »Ja, das war schon eine Reise. Zuerst die Invasion in der Eiswüste bei den Anhängern der Untoten. Zwar waren wir selbst nicht an den Kämpfen beteiligt als Versorger. Aber ich kann Dir sagen, ich habe das auch nicht vermisst. Sind schon seltsame Gestalten da unten. Man sollte nicht glauben, wie fanatisch die ihre Eiswüste verteidigt haben – und das ohne richtige Waffen, nur ein paar Jagdbögen und Bärenspiesse. In dem einen Dorf haben sie's immerhin geschafft, ein paar von unseren Jungs bei der Landung umzulegen. Der junge Leichenschänder, der sie anführte, hats aber auch nicht überlebt. Verdammte Schlingerfreunde – aber wir werden sie schon noch von den Meeren fegen.

Selbst habe ich noch keinen gesehen, aber nach dem, was mir meine Kameraden erzählten, ist es wahr, dass viele ihrer Heere von Toten geführt werden – tot, aber doch nicht tot, und offenbar von keiner Waffe mehr zu töten. Schrecklicher Gedanke, ehrenvoll im Kampf zu fallen, und dann einer von ihnen zu werden! Kein Wunder, dass alle Veteranen dieses Krieges unbedingt eine der Tränenperlen von den Löwenleuten haben wollen – denn wenn du die rechtzeitig nimmst, ist dir der Weg ins Totenreich sicher.« Einer seiner Zuhörer stellte leise eine Zwischenfrage, laut antwortete der Sprecher: »Nein, sie sind nicht giftig, Rasmussen. Aber wenn du getötet wirst, bleibst du tot, und kein Leichenschänder-Priester kann dich mehr in seine Dienste pressen.« Seine Zuhörer – offenbar beides Schiffsoffiziere niederen Ranges und deutlich jünger als der graubärtige Seebär in ihrer Mitte – murmelten etwas, das außerhalb ihrer Nische unverständlich blieb, bis der Alte wieder anhob: »Die Löwenleute? Was wollt Ihr denn über sie wissen? Sie sind jedenfalls ein eigenartiges Volk, das kann ich Euch sagen. Regiert werden sie von ihren Priestern. Und die sind tödlich. Jeder, der sie berührt, so heißt es, stirbt eines schrecklichen Todes, und alle, die ihn berühren, mit ihm. Um ihr eigenes Volk vor sich zu schützen, sind die Priester am ganzen Körper in dicke Gewänder gehüllt, tragen Schleier vor dem Gesicht und auch im heißesten Sommer Handschuhe, deren Stulpen bis hinauf zum Ellbogen unter die weiten Ärmel reichen. Kein Stückchen Haut ist sichtbar. Die Gewänder aber sind aus der berühmten Varrer Seide, und die hat ihren Ruf nicht zu Unrecht. Habt Ihr schon mal ein Stück in Händen gehabt? Nein? Naja, die Stücke, die sie verkaufen, sind meist diejenigen, die ihnen selbst nicht vollkommen genug erscheinen. Trotzdem kannst du Wasser in ihnen tragen. Dabei ist das Tuch nicht steif und schwer wie Ölzeug, sondern weich und fein wie Seide und Samt. Könnte man ein Segel daraus haben, würde es jeden Wind

eingefangen, und Dein Schiff zum schnellsten der Flotte machen. Ich glaube, die schnellen Kurierschiffe der Löwen, mit denen sie zwischen hier und Kartiena regen Handel treiben, haben solche Segel, sind sie doch doppelt so schnell wie unsere Kampffloten. Ja, wirklich – das glaubt ihr mir nicht? Hee, ich sage hier nichts als die lautere Wahrheit, so wahr ich Korson der Barentöter bin! Ich mache hier doch keinen leeren Wind! Aber wenn ihr mir nicht glaubt, Rasmussen, Rogor, könnt ihr ja gehen und einen anderen fragen! Pah!«

Korson beruhigte sich erst wieder, nachdem ihm seine Kameraden einen neuen Krug hatten bringen lassen. Während er einen tiefen Zug nahm, erhob Rogor seine Stimme.

»Ich war ja selbst noch nicht auf der Insel, aber mein Bruder hat mir schon viele Geschichten erzählt. Die Stadt soll ziemlich beeindruckend sein, mit ihrem befestigten Hafen und der altherwürdigen Tempelburg. Und erst die Löwengarde! Wenn ich daran denke, dass ich all das bald mit eigenen Augen sehen werde...«

»Oh ihr jungen Spunde! Glaubt alles zu wissen und nichts fürchten zu müssen! Die Löwenstadt mag ja interessant anzusehen sein, aber all zu vieles, was interessant scheint, ist auch gefährlich. Das schreib dir mal hinter deine grünen Ohren! Ja, ich weiß, sie sagen, sie wollen unsere Freunde sein. Doch sind euch die Verschleierte denn nicht auch etwas unheimlich? Man kann ihnen nicht in die Augen sehen, und täte man es, so könnte einem das Fleisch von den Knochen faulen, habe ich gehört. Und, Kinder, es heißt, dass sie in ihrem Tempel mit der Unterwelt in Kontakt stehen, und gar seltsame Geräusche sollen des Nachts dort in der Nähe zu hören sein! Ja, sie sind nicht nur in einer Beziehung des Todes. Unsere Verbündeten gegen die Toten beschwörer aus der Eiswüste sind sie nur, weil sie darin eine Blasphemie sehen, eine Verunreinigung des Todes, den sie verehren. Nein, ich glaube nicht, dass ich je ihr Freund werden werde.«

Nun begann auch der junge Rogor eine Geschichte zu erzählen, die ihm sein Bruder berichtet hatte, der angeblich in der Löwenstadt mit einem Mädchen angebandelt hatte und das ihm ebendiese Geschichte berichtet hatte, die deren Bruder wiederum von einem Freund bei der Tempelwache gehört haben wollte...

Doch so wirr diese Quellenangabe schien, so unverständlich war auch die Geschichte selbst, in der es um belauschte Gespräche, geheimnisvolle Fremde, Geräusche aus den unterirdischen Tempelgeschossen, Lumen und um geschlossen zu haltende Tore ging, und der Lärmpegel in der Kneipe tat ein übriges. Zumal sich der alte Chronodos am anderen Ende der Theke nun einen Zuhörer rausgesucht hatte, der ihm absolut nicht zuhören wollte, woraus sich zunächst ein Wort- und daraus ein Faustgefecht entwickelte.

Dadurch ließen sich die Seeleute zwar nicht abhalten, ihre Klatschgeschichten weiter auszutauschen, was aber weiter gesprochen wurde, soll lieber ein anderes Mal berichtet werden.

Von der Passage der Nebcatlan

- ein Auszug aus der Kima in Resr des Jahres 424 n.P., geheißenen Jahr der Stille

... so fanden sich, nach den allseits bekannten anfänglichen Wirrnissen, die ersten Trigomarane der Nebcatlan zu Beginn des Katzenmondes im sicheren Hafen von Brotan ein. Diesen folgten nach wenigen Tagen das Gros der Flotte der Nebcatlan, was den neugierigen Bewohnern der Feste ein beeindruckendes Schauspiel bot. Zeugen berichteten, dass sich das Blau der See unter der Vielzahl der fremden Kimas in finsternes Schwarz färbte. Es heißt, dass, soweit das Auge reichte, die Straße von Brotan mit den schwarzen Kimas der Nebcatlan bedeckt gewesen sei. Für kurze Zeit sei es gar möglich gewesen, von Kima zu Kima springend, trockenen Fußes das troniasche Kubanate zu erreichen. So erwies sich bloße Menge der mächtigen Nebcanin, der auf ganz Myra gefürchteten Trigomarane sowie deren kleinerer Begleitkimas als zu groß für die Hafenanlagen Brotans. Dies zwang einen Großteil der „Schwarzen Flotte“, abseits des Hafens entlang der bewaldeten Küste Brotans vor Anker zu gehen. Die Ankunft des „Schwimmenden Landes“ der Nebcatlan schließlich bildete den Höhepunkt des Spektakels. So groß und so mächtig war dieser Hort der Nebcatlan, dass dieser lediglich die tiefste Fahrrinne in der Straße von Brotan befahren konnte, wo er denn auch seinen winterlichen Ankerplatz nahm. Die milden, wenn auch nebelreichen Wintermonde nutzten die Kakima Brotans und die Nebcatlan zunächst zur Übergabe zahlreicher Hilfsgüter, welche alsbald in den ungezählten Rümpfen der „Schwarzen Flotte“ verschwanden.

Im Einzelnen wurden den Hilfesuchenden übergeben:

- große Mengen an Korn, Toffeln und saurem Kraut
 - Fasern, Seile und Tauere, sowie Tücher
 - 8000 Faß Frischwasser
- etwa 500 getrocknete Cheir-Knollen, sowie zwei Faß „Taban-Blau“

Zusammengerechnet dürften diese Hilfsgüter einen Warenwert von annähernd 10.000 GS erreicht haben, was es den Nebcatlan erlaubte, zumindest Hunger und Durst fernzuhalten. Weiter kam man überein, den Nebcatlan im Verlaufe deren geplanter Fahrt durch die Gestade der Inneren See den Weg gen Tegokima zu weisen, wo den Nebcatlan das Recht auf Holzeinschlag zugestanden wurde, um mit diesem weitere Ausbesserungsarbeiten an deren Kimas vorzunehmen.

Das Gebaren der Nebcatlan lässt sich allgemein als zurückhaltend und friedlich umschreiben. Die Wakima verließen kaum einmal ihre Kimas, so dass näherer Kontakt mit der Einwohnerschaft Brotans nur selten möglich war. Lediglich mit den entlang der Waldküste liegenden Nebcatlan kam es häufiger zu Begegnungen. Hier erwiesen sich die Wakima als äußerst freundlich und wissbegierig. So erscheint es kaum verwunderlich, dass ausgerechnet hier, fernab des Hafens von Brotan, ein für beide Seiten äußerst ertragreicher Handel zu Stande kam.

Zwar lässt sich für diesen individuellen Handel kein Gesamtumsatz berechnen, doch wahr ist es, dass zum Frühjahr 424 n.P. sämtliche Vorräte an Nussöl auf Brotan erschöpft waren. Wofür im

Gegenzug eine große Menge von reinen oder beschnitztem Walgebein ihren Weg in die Hände der Küstenbewohner Brotans gefunden hatte.

Wenige Tage nach den Ssaskat-Feierlichkeiten denn, verließ die Schwarze Flotte den Hafen und die Straße von Brotan, und folgten den bereitgestellten Lotsenkimas. Die Passage der Nebcatlan erfolgte ohne jeden Zwischenfall. Die genommene Route führte zunächst gen Philiae entlang der Küste Tronjas, weiter in Sichtweite der Halbinsel Mobate, um dann mit weiten Schlägen Perelund zu umfahren. So näherte sich die Schwarze Flotte schließlich Anfang des Eulenmondes von Ophis kommend den Wäldern von Tegokima.

Die dort an Land geschickten Holzfällertrupps der Nebcatlan erwiesen sich seltsamerweise als vollkommen unfähig, das von ihnen so dringend benötigte Hartholz zu schlagen. Erst die tatkräftige Mithilfe einiger ortsansässiger Astabas ermöglichte den Wakima dann doch die Ernte und Bearbeitung des Mael Beson..

Auch hier, in den heiligen MaelBeson-Hainen, erwiesen sich die Nebcatlan als zurückhaltend, doch freundlich. Einige der jüngeren der Wakima folgten gar den ortsüblichen Bräuchen, und nahmen, gleich den Bewohnern der Zweiten Insel, am Ritual der Aussaat teil. So fanden sich in Taschen und Beuteln der Nebcatlan, oft zu deren eigener Verblüffung, zahlreiche Sämereien, Bruchstücke von Wurzelwerk und sonstige sonderbare Pflanzenreste, welche zusammen mit den Gaben der Kakima in die heilige Erde Tegokimas gegeben wurden. Die Zeit mag zeigen, welche einstweilen im Schoße der Erde ruhenden Schätze sich zu neuer Blüte und Reichtum erheben.

Zu Beginn des Sommers erreichte die versammelte Schwarze Flotte nach nur kurzer Fahrt die erste Stadt, wo sie erneut vor Anker gingen

Auf unsere freundliche Einladung hin, begab sich der Nebcatlaner höchstpersönlich, begleitet von zahlreichem Gefolge zum herrschaftlichen Palast auf Insel der Geschichtsschreibung. In heiterer, doch zugleich feierlicher Stimmung tauschten die Besucher reichverzierte Zeugnisse ihrer Geschichte aus. Den Nebcatlan übergaben die Hohen Räte der Kakima einen prächtigen, aus kupfernen Fäden gewobenen Teppich, welcher die Fahrt der Schwarzen Flotte durch die Innere See beschrieb; wofür die Geschichtsschreiber Artatans eine kunstvolle Abschrift des Langen Gedächtnisses der Nebcatlan entgegennehmen durften, welche dasselbe Thema behandelte.

Nach einem recht ausgiebigen Abschiedsfest nahm die Schwarze Flotte am 8. Tage des Tigermondes wieder Fahrt gen Philiae auf.

Mitte des Dachsmondes im dem als Jahr der Stille bekannten Jahres schließlich schwanden die letzten Nachzügler der Schwarzen Flotte aus den Augen der Kakima, nachdem die Nebcatlan gen Thysias segelnd in die Straße von Sobokan einfuhren.

Aus den Eislanden

DER RITT IN DEN WELLEN

Pantherados glaubt nicht an Märchen – er glaubt nur an Dondra. Und so hat er keinen Zweifel – sein Herr leitet ihn. Schnell fahren die Schlitten, jetzt beladen mit gefrorenen Fischen – neuer Köder. Diesmal gegen eine Handvoll übrig gebliebener Rüben getauscht.

Am Rande des Packeises wird rasch ein Lager errichtet. Noch am ersten Abend geht Pantherados hinaus – hinaus auf die harschen Schollen des Packeises, bis hin zum Meer. Langsam, einer nach dem anderen, gleiten die Fische ins Meer. Dann Warten. Der Priester beobachtet das Meer, das Heben und Senken der Wellen.

Ein Kräuseln erscheint im Wasser, wird rasch größer, ein Rauschen, ein Prusten. Dann langsam, ganz langsam erhebt er sich über die Fluten – ein tiefblauer Wal, ein violette, fast rotes Horn, das in sich gedreht scheint, inmitten der Stirne.

Ohne Zögern beginnt der Priester das Ritual. Diese Chance wird er sich nicht entgehen lassen. Kehrliger Singsang ertönt, die Luft bekommt eine leicht ölige Konsistenz, sanfte Wellen von Energie scheinen von ihm auszugehen, obwohl man sie nicht hören, sehen oder fühlen kann. Trotzdem spüren es auch die Umstehenden, wie ein Gehörloser, der den dröhnenden Bass einer großen Trommel in seiner Lunge spüren kann, obwohl er den Ton nicht hört.

Die riesigen, sanften, schwarzen Augen suchen den Blick Pantherados und laden ihn ein. Die mächtige Schwanzflosse schiebt sich an Land, gleich einer Brücke.

Er ist willkommen!

Pantherados Bewegungen werden rhythmischer und eleganter. Der Wal bleibt völlig ruhig, als Pantherados in seltsam schwingendem Gang auf den Rücken des Wals schreitet.

Alfar hatte keine genaue Vorstellung vom Ablauf dieser Sache und entfaltet nun hektische Aktivität. „Schnell, schnell, holt Seile, holt Schwimmlötze, holt ein Boot!“, sprudelt er hervor, während er sich flugs entkleidet. Die Zuschauer sind etwas verdutzt und nur zögerlich machen sie sich daran, das Geforderte zu besorgen, zu interessant ist doch, was als Nächstes passiert.

Das Nächste passiert recht schnell. Kaum hat Pantherados, dem die Trance anzumerken war, den Kopf des Tieres erreicht und sich scheinbar intuitiv am Horn festgehalten, als der Wal abtaucht. Alfar stolpert mit halb heruntergelassenen Hosen hinterher, doch er erreicht ihn nicht mehr. Zwei Gurs halten ihn fest, damit er sich nicht hinterherstürzt „Vaaaater, nein!“

Wieder taucht der Wal auf, gut 200 Schritt vom Ufer entfernt. Pantherados und Wal sprühen eine kleine und eine große Wasserfontäne. Erneut tauchen sie unter in Richtung offene See.

Der Jünger Dondras hat sich die Begegnung etwas anders vorgestellt, doch jetzt ist er begeistert. Dieses Gefühl von Kraft, Geschwindigkeit und Geschmeidigkeit, mit der sein Körper nicht gerade verwöhnt ist, betört ihn, verführt ihn.

Das Horn verstößt eine wunderbare Wärme, die durch seine Arme hindurch seinen Körper zu durchfließen beginnt. Sie kommen an die Oberfläche um Luft zu holen. Tiefer in die Gedanken, in das Wesen möchte er eintauchen. Seine Hand tastet zur Schläfe des Tieres, dorthin wo eine Berührung die Verbindung am intensivsten werden lässt.

Plötzlich durchfährt ihn ein Bilderstrom, ungewöhnliche Sinnesempfindungen, Schmerz, Tentakel, dunkle Schemen in der Tiefsee, der Verlust eines geliebten Wesens, seine Klagelaute im Sterben, der Durst nach Rache.

Doch da ist noch etwas. Etwas Warmes, Zärtliches. Die Erkenntnis trifft ihn völlig unvorbereitet. Sie ist schwanger.

Pantherados hat sich nie vorstellen können, wie es ist, schwanger zu sein. Er möchte das werdende Leben beschützen und nähren. Ein tröstliches Gefühl in den unendlichen Weiten der See. Ein Schwarm Sardinen käme als Zwischenmahlzeit gerade recht.

Ab in die Tiefe geht es nun.

Der steigende Druck auf seinen Lungen rüttelt alarmierend an seinem Verstand. Er konnte doch ohne weiteres noch eine oder zwei Stunden tauchen, warum also ...

Alfar schafft es mit purer Wildheit, die seinem Wesen normalerweise nicht entspricht, die Gurs abzuschütteln. „Mensch stark“, raunen diese überrascht.

Die Fischer scheinen nun den Ernst der Lage zu begreifen und lösen die Leinen eines Bootes in der Nähe. Alfar springt hinein und rudert los. Der Bootseigner fasst sich ein Herz und springt ebenfalls hinein.

„Vaaater!“

Pantherados wird sich der pulsierenden Magie bewusst, der Dunkelheit, des kalten Wassers, der Tiefe, des Drucks, der Notwendigkeit zu atmen.

„Befiehl!“ denkt er sich, „Ich muss atmen!“ und der Wal steuert geschwindt nach oben. Obwohl nun wieder Herr über seinen Verstand, muss er gegen das Verlangen kämpfen zu atmen. Die helle Oberfläche scheint so weit weg. Die Sekunden dehnen sich zu Äonen.

„Du hättest dich nicht so gehen lassen dürfen, du Narr!“, schilt er sich mehrfach. Es geht nicht mehr. Er muss atmen. Luftblasen verwirren ihn. Wo ist oben? Das Salzwasser brennt in den Augen. Ist er schon an der Oberfläche? Jetzt? Aber doch sicher

gleich? Jetzt? Sein Blick verengt sich. Der Wal schießt aus dem Wasser in dem Moment, als der kleine Mann den Mund öffnet und einsaugt, was immer sich um ihn befindet. Glücklicherweise ist es genug Luft, dass er bei Bewusstsein bleibt, doch er schluckt er gleich darauf Wasser, da er vom Horn abrutscht.

Wo ist Wasser, wo ist Luft? Eisige Kälte durchfährt ihn. „Ruhe bewahren!“ denkt er sich. Er zwingt sich klar zu denken, und kommt an die Oberfläche, doch seine nasse Daunen-Sommerkleidung zieht an ihm wie ein Mühlstein.

Alfar legt sich so ungestüm in die Riemen, dass eine Ruderrolle bricht. Verzweifelt drängt er den Fischer in seinem Boot von seinem Platz und packt seine Ruder. Dieser läßt ihn gewähren und ruft aus: „Da vorn, da sin se!“. Es war deutlich zu sehen, dass der Wal den Priester wie eine Puppe in die Luft geschleudert hatte und dann wieder ins Wasser zurückfiel.

Kälte lähmt des Priester Glieder, doch er weiss um seine Chance. „Heb mich vorsichtig mit dem Horn aus dem Wasser!“ Eine klare Anweisung, die sofort umgesetzt wird. Alsbald kehren seine Lebensgeister zurück, als wohlige Wärme seinen Körper erreicht. Er klettert vorsichtig auf den Rücken des Tieres.

Jetzt ist Zeit genug um seinen Zorn freien Lauf zu lassen. Er stampft erbot auf, was das große Wesen aber nicht zu bemerken scheint.

Dann versenkt er sich einem gleißenden Strahl gleich in die Gedanken des Wales.

Doch er trifft nur Verwunderung darüber an, dass er nach einem kurzen Augenblick unter Wasser schon wieder Luft braucht. Die anschließende Standpauke ist wohl die ungewöhnlichste, die beide je erlebt haben und erleben werden, doch weichen Zorn und Unkenntnis dem Verständnis für den anderen.

In den verbleibenden Minuten, bis ein schwer atmender Alfar das ungleiche Paar erreicht, tauschen sie Gedanken aus.

Während den Wal völlig neues Wissen und Sichtweisen über Götter (Dondra im speziellen), Dämonen, böse und gute Menschen, Gars, Gers, Gors, Gurs, Reiche und Schiffe erreicht, nimmt Pantherados die Eindrücke eines langen Lebens als in sich auf: Strudel, Strömungen, Fischeschwärme, riesige Schlinger in einem tiefen Graben lauend und tanzend, die Stämme der Lacetons in fortdauernden Kriegen, mit prächtigen, funkelnden Steinen geschmückte Schildkröten, scheinbar Rat haltend im flachen Wasser einer unbekannt Sandbank, dreirümpfige Schiffe, leuchtende Korallen und Schätze auf dem Meeresgrund, die Magie des Horns, die monströsen Geschöpfe der Tiefe und Ansätze einer Sprache, die ihm vorher völlig fremd war.

„Vater, ich ... wie konntet ihr nur ... ich wusste nicht ... und plötzlich...“, japst der Paladin.

„Danke Alfar, ich war unvorsichtig, es war mein Fehler. Du kannst jetzt wieder zurückrudern.“

„Vater, Ihr kommt jetzt sofort ins Boot und dann ...“

„Alfar, vermesse Dich nicht!“

Ein tüchtiger Bursche, dieser Alfar, und er hatte sogar allen Grund, seine Torheit zu tadeln. „Irgendwann, werde ich ihn wohl einmal loben müssen“, dachte sich der tropfnasse Priester, „Aber nicht heute.“

Er hatte sich von der Magie treiben lassen, die Warnungen der Bücher nicht ernst genug genommen – das sollte ihm nie wieder passieren. Nie wieder. **Nie wieder!**

Nach einem Dankgebet an Dondra verabschiedet er sich lang und ausführlich von dem Fabeltier, das ihm völlig neue Horizonte erschloss. Vielleicht hat er sogar einen neuen Freund, wenn die Wirkung der Magie nachläßt... nun, wir werden sehen.

Am Ufer steckt der Priester milde lächelnd ein letztes Mal seinen Kopf in die Fluten und ruft den Namen „hhHuingghhhiiiiiiiiiiiiuuuuuhhiGnnnoooo“. Er hört etwas wie „wbaahaanbbeeraaaboos wwwrroohiiHhnnnbe“.

GESPRÄCH IN DEN STILLEN HALLEN

„Dondra grüße Dich, Borohr, da du ja jetzt da bist, können wir gleich anfangen.“ Der Zeremonienmeister hatte gerade Luft geholt, um die Sitzung des Rates zu eröffnen, klappte den Mund aber wieder zu.

„Dondra macht dir ein Geschenk, euch allen! Er schenkt euch das, was ihr am nötigsten braucht, festes, gutes Land zum Siedeln. Er schenkt euch eine Stadt! Doch er erwartet eure Dankbarkeit!“ Pantherados war von seinem Sitz aufgesprungen und machte eine kurze rhetorische Pause. Der Zeremonienmeister nutzte seine Chance, klopfte leise mit seinem Amtsstab auf den Boden und flüsterte „Die Sitzung unter Borohr von Manatao ist...“, doch ein strafender Blick des Priesters liess ihn verstummen. Er gab noch einige gedämpfte Laute von sich und verließ murrend den Raum.

„Er fordert einen Hohepriestertempel zu seinen Ehren!“

Pantherados ließ seinen Blick über die Anwesenden schweifen. Niemand schien überrascht. Totoro blickte ihn intensiv an und räusperte sich.

„Und außerdem eine Aufwandsentschädigung von 10000GS oder aber ein angemessenes Lehen für Serkes und Totoro.“ Er machte eine leicht wegwerfende Geste.

„Nun denn, euer Standpunkt ist ehrenwert, ...“ begann Lozaar und führte vor allem im Zwiegespräch mit Kerdell detailliert aus, was der Aufbau Buta Samuis kosten würde und wo man an anderer Stelle sparen müßte. Totoro erwies sich als gut vorbereitet und machte ebenso kluge wie langweilige Vorschläge, wie man mit einer Verwaltungsreform etc. etc. etc.

„... insbesondere der Bau eines Hohepriestertempel verschlingt gewaltige Summen, die wohlüberlegt angelegt werden müssen. Daher käme auch der Bau eines kleineren Tempels, den man ja irgendwann später weiter ausbauen ...“

Pantherados war während der Ausführungen etwas weggedämmert, doch solcherlei Reden waren genug geführt worden.

„Ihr Narren, wißt ihr denn nichts von der Macht der Dunkelheit? Die finsternen Künste sind vielen zu eigen, die bereit sind den schrecklichen Preis zu zahlen. Und derer gibt es genug! Nur die Macht eines Gottes, wie es Dondra ist, kann es stoppen!“

„Sicher, doch auch ein kleiner Tempel hat ja seine Tempelwachen und einen Priester der sie führt und das sollte doch...“

„Nur eine Hohepriestertempel kann die Horden aufhalten. Ich habe gesehen, wie Zehntausend zertrampelt lagen, weil sie ihm nicht die Ehre erweisen konnten. Ich höre noch heute ihre Schreie!

Nie wieder sollen meine Hände mit dem Blute Unschuldiger besudelt sein, weil ich darin versagt habe, das Richtige zu tun. “

Kerell wiegte den Kopf. „Also so schlimm kann es ja nicht kommen, dass wir nicht mit den Truppen des...“

„Du sprichst wie ein törichtes Kind das den eigenen Garten kennt und meint, die Welt zu kennen, ein Kind, das meint, die kleine Kröte im Gras sei die größte Gefahr!

NICHTS weißt Du! Ich habe die finsternen Götter gesehen und mit ihnen gerungen und ich habe das Licht siegen sehen! Vom Angesicht der Erde hat es das Gezücht gefegt! Der Hohepriestertempel war das Schwert, das das Böse zerschlagen hat!

Dank der Gnade Dondras stehe ich noch hier und weiche nicht, bevor nicht auch ihr seinen Schutz genießt!“

Suhl hatte sich bisher sehr zurückgehalten und niemand wunderte es allzu sehr, dass er den Ausführungen Pantherados wohlwollend begegnete und die Anwesenden mit prägnanten Argumenten beeindruckte.

„... ich denke unser Freund Pantherados wird sich bereiterklären, den Bau finanziell zu unterstützen, vielleicht die Hälfte seines Lehenseinkommen, Was sagt ihr Pantherados?“.

Der Hohepriester hatte nicht mehr richtig hingehört und war noch immer etwas zornig, der Einfluss der Pyramide machte ihn jedoch milder und konstruktiver.

„Hm? Oh ...“ Um was ging es? Die Hälfte? Von was? Er hatte rund 10000 GS - also gut. „Ich gebe 5000“, verkündete er müde.

Suhl von Ogambos Gesicht strahlte. „Ich denke damit ist ein akzeptabler Kompromis gefunden. Ich bitte um Eure Meinung.“

Selbst Kerell wagte nun nicht mehr, Bedenken zu äußern.

Es ging dann noch einige Zeit um irgendetwas mit Straßen und magischen Komponenten und Formalitäten der Lehensübergabe.

Scheinbar unmotiviert sprang der kleine Mann von seinem Stuhl, stellte sich vor Borohr und sprach:

„Borohr, ich kann dir den Treueschwur nicht leisten. Ich bin gern bereit, dir und Manatao zu helfen und euch zu beschützen – dieses Versprechen kann ich geben. Nehmt es an oder lasst es.

Zu leichtfertig habe ich schon fehlbaren Sterblichen Treue geschworen und mußte den Schwur brechen. Dachte ich doch, das Böse zu kennen. Doch das Böse kennt viele Wege, mehr Wege, als Du kennst, König im Eis. Und wisse, wenn du dich von Dondra abwendest und KurTulMak oder Seth förderst oder ihnen gar huldigst, so bin ich dein ärgster Feind!“

Alle Anwesenden einschliesslich Totoro, der einen Seufzer hören liess, waren überrascht, ihn so reden zu hören.

Der Priester drehte sich um und verließ den Raum.

Selbst Borohr war etwas verunsichert – dank seiner Maske wirkte er aber noch immer würdevoll. Er überlegte und sah Suhl von Ogambo an. Dieser nickte beruhigend.

Soll er seinen Tempel haben. Man würde diesen Kerl brauchen. Und seine Gefährten. Jeden von ihnen. Sehr bald.

JAHRESWECHSEL IN SCHO-SCHOLAN

Alle Arbeiten ruhten in Scho-Scholan, und die Bevölkerung beschloss mit ausgelassenen Feiern das ausklingende Jahr, welches in den Weiten Karnicons allgemein als das Jahr der Gestirne bezeichnet wurde.

Zahlreiche Fressbuden verwandelten die eigentlich breiten Eisstraßen Scho-Scholans in enge, verwinkelte Gassen. Die Trinkhallen, auch sonst gut besucht, waren überreichlich gefüllt; viele trinklustige Gar, Gers oder Gors mussten gar auf die belebten Gehsteige ausweichen.

Allenthalben wurde dunkles, malziges Bier, tiefroter Glühwein oder Liköre aus den Südländern verkauft, verkostet und zum Teil (nach etwas zu ausgiebigen Genuss derselben) wieder ausgespien. Die gesamte Einwohnerschaft der Hauptstadt Manataos schien sich auf den Straßen zu vergnügen. Kinder schrieten nach Zuckerwerk und gerösteten Nüssen, die Erwachsenen füllten ihre Mägen mit Fisch und Robbenfleisch in mannigfaltiger Form (gesotten, geröstet, gebraten, gebacken, gegrillt, gefüllt, gesalzen, roh, sehr roh, blutig).

Auf dem Gelände um den Graben, welcher die Eispyramide von den Gebäuden der Altstadt abschirmte, hatte fahrendes Volk ihre „Attraktionen“ aufgebaut (Karussell, Fischwerfen, Boxkämpfe mit dem „stärksten Gur der Welt“ usw.).

Eben hier versammelte sich am letzten Tage der Ssaskat-Feierlichkeiten eine große Menschenmenge, welche neugierig auf das „Schauspiel“ wartete, das zwei der seit einiger Zeit in der Stadt weilenden „Lichtboten“ angekündigt hatten.

Schließlich, kurz nach Anbruch der Dunkelheit, erreichte die Spannung ihren Höhepunkt. Langsam verstummte das Schreien und Gröhlen, das Summen abertausender Stimmen erlosch und wich einer gespannten Stille, als – endlich – die beiden „Lichtboten“ durch das große Tor den Vorplatz der Eispyramide betraten.

Der größere der beiden, namens Totoro, von dem es auf den Gassen hieß, er sei in seiner Heimat ein mächtiger Herrscher und Zauberer, schritt voran. Gewandet war er in einen mattschwarzen Umhang, auf dem zahllose Funken und Lichter zu glimmen schienen. Sein prächtiger, sonderbarer Bartschmuck wirkte frisch gewachst, und dessen Spitzen suchten steil nach oben stehend das Firmament.

Diesem folgte, einen Schritt zurück, die kleinere, hagere Gestalt des fremden Aisher- (oder Dondra-)Diener, der so großzügig den Bau eines großen Tempel zu Ehren des Donnerers unterstützen wollte, und von dem es hieß, er spräche mit den Walen. Pantherados Roben waren von einem schlichten Grau, wie es sich für einen Priester des Herren der Stürme geziemte. Der Robe einziger Schmuck bestand aus den an Schultern aufgesetzten Adlerfedern, auf denen der Frost zu glitzern schien.

Die Arme weit gen Himmel gereckt hub Totoro zu einer Rede an das versammelte Volk an; und seine durchdringende, volltönende Stimme war noch in den letzten Reihen gut zu vernehmen. „Höret und sehet, Volk von Scho-Scholan, wie das alte Jahr vergeht. Staunt und werdet Zeuge, wie die Boten des Aisher“

Dem folgten einige, fast nicht wahrnehmbare Bewegungen, welche den sorgfältig vorbereiteten Zauber Totoros freisetzen.

Ein erstauntes Aufstöhnen lief durch die Menge. Die Funken auf Totoros Mantel glommen auf, wurden heller und heller, und verbreiteten ein durchdringendes Leuchten. Dann lösten sich die einzelnen Lichter, umkreisten den reglos da stehenden Totoro. Dieser riss die Arme empor und gleich diesen rasten die Sternenfunken empor, weit, weit hinauf in den Himmel über Scho-Scholan, um dort ihren Reigen zu tanzen. „Oh – Ahhh- Schaut nur! – Schöööön – Mama, Mama, guck doch, wie das funkelt – das gibt es doch gar nicht, die Lichter tanzen doch tatsächlich den Quatrett-Schulun – welche Kunst ...“ Ja, die Einwohner Scho-Scholans sind begeistert. Sie bejubeln die Vorstellung Totoros; und manch einer rühmt die Macht der Fremden.

Jedoch, es sollte noch besser kommen. Kaum, dass sich die Menge an den auslassen tanzenden Sternen satt gesehen hatte, donnerte (natürlich) Pantherados sein „Willkommen Dondra! Sehet die Macht Aishers!“ in die Menge. Grelles, bläuliches Licht wand sich um seine Hände, sammelte sich in den Fingerspitzen und löste sich in einem gewaltigen Blitz, der hinauf, mitten unter Totoros trügerische Sterne fuhr. Ein ohrenbetäubender Donnerschlag ließ die Menge zusammenzucken. Fetzen von Rauch trieben durch die winterklare Luft, sammelten sich, entgegen allen Gesetzen der Natur, verbanden und verdichteten sich, um schließlich Gestalt anzunehmen.

Ehrfürchtiges Staunen lag nun über dem Platz. Wahrlich, Rauch und Wind waren zu einem riesigen, grau-weiß gefiederten Adler verschmolzen. Mit mächtigen, gemächlichen Flügelschlägen glitt dieser über der erregten Menge, aus der nun „Heil Aisher – preiset den Donnerer!“ und ähnliche Rufe erschollen.

Der Dondra-Adler zog erst langsame, dann immer schneller werdende Kreise zwischen den funkelnden Sternen Totoros, und wo er diese mit seinen walgroßen Schwingen berührte, blieben sie auf wundersame Weise an seinem Gefieder haften. Als dies vollbracht war, umkreiste der nun in aller Sternenpracht glitzernde Dondra-Adler ein letztes Mal die Eispyramide, um dann über den Dächern der Stadt zu verschwinden.

Das Publikum ist begeistert; nie zuvor, so sagt man, habe man vergleichbares in Scho-Scholan gesehen. Man rühmt allenthalben die Fremden als mächtige Magier und Priester, und ist fest davon überzeugt, dass mit den mittlerweile vielbesungenen „Lichtboten“ Glück und Frieden in Manatao Einzug halten werden.

DAS LAND DES LICHTBRINGERS

Ein Kündigungsschreiben, aufgesetzt in Etrorien

Viel hatte ich vernommen von jenem Landstrich, in welchem ein sonderbarer Priester angelandet sein soll, um gegen die Finsternis zu kämpfen. Er selber, so sagte man mir, nennt sich schlicht und einfach Lichtbote. Man vermutet, es ist ein Titel, den er führt, doch man ist sich dessen nicht gewiß.

Doch viel mehr vernahm man von dem Gebiet, welches er für sich vereinnahmt habe. Es scheint, dass all jene, die dort lebten und heute noch leben, wie ausgetauscht wären. Und genau deswegen wurde ich dorthin gesandt, um dies zu überprüfen.

So erreichte ich nach langem und erschöpfenden Ritt nach vielen Tagen und Nächten dieses Land. Fruchtbar war es, wie all die umgebenden Ländereien auch.

Doch wenn man es erreicht, ist es, als würde man von der Nacht in den Tag reiten. Zu Anfang schwach, kaum merkbar und doch, da ist etwas anders. Und je mehr man hinein reitet – es ist, als würde man von der Finsternis direkt in das Anlitz der Sonnenscheibe reiten.

Man fühlt sich trotz all der Strapazen freier, gesünder, einfach besser.

Man ist nicht mehr durch Stechmücken genervt, sondern erfreut sich am Blühen der Blumen, am frischen Duft der Getreidefelder und zu Mittag, wenn man an einem Bauernhause vorbei reitet, so wird man heran gewunken, zum Essen eingeladen, als sei man

dort schon seit Monden bekannt. Die Leute auf den Feldern und allüberall sind freundlich und nehmen sich auch die Zeit, einem Dinge zu erklären.

Man sieht keine Hektik, stattdessen eine ungewöhnliche Hilfsbereitschaft. So sah ich, dass ein Wagen vor mir am Rande des Weges lag, wohl leicht abgekommen vom trampligen Pfade, welcher sich seit Generationen durch die Felder schlängelt. Ich wollte gerade daran mit meinem Pferde vorbei preschen, als ich zwei junge Männer sah, welche anpackten. Ihre Muskeln spannten sich, ihre Halssehnen traten hervor. Anstatt aber zu fluchen, dass sie es nicht schaffen mögen, sagten sie nur „beim Lichtbringer, dies schaffen wir, gemeinsam“ und es schien mir wie ein Wunder, denn sie schafften es wirklich. Kurz danach erreichte ich die Stelle, wo ein Tempel zu Ehren des Lichtboten errichtet wird. Noch ist diese Baustelle wenig ansehnlich, denn dieser Tempel, zum Schutze dieses schönen Landstrichs errichtet, wurde aus den Resten gestrandeter Schiffe gebaut, doch man sieht die Liebe, welche in der Arbeit steckt und die Unterstützung der Bevölkerung, die Balken und Bruchsteine aus verschiedenen Kriegsruinen der Umgebung herbeischleppt.

Ich denke, wenn hier nur noch ein wenig Geld hinzufießen würde, würde dort einer der schönsten und edelsten Tempel des ganzen Reiches entstehen.

Welchen Reiches aber? Jenem, in dessen Gebiet dieses glückliche Land bislang liegt – oder jenem dieses Priesters?

Ich merke, ich bin immer noch so beeindruckt von der Friedfertigkeit dieses Landes und all den Leuten hier – ja, ich gestehe, mein Wunsch ist es, fortan hier zu verbleiben und mit zu helfen, dass dieses Land urbar gemacht wird und ein wunderschöner Tempel errichtet wird zu Ehren des Lichtbringers.

Und quittiere somit meinen Dienst.

gez. als neuer Jünger des Lichtbringers

Rückkehr

Eine in weiße Gewänder gehüllte Gestalt stapft durch Schneewehen - eisiger Wind pfeift dem einsamen Wanderer um die Ohren. Ein großer Gegenstand auf dem Rücken lässt seine Schritte leicht einsinken. Langsam aber entschlossen - nahezu bedrohlich - schreitet er durch die weiße Wüste, den Blick in die Ferne gerichtet.

Bilder der vergangenen Monde tauchen in seinem Kopf auf und verschwinden wieder:

+ + +

In einem Zimmer sitzend, in einem abgeschotteten Teil eines großen Tempels. Es ist dunkel – aber noch warm. Kerzengerade sitzt er dort. Schwere Gerüche schwängern die Luft. Keine Regung ist zu vernehmen - nicht einmal ein Atmen. Stunden vergehen – keine Regung.

Wie lange hat er dort gesessen? Tage? Wochen? Weiß er es noch...?

Wieder in einem Zimmer – diesmal ein freundlich eingerichtetes.

Rauchschwaden von Snör hängen in der Luft. Der Mann sitzt in einer Ecke und lacht, Früchte in einer Schale auf dem Tisch. Die Snörpfeife in der Hand. Personen kommen und gehen. Der Mann hängt, liegt auf mehreren Sitzkissen, die Augen gerötet, grinst.

Wie viele Monde hat er so zugebracht? War er glücklich? Gelangweilt? Oder verzweifelt?

Dann sieht er sich redend mit einem fürchterlich entstellten Mann. Der Mann strahlt Weisheit und Ruhe aus. Angeregt diskutierend im Sonnenschein in einem kleinen Hain. Wild gestikulierend in einem Zimmer. Streitend, irgendwo in der Steppe.

Weiß er noch, was sie alles geredet haben? Hat er alles verstanden? Meinte er, es besser zu wissen?

Er sieht sich in einem seltsamen schwarzen Gewand, das oben spitz ist und rund bis zum Boden abschließt. Nur die Augen sind zu erkennen. Er sieht sich vor einer großen Tür aus Stein stehen. „Anurs Weg“ steht über dem Tor. Lange hat er dort vor der Tür gestanden. Er erinnert sich an das Gefühl der Leere, der absoluten Ruhe. War Jeskil bei ihm? Hat er das Tor durchschritten?

Er erinnert sich an einen tagelangen Marsch durch die Einöde. Das Lagerfeuer in sternklarer Nacht – und an die Löwen. Nie wird er die Augen des Schneelöwen vergessen.

Dann sieht er die Ruinen vor sich, die reich verzierten Törbögen der untergegangenen Zivilisation der Leöningdask. Er erinnert sich an die furchterregenden Geschichten der Stadtbewohner, an den Wutausbruch Jeskils, an die bestürzten Blicke der Garden, an das merkwürdige Lächeln Fölkhards. Hatte der Hohepriester es als einziger gewußt?

Er spürt noch das leichte Beben der Erde, spürt noch das Verstummen des Windes, fühlt jeden einzelnen seiner Schritte durch das Tor. Er kennt diesen Ort aus den Erzählungen Jeskils – doch ist es völlig anders, hier zu sein.

Dann das Betreten des Heiligsten, der Flug der Ereignisse, der Wirbel der Zeiten, die Begegnungen, die Bilder im Kopf, die Schatten im Verstand, das Licht, die Schwärze, die Farben – die Stimme....

+ + +

Der Mann in der Schneewüste hält einen Augenblick inne und atmet tief ein. Schnee umweht ihn, der Wind heult, weht im das Haar ins Gesicht, beißt eisig. Endlich, denkt er. Endlich weiß er es. Entschlossen setzt er seinen Weg fort – lächelnd.

Gestohlen

Fauchend kam es über die See wie ein gezähmter Sturm, weich und betäubend wie ein unsichtbarer Nebel. Die lange Bewegung ohne Muskeln, ohne materielle Existenz hatte es ermüdet, und so trieb es nur noch langsam dahin. Es hatte keine Gedanken, nicht mehr. Es war Tage her – oder waren es Wochen? –, seit es zum letzten Mal gedacht hatte, seit das Gehirn gestorben war, das es zum Denken benutzt hatte. Sie starben immer. Und so war es wieder nackt. Und es fürchtete sich. Soweit das ohne Gehirn möglich war.

Natürlich gab es immer die Möglichkeit, sich in einem der glitschigen Dinger unter Wasser zu verstecken, oder auch in einem der fedrigen, die gelegentlich im Blauen oben auftauchten. Aber instinktiv wußte es, dass deren Gehirne nutzlos waren, nur zu Gedanken über Fisch und andere glitschige oder fedrige Dinger in der Lage. Das würde ihm nichts nützen. Es brauchte, brauchte dringend etwas besseres. Einen starken Geist. Einen Geist mit Macht, einen Geist, in dem es sichere Zuflucht finden konnte...

Termine

Werte Herrscher und Herrscherinnen, gelehrte Wanderinnen und Wanderer!

Der nächste ZAT (ZugAbgabeTermin) ist, soweit der jeweils für Euch zuständige Spielleiter nicht explizit anderes für Euer Reich festgelegt hat, nach terrestrischer Zeitrechnung Freitag, der 9. Dezember 2005.

(Für meinen eigenen Auswertbereich, also Chelodarn ohne den von OhneHa ausgewerteten Ophis sowie für Alorr im Asyria-Archipel gelten auch Züge, die am 16. Dezember 2005 eintreffen, als noch rechtzeitig eingegangen.)

Dieser Zug wird kalendarisch den gesamten Sommer und Herbst des Jahres der Stille umfassen, dennoch ist aber nur ein einfacher (kein doppelter) Heereszug erlaubt. Rüsten ist grundsätzlich möglich, Steuern und Sold aber sind für das Jahr der Stille bereits abgerechnet.

Für das Spielleiter-Kollektiv:

Orco al Moccero

Impressum

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

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

<i>Michael Ecker</i>	<i>Torsten Kohlstedt</i>	<i>Jochen Sprengel</i>	<i>N.N.</i>
<i>Im Hopfenstück 2</i>	<i>Adlerstr. 88</i>	<i>Neuer Weg 13</i>	<i>Die Betroffenen</i>
<i>65510 Idstein</i>	<i>44137 Dortmund</i>	<i>69412 Eberbach</i>	<i>werden direkt informiert.</i>
<i>al.moccerero@stadeleck.org</i>	<i>0231/2065829</i>	<i>schaefer_claudia@gmx.net</i>	
	<i>OhneHa@yahoo.de</i>		

ZAT: 9. Dezember 2005

Titelbild: Einem Dämon gleich trohnt einer der schönsten Gipfel weit hinaus sichtbar in die Blutlande über dem Velatorgebirge. Der Gipfel liegt im Ophis Veanturs. Es handelt sich um eine wundersame Felsformation, die einem Dämonen gleicht, der auf dem Gipfel hockt! (Der Autor ist der Redaktion bekannt.)

Siat: by mec