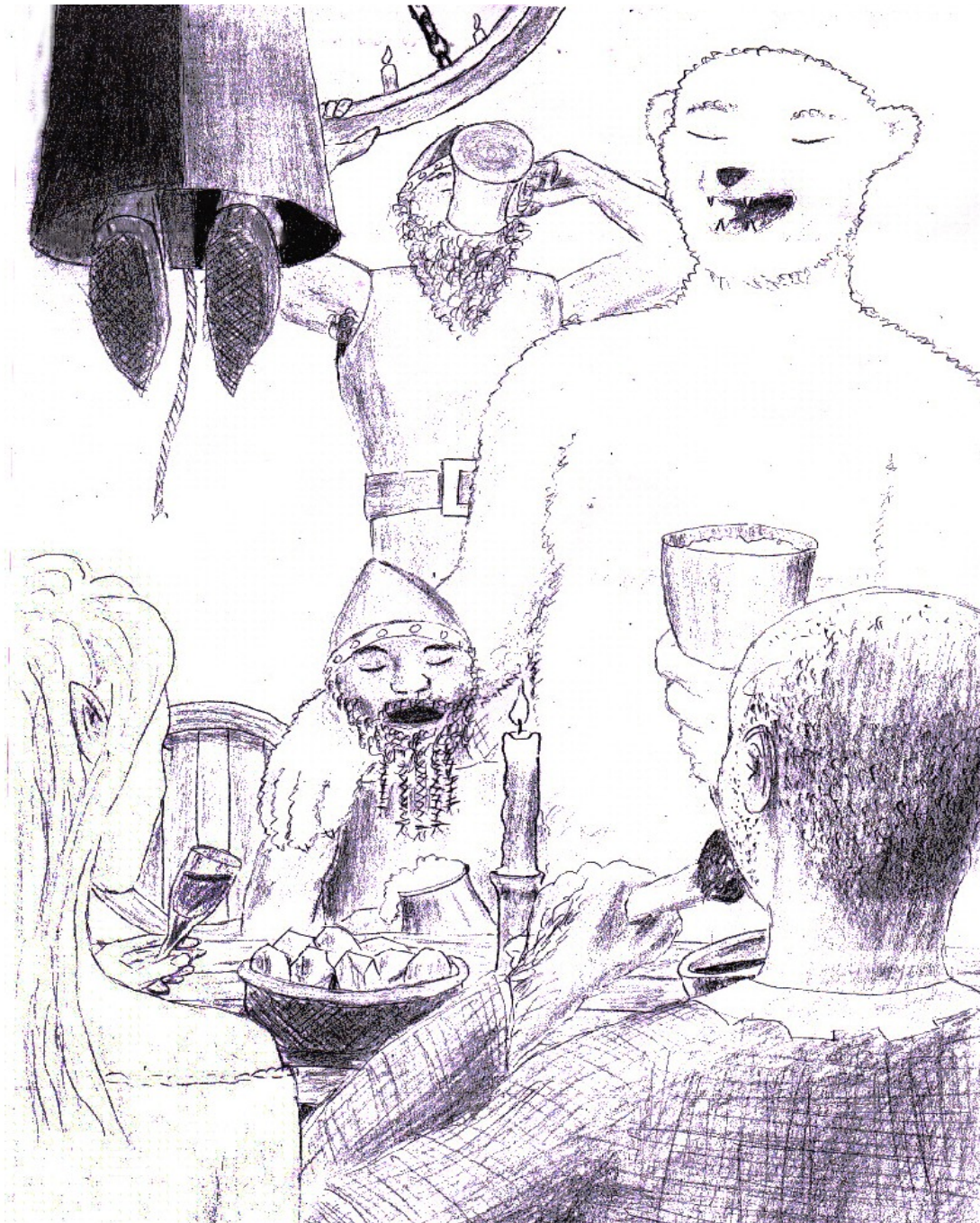


# Gegmentsbote Karnikon



Die Eroberung der Feste Ewiges Eis

# Bote von Karnikon 68

## *Im Jahr des Adlers*

<u>Allgemeines.....</u>	<u>3</u>	<u>Blutnacht in Cira.....</u>	<u>33</u>
<u>Sonderregelungen.....</u>	<u>3</u>	<u>Anfang.....</u>	<u>33</u>
<u>Finanzen .....</u>	<u>3</u>	<u>Erste Schläge.....</u>	<u>34</u>
<u>Das Jahr des Adlers.....</u>	<u>4</u>	<u>Diener O-Seths.....</u>	<u>34</u>
<u>Chelodam - Herbst 424 bis Sommer 425 n.D.....</u>	<u>4</u>	<u>Ende.....</u>	<u>36</u>
<u>Asyria und Eisiges Band - Winter 424 und 425</u>		<u>Karma.....</u>	<u>36</u>
<u>n.D.....</u>	<u>5</u>	<u>Band 2 - lernen.....</u>	<u>36</u>
<u>Asyria und Eisiges Band - Frühjahr 426 n.D.....</u>	<u>7</u>	<u>Kapitel 1 - ein Rückblick.....</u>	<u>36</u>
<u>Die Blockade von Wabteros.....</u>	<u>10</u>	<u>Kapitel 2 - zu Besuch im Bau der Königin.....</u>	<u>37</u>
<u>Ein Schiff in den Hügeln!.....</u>	<u>11</u>	<u>Kapitel 3 - Taktik.....</u>	<u>38</u>
<u>Explosion!.....</u>	<u>12</u>	<u>Kapitel 3 - Eberesch Sumpfgas, Freundin und</u>	
<u>Die Geburt eines Nekromanten.....</u>	<u>15</u>	<u>Lehrerin.....</u>	<u>39</u>
<u>Unter Tondmek.....</u>	<u>17</u>	<u>Das Magische Institut zu Aberlon.....</u>	<u>42</u>
<u>Stadland und Velt</u>		<u>Teok-Nog - Epilog.....</u>	<u>44</u>
<u>Zivilisation und Wildnis in Rünor.....</u>	<u>19</u>	<u>Die letzte Seite.....</u>	<u>45</u>
<u>Der Bote.....</u>	<u>21</u>	<u>Impressum.....</u>	<u>45</u>
<u>... ein kurzer Augenblick.....</u>	<u>32</u>		

*Impressum / Bildnachweis siehe letzte Seite*

---

## Allgemeines

Das Spielleiter-Kollektiv ist derzeit leider immer noch etwas unterbesetzt. Michael wertet Chelodarn aus, allerdings derzeit noch ohne den Ophis mit Artakakima, Edor, Tronja und deren kleineren Nachbarn, Jochen wertet den hohen Machairas sowie das Asyilia-Archipel aus. Torsten ist derzeit leider nur inaktives Mitglied im Spielleiter-Kollektiv, so dass wir uns über Verstärkung sehr freuen würden. Michael ist zwar bereit, sein Auswertgebiet schrittweise weiter nach Ophis auszudehnen, allerdings könnten die dortigen Spieler wesentlich schneller auf Auswertungen hoffen, wenn sich speziell für diese Region ein weiterer Co-Spielleiter finden würde.

Ansonsten streben wir weiter dem Ziel entgegen, zum März 2007 bzw. zu den Ssakat 427 die Auswertzeit wieder mit der generellen Myrzeit synchronisiert zu haben und danach verlässlich wenigstens vier Auswertungen pro Jahr durchzuführen. Asyilia hat das Jahr 425 bereits hinter sich gelassen, Chelodarn wird im nächsten Zug so weit sein.

### Sonderregelungen

Bis zum Frühjahr 2007 bzw. bis zu den Ssakat 427 gelten in den Auswertbereichen Asyilia und Chelodarn die dort jeweils verkündeten Sonderregeln. Danach werden wir entscheiden, welche Sonderregeln beibehalten werden bzw. welche vereinheitlicht werden.

### Finanzen

Bis zum Frühjahr 2007 werden keine Spielgebühren erhoben. Danach werden wir nach folgender Regelung abrechnen:

- Spieler, die Mitglied im Verein der Freunde Myras (VFM e.V.) sind und dort als Förder- oder Vollmitglieder ihren Beitrag für das jeweilige Jahr bereits bezahlt haben, sind von Spielgebühren befreit bzw. die Spielgebühren gelten mit dem Mitgliedsbeitrag als abgegolten.
- Andere Spieler zahlen einen Jahresbeitrag von 5.- Euro als Spielgebühr.
- Die Spielgebühren sind jeweils auf das Konto des Vereins der Freunde Myras einzuzahlen, mit dem Vermerk »K2« oder »Karnicon«. (Kontonummer wird noch mitgeteilt.)
- Die Spielleiter rechnen ihre externen Kosten (Materialkosten) per ordentlichem Beleg mit der Vereinskasse ab.

Die Details müssen allerdings noch mit dem Schatzmeister des Vereins geklärt werden. Wir hoffen damit einen vergleichsweise unbürokratischen und zugleich für die Spieler kostengünstigen Weg gefunden zu haben. Es wird zukünftig aber nur noch ausnahmsweise »Drucksachen« geben – und wenn, dann nur als »Büchersendung« Verschickbares.

*Für das Spielleiter-Kollektiv: Orco al Moccero (c/o Michael Ecker)*

---

# Das Jahr des Adlers

## Chelodarn - Herbst 424 bis Sommer 425 n.P.

Während die kriegerischen Heerscharen weiterhin das von ihnen eroberten Gebiet brandschatzten und plünderten, ohne große Anstalten zu machen, weiter vorzudringen, sammeln sich in den anliegenden Gemarkungen allmählich die Verteidiger. Vor allem rings um Chnums Macht befinden sich nun schon mehrere große Heerlager – Chnumiten, reguläre dandairische Truppen und nun auch Garonen in großer Zahl.

Von Harald von Elcet war in der Zwischenzeit nicht viel zu hören; es heißt, er sei mit kleiner Bedeckung unterwegs, um sich mit dem X'Al Garunias zu treffen. Dummerweise war der selbst auch sehr eilig unterwegs, so dass Harald nichts übrig blieb, als ihm hinterher zu reisen. Auch andere diplomatische Aktivitäten Elcets verlaufen derzeit eher frustrierend mit langen Wartezeiten...

Cormelagh ließ sich ebenfalls längere Zeit nicht mehr blicken. Es heißt, dass er sich die meiste Zeit in seinem gut bewachten Zelt aufgehalten habe, während der Platz ringsum gründlich von allem Grünzeug befreit und säuberlich gepflastert wurde. Große Feuer brennen ringsum.

In der Zwischenzeit hat Justus Quintus die dandairischen Freischärler der früheren Enklave Freiheit durch Bouraghard zurück zur elcetinischen Grenze geführt, wo ihn beidseits des Silberflusses bereits starke Truppen Elcets und Garunias erwarten.

Lange hatte man nichts mehr aus Ortjola gehört: Der Rat der Stadt hatte befohlen, alle Flotten umgehend zurück zu rufen; gleichzeitig hatte er – aus welchen Gründen auch immer – alle Schiffe im mit mächtigen Mauern und Toren befestigten Hafen festgehalten, auch die anderer Nationen, und eine gelbe Quarantäneflagge aufgezogen.

Nun aber sind alle ortjolanischen Schiffe wieder daheim, und der Rat hat endlich auch die ausländischen Flotten wieder freigegeben. Gesundheits- und Zollinspektoren durchsuchen ein letztes Mal jedes Schiff und stempeln dann die Ausreisepapiere ab, die den Fremden das Ablegen erlauben – soweit sie nicht doch noch etwas finden sollten, aufgrund dessen die Schiffe länger festgehalten werden können.

Zum Ende des Sommer überfliegt plötzlich ein Drache die Stadt und landet vor den Toren, um sich sodann in Rauch aufzulösen. Übrig bleiben die beiden Reiter des Drachens: Tim can, Deschain und Enric can Garain, der neue und der frühere König Rjsnors. Sie seien nur vorbei gekommen, um den städtischen Bibliotheken einen Besuch abzustatten, heißt es.



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

So gesehen und aufgezeichnet durch Orco al Moccero, den Spötter der Meere

## Asyria und Eisiges Band – Winter 424 und 425 n.P.

Manatao: Zum Winteranfang erreicht eine kleine Flotte des Hauses Ffjetten den sicheren Hafen von Romantao, wo man den kommenden Winter zu verbringen gedenkt. Mit sich bringen die Besatzungen der Schiffe Aufsehen erregende Geschichten über eine merkwürdige Absonderlichkeit der peristerischen See.

Auch in ButaSamui werden die ersten Abgesandten des Handelshauses willkommen geheißen. Von den Berichten über die neuentdeckte Stadt angelockt, finden die neugierigen Händler eine stetig wachsende Iglusiedlung, in welcher aberhunderte Gurs, Gors, Ger, Gar und – man staunt nicht schlecht – Tauren gelassen und guter Dinge auf Einlass in die untereisigen Kavernen ButaSamuis warten.

In Scho-Scholan beratschlagen die Hohen Herren Manataos über die derzeitige, augenscheinliche Schwäche des finsternen Nachbarreiches. Abwarten, Erkundigungen einziehen – so lautet die Devise. Die Begebenheiten im Grenzland zu Ranoth jedoch treiben den Hohen Rat zu eiligen Maßnahmen.

Ranoth: In den eisigen Landen jenseits der Städte ist man weiterhin froh, von den Steuereintreibern und den blutrünstigen Umtrieben des Seth-Kultes verschont zu bleiben, und genießt die ungewohnte Freiheit. An der – ehemaligen, wie man wohl sagen muss – Grenze zu Manatao bietet sich einsamen Jägern und Fallenstellern ein ungewöhnliches Bild – ein Eisvogel kreist am Himmel. Wo auch immer dieser landet, treibt die Neugierde das wandernde Volk zu einem Besuch. Besuche, welche nicht ohne Folgen bleiben !

Dolman der Jüngere, seines Zeichens Herr über die Feste Ewiges Eis, ist äußerst beunruhigt über die Gerüchte aus der Hauptstadt, und eilt mit gut 5000 Wolfsreitern gen Eira, um – wie er verlauten lässt – Recht und Ordnung wieder herzustellen.

In der Quellengesegneten selbst ist die Lage undurchsichtig – mehrere Parteien scheinen einen Machtkampf auszufechten. Wer gegen wen? Und warum? Dies bleibt dem Volk verborgen. Jedoch ist von Säuberungsaktionen die Rede, was ausreicht, um den einfachen Bürger zu äußerster Vorsicht zu veranlassen.

Man meidet den Tempelbezirk, die Königspalast und vor allem die weitläufigen Kasernen, sogar die berühmten Badehäuser sind wie ausgestorben.

Was derzeit im Inneren dieser und anderer Gebäude vorgeht, darüber können die Einwohner Eiras daher nur spekulieren – und hoffen, dass sich alles zum Guten wendet.

Fischina, das heruntergekommene Hafenstädtchen, sieht abermals fremde Schiffe vor Anker gehen; schon zum zweiten Mal binnen weniger Monde! Fürst Boros ist entzückt – und reibt sich, ob der zu erwartenden guten Geschäfte, eifrig die Hände.

Schetola: In Sharantaf sammeln sich allmählich die Handelsschiffe der Tempel – lassen sich

doch, ob der jüngsten Kampfeshandlungen, die gewohnten Handelsaktivitäten nicht weiter fortsetzen. Die schetolanischen Kriegermönche verteidigen befehlsgemäß die von Malkuth bedrängten Inseln bis zum letzten Blutstropfen. Zwar unterliegt man der großen, zahlenmäßigen Übermacht der malkuther Seebären – doch der Blutzoll, den man diesen abverlangt, vergällt den Malkuthern den Sieg doch gewaltig. Wabteros schweigt zu alledem. Stimmen die Gerüchte über einen dortigen Umsturz? Oder ist Dra Abu Cast nach wie vor in Amt und Würden? Plant dieser gar ein neue Teufelei?

Yarr: Hier ist alles ruhig – friedlich vergehen die Tage. Man forscht, man betet und erfreut sich über zunehmende Handelsgewinne. Derweil die Boten fremder Mächte keine allzu große Beachtung finden.

Malkuth: Erweitert seine ohnehin schon umfangreichen Seekarten und stößt hierbei auf Seltsames. In anderen Regionen suchen Forscher und Gelehrte der Eskari nach einen mythischen Gegenstand. Auf der Hauptinsel begibt sich den Gerüchten zufolge der König höchstselbst gen Ophis, wo die Ruinen von Ys liegen sollen.

Im Machairas fegt man die Kriegermönche Schetolas von den Inseln; doch hoch ist der Blutzoll, und noch immer beherrscht die Tempelfestung Wabteros die machairische der Inseln.

Danamere: Erstaunlich rasch – für danamerische Verhältnisse – schreiten die Verhandlungen voran. Mittlerweile scharen sich die Beteiligten um zwei Männer, welchen man bereit ist, die Obhut über Danamere zu übergeben. Einzig strittig ist scheinbar nur noch, wie die Beiden ihre kommenden, zahlreichen Aufgaben untereinander aufteilen wollen. Werden also in Bälde wieder danamerische Schiffe im Archipel gesichtet werden? Man darf gespannt sein.

Hobano: Der Meister der Gilden gibt sich weiter seinen Forschungen hin und vernachlässigt hierbei seine eigentlichen Pflichten. Scheinbar gleichgültig nimmt man die aufrührerischen Aktivitäten auf Ragon hin.

Salkerusura: Argal Fin und seine Söldner „befreien“ weiter Marken von der Herrschaft Langurias. Rasch eilen die Schwerebewaffneten zwischen Steilküste und den Bergen Almerons gen Machairas, wo schließlich der Rand der Sümpfe ihren Vormarsch stoppt. Der Worbandt selbst nimmt die neu ausgebaute Burg Dhul Ar Khrod in Besitz und setzt einen neuen Burgherren ein – einen, der etwas weniger freidenkerisch als Argal Fin erscheint. Ansonsten feilt man weiterhin an den Planungen zum Sturm auf Alorr.

Languria: Ungerührt beobachtet man den Vormarsch der Mannen Argal Fins – und tatsächlich kommen diese am Rande der Sumpflände im Angesicht der Grenzwächte zum stehen. Gelassen überprüft man die Steinschleudern und schärft die Klingen. Sollen sie nur kommen!

Beunruhigender findet man schon den Vormarsch der unseligen Prismatoren, welche nun – wieder einmal – das gesamte Bergland besetzt halten. Noch sind keine allzu großen feindlichen Verbände in Sicht, jedoch weiß man in Languria nur zu gut um die absonderlichen Kräfte der Unterjocher Almerons.

In den Grenzlanden zu Etrorien tauscht man zu beiderseitiger Zufriedenheit einige Marken, und besiegelt dieses zugleich mit einem weitreichenden Pakt.

Land des Lichtboten – Jetheba: Jetheba, noch bis vor kurzem der Stolz Etroriens, Heimat des berühmten Räucherschinkens und Fundort makelloser Quarzkristalle, ist fest in der Hand des Lichtboten. Aufwühlende Predigten des Weißgewandeten auf dem örtlichen Marktplatz zeigen große Wirkung. Fortan sieht man allenthalben große Pilgerzüge zur Küste ziehen, wo das neuerbaute Heiligtum des Lichtboten in immer reicheren Glanze erstrahlt. Die Zurückkehrenden schwärmen in hellsten Tönen vom Tempel des Lichtboten! Zufrieden mit sich und der Welt sei man nach einem Besuch dort. Aller Haß, Neid und Missgunst wichen von Einem, lausche man nur den Predigten des Lichtboten. Den fragwürdigen Schutz des Reiches – nein, den vermisse man keineswegs. Im Gegenteil – man ist froh, nicht länger Teil der endlosen Kämpfe zwischen den Reichen Alorrs sein zu müssen.

Etrorien: Hier stellt man die Weichen für die kommenden Zeiten. Mit gewissen Geschenken und Versprechen besiegelt man eine weitreichende Zusammenarbeit mit Languria – und erhält im Gegenzug langumstrittene Marken und Zugang zu alten heiligen Stätten.

Almeron: Schweigt – und stellt die Ordnung in den Bergen auf seine ureigene Weise wieder her. Gespannt beobachtet man die neuen Nachbarn im Peristera !

Eine einsame Insel: Hier fände – wenn es denn einen gäbe – der Beobachter wahrhaft Merkwürdiges. Eine, noch bis vor kurzem reich bewachsene Insel ist nun – fast – jeglichen Lebens beraubt. Wo einst zahllose Tiere und Pflanzen ihr sorgenfreies Leben lebten, ist jetzt nur noch nackter, schwarzer Fels.

Auf diesem Ödland aber suchen nun sich aberhunderte Schildkröten in die Lüfte zu erheben!

Offene See: Noch immer treibt so Einiges mit den Strömungen. Und manches gar gegen diese.

## Asyilia und Eisiges Band – Frühjahr 426 n.P.

Manatao: Die Gilde der Vereinigten Händler baut – nicht zuletzt mit Hilfe des elcetinschen Handelshauses Ffjetten – ihre Geschäfte weiter aus. So pendeln nunmehr regelmäßig schwer beladene Schlitten auf den Kufengeleiten von Romantao und Scho-Scholan.

Ebenso wurde die vor einigen Jahren wiederentdeckte Stadt ButaSamui an die Kufengeleite angeschlossen. Die Stadt selbst wurde in den ersten Frühlingstagen für die Neubesiedlung frei gegeben, woraufhin große Gur, Gor, Ger, Gar und – man höre und staune – Taurenmengen Einzug in ButaSamui hielten. Zusammengehalten werden diese verschiedenen Bevölkerungsgruppen scheinbar durch die Obhut und Herrschaft der vielbesungenen Lichtboten, welche seit ihrer Ankunft in den eisigen Gefilden die Politik Manataos maßgeblich mitbestimmen.

Eben diese besuchten derweil die Grenzlande zu Ranoth, um die dortigen, fürwahr verwirrenden Verhältnisse zu ordnen.

**Ranoth:** Der Unmut verschiedenster Gruppierungen über die blutrünstigen Unterdrückungen seitens der Priesterschaft des O-Seth entlud sich in bürgerkriegsähnlichen Zuständen. Fürst Dolman, der Jüngere, welcher mit großer Heeresmacht von der Festung Ewiges Eis aus zur Hauptstadt eilte, beendete mit Hilfe der Zwergenc clans die Herrschaft des Tempels über die Quellengesegnete, derweil die ihm anvertraute Grenze unbewacht blieb.

**Schetola:** Beunruhigt über die Gerüchte aus dem phialaeschen Nachbarn entsendet man Truppen zur gemeinsamen Grenze – und findet dort Überraschendes. Um Wabteros, Herrin der Inseln, schließt sich derweil der Blockadering der malkuther Flotten immer dichter. Wie lange noch, so fragen sich die Mönche Schetolas, will Dra Abu Cast (oder wer auch immer nun in der Tempelfeste das Sagen hat) diesen unsäglichen Zustand hinnehmen?

**Varr:** Tempel und Händler scheinen mit der derzeitigen Lage zufrieden. Um fremdländische Angelegenheiten kümmert man sich kaum und freut sich stattdessen über die ersten warmen Frühlingstage.

**Malkuth:** Wohl durch die Anwesenheit ihres Königs Magnus Njallson angespornt, überwinden die Mannen einer Forschungsgruppen in den heimischen Wäldern endlich die lästigen Schwierigkeiten und stoßen zu ihrem Ziel vor – einem großen Ruinenfeld.

Eine kleine Flotte verfolgt derweil ein ganz anderes Ziel, stößt jedoch auf ein merkwürdiges Hindernis.

Im Bereich der eisigen Inseln massiert Malkuth weiter seine wahrlich riesigen Flotten, derweil die Bewohner des belagerten Wabteros dieses Schauspiel ohnmächtig beobachten. Gen Ende des Frühjahrs dann reißt ein großer Schwarm langtentakliger Monstren eine der malkuther Flotten in die Tiefe, was von den Eingeschlossenen bejubelt wird.

In den Gewässern der heimatlichen Inseln stößt man auf ein fremdes Schiff, welches man im Hafen Bljall festsetzt.

**Danamere:** Man verhandelt und verhandelt und verhandelt und ... kommt voran ! Tatsächlich scheinen sich die Herrschaftsverhältnisse allmählich zu klären. Sogar die ersten Botschaften fremder Mächte wurden beantwortet. Wird man also bald wieder danameresche Schiffe im Archipel sichten?

Im Hafen von Aernalon dagegen sieht man sich selbst mit einem fremden Schiff konfrontiert. Beiderseitige Furcht erschweren jedoch die Verständigung.

**Hobano:** Sieht sich von fremden Flotten umschwärmt und reagiert darauf in altbewährter Manier – Strudel öffnen sich vor den feindlichen (?) Schiffen und zwingen diese zur Umkehr. Auf Ragon unterdrückt weiterhin Zyxt – hinter vorgehaltener Hand der Schlächter genannt – jegliche aufrührerischen Tendenzen des heimischen Volkes. Jedoch verschlechtert sich von



Tag zu Tag die Versorgungslage der Insel. Noch übersteigt die Furcht den Zorn des Volkes – doch wie lange noch?

Salkerusura: Unentschlossenheit plagt den Herren Curlagh – so viele lohnende Beute! Wo, bei Seth, wo nur zuerst angreifen?

Argal Fin, seines Zeichens Führer einer freien Schar, plagt ein grundsätzlich anderes Problem. Ein eindeutiges Ziel vor Augen wagt er eingedenk der trutzigen Mauern den Angriff nicht. Wenn sich der Worbandt doch nur entschließen könnte, die angeforderten Dragolstaffeln zu senden!

Languria: Verstärkt angesichts feindlicher Aktivitäten seine Grenzen. Weitere Pläne des wässrigen Lande bleiben weiter verborgen – noch ist nicht die Zeit gekommen, diese zu enthüllen. In den kladischen Grenzmarken, unweit der Steilküste, leiden die Bewohner unter einer nie gesehenen Plage – ein großer Schwarm bislang unbekannter Insekten frisst sich durch die Lande und hinterlässt auf seinem Pfad nicht als blankes Gestein

Etrorien: Die Weisen des Landes betreiben gezielte Forschungen, welche man alsbald dem Rat der Herzöge vorzustellen gedenkt. Die Herzöge selbst entfalten regen diplomatischen Verkehr, welcher gar zu raschen Resultaten führt.

Derweil man sich solchermaßen beschäftigt, verliert das einfache Volk jedoch langsam die Geduld mit den Herrschenden, was denn zu unschönen Resultaten führt. Nur unwillig empfängt man die Steuereintreiber und manch einer entzieht sich sogar den rechtlichen Verpflichtungen.

Besonders verheerend entwickelt sich die Lage im Phialae des Reiches, wo die „Verkünder des Lichtboten“ ungehindert die Marken bereisen und von Glanz und Glorie desselben predigen. Frieden und Ruhe versprechen die Gesandten des „Lichtboten“ und stoßen hiermit auf regen Zuspruch.

Schließlich bekennen sich sämtliche Marken jenseits der Hügel von Vanyia offen zum „Friedensbringer“ und schließen sich dem „Lichtboten“ an !

Dieser selbst besucht - getragen von zahlreichen Gläubigen - auf einer prunkvollen, leuchtend weißen Barke die Festung Vanyia, um auch dort seine Botschaft zu verkünden.

Almeron: Der Worlord ist tot – es lebe der Worlord! Nach einem - nun ja - Unfall beugt sich Almeron unter seinem neuen Herren Azobis Ghurak. Was auch immer dieser befehlen mag - die Prismatoren und das menschliche Volk werden für eine rasche Ausführung bereitstehen.

So gesehen und aufgezeichnet durch **Jgg vom Blauen Eise**



([pigelquelle.de](http://pigelquelle.de) / [celare.de](http://celare.de))

## DIE BLOCKADE VON WABTEROS

Langeweile plagte die Wellenbrecher. Zwei, drei, ach was unzählige Tage ankerten, kreuzten und trieben sie nun schon vor der wenig anheimelnden Kulisse von Wabteros. Unzählige Tage nun beobachteten sie die feindliche Feste, den finsternen Hort der kriegerischen Horden des unheiligen Gottes. Xnum – Herr der Tiefe, Schutzpatron der Nekromanten – ihm alleine galten die finsternen Gebete der Götzendiener auf dieser öden Insel.

Jedoch, aus der Ferne ihrer Langboote aus betrachtet, wirkte die karge Insel gar nicht so gefährlich. Was gab es da auch schon – Moose, Flechten, wenige Zwergweiden und Polarbeeren, die sich ob der immerwährenden Kälte bestenfalls knapp 3-4 Finger breit über den gefrorenen Boden erhoben. Tiere – Fehlanzeige, höchstens ein paar Ratten – was andererseits irgendwie passend erschien. Ein Strand aus grauen Kieselgestein. Dahinter die düster aufragenden Mauern der Tempelstadt, auf denen ewig die immergleichen Wachen ihre Runden drehten.

Langweile war das größte Problem! Gewiss, zu Beginn der von Magnus Njalson befohlenen Blockade hatten hin und wieder feindliche Handelsschiffe versucht, ihre Reihen zu durchbrechen, zumeist, um die wohl kargen Vorräte der Schetolanen aufzustocken. Wenigstens ein erfreulicher Gedanke – der Hunger würde die Götzendiener schwächen und früher oder später in die Knie zwingen. Aber diese elende, verdammte Langeweile! Die Männer sehnten sich nach einem „richtigen“ Kampf – Mann gegen Mann, Axt gegen Axt! So sollte ein Krieg laufen – nicht dieses vorsichtige Belagern!

Aber was half all das Jammern – der König hatte es so befohlen. Man müsse noch auf „spezielle“ Kräfte warten. Als ob ein echter Malkuhter von irgendwas oder irgendwem Hilfe benötigte. Und wenn, dann würde Dondra es schon richten – bei seinem Hammer!

Am letzten Tage des Falkenmondes war es endlich soweit – die stillen Gebete der malkuther Seewölfe wurden erhört. Nicht ganz so, wie man sich dies erhofft hatte (eine schöne offene Feldschlacht mit hauen und stechen), aber die Langeweile war jedenfalls mit einem Male verflogen. Sie wurde abgelöst von nacktem Schrecken, haltloser Flucht oder alles zermalmendem raschen Tod.

Es begann am helllichten Tage, etwa zur Mittagszeit. Die Sonne stand gleißend am strahlend-blauen Himmel, und die silberfarbene See sandte ruhig Wellen an den Strand des verfluchten Eilands. Dann bemerkten die Ersten große, sich schnell bewegende Schatten in den Tiefen der Bucht. Nur allzu schnell mussten die Malkuther die Bedeutung dieser Schatten kennen lernen. Aus diesen wurden, je mehr diese an Höhe gewannen, erst schemenhaft, dann für jeden klar zu erkennen, riesenhafte, vielarmige Kreaturen. Die Mäuler – groß wie ein Schiffsbug – mit titanischen Schnäbeln bewehrt. Ein Körper, grob birnenförmig – und groß wie ein Schiff! Fangarme – hoch wie die größten Masten! Kräfte wie Riesen!

Langsam, fast zärtlich legten sich diese muskelbepackten Tentakeln um die Bordwände der malkuther Schiffe, drückten fest und immer fester und manch stolzes, schmuckes Boot zerbarst unter dieser nie gesehenen Kraft. An anderer Stelle peitschten die Fangarme mit unwiderstehlicher Kraft über Bord und zerschmetterten gleichermaßen Masten, eisenverstärkte Wände und das Fleisch und Knochen der unglücklichen Männer.

Überall Krachen, Bersten und das Geschrei der Verwundeten.

Später – die Sonne war kaum eine Handbreit weiter gewandert – Stille !

Dort, wo kurz zuvor der Stolz der malkuther Kapitäne den Hafen von Wabteros bewacht hatte, trieb jetzt ein Trümmerfeld von zerschlagenen Planken und verdrehten Körpern. Der Tod hatte eine reiche Ernte eingefahren – oder aber Xnum selbst – möge er verflucht sein!

Einzig zwei der ehemals 50 Schiffe gelingt die Flucht aus dem brodelndem Chaos des Gemetzels – und die Besatzungen sind aufs Höchste erschüttert!

Noch immer steht ihnen das nackte Grauen ins Gesicht geschrieben, und manch einer der alten Seebären schwört, keinen Fuß mehr auf ein Schiff zu setzen!

---

## **Ein Schiff in den Hügeln!**

Im Phialae Etroriens geschieht recht Sonderbares. Kleinere Reitergruppen sprengen von Weiler zu Weiler und künden von der Liebe und dem Großmut des Lichtboten. Ihre Worte verheißen den andächtig Lauschenden Bewohnern der kleinen Dörfchen und Gehöften Frieden und Wohlstand unter der sanften und wohlmeinenden Obhut des Lichtboten – und tatsächlich bekunden die Allermeisten der solchermaßen Besuchten großes Interesse an den Botschaften der „Friedenskünder“.

Die Reiter sind nicht zuletzt deshalb so erfolgreich, da sich diese ausschließlich aus ehemals etrorischem Volk zusammensetzen. Und wer wollte schon den eigenen Verwandten und Bekannten misstrauen – besonders, wenn diese mit solch froher Botschaft unterwegs sind? Solchermaßen also gehen Etrorien nach und nach sämtliche Marktflecken jenseits der Hügelkette von Vanyia verloren.

Gen Ende des Frühjahrs schließlich werden das Volk und die Besatzung der Feste Vanyia Zeugen eines einzigartigen Schauspiels. Zur Abendzeit zieht eine große Menschenchar durch die langen Schatten der Hügel Vanyias. Fröhlich singend und tanzend schiebt sich das Volk behäbig die ausladenden Kehren zur Feste hinauf. Inmitten der wimmelnden Menschenmasse scheint ein strahlend weißes Schiff den Pfad herauf zu schwimmen. Gut 5 Meilen vor den Toren Vanyias entfernt kommt der Zug schließlich zum Stillstand – worauf man nun auch von den Mauern der Festung aus erkennen kann, dass das „Schiff“ von zahllosen Trägern befördert wurde. Das „Schiff“ selbst ist scheinbar aus einem sehr hellen, fast weißen Holz gemacht (vielleicht ist es auch gekalkt worden) und wird von tausenden Kerzen beleuchtet. Deck und Wände der Prunkbarke sind mit bunten Blumengirlanden reich geschmückt. Das von den lauen Abendwinden pralle Segel ist von einem reinen Weiß, auf welchem mit Goldfäden ein Pflug und eine Taube aufgestickt wurden.

Da einerseits kein Angriffsbefehl wider diese „fremden Kräfte“ vorliegt und sich die Neuankömmlinge gesittet und friedlich verhalten, beschließt der Baron von Vanyia, diese gewähren zu lassen.

Andererseits ist der Baron sich der von den „Fremden“ ausgehenden Gefahr für das Reich durchaus bewusst – was dazu führt, dass man die Tore der Feste fest verschlossen hält. Schlussendlich gibt der Baron an einige besonders Getreue noch den Befehl aus, sich unter das lärmende und feiernde Volk zu mischen, um so mehr über die Absichten und Herkunft des „Lichtboten“ zu erfahren.

Am nächsten Morgen müssen diese Getreuen entdecken, dass sich über Nacht die vor den Toren lagernden etrorischen Truppen um einiges vermindert haben. So ist von der ehemaligen Stadtgarde Jethebas kein einziger Mann mehr zu entdecken. Diese seien – so die Aussagen der „Verkünder des Friedens“ in Richtung Heimat aufgebrochen, wo sie zu ihren Lieben wollten. Auch von den ...

(hier bricht der Bericht unvermittelt ab)

---

## Explosion!

In dem Dorf am Fuße des Berges lebt Karras Ka. Der Name Ka ruft noch immer Respekt, ja fast Ehrfurcht hervor unter den Dorfbewohnern. Er ist ein hochgewachsener, vom Alter leicht gebeugter Mann mit wilden weißen Haaren und wehenden Mänteln. Schon als kleiner Junge hatte er eine Leidenschaft entwickelt für Tier- und Kräuterkunde - nicht immer nur zur Begeisterung seiner Mutter, die in ihren Töpfen und Flaschen immer neue selbst entwickelte Kräuterextrakte und Tränke fand, die nicht immer nur gut rochen und sich nicht selten über Schränke und Böden ergossen. Und auch seine Sammlungen von Insekten,

Spinnen und Schlangen lösten noch weniger Liebe bei seiner Familie aus, auch wenn er nicht müde wurde, ihnen mit leuchtenden Augen zu erklären, wie er die jeweiligen Gifte gewann und was sich alles daraus herstellen ließe zum Nutzen und Wohle der Menschen. Der Lehrer der Dorfschule war bald mit ihm überfordert, und so wurde er früh in die Stadt zur Ausbildung geschickt. Er lernte alles, was es dort zu lernen gab, beim Apotheker und beim Bader und sogar bei der Kräuterfrau. Bald bereitete er die besten Salben und Tinkturen, und sein Ruf verbreitete sich rasch. Die Reichen ließen ihn in ihre Häuser rufen und die Armen schleppten ihre Angehörigen zu ihm - und für alle schien er das Richtige zu haben. So lebte er viele Jahre und gewann an Ansehen und Erfahrung.

Doch das Ende der ruhigen Jahre Etroriens brachte auch die Wende in dem bisher so glücklichen und erfolgreichen Leben des Karras Ka. Man hörte Gerüchte von Angriffen der unheimlichen Steinwesen, die für immer gebannt geglaubt waren. Schon kurz darauf kamen die Anwerber durch die Stadt und riefen die jungen Männer zum Krieg. Diese fanden das zunächst noch abenteuerlich und ließen sich begeistern, aber bald schon wurden die Botschaften von der Front immer grauenerregender. Etwas Entsetzliches schien vorzugehen. Man sprach jetzt von Dämonen, die in die Geister der Menschen eindringen und sie zum Wahnsinn trieben. Und wieder kamen die Anwerber. Diesmal gingen die Männer nicht freiwillig, sondern wurden fortgezerrt, erst die Jungen, dann die Älteren. Karras meldete sich als Heiler zum Heer. Er hatte nie gelernt, mit einer Waffe umzugehen und hoffte, sich so nützlich machen zu können, ohne töten zu müssen. Es war der schrecklichste Trugschluss.

Nach kurzer Zeit war sein Trupp in den Kampf verwickelt. Karras hatte noch nichts zu tun, da seine Seite erfolgreich war. Dann fühlte er sich plötzlich nutzlos, ausgeschlossen, von den eigenen Leuten verraten, alle hatten sich von ihm abgewandt, gegen ihn geschworen. Er kannte nur noch den einen Gedanken, sich zu rächen. Und so nahm er sein Wundmesser und stürzte sich auf den nächsten seiner Kameraden, der ihm den Rücken zuwandte. Er wusste später nicht mehr, wie viele er abgeschlachtet hatte - es war ein einziges Blutbad, jeder wandte sich gegen jeden, manche wälzten sich auf dem Boden, ineinander verbissen wie Hunde. Irgendwann in seinem Wahn kam ihm ein Gedanke, der ihm besonders glänzend erschien. Er nahm seine Tinkturen und träufelte den verletzt am Boden liegenden Kameraden Gifte ein.

Die Prismatoren siegten an diesem Tag, und Karras überlebte. Aber nichts war mehr wie zuvor. Die Herrschaft der Prismatoren dauerte nur kurz, und niemand zog ihn je zur Rechenschaft. Es wurde bald bekannt, dass sie widerliche Tricks benutzt hatten, um die Loyalität der Feinde umzukehren. Aber Karras Leben, zumindest das Leben, das er gekannt hatte, endete an diesem Tag, als er blutverschmiert und lachend über seinen toten Kameraden stehend zu sich gekommen war. Seine ganze Leidenschaft galt nun dem Hass auf die, die ihn zum Brudermörder gemacht hatten. Er kannte nur noch das eine Ziel, ein Mittel zu finden, das die Prismatoren vernichten könnte. Er entließ seinen Lehrling, verkaufte seinen Besitz und sein Stadthaus und zog durchs Land, um Informationen zu sammeln. In

allen sieben Türmen und im Tempel in den Bergen sprach er vor und verlangte nach alten Schriften. Als sein Geld zu Ende war, hatte er alles gelesen und kopiert, was es zu wissen gab. Damit beladen ging er zurück in sein Dorf, wohnte in der alten Hütte seiner Eltern und lebte von der Gnade der Dorfbewohner, die ihn aus Dankbarkeit für frühere Leistungen versorgten - zumindest soweit sie sich das selbst leisten konnten.

Als Jahre später wieder Nachricht kam, die Prismatoren seien auf dem Vormarsch, war er vorbereitet. Er hatte einen Plan. Der Plan war einfach, einfach und genial. So einfach wie die Prismatoren selbst. Ja! Sie rühmten sich selbst ihrer Einfachheit, und das sollte ihnen zum Verhängnis werden! Er hatte die Anatomie der Prismatoren studiert. Nicht umsonst hatte er schon als Kind Würmer und Insekten zerlegt. Er kannte einfache Lebensformen.

Die Prismatoren, so hieß es, seien immun gegen Krankheiten und Gifte aller Art, da sie eine so schlichte Anatomie besäßen, so völlig anders als alle höher entwickelten Lebensformen. Sie haben eine Lunge, die mit großer Kraft wie ein Blasebalg das Herz antreibt. Und das Herz treibt die Lebensenergie in den Körper. Das ist alles. Mehr gibt es nicht. Also machte er sich die riesige Kraft dieser Lunge zunutze. Der Rest war einfach.

Aus Maiglöckchen und Dost ließ sich ein hervorragendes Niespulver herstellen und außerdem hatte er die weißen und blauen Blümchen immer schon gemocht. Er hatte bereits einen schönen großen Sack des Pulvers fertig und machte sich damit auf den Weg in die Hauptstadt - zum ersten Mal seit vielen Jahren mit einem leichten Lächeln.

**Gorath der Schreiber, Etorien im 34. Nisan 426**



---

# Die Geburt eines Nekromanten

## *Teil 1*

Al Mahanos Eltern waren wohl eine Mornolitho und ein kriegerischer Barbar, eine Mischung, die aus dem Verstand seiner Mutter und der Körperkraft seines Vaters bestehen könnte. Leider aber fehlte ihm die Körperkraft, doch auch in jungen Jahren hatte sich sein Verstand bereits messerscharf ausgebildet. Sein Vater hatte ihn bereits kurz nach seiner Geburt verlassen, und von seiner Mutter wußte er so gut wie nichts. Aufgewachsen war er in einem der Waisenhäuser in Pekonia, obwohl er nicht in Pekonia geboren wurde. Seine Mutter hatte ihn schon bald dorthin gegeben, sie wollte wohl nicht mit der Schande leben, ein Kind eines Kriegers geboren zu haben. Al Mahanos Kindheit war nicht gerade einfach, aber das Waisenhaus beherbergte viele Mischlinge und so waren die meisten von den körperlichen Attributen ziemlich gleich. Doch Al Mahano kapselte sich als Kind oft von den anderen ab. Scheinbar gedankenverloren sass er oft stundenlang auf seinem Bett und stierte auf die Wand. Er hatte keine Freunde, doch er suchte sie auch nicht.

Je älter die Waisenkinder wurden, desto öfter wurden sie für Arbeiten heran gezogen, die meist körperlicher Art waren. Doch Al Mahano hatte Glück, aufgrund seines Verstandes wurde er in eine Schreibstube gesetzt. Dort musste er stundenlang Texte kopieren, also abschreiben. Wieder und wieder. Glücklicherweise wurde im Waisenhaus darauf geachtet dass die Kinder lesen, schreiben und rechnen lernten. Dies kam ihm jetzt zugute. An einem Abend, als er wieder arbeitete – er mochte nun 13 Jahre alt sein –, fiel ihm ein besonderes Schriftstück in die Hände. Eine Aufzeichnung über den Finstergott Xnum. Immer wieder las er sich das Pergament durch. Gott der Nekromanten, Untote, die über das Land wandelten. Er war fasziniert. Und er machte sich daran, mehr über diesen Gott zu erfahren. Zwei Jahre suchte er nach jedem Stück Pergament, was sich über Xnum finden ließ. Als er genug erfahren hatte, überlegte er sich, was er nun tun würde. Dann erinnerte er sich an ein Gespräch, welches er einmal verfolgt hatte. Die Geburtsstätten der Drei. Und einer davon war Xnum. Noch am selben Abend packte er seine Habseligkeiten und verschwand heimlich aus dem Waisenhaus. Er wußte zu gut, dass sie nicht nach ihm suchen würden – er war 15, und im nächsten Jahr hätte er es sowieso verlassen müssen. Und selbst wenn er jünger gewesen wäre, würde das keinen interessieren.

Er wanderte in Richtung der drei großen Tempel, durch Diebstähle und kleinere Arbeiten hielt er sich über Wasser. Und auf seiner Reise hörte er Geschichten. Geschichten über Xnum und den Dul. Der Dul war wohl ein Schützling Xnums, und das wollte er auch werden. Wie er aus den zahlreichen Texten wußte, war es nicht möglich, Untote zu beschwören, ohne sich den Zorn Anurs zuzuziehen. Nur durch die Gabe Xnums war es möglich, diesem Zorn zu entgehen. Über Anur hatte er auch viel gelesen, doch warum sollte er auf einen Gott hören, der nicht sein eigener war. Al Mahano hatte Xnum zu seinen Gott erkoren, nicht Anur. Was scherte ihn das Verbot eines Gottes.

Ein halbes Jahr wanderte er durch Kriegoria, bis er schließlich nach Emperia kam. Die Hauptstadt, ein gewaltiges Gewirr an Straßen und Menschen. Gewaltige Märkte und noch mehr Menschen. Auf einem der Märkte erwarb er ein Medallion des Xnum. Er wagte es nicht zu stehlen, wie er es üblicherweise tat, den wer wußte schon, ob er nicht den Zorn Xnums damit auf sich zog, also kaufte er es. Er blieb einige Zeit in der Stadt, doch als er eines Abends fast von einer Wache bei einer seiner Diebestouren erwischt wurde, zog er es vor, Emperia zu verlassen.

Seine Wanderung führte ihn gen Xnum-Tempel. Aber eines Nachts, als er gerade in einer kleinen Senke schlief, wurde er unsanft geweckt, eine gewaltige Hand umschloß seinen Hals, und ein Dolch wurde in seine Seite gepresst. Die Stimme zischelte ihm ins Ohr, er solle seine Wertsachen langsam hervorholen. Seltsamerweise ergriff Al Mahano keine Panik, die Hand verschwand von seiner Kehle, und der Dolch entfernte sich ein Stück von seiner Seite. Darin sah er seine Chance, tat so, als ob er in seinem Taschen wühlen würde, doch in Wirklichkeit griff er nach einem faustgroßen Stein, der an seiner Seite lag. Der Räuber war nicht aufmerksam genug, scheinbar schätzte er Al Mahano als dünnes und schwächliches Wesen ein, was zwar stimmte, doch sein Kampfgeist war groß.

Mit einer schnellen Drehung schlug Al Mahano den Stein kräftig gegen den Kopf des Räubers, der wie ein nasser Sack zusammenbrach. Im ersten Effekt wollte Al Mahano weiterschlagen, doch dann kam ihm eine bessere Idee, er hatte viel über die Opferungen an Xnum gelesen.

Gut, er war kein Priester, und sicherlich wußte er nicht alles über solche Opferungen. Aber einen Versuch wollte er wagen. Er griff nach dem Dolch des Diebes. Zu seiner Überraschung war dies ein reich verzierter Opferdolch, mit einer langen gebogenen Klinge. Der Griff war mit einem Lederband umschlungen, und diverse Verzierungen in Form von kleinen Juwelensplittern schmückten das Griffende. Dieser Dolch war wohl einmal der Dolch eines Priesters. Jetzt würde er ihn seiner eigentlichen Aufgabe wieder zuführen. Er drehte den Dieb auf den Rücken und nahm sein Amulett ab. Dieses platzierte er auf die Brust des Mannes. Schließlich hob er mit beiden Händen den Dolch über den Kopf. Da er keine Ahnung hatte, was man nun sagen musste, sprach er einfach »Für Xnum!« und stieß den Dolch tief in den Hals des Räubers. Dann schnitt er sich selbst in die Hand und ließ etwas von seinem Blut auf den toten Körper heruntertropfen. Die Reaktion war überraschend. Sein Blut und das Blut des Toten begannen zu qualmen und zu dampfen. Innerhalb von Sekunden schrumpfte der Körper. All sein Blut war verdampft. Al Mahano war überrascht und sprang unbeholfen nach hinten. Damit hatte er nicht gerechnet.

Der schwarze Rauch verflog nicht, sondern sammelte sich über den Körper des Opfers. Dann ging es blitzschnell, der Rauch wogte auf Al Mahano zu und umschlang seinen Körper. Er atmete den Rauch ein, drang durch seine Kleidung und durch seine Haut. Dann verspürte er ein Prickeln in seinem Körper, das einige Minuten anhielt. Ein angenehmes Prickeln. Anscheinend war seine ungeplante und sicher laienhafte Opferung angenommen worden. Der Rauch war nun gänzlich im seinem Körper verschwunden. Er lächelte, er war

wohl auf den richtigen Weg. Glücklicherweise schlief er diese Nacht ein. Morgens begrub er die Reste des Körpers und machte sich weiter auf den Weg in Richtung Tempel. Mit einer Erfahrung und einem Dolch reicher....

*Fortsetzung folgt.....*

---

## UNTER TONDMEK

Saran war nicht wohl in seiner Haut, vor etwa einer Stunde hatten sie das Gitter zu einem der Abwässerkanäle unter Tondmek geöffnet und waren den dunklen, feuchten Gang nach unten angetreten. Sie waren zu viert, ihr Anführer Sirat Nada lief vorne weg. Nur aufgrund seiner Idee waren sie überhaupt hier unten. Und das nur weil er von einem dubiosen Händler eine Karte der Kanalisation von Tondmek gekauft hatte. Auf dieser war oder besser sollte die Position einer der versteckten Schätze von Tondmek eingezeichnet sein. Innerlich fluchte Saran darüber, dass er sich der Gruppe angeschlossen hatte, doch aus einer Weinlaune heraus hatte er zugestimmt, zumal Sirat ein begnadeter Redner war und sie davon überzeugt hatte, dass dort wirklich ein Schatz lag. Doch jetzt, als er mit einer Fackel bewaffnet hinter den drei anderen herlief, war er sich gar nicht mehr so sicher. Die Dunkelheit, die Feuchte und vor allem die merkwürdigen Geräusche verursachten ihm mehr als nur eine Gänsehaut. Hätte man in seine Augen geschaut, so hätte man die Furcht darin gesehen. Immer wieder blickte er sich um, er hatte das Gefühl, dass tausend Augen ihn beobachten würden, doch hinter ihm war nichts. Nichts als die Schwärze. Er überlegte die ganze Zeit, wie er sich weiter nach vorne mogeln konnte, als zweiter oder dritter würde er wahrscheinlich nicht ganz soviel Angst verspüren. Dann stieß er recht unsanft mit seinem Vordermann zusammen, er hatte über seinen Überlegungen das gezischelte Stop überhört. Merkwürdigerweise flüsterten sie alle, obwohl hier unten eigentlich niemand war, der sie hätte hören können. Nicht mal die Wachen trauten sich hier herunter, doch das war für Sirat nur ein Zeichen dafür, dass hier wirklich etwas war.

Ein Gurgellaut von Sirat verdrängte den Ärger über den Zusammenstoß. Die drei näherten sich langsam Sirat, sie wollten sehen, was ihn stoppte. Als sie nahe genug heran waren, sahen sie es, es war eine Männerleiche, seltsam grotesk lag sie dort. Das Gesicht war völlig verschwunden, der Schädel blickte einen an. Der Körper selber war sichtlich verwest, doch da waren noch andere Spuren: Bißspuren; und diese waren alles andere als klein.

»Ähm, was denkt ihr, woher der Tote stammt? Angeblich ist der Zutritt hier unten doch verboten. Und wer sollte sich hier freiwillig herunter wagen. Und was das wichtigste ist: WAS hat ihn so zugerichtet?« Hysterie schwang im letzten Satz Sarans mit.

»Ist doch klar, der Kerl war auch hinter dem Schatz her und ist hier wahrscheinlich gestolpert und hat sich das Genick gebrochen. Und die Ratten haben ihn dann angeknabbert«, meinte Sirat, dem man jedoch anmerkte, dass ihm das Sprechen schwer fiel.

»Ja, kann sein, aber welche Ratte hat so ein Gebiß??«

»Ach was, das waren mehrere Ratten, und der Kerl liegt hier bestimmt schon länger.«

Die vier Männer diskutierten noch eine Weile weiter, doch Sirat konnte sie davon überzeugen, dass nichts Außergewöhnliches an der Leiche war, außer dass es eben eine Leiche war. Und sie alle hatten schon die Untoten in Tondmek gesehen. Der Tod war hier ein normaler Anblick.

Sie einigten sich darauf, dass sie weitergehen würden, so weit waren sie schon. Sicherlich über eine Stunde liefen sie nun schon durch die Gänge. Es wäre Unsinn jetzt umzukehren. Saran war gar nicht wohl in seiner Haut, doch wollte er auch nicht als Feigling dastehen.

Sie hatten gerade einige Schritte zurückgelegt, als sie hinter sich ein Geräusch hörten, als würde man etwas Schweres durch die Gänge schleifen. Entsetzt sahen sich die vier an und nahmen allen Mut zusammen, um den Gang zurück zu gehen. Doch als sie an den Platz kamen, wo vor kurzen noch die Leiche lag, stellten sie fest, dass diese nun verschwunden war. Nun war wirklich aller Mut der Männer dahin, ohne ein Wort zu sagen, begannen sich die vier langsam in Richtung Ausgang zu bewegen. Das war definitiv zuviel.

Dann wurden sie schneller, bis sie schließlich rannten. Doch nach einigen Metern stürzte der letzte der Gruppe, Saran bremste mitten im Lauf und drehte sich um. Sein Gefährte lag im Dreck, die Fackel hatte er aus den Händen verloren. Wäre nicht die unangenehme Umgebung, hätte er sicher laut gelacht, doch nach Lachen war ihm wahrlich nicht zumute. Die beiden anderen hatten von all dem nichts mitbekommen und waren weitergerannt. Saran ging auf seinen Gefährten zu, um ihm beim Aufstehen zu helfen. Dieser streckte den Arm aus, ebenso Saran. Doch es kam nie zu einer Berührung, aus einem der Nebentunnel schoß ein Schatten hervor. Ein großer Schatten. Zähne blitzten auf und schnappten nach den ausgestreckten Armen. Und sie bissten zu. Der am Boden liegende Mann blickte ungläubig auf seinen Arm oder eher auf die Reste davon. Der Schatten hatte den Arm am Ellenbogen abgetrennt. Und dann begann er zu schreien. Saran sprang erschreckt zurück und schwenkte die Fackel in die Richtung, in welche der Schatten verschwunden war. Oder doch nicht? Im Licht der Fackel erkannte Saran, was dieser Schatten war, eine Ratte. Doch eine besondere. Riesig war sie, gut 70 oder 80 cm Schulterhöhe. Ein gewaltiges Maul mit messerscharfen Zähnen, und darin steckte der abgetrennte Arm. Und nun schrie auch Saran. Als ob dies ein Signal gewesen wäre, schossen aus den Nebentunneln etliche weitere Schatten und stürzten sich auf den am Boden liegenden Mann. Und zerrissen ihn. Er schrie immer noch wie ein Wahnsinniger, als Saran sich umwandte und weglief. In Richtung Ausgang, doch sein Verstand hatte bereits die Kontrolle über seinen Körper verloren. Nackte Panik ließ Saran rennen, egal wohin, nur weg von diesen Ratten. Er rannte, wie er noch nie in seinen Leben gerannt war, durch finstere Gänge, mal bog er links ab, mal rechts. Den Weg in Richtung des Ausgangs hatte er bereits lange verloren. Nur rennen, das war das einzige, woran er denken konnte – und an diese Zähne. Irgendwann, Saran wußte nicht, wie lange er gelaufen war, konnte er nicht mehr. Er blieb stehen und sah sich um. Er war in einer Art Halle angekommen, hoch über ihm konnte er ein Loch sehen, durch das die Sonne schien. War er schon so lange hier unten? Als sie in die Kanalisation eingestiegen waren, war es noch sehr

früh am Morgen und noch finster gewesen. In der Halle liefen mehrere Tunnel zusammen, in der Mitte trafen sich die Abwasserkanäle und flossen nach unten. Er konnte deutlich das Rauschen des Meeres hören, von hier aus lief das Wasser hinaus ins Meer. Überall in den Wänden waren Löcher, der Zweck entzog sich allerdings Sarans Kenntnis. Aus ihnen lief kein Wasser, und keines lief in sie hinein. Wieder befiel ihm Panik, er wußte absolut nicht wo er war. Und die Panik vergrößerte sich noch, als er kratzende Geräusche aus den Löchern hörte. Gleich darauf blickten ihn mehrere Rattenköpfe an, und auch aus den Tunnel kamen die Ratten. Sie beeilten sich nicht, als sie auf Saran zukamen. Er war umzingelt, die Beute war ihnen sicher. Saran blickte sich um, immer mehr kam Panik in ihm auf, kein Weg war mehr frei, durch den er hätte fliehen können. Er war mitten im Bau der Ratten angelangt. Und er schrie, aber nicht für lange.

Sirat und sein verbliebener Begleiter erreichten den Ausgang, dreckig und stinkend traten sie aus der Kanalisation und wurden von Wachen der Stadtgarde in Empfang genommen. Diese hatten das aufgebrochene Gitter entdeckt und waren gerade dabei, es wieder zu verschließen. Sirat schrie die Wachen an, dass noch zwei da unten wären, doch diese ließen sich nicht bei der Arbeit stören. Nicht umsonst war die Kanalisation überall mit Gittern abgesperrt, die Wachen wußten, warum. Beide Männer wurden von den Wachen mitgenommen, sie bekamen einen Ehrenplatz im Gefängnis von Tondmek. Denn sie waren die einzigen, die dieses Abenteuer bisher überlebt hatten.

---

*DAS BUCH DER GEOGRAPHIE, BLATT 423071*

## **STADLAND UND VELT ZIVILISATION UND WILDNIS IN RÛNOR**

*Preis sei Than\*Dar*

Als sich 1600 Jahre vor Pondaron die Orherar im heutigen Rûnor niederließen fanden sie das Land nahezu frei von Menschen und Siedlungen. Denn Ebenen und Hochländer waren dicht mit Säbelgras bewachsen. Dieses zähe, dicht wuchernde und an den Blattkanten schneidend scharfe Gras widerstand der Beweidung mit dem auf Chelodarn üblichen Vieh und verhinderte jeden Versuch das an sich fruchtbare Land unter den Pflug zu nehmen. Die weiten Ebenen ihrer neuen Heimat nannten die Orherar Velt.

Sie brachten die Kangas auf ihren Schiffen mit, genügsame Beuteltiere, die das Säbelgras fressen und verdauen konnten. Wohl 400 Jahre lang lebten sie im Velt als Kangahirten und Jäger, organisiert in Clans, angeführt von Khanen. Ihre ersten Städte gründeten sie an der Küste, wo Fischfang und Handel dauerhafte Siedlungen ermöglichten.

Um 1200 vor Pondaron kam der schwere, eiserne Pflug ins Velt und erstmals wurde es möglich im heutigen Rûnor auch Ackerbau zu treiben. Mit ungeheuren Anstrengungen

wurde dem Velt Ackerboden abgerungen und aus diesen Ackerbaugemeinschaften bildeten sich die Städte im Binnenland Rûnors, ihr bebautes Land ringsum wurde Stadland genannt. So entstand das Gegensatzpaar Stadland und Velt, welches heute noch für Rûnor bestimmend ist.

Das Stadland liegt rings um die Siedlungen, es ist dicht bevölkert und wird intensiv bewirtschaftet. Dabei erstrecken sich die Felder entlang sternförmig vom Zentrum ausstrahlender Straßen. Jeder so gebildete Sektor gehört einem Herren, der mit der Arbeit seiner Sklaven das Velt nach außen drängt und das so gewonnene Land bearbeitet. In der ersten Gründungswelle traten Gruppen von Khanen der Nomaden als Gründer auf, deren Stamm nach und nach zu Sklaven ihres Herren herabsank. Jüngere Siedlungen wurden von nachgeborenen Söhnen der inzwischen zu Adelligen gewordenen Khanen, von den großen Tempeln des entstehenden Reiches oder von wohlhabenden Kaufleuten aus den älteren Städten gegründet.

Die Städte waren zunächst nur unbefestigte Mittelpunkte des Ackerbaus, Quartiere für Herren und Sklaven. Später bildete sich dort eine Mittelschicht aus Handwerkern und Händlern. Einige Städte wurden bedeutend genug um befestigt zu werden. Ihre Oberhäupter, Nachkommen der Gründer oder ihre gewählten Vertreter sind Provinzherrscher oder adelige Heerführer.

Im Stadland werden fast alle Feldfrüchte Rûnors angebaut und auch der Kaffee und der Wein, der nach ganz Karnicon verkauft wird. In den Städten selber werden auch die Produkte der Handwerker und Manufakturen erzeugt. In den wenigen Prozent Stadland konzentriert sich fast die gesamte Wirtschaft des Reiches.

Das Velt wird nach wie vor von Nomaden und ihren Herden durchstreift, die von den Kangaherden und von der Jagd nach Laufvögeln und Antilopen leben. Das Velt nimmt den ganzen Raum zwischen den Stadländern ein und ist von den Nomaden abgesehen beinahe menschenleer. Die einzigen festen Gebäude sind die Höfe, vom Reich im weiten Abstand entlang der Routen zwischen den Siedlungen eingerichtet. Hier können nicht nur die Heere, die Karawanen und Boten Rûnors rasten, hier können auch die Nomaden Vieh und Felle gegen Werkzeuge und Waffen eintauschen. Zudem schreiben sich hier junge Nomaden in das Reichsheer ein, um als Reiter des Vizekönigs deren Armee zu bilden.

Zwar ist es jedem gestattet, im Velt neue Siedlungen zu gründen, aber kaum jemandem gelingt das. Denn bevor der Ackerbau möglich ist, muss das Säbelgras gerodet und der Boden gebrochen werden. Dazu sind teure Spezialpflüge notwendig, die mit vielen Tieren bespannt werden müssen, damit sie die zähen Graswurzeln ausreißen können. Bis das Land kultiviert ist, muss die neue Siedlung von außen versorgt werden. Die Jagd auf die Tiere des Velts und das Recht, Herdentiere zu halten, ist Privileg der Nomaden.

Aus dem Velt stammen fast alle Reiter Rûnors, und im Velt wird fast alles Fleisch des Reiches erzeugt. Der überwiegende Teil Rûnors ist Velt und damit Wildnis.



---

## Der Bote

Farin Elinson stieg von seinem Wolf und schlich sich an die Kuppe der Schneewehe. Was tat er hier? Er folgte einem Traum! Bei allen Göttern!

Die Festung war belagert, er konnte die Wachfeuer sehen. Ab hier würde er nicht mehr reiten können und musste zu Fuß weiter. Unwahrscheinlich, dass er es noch zurückschaffen würde. Er nahm nur das allernötigste aus seinem Gepäck, schnitt sich ein wenig in den Arm und liess das Blut auf den Sattel tropfen. Dann verband er sich sorgfältig und wartete auf die Dunkelheit. Er genehmigte sich einen Seufzer und schickte den Wolf weg. Erst nach dem fünften Versuch gab das Tier nach und trollte sich. Vielleicht würden sie es finden und dann hoffentlich die richtigen Schlüsse ziehen.

Eine Welle der Einsamkeit durchflutete ihn. Jetzt gab es kein Zurück mehr.

Eine Wolkenwand schob sich vor den Mond und tauchte die Landschaft in Dunkelheit. Farin liess ein Lächeln zu. War das Vorsehung? Ein Zeichen?

Zuversicht und Entschlossenheit kehrten zurück.

Er brach auf, um die versiegelte Schriftrolle zu ihrem Empfänger im „Ewigen Eis“ zu bringen.

Das Lager hatte gut zwei Dutzend patrouillierende Doppelwachen mit einzelnen Alarm-Gruppen, die teilweise beritten waren. Das Heer hatte sich auf einen Überraschungsangriff vorbereitet, was seine Arbeit nicht gerade erleichtern würde. Sollte er vielleicht einfach hingehen und sagen „Hallo, ich bin's, Farin, könnte ich da mal durch?“

Besser war es wohl, hindurch zu schleichen. Das Areal war gross und ein Einzelner hatte gute Chancen, bis zur Festung durchzukommen. Danach lag sein Leben in den Händen höherer Mächte.

Farin konnte gut schleichen. Viel besser als buddeln und deutlich besser als kämpfen. Er war generell sehr geschickt, etwas schwächlich gebaut für einen Zwerg, was er darauf zurück führte, dass sich in seine Ahnenreihe irgendwo ein Elf gestohlen haben musste. Er schüttelte sich bei dem Gedanken. Dass seine Hände zartgliedrig waren und sein Stammbaum nur bis zu seiner Großmutter verfolgt werden konnte, war schon anderen aufgefallen und nicht selten Anlass für Hohn und Spott gewesen. Denen würde er es noch zeigen.

Auf einer freigewehten Eisfläche pirschte er sich näher. Im Schnee hätte er verräterische Spuren hinterlassen, die sich als dunkle Schatten abzeichnen würden, doch der Wind hatte aufgefrischt und stob Schnee und Eiskristalle auf. Man konnte nicht besonders weit sehen oder hören. Plötzlich Stimmen. Zwei dieser bärenartigen Wesen aus Manatao tauchten auf, spähten in die Dunkelheit, konnte ihn aber offensichtlich nicht entdecken und gingen weiter. Keine angenehme Vorstellung, von solchen Pranken zerissen zu werden. Warum machte er das hier?

Im Lager schien die Stimmung gut zu sein. Diesen Bäreninger schien die Kälte noch weniger auszumachen als ihm selbst. Es wurde sogar Bier ausgetrunken. Bier! Uralte Erinnerungen aus Vorväterzeiten stiegen auf, als der feine Geruch in seine Nase stieg. Richtiges Bier. Zeit seines Lebens hatte er nur das fade Pilsbier gekannt, doch das hier war etwas ganz anderes. Wie es wohl schmecken würde? Feinperlig? Würzig? Herb? Groloh?<sup>1</sup> Er musste sich auf seine Aufgabe konzentrieren. Trotzdem huschte ein Lächeln über sein Gesicht. Er war wohl doch ein echter Zwerg.

Er stahl sich vorbei an Zelten und Feuern und hatte schon das andere Ende des Lagers erreicht, als plötzlich in der Nähe eine scheppernde Glocke tönte. Man hatte ihn entdeckt! Langsam schlurften einige Soldaten heran.

„'n bißchen schneller, verdammt!“, grollte es von irgendwoher.

Wo sollte er sich verstecken? Vielleicht da im Schatten des Zelts?

Die Gestalten kamen näher. „Das issn Wachwechsel und kein Bierkränzchen! Zack-zack!“.

Sie hatten ihn doch nicht entdeckt! Ein Stein fiel ihm vom Herzen.

„Ich muss nur noch mal austreten“, hörte er eine Stimme sagen, zu denen auch Schrittgeräusche gehörten, die auf ihn zusteuerten.

Oh nein, nur dass nicht. Im letzten Moment sprintete er los.

„Hey, wasn ... ALAAAAARM!“, hörte er noch.

Er hatte einen Vorsprung, und doch schien das ganze Lager sofort einsatzbereit. Er hörte Eberos. Er hörte das Zischen von Bolzen und Pfeilen. Sein antrainierter Zickzackkurs half ihm ein ums andere Mal, den Geschossen auszuweichen.

Auch denen, die von der Festung herkamen. Die Idioten.

„**Ich bin ein Bote, ein Bote!**“, schrie er, soweit es sein Atem zuließ.

Wieder flogen Pfeile in seine Richtung, doch diesmal schienen sie weit hinter ihm zu landen. Dann frische der Wind wieder auf und verwandelte alles in Schneegestöber. Er schlug einen Haken und rannte weiter. Endlich hatte er die Mauern erreicht. Die Pfeile landeten 30 Schritt weiter links. Er hörte etwas von oben. Jemand schrie etwas von oben, dann entdeckte er das Seil mit den Knoten. Er nahm es und knallte mit dem Kopf gegen die Mauer, weil ihn ein Pfeil getroffen hatte. Der Pfeil hatte ihn nicht frontal erwischt, aber ohne seinen Helm wäre das sein Ende gewesen. Gute alte Zwergentradition!

Er rappelte sich auf und kletterte, so schnell es ging, die Mauer hoch. Ein zweiter Schuss landete nur einen Fingerbreit neben seiner Schulter, dann war er oben.

„Tötet den Spion!“, sagte eine Stimme.

„Nein, Nein, Nein, ich habe Befehle! Von Fürst Dolman!“

\*\*\*

---

<sup>1</sup> Ein Begriff aus dem Zwergischen, der eine Biergeschmacknuance bezeichnet. So etwas wie vollmundig.

„Edler Herr, eine Botschaft für Euch.“ Der Bote sah ziemlich mitgenommen aus, auch weil etwas Blut unter seinem Helm hervorsickerte. Hätte der Pfeil ein Daumenbreit weiter links eingeschlagen, wäre es kein Streifschuß mehr gewesen.

Endlich, endlich waren Befehle da. Milranath war kein Dummkopf, aber so ganz auf eigene Faust zu handeln war nun mal seine Sache nicht. Die Festung war zwar uneinnehmbar, aber die Vorräte waren praktisch dahin. Die Steuerrückerstattung war nicht gekommen, daher konnten sie nicht vorsorgen und hatten schon ohne Belagerung ihre Reserven angetastet. Viel länger würden sie sich nicht halten können. Was sollte er nur tun? Egal, die Befehle waren da.

Er prüfte gewissenhaft das Siegel und öffnete erleichtert den Brief:

*„Milranath,*

*Große Veränderungen stehen uns bevor.*

*In Eira läuft es besser, als ich zu hoffen gewagt habe.*

*Bevor ich zurück bin, sollen keine Opferungen stattfinden, das ist sehr wichtig.*

*Auf alte Freunde kannst Du nicht mehr zählen.*

*Unter neuen Umständen musst Du neue Wege einschlagen.*

*Fürst Dolman, der Gegenwart.“*

In der rechten unteren Ecke war noch ein Botenlohn von 10 GS verzeichnet. Das war viel, aber für eine sehr riskante Mission auch nicht so außergewöhnlich.

Das waren keine normalen Befehle. Das war eine verschlüsselte Botschaft. Milranath mochte keine verschlüsselten Botschaften. Er hatte bisher auch nicht damit zu tun gehabt. Er war ein einfacher Unteroffizier, ohne große Ambitionen, der sich plötzlich zum stellvertretenden Kommandant des „Ewigen Eises“ befördert sah. So etwas passierte schon ab und zu – und meistens dann, wenn ein Sündenbock gesucht wurde, aber er hatte diesen Posten schon mehr als zwei Jahre, und es war noch nichts Schlimmes passiert. Bis jetzt.

Dolman hatte keinen militärischen Code benutzt. Warum?

Vielleicht ein Buchstabencode? Die Anfangsbuchstaben jedes Worts ergaben „Gvsub Ielebaizhgh BizbskOsdishw AaFkDnmz UnUmDnWe FDdG“. Das machte auch rückwärts keinen Sinn. Und die Anfangs ... oh, nein, das kann doch nicht sein, oder? Vielleicht nur ein Zufall?

„Edler Herr“, begann Farin, „man hat mir einen Botenlohn von zehn Goldstücken versprochen. In Anbetracht der großen Gefahren, die ich auf mich ...“

„Man wird sich um dich kümmern und jetzt geh!“, bestimmte der Kommandant. War das eine Botschaft vom Feind? Er hatte diesen Farin Eligson oder so schon einmal gesehen, er war in der Tat ein Bote. Und würde der Feind seinen einzigen vertrauenswürdigen Spion fast

umbringen? Der Pfeilhagel der Besatzer hatte für die Wachmannschaften nicht so ausgesehen, als wollte sie den Zwerg schonen. Ausserdem – ein Zwerg als Spion, das ist lächerlich. Das Papier war echt, das Siegel war echt, das war sogar Dolmans Handschrift.

Milranath begann sich unwohl zu fühlen. Er tat, was jeder normale Zwerg tun würde. Er holte seine Spitzhacke und ging in den eisigen Untergrund der Feste, um ein bisschen zu graben und dabei nachzudenken.

\*\*\*

Farin war außergewöhnlich ruhig. Der Kommandant hatte keinen Verdacht geschöpft. Seinen Botenlohn würde wohl nicht bekommen, aber das machte nichts, er hatte die Botschaft ja auch leicht abgeändert.

Farin hatte lange geübt und gefeilt, bis er eine Sammlung wichtiger gefälschter Siegel und Handschriftenproben zusammen hatte. Mehrere Stapel Originalpapiere hatte er unter den Bodenplatten seines Hauses versteckt. Der Botenlohn war meist sehr mickrig und bedurfte der Korrektur, und das ein oder andere interessante Geheimnis liess sich auch in klingende Münze verwandeln.

Angefangen hatte er aber damit, weil sein Kumpel Ternjek bei einem Botengang vom Wolf gefallen war und dabei das Siegel zerbrach. Seine Haut zierte vier Wochen lang den Eingang der Kommandatur in Eira. Blutrünstige Mistkerle.

Ein repariertes Siegel konnte da über Leben und Tod entscheiden. Genauso wie das Lesen der Nachricht, die er vor kurzem überbringen sollte.

„... des weiteren Bilkoin Elinson, Börka Elinson, Faran Elinson, Farin Elison, Godach Elinson, Emlin Eliuson, Adar Elixson, Bodir Elixson, ...“, war da zu lesen gewesen unter der Rubrik „Verräter, die auf Schmerzstufe vier hingerichtet werden müssen“.

Irgendein Vollidiot hatte eine alphabetische Einwohnerliste genommen, damit er eine Mindestanzahl von Verdächtigen ohne großen Aufwand zusammenbekam.

Zuerst hatte er gedacht, sie wären ihm auf die Schliche gekommen. Seine Schwester Börka und er waren schliesslich ein paar mal bei diesen Dondra-Leuten gewesen, wo es vielleicht einen Spitzel gab. Dann war ihm die Sortierung aufgefallen und die Tatsache, dass neben seinen Eltern auch seine tote Grossmutter als Verräter aufgeführt worden war.

Nun, die Botschaft hatte ihr Ziel erreicht, allerdings nicht ohne einige Korrekturen. Der zuständige Beamte würde sich noch wundern, von wem er Besuch bekommen würde. Einmal in Fahrt, hatte Farin die lange Liste dazu benutzt, um einige alte Rechnungen zu begleichen und einer Menge Leute, die es seiner Meinung nach verdienten, eine Abwechslung zu bescheren.

Ursprünglich hiess die Nachricht von Fürst Dolman:

„*Milranath,*

*Lager so viel Vorräte ein wie möglich. Konfisziere die Waren, wenn nötig. Ein Heer aus Manatao ist im Anmarsch.*

*Verstärke die Wachen.*

*Sollte das Heer tatsächlich versuchen, die Festung zu belagern und die Vorräte gehen zur Neige, lass einfach alle Zivilisten abschlachten.*

*Häute ein paar Soldaten, wenn die Stimmung schlecht werden sollte, das wird sie ruhig halten.*

*Wenn ich die Sache hier in Eira zu Ende gebracht habe, komme ich wieder.*

*Solltest du feiger Wicht die Festung nicht bis zum letzten Blutstropfen verteidigen, reiss ich dir die Eier ab und reib sie dir in den Bart.*

*Fürst Dolman*

*Botenlohn: 1 GS“*

Prenai, die Tochter eines Waffenschmieds hier, hatte ihn immer gut behandelt, vielleicht mochte sie ihn sogar. Um sie wäre es doch mehr als schade. Die Soldaten konnten ihm alle gestohlen bleiben, aber sie ... er musste doch etwas tun.

Er hatte eine Weile gegrübelt, wie er einen neuen Text formulieren sollte und war darüber eingeschlafen. *Doch selbst im Traum sitzt er an seinem Schreibpult vor einem leeren Blatt. Plötzlich geht das Fenster auf und ein goldener Adler schießt hinein. Er setzt sich auf eine Stuhllehne und schwingt die Flügel. Der Windzug bewegt seinen Federkiel und er bringt Worte aufs Papier. Seltsame Worte, die Farin so nie geschrieben hätte.*

Er war erwacht, weil das Fenster aufgegangen und kalte Luft in sein Zimmer geströmt war. Die Worte aus dem Traum waren ihm noch völlig gegenwärtig gewesen. Das war eine göttliche Vision gewesen. Durfte man sich dem Willen der Götter entgegenstellen?

\*\*\*

*-Hack-* Milranath schwitzte, während ihm die Eisbrocken an den Helm spritzen. *-Hack-*

**Große Veränderungen stehen uns bevor.** *-Hack-* Milranath gefiel das nicht besonders. Übersetzt heisst das „Dolman will König werden.“ *-Hack-* Warum sonst sollte man so viele Kämpfer in die Hauptstadt führen? *-Hack-* Oder noch größere Veränderungen? *-Hack-*

**In Eira läuft es besser als ich zu hoffen gewagt habe.** *-Hack-* Das heisst: „Ich bin der kommende Mann“ Ob er sich da mal nicht übernimmt. *-Hack-*

**Bevor ich zurück bin, sollen keine Opferungen stattfinden, das ist sehr wichtig.** *-Hack-* Was zum Henker heisst das denn? *-Hack-* Dass er alle Opferungen selbst durchführen will? *-Hack-* *-Hack-* *-Hack-* Dolman war kein fanatischer Seth-Jünger. *-Hack-* Das ist auch noch sehr wichtig. *-Hack-* Vielleicht soll er einfach niemanden opfern. *-Hack-* Vielleicht soll er niemanden sinnlos opfern. *-Hack-* Der Gedanke gefiel Milranath. *-Hack-* Aber warum? Sinnlose Opferungen gab es schliesslich genug. *-Hack-* Vielleicht deshalb? Einfach zu viele sinnlose Opfer in letzter Zeit? *-Hack-* *-Hack-* „GIBAUFG“ flüsterte die Botschaft in seinen Gedanken. *-Hack-*

**Auf alte Freunde kannst Du nicht mehr zählen.** *-Hack-* Es würde kein Entsatzheer aus Eira oder sonstwoher kommen. *-Hack-*

**Unter neuen Umständen musst Du neue Wege einschlagen.** *-Hack-* Toller Hinweis, wirklich. *-Hack-* *-Hack-* *-Hack-* *-Hack-* War das ein Freibrief, alles zu tun, was er für richtig hielt? *-Hack-* Was hielt er denn für richtig? *-Hack-* *-Hack-* Milranath hatte noch keine Lust auf ein nahes Leben nach dem Tode. Wenn man nicht ein perfektes Leben im Sinne Seths geführt hatte, konnte es dann sehr unangenehm für die nächste Ewigkeit werden. *-Hack-* Das hielt er für wichtig und richtig. *-Hack-*

**Fürst Dolman, der Gegenwart.** *-Hack-* Seltsam. *-Hack-* Noch Fürst, bald König? *-Hack-* Ranoth hatte schon einen König. *-Hack-* Wie will er das bewerkstelligen? *-Hack-* 5000 Reiter sind gut, aber sind sie gut genug, um eine Hauptstadt zu erobern? *-Hack-* Vielleicht hat er einen Trumpf im Ärmel. *-Hack-* Genau. *-Hack-* *-Hack-* Was für einen Trumpf? *-Hack-* *-Hack-* *-Hack-* Verbündete natürlich. *-Hack-* Der Seth Orden zum Beispiel. *-Hack-* Und dann ein Befehl auf Opferungen zu verzichten? *-Hack-* *-Hack-* *-Hack-* *-Hack-* Oder aber ... Nein das konnte doch nicht sein. *-Hack-* *-Hack-* Oder doch? *-Hack-* Nein. *-Hack-* Aber wenn doch? *-Hack-* Dolman, Verbündeter der Manataos? *-Hack-* Nein. *-Hack-* Aber wenn die Manataos die Festung nehmen, könnte er die Dringlichkeit einer Veränderung deutlich machen. *-Hack-*

Und gleichzeitig sieht er keinen Sinn darin, die loyale Festungsbesatzung zu opfern, da die Manataos sie ohnehin bekommen sollen. *-Hack-* War das der Deal? *-Hack-* Das Ewige Eis gegen den Thron Ranoths. *-Hack-* Das wäre eher möglich. *-Hack-* *-Hack-* *-Hack-*

Das würde auch erklären, warum er die Botschaft so kryptisch abgefaßt hatte. *-Hack-* Es durfte keinesfalls von einem seiner Landsleute abgefangen und verstanden werden. *-Hack-*

Oder er würde gar eine andere Religion annehmen. *-Hack-* *-Hack-* Chnum oder Dondra, wie in Manatao. *-Hack-* Das wäre nun wirklich brisant. *-Hack-* Ein neues Ranoth unter Dolmans Führung? *-Hack-* Bereit für die, die seine Befehle gewissenhaft befolgen. *-Hack-*

Milranath gefiel der Gedanke.

\*\*\*

Kommandant Milranath behagte die Situation nicht besonders. Was sollte er jetzt machen? Wie übergab man dem Feind eine Festung? Kapitulation war in seiner Ausbildung nicht vorgekommen. Und er konnte doch nicht am ersten Tag der Ankunft des Feindes hingehen und alles hinschmeißen, außerdem hatte er zu dem Zeitpunkt keine Befehle.

Wenn er einfach sagte: „Hört mal Männer, wir geben auf. Ich habe da so eine Botschaft, die ich dahingehend interpretiere, dass wir alle unseren Arsch retten sollen!“, fand sich bestimmt ein Heißsporn, der einem Feigheit vor dem Feind oder so etwas vorwarf – und eine Axt hinterher. Bei den Göttern, wenn doch nur ein Wunder geschehen würde.

„Der Adler ist gelandet!“, keuchte die Wache, „direkt auf dem Ophisturm der Zitadelle. Er hält eine Palerment... Palaver... eine weisse Fahne! Ich meine den Manatao, der auf ihm sitzt.“

Sie gaben auf? Wohl kaum. Aber sie boten ihm Verhandlungen an. Prima.



Milranath lugte vorsichtig durch eine Schiessscharte und ein kleiner Mann saß auf einem Eisvogel und blickte selbstbewußt um sich. Ein größerer Mensch saß hinter ihm und hielt eine weiße Fahne.

Er eilte weiter, bis er an ein Fenster kam.

„Ich bin Milranath, Kommandant der Festung.“ Er hatte keinen Hocker und die Fenster waren für ihn etwas zu hoch. Er bot wohl keinen imposanten Anblick. Der Kleine nickte zufrieden.

„*Bewohner und Soldaten des Ewigen Eises*“, donnerte es durch den Hof. Der kleine Mann in der dicken Pelzkleidung schien daran gewöhnt zu sein, mit lauter Stimme zu sprechen.

„*Durch Ratschluss der Götter ist mir diese Festung in die Hand gegeben. Die Mauern sind hoch und ihr schätzt die Festung als uneinnehmbar, und wahrlich nicht allein durch magische Kraft und zahlreiches Heer wird es geschehen, sondern durch den Willen Dondras. Den Sterblichen hingegen steht die Entscheidung frei, wie es passiert.*

*Um unnötiges Blutvergießen zu vermeiden, biete ich den freien Abzug aller unbewaffneten Zivilisten an. Ihnen soll kein Haar gekrümmt werden, es sei denn, es sind Priester Seths oder Kur-Tulmaks.*

*Milranath, entscheide jetzt!*“

Und was war jetzt mit der Kapitulation? Die Zivilisten konnten gehen und die Soldaten sollten verrecken? Und wie jetzt entscheiden? Er ganz allein? Er hatte gar keine Befehle ... aber doch, natürlich hatte er Befehle!

„Bevor ich zurück bin, sollen keine Opferungen stattfinden, das ist sehr wichtig.“, hieß es in der Botschaft. Keine sinnlosen Opfer! Ausserdem könnten dann die restlichen Vorräte länger reichen, wenn die Zivilisten weg sind.

„Ich, ähh“, er musste sich räuspern, „stimme dem zu.“

„*Morgen um diese Zeit soll es beginnen.*“

Damit erhob sich der Vogel vom Dach des Turms.

Und wie sollte das überhaupt gehen? Mist, er war weg.

Unten im Haupthof fing jedermann an, in hektische Aktivität zu verfallen. Nur einen Tag, um alles zu organisieren!

Das erwartete Chaos blieb aus. Anstatt das Tor zu öffnen, was zu einer gefährlichen Situation hätte führen können, liess man die Leute an Seilen und Strickleitern an der Mauer herunter klettern.

In sicherem Abstand von der Festung verteilten dann die Manataos Getränke und Speisen.

Sollten sie vielleicht einfach hinterher? Milranath konnte das aber unmöglich anordnen.

Heiße Getränke und süße Speisen hatten die Laune der Flüchtlinge deutlich gehoben. Doch was nun? Würden sie nun alle versklavt oder freigelassen? Ein paar Besserwisser und die fanatische Nationalisten waren geblieben, hatten die vielleicht doch recht gehabt?

Sie mussten sich in einer langen Reihe aufstellen, bewacht von den Ordenskriegern Dondras.

Einer der Priester stellte sich auf eine Kiste und rief:

„Jeder der will, soll jetzt Seth und Kur-Tulmak abschwören und geloben, diese schändlichen Götter nicht mehr anzubeten!“.

Man hatte einige Symbole und die Namen Seths und Kur-Tulmaks in den Schnee gezeichnet und diejenigen, die an der Reihe waren und diesen dunklen Göttern abgeschworen hatten, sollten auf ihre Namen und heiligen Symbole spucken und sie dadurch schmähen und schänden. Ein paar verichteten ihre Notdurft.

Ein paar andere weigerten sich, Seth abzuschwören. Sie wurden in einer gesonderten Gruppe zusammengefasst. Das gab den anderen zu denken, und nur wenige wagten es, sich zu weigern, angesichts der grimmigen Gesichter der Tempelwachen.

Ausserdem, was war schon dabei? Mit Kur-Tulmak hatte man nicht viel am Hut, Xnum war den meisten sowieso lieber als Seth, und Seth, naja, der konnte schon grantig werden, aber der Schwur war ja unter Todesandrohung erpresst worden. Hmmm, nicht direkt Todesandrohung, aber was würde sonst mit den Verweigerern passieren? Die Eisbären würden sie sicher alle umbringen.

Als schliesslich alle durch waren, erhob wieder der Priester das Wort:

„Ihr Jünger Seths, hier ist kein Platz für Euch. Geht jetzt gen Eira!“

Ungläubiges Raunen ging durch die Menge. Das war alles? Keine Hinrichtung? Oder wenigstens ein bisschen auspeitschen? Sie liessen sie einfach nach Eira ziehen?

Die Verweigerer, nicht mehr als zwei dutzend, ergriffen ihre Chance und machten sich auf und davon.

Wenn man die Feinde Dondras einfach so gehen liess, was würde dann mit ihnen geschehen? Hoffnungsvoll richteten sich die Blicke auf einen kleinen Mann, der auf zwei Kisten stand:

*„Ihr guten Leute, freut Euch, ihr habt ein neues Leben geschenkt bekommen. Es steht Euch frei zu gehen, wohin ihr wollt. Ihr könnt nach Scho-Scholan oder nach Buta-Samui, die unterirdische Stadt, gehen, dort werden fleissige Leute gesucht. Oder ihr bleibt hier und könnt wieder in die Festung, sobald sie befreit worden ist. Ob Mensch, Zwerg oder Elf, Manatao heisst euch willkommen. Dondra ist mit Euch!“*

Unter den Zwergen hörte man Satzketzen wie „... eine unterirdische Stadt!“ und „der Priester hat fast die richtige Größe“ oder „ich kann schliesslich Knochenklingen schmieden“ und öfters „das Bier soll ja sehr gut sein!“.

Die restlichen Flüchtlinge wollten mehrheitlich bleiben und den Verlauf der Schlacht abwarten, allerdings in sicherer Entfernung. Man würde ihnen keine Vorwürfe machen, egal wie der Kampf ausginge. Nun ja, sie hatten alle auf Seths Namen gespuckt und ihm abgeschworen. Vielleicht hatte Seth es ja nicht bemerkt? Besser war es, Manatao gewann.

„Kommandant, die Seth Priester wollen jetzt endlich vorgelassen werden.“

Milranath begann sich unwohl zu fühlen. „Schick sie weg! Ich habe zu tun!“

„Herr, das haben wir schon viermal gemacht, jetzt lassen sie sich nicht mehr abwimmeln.“

„Hm, na gut.“

Mit puterrotem Kopf stürmte Ernix ka Peldarn ins Zimmer. „Ihr habt diesem Abschaum erlaubt auszubüchsen? Habt ihr gesehen, was die gemacht haben? Die haben sie konvertiert! Ihr hättet alle umbringen sollen, die fliehen wollten, wie es Eure Pflicht gewesen wäre!“

Alter Adel. Keine Manieren. Sohn des Baron von Peldarn und immer unausstehlich.

Milranath schluckte schwer. „Es ging nicht anders. Wir müssen mit den Vorräten haushalten!“, brachte er heraus.

„Vorräte? Vorräte?“ äffte der Mann im Priesterornat. Sein rotes linkes Auge zuckte, während das andere, blaue, Milranath unverwandt anstarrte. „Es gibt keine Vorräte mehr. Diese Diebe haben alles geplündert und mitgenommen. Bravo, Herr Kommandant! Für diese Meisterleistung sollte man Euch aufschlitzen!“

***„Hüte deine Zunge, du Wicht, sonst lass ich sie dir abschneiden!“***

Milranath konnte kaum glauben, was er gerade gesagt hatte. War das seine Stimme gewesen? Ernix war völlig perplex, wechselte die Gesichtsfarbe in ein helles grau und ging rückwärts hinaus.

Milranath hatte sich gerade keine Freunde gemacht. Hoffentlich hatte Dolman Erfolg in Eira!

„Herr, es sind ein paar Männer desertiert.“

Natürlich hätte Milranath damit rechnen müssen, aber im Nachhinein ist man immer schlauer. „Verdammt, wie viele?“

„Nun, um genau zu sein, ähh...“

„Wie viele? Zehn? Zwanzig?“

„Nun, um genau zu sein, es sind dreihundertvierundachtzig.“

Eine kurze Pause entstand.

„Verdammt.“ Und er war nicht dabei.

„Wenn das alles ist, Herr, meine Pflichten rufen mich.“

Milranath entliess den Offizier im Rang eines Fahnenträgers.

Wie sollten sie jetzt kämpfen? Ihm fiel eine Vorschrift zur Mindeststärke eines Heeres ein. Wenn man unter die Mindeststärke fiel, musste man umgehend die nächste Garnison

aufsuchen. Wenn alles schiefging, wäre das sein letztes Argument vor einem Kriegsgericht. Nicht besonders überzeugend.

Schlimmer noch, die Manatao machten sich zum Sturm bereit. Entweder würden sie verhungern oder erschlagen werden. Warum hatten sie ihm nicht die kampflose Übergabe angeboten? War das mit Dolman denn nicht so besprochen?

Inzwischen war er so verzweifelt, dass er auch das Risiko eingehen würde, selbst die Kapitulation anzubieten. Die Zivilisten hatten die Belagerer jedenfalls nicht getötet oder versklavt. Vielleicht würden sie sie auch dann nicht alle töten, wenn zwischen Dolman und dem Heer nichts besprochen worden war. Vielleicht war Dolman die Besatzung auch egal? **Bevor ich zurück bin, sollen keine Opferungen stattfinden, das ist sehr wichtig.**

„Soldaten Ranoths, hört mich an!“

Eine Stimme erscholl von draussen, und Milranath eilte an ein Fenster. Wieder saß der kleine Mann auf dem Eisvogel auf dem Dach eines Turmes.

**„Ich weiss ihr seid tapfere Soldaten, die bis zum Tod kämpfen, um die Pflicht zu erfüllen. Doch ich frage Euch, wofür kämpft ihr?“**

„Für Sold natürlich!“ rief einer von unten. Die anderen lachten.

„Genau, für Sold!“ Irgendjemand hielt es für angebracht zu sagen: „Ich will meinen Sold!“.

„Ja unseren Sold!“ rief ein anderer. „Wir wollen Sold!“, riefen ein paar.

**„Wir wollen Sold! Wir wollen Sold! Wir wollen Sold!“**

**Wir wollen Sold!“**

– skandierten plötzlich alle.

Vielleicht rächte sich jetzt, seine Soldaten nicht zu bezahlen.

„Männer, ihr wisst so gut wie ich, dass Fürst Dolman nach Eira aufgebrochen ist, um die ausstehenden Zahlungen einzutreiben.“

Die Kapitulationsverhandlungen verliefen nicht so, wie es sich Milranath vorgestellt hatte. Das konnte leicht brenzlich werden.

**„Wir wollen Sold! Wir wollen Sold! Wir wollen Sold!“**

**Wir wollen Sold!“**, riefen sie wieder.

Pantherados war etwas perplex ob der Situation, die sich ihm darbot. Sie stritten sich gerade um ausstehende Zahlungen im Angesicht des möglichen Todes. Er hatte seine Ansprache etwas anders geplant. Er hatte sagen wollen, dass er um den Stand der Vorräte wusste und dass bis jetzt immer noch kein Entsatzheer aufgetaucht wäre und das es sinnlos sei sein Leben und Seelenheil der falschen Sache zu widmen. Jetzt improvisierte er.

**„RUHE!“**

Plötzlich verstummten alle und sahen zu dem Eisvogel auf.

*„Es geht um mehr als euer Geld, es geht um euer Seelenheil und euer Leben. Ich biete euch an, euer Leben zu schonen, wenn ihr aufgibt. Die, die ihre Seele retten, indem sie den dunklen Göttern abschwören und es wollen, können als Soldaten in den Dienst Manataos treten und werden regelmäßig bezahlt. Der ausstehende Sold für dieses Jahr wird dann auch beglichen.“*

„Halt dein Maul, du schändlicher Hexer! Du wirst den Männern nicht den Kopf verdrehen. Seth wacht über uns. Seth macht uns unbesiegbar. Hört nicht auf ihn!“  
Ernikxs rotes Gesicht war an einem Fenster erschienen.

*„Doch das gibt es nicht umsonst. Ihr müsst einen Preis zahlen“*, dröhnte Pantherados.  
Unwilliges Gemurmel erhob sich.

*„Ich fordere das Leben aller Seth und Kur-Tulmak Priester in der Festung. Euer Leben gegen das der Dunkelpriester. Tod oder Sold!“*

Es herrschte einen kurzen Augenblick Stille.

Der Seth-Priester rief noch etwas, doch es ging in den *„Sold! Sold!“* Rufen unter.

Minuten später landeten einige Körper im Haupthof. Ein paar wurden kurzerhand aufgeknüpft. Zur Sicherheit mussten auch ein paar Männer dran glauben, die nur als fromme Seth-Anhänger bekannt waren.

Nach der allgemeinen Begeisterung standen die Soldaten plötzlich unschlüssig im Hof herum.

„Wir wollen den Sold!“ rief einer. „Ich glaube, wir müssen uns ergeben.“, meinte ein anderer.  
„Öffnet das Tor!“ – „Wo ist das Bier?“.

*„Halt, niemand öffnet das Tor, oder ich lass euch in Ketten legen!“*, brüllte ein Fahnenträger. „Ihr befolgt gefälligst Befehle und denkt euch nicht selbst was aus!“, fügte er hinzu.

Milranath hatte bisher untätig zugesehen. Die Gelegenheit, Dolmans Willen umzusetzen war jetzt gekommen.

„Öffnet das Tor“, sagte er, „wir kapitulieren.“

Niemand rührte sich.

*„Wir nehmen das Angebot an und geben auf! Öffnet das Tor!“*

Das Heer Manataos marschierte, ein paar Bierfässer voran rollend, in die Festung ein. Vater Pantherados trat durch das Tor, schnitt sich in den Finger und liess einen Tropfen Blut zu Boden fallen. „Diese Festung ist nicht ohne Blutzoll erobert worden.“, murmelte er.

\*\*\*

„Kommandant Milranath“, sagte eine Stimme, die zu einem unauffällig aussehenden Zivilisten gehörte. Sieger und Besiegte waren inzwischen dabei, ein gemeinsames Fest vorzubereiten. „Ich konnte die Botschaft leider nicht früher überbringen. Es ist von Fürst Dolman. Man hat mir einen Lohn von einem Goldstück versprochen.“

„Neue Befehle?“, fragte Milranath.

„Der letzte Bote hat es wohl nicht geschafft und so wurde ich ausgesandt, Herr.“

Milranath runzelte fragend die Stirn, prüfte gewissenhaft das Siegel und las die Botschaft. Da tauchten Formulierungen auf wie „feiger Wicht“, „letzten Blutstropfen“ und „reib sie dir in den Bart“, und Milranath wurde schwindlig. Man hatte ihn hereingelegt. Es gab keine Abmachung zwischen Dolman und Manatao. Schlimmer noch, er hatte sich alles eingeredet, es gab keine Erklärung für sein Tun. Er hatte Ranoth verraten. Es gab kein Zurück mehr. Für keinen von ihnen.

Manatao oder Tod.

---

### ... EIN KURZER AUGENBLICK

Es ist ein Tag wie jeder andere. Und doch ein besonderer. Ausgesandt, um Informationen zu sammeln über die Kulturen dieses Segmentes, ziehe ich die Pfade und Wege entlang und kam zu einem Orte, der mir schien wie schon einige, die ich erblickte.

Einige Häuser stehen dicht aneinander, die Ställe daneben.

Man hört Stimmen, viele Stimmen.

Dies erweckt meine Neugier, und ich begeben mich dorthin.

In der Mitte des Dorfplatzes sehe ich, was diese Geräusche verursacht hat.

Fast alle Bewohner sammelten sich dort und zeigten mit Händen auf einen Mann, welcher wagemutig über ein Seil lief.

Zusätzlich war noch ein weiterer Akrobat am Orte, welcher jonglierte und eine Frau, welche sonderbare Bewegungen zum Takt eines Musikinstrumentes machte, welches ich bis dato noch nicht gesehen oder gar gehört hatte.

Interessant fand ich aber, dass so viele Wesen, alle der gleichen Abstammung, so unterschiedlich die Dinge betrachten können und trotz ihrer Gleichheit so verschieden sein können.

So möchte ich jetzt nur einen kurzen Augenblick aus eben dieser von mir geschilderten Szene wiedergeben.

Seiltänzer: hoffentlich zieht der Wind nicht an, sonst falle ich noch und stürze zu Tode. Wo ist der Geselle, wo ist der Geselle? Ah, dort hinten, er macht seine Arbeit sehr gut.

Und gleichzeitig wagt er einen Sprung, woraufhin alle Bewohner des Dorfes ihren Blick auf ihn richten.

Bauer mit Harke: Ein sehr mutiger Mann, dieser Seiltänzer. Soll ich ihn bei mir übernachten lassen? Ein Ferkel könnte ich schlachten. Er sieht vertrauenserweckend aus.

Bauer mit roter Nase: Warum schauen alle auf den Mann? Diese Frau ist es, die mir gefällt. Wie sie ihren Körper im Takte der Musik bewegt. Ein Traum. Ich will sie.

kleines Kind bei Mutter: Oh, Ah, .... Ich will auch Seiltänzer werden.

Mutter: Ja, mein Sohn. Was koche ich heute Abend. Wir haben doch nichts mehr zu essen im Haus.

Knecht mit Rechen: Ob der Seiltänzer schon mal gestürzt ist? Aber ich denke nein, denn sonst würde er wohl dies nicht mehr machen. Da ist mir meine Arbeit auf dem Hof des Bauern doch viel lieber ... und sicherer.

Bauchtänzerin: Heute läuft es wieder gut. Wir sollten nur schauen, dass wir nachher ganz schnell davon kommen, bevor sie bemerken, dass ...

Bauer: Wie lange hat er wohl trainiert?

Bauersfrau: Warum achtet niemand sonst auf die anderen Fremden hier? Ich werde ...

Geselle des Seiltänzers: ha ha ha, schon 3 Geldbörsen hab ich und die nächste lacht mich schon an

Doch bevor dies dann weiter ging, brach etwas wie ein Sturm über das Dorf herein und all jenes, was ich da beobachtet hatte, war halt schlicht und einfach nur – ein kurzer Augenblick.

So berichtet von einem Kundschafter,

welcher derzeit noch unerkannt bleiben möchte,

von welchem man aber noch vieles hören wird in Zukunft.

---

## BLUTNACHT IN EIRA

### Anfang

Die Straßen und Gassen der Quellengesegneten lagen in tiefen Schatten. Nur spärlich erhellte der Abglanz der Mondsicheln die prunkvollen Häuser der Reichen und die elenden Quartiere der minder Glücklichen.

Eine gespannte, unnatürliche Stille lähmte die Stadt. Das Volk von Eira hielt sich verborgen, die Türen fest verriegelt, und so manche Fensteröffnung war notdürftig vernagelt oder gar zugemauert.

Furcht lag in den Herzen des einfachen Volkes.

Zu Beginn des Tages erst war Fürst Dolman der Jüngere mit großer Heeresmacht von der Feste Ewiges Eis eingetroffen und lagerte nunmehr vor den Toren der Stadt, deren Betreten man ihm und den Seinen verweigerte. Yaron selbst, Herr über Eira und die eisigen Weiten hatte den Getreuen abgewiesen. Yaron! Zum ersten Mal seit Monden hatte er sich seinem Volk gezeigt, wenn auch nur im Schutze einer prächtigen Sänfte.

Dolman hatte den Wünschen seines Königs entsprochen; zwar zähneknirschend ob der haltlosen Vorwürfe des Königs, aber immerhin, der Frieden war gewahrt worden.

Zur Mittagszeit dann, hatte er hohen Besuch bekommen. Fürst Kaptak, loyaler Verwalter Eiras, bat um ein freundschaftliches Gespräch. Was der Zwerg dann Dolman zu berichten hatte, trieb dem Fürsten das Blut ins Gesicht. Die Oberen des Seth-Kultes hätten insgeheim die Macht an sich gerissen, den König selbst mit fremdländischen Drogen seiner Sinne beraubt, ja, Yaron als bloße Puppe, als Aushängeschild benutzt, große Mengen der Steuergelder veruntreut und für absonderliche Gelage verschwendet. Zudem hätten die Seth-Priester willkürliche Opferungen abgehalten, blutrünstiger denn je, so dass das Volk in Furcht und Panik lebe und, so wisse man aus zuverlässigen Quellen, plane, sich aus purer Verzweiflung zu erheben. Wolle man die Einheit des Reiches noch retten, die Herrschaft Yarons erhalten oder besser wieder herstellen, müsse man in aller Eile vorgehen. Er selbst, Kaptak, gebiete über gut 4 Tausendschaften von Clankriegern des Zwergenvolkes und stünde an der Seite aller loyalen Kräfte.

Rasch war Einigkeit erzielt und die Beratung beendet; diese Nacht würde die Entscheidung bringen – so oder so !

Den ganzen Abend waren die Mannen Dolmans in die wie ausgestorben wirkende Stadt eingesickert, teils auf verborgenen Wegen unter der Mauern Eiras hindurch, und nun waren sie bereit, loszuschlagen.

### Erste Schläge

Hell auflodernde Pfeile schossen durch die finstere Nacht – das Zeichen zum Angriff !

Mit den donnernden Rufen „Für Dolman, für Yaron, für Ranoth!“ stürmten die Männer Dolmans gegen die Mauern der Garnison der Stadtwache Eiras. Weitere Salven brennender Pfeile rasten hin und her, rissen gewaltige Lücken in die Reihen der Verteidiger und Angreifer. Spieße suchten und trafen nacktes Fleisch. Überall das Flackern sich rasch ausbreitender Feuer, die Schreie der Befehlshaber, das Stöhnen und Wimmern Verwundeter und das Kreischen der Sterbenden.

Gut drei Umdrehungen der Zeitgläser fochten beide Seiten mit aller Erbitterung – die Einen, um die Macht der Sethpriesterschaft zu erhalten, die Anderen, um dem rechtmäßigen König die Herrschaft zu sichern. Trotz aller Verstärkungen aus den Hallen des Sethtempels siegten schließlich die königstreuen Kräfte, jedoch zu einem hohen Preis.

Von den ehemals gut 3000 Krieger Dolmans hielten sich nur noch 1/6 auf den Beinen, doch die korrumpierte Stadtwache war bis auf den letzten Mann erschlagen – zuletzt der zitternde, dickliche Teok-Anh, Neffe des obersten Sethpriesters von Eira.

### Diener O-Seths

Teok-Nog, Erster des Sethkultes zu Eira, war höchst zufrieden. Das Schauspiel, dass er den Augen des verfluchten Dolman geboten hatte, war aaaaabsolut überzeugend gewesen. Tatsächlich hatten seine Diener ein kleines Wunder vollbracht und den König aus seiner drogenerzeugten Katatonie erweckt – und die Worte, welche er dem König in den Mund gelegt hatte, hatten den aufrührerischen Dolman beruhigt. Ja, alles war gut! Beruhigt konnte



er sich einer vergnüglichen Nacht widmen. Die Messer waren frisch geschliffen, die zierliche Sklavin harrete – gefesselt und geknebelt – in seinen Gemächern. Nur noch eine – klitzeklitze kleine – Prise Nag-Sharr. Schnifffff- ahhhhh! Jetzt war er, der Herr über Ranoth, der Herr der Welt, bereit, sich seinen Gelüsten hinzugeben.

„Herr! Herr! Die Stadtwache wird angegriffen! Eilt Euch, die Tempelgarde erwartet Eure Befehle.“ Furcht stand in den Augen des Tempeldieners; seine Stimme schrill und am Überschlagen. „Dolman ist in der Stadt und führt die Angreifer.“

Teok-Nog, Diener des Schwarzen Feuers, war die Gelassenheit selbst. Kurz und präzise gab er seine Befehle. „Prokrar führt die Hälfte meiner Templer hinüber zur Garnison. Er soll Dolman in den Rücken fallen und die Abtrünnigen abschlagen. Dolman will ich lebend. Er wird für seine Frechheit büßen – oh ja!“ Ein freudiges Glänzen legte sich über das glänzende Gesicht des Sethpriesters. „Ach ja, die andere Hälfte meiner Männer soll sich auf die Mauern scheren. Das Stadtgesindel soll sehen, dass wir keine Furcht kennen!“

Ein viertel Stundenglas später wurde Teok-Nog erneut gestört. Unwillig wandte er sich von dem blutüberströmten Leib der Sklavin ab. Schweißperlen rannen von seinen fleischigen Wangen über sein monströses Dreifachkinn hinab. „Was denn jetzt schon wieder? Sind die Aufrührer endlich tot?“

„Herr, es, ääh, ich..“ Ein Knurren lies den unglücklichen Diener erzittern.

„Also, es ist, nun ja, wir.... wir werden angegriffen! Der alte Kaptak steht mit einer Armee von Zwergenkriegern vor den Toren des Tempels. Die Garde ... sie kann kaum standhalten. Die Clankrieger sind bestimmt vier zu eins überlegen. Wir, wir können die Mauer nicht halten. Hilf uns, Herr!“

Ein kurzer Blick nach unten offenbarte Teok-Nog, dass sein unwürdiger Diener die Wahrheit gesprochen hatte; fast 4 Tausendschaften der Kurzgewachsenen brannten die Mauern seines – seines! – Tempels. Er war empört, persönlich getroffen. Ihn anzugreifen, ihn, den fürsorglichen Herren der Welt!

Rasend vor Wut beschwor er das Feuer Seths. Feuerball um Feuerball sandte er in die Reihen der Angreifer. „Jaaaa, sollten sie braten für ihren Verrat! Aufrührer, Heiden, das ganze Gesocks!“

Nach wenigen hundert Herzschlägen war es vorbei. Der Großteil der widerwärtigen Zwerge lag tot und verbrannt am Fuße der Mauern, der klägliche Rest war auf der Flucht, durch die Gassen von Eira. Dass auch ihm selbst kaum mehr als 6 Dutzend kampffähige Mannen geblieben waren, störte Teok-Nog nicht. Seth war es egal, wer für ihn starb – Feind oder Freund; was sollte es da ihn stören, seinen Vertreter auf Myrden?

## Ende

Die zerschlagenen Reste der Armeen Dolmans und Kaptaks hatten sich im Wirrwarr des nächtlichen Eiras getroffen und ihre nunmehr geschwächten Kräfte vereint. Zusammen hatten sie etwas über 1000 Mann. Teok-Anhs Kopf zierte die Standarte von Dolmans Leibwache, das Pilzbanner der stämmigen Zwerge wehte sanft über ihren Köpfen. Sie waren erschöpft, geschwächt, aber nicht geschlagen. Die Macht der blutsaufenden Sethkultisten musste gebrochen, Teok-Nog zur Rechenschaft gezogen werden. Was immer den Sethpriester zu seinem Tun, seinem Verrat bewogen haben mochte – heute Nacht musste es enden – oder nie!

Stille lag über dem Heiligtum des O-Seth. Die Mauern brandgeschwärzt, die Zinnen verlassen überragte der Tempel den Großen Platz. Langsam näherten sich die Angreifer. Ein Kichern lies ihre Blicke nach oben fahren. Da stand er – schwitzend, trotz der Kälte der Nacht. Gehüllt in schwarze Seidenroben, welche seine Massen kaum bändigen konnten. Teok-Nog!

„Ahhh. Lieber Besuch. Kommt nur, nur näher! Ich habe Geschenke für euch! Oh ja – wohlverdiente Geschenke für meine getreuen Diener.“ Die Stimme Teok-Nogs klang zunächst sanft, aber von Wort zu Wort wurde sie schriller und keifender. Feuer loderte in seinen Händen auf. Dann – ein Seufzen.

Der Koloss wandte sich langsam, langsam nach hinten, verblüfft wie es schien. Ein Schemen hinter ihm führte eine rasche Bewegung aus, dann irrte sein Blick wieder hinab zu der wartenden Armee.

Das Feuer verglomm, doch nicht schnell genug, als das man das Blut an seiner Kehle nicht sehen konnte. Ein Stoß – von hinten, aus dem Nichts – lies Teok-Nog taumeln, Halt suchen und dann über die Brüstung stürzen. Gerichtet von seiner eigenen Dienerschaft. Die Blutnacht von Eira wich gemächlich einem strahlenden und klaren Morgen!

---

# Karma

## Band 2 – fern

### Kapitel 1 – ein Rückblick

Wie schon berichtet, bin ich von oben gekommen und auf einer Insel aus Sumpf erwacht.

Zu Anfang hatte ich große Probleme mit den Dingen des Lebens

- wer ich bin

- was ich bin

- wozu ich bin

Doch diese und auch weitere Fragen wurden mir beantwortet oder aber ich beantwortete sie mir selbst.

Ich erzählte bei meiner letzten Geschichte davon, dass ich etwas großes und trockenes angetroffen hatte, was ich später, wie alles auf der Sumpfinself, verschlang. Dieses Große war meine Freundin Eberesch Sumpfgas. Doch zu ihr komme ich später, denn sie hat mir sehr viel über mich, wie auch über die Welt Myra gelehrt.

Beim Kennenlernen von ihr hatte ich auch andere Dinge kennen gelernt, welche zu Anfang hart waren, doch wenn sie dann aufplatzten, innen saftig und angenehm schmeckten. Diese mehrbeinigen Wesen, welche es zu Hauf auf ihr gab, verschlang ich regelrecht. Und doch sah ich dann, dass viele dieser kleinen Wesen es schafften, ein viel größeres zu erledigen. So nahm ich die Gestalt eines solchen Wesens an und lernte sehr viel.

## Kapitel 2 – zu Besuch im Bau der Königin

Es veränderte sich alles.

Ich fühlte ganz anders und nahm auf einmal Dinge wahr, die mir zuvor nicht bedeutend erschienen. Hierbei lernte ich, dass es abhängig von der Lebensform ist, was und wie man etwas wahr nimmt.

Dies ist interessant und wichtig für mich, um weiter und richtig zu lernen.

Ich folgte meinen neuen Artgenossen und stellte schnell fest, dass es bei ihnen verschiedene gab. Jene, welche liefen und schwere Dinge, welche ein vielfaches ihres eigenen Gewichtes hatten, trugen, welche die Arbeiterschicht genannt wurde und jene, welche größer und stärker waren und sie beschützten.

Auf meinem Weg mit all meinen neuen Artgenossen zurück zu diesem großen aufgeschütteten Hügel sah ich, wie ein riesiges Ungetüm auf die Arbeiter zukam. Einige ließen ihre Dinge fallen und stürzten sich auf sie und dann kamen die Krieger, umkreisten dieses riesige Wesen. Ein Krieger stellte sich vorne hin und lenkte das riesige Wesen ab, die anderen kamen von der Seite und hinten, sprangen auf dessen Rücken und bissen es dann tot. Ja, die kleinen Wesen hatten große Verluste, doch wenn sie nicht so entschlossen gehandelt hätten, wären sie wohl alle tot.

Hier lernte ich schon einige wichtige Dinge. So, dass man im Vorteil ist, wenn man größer und kräftiger als der Gegner ist, doch wenn man klein und flink ist und in der Überzahl, reicht dies vollkommen aus.

Danach kamen einige der Arbeiter (auch ich wurde angewiesen, zu helfen. Hierbei lernte ich die Sprache noch besser), zerlegten dieses riesige Ungetüm und lieferten die Stücke dann im Bau ab.

Sie nannten es ihre Heimat,

ihre Heimat, welche ihnen Schutz vor Regen und großen Wesen lieferte, welche zugleich aber auch ein Lager-, Stau- Ausbildungsraum war.

Denn hier lagerten sie all das Essen, welches sie fanden und nicht gleich vertilgten. lagern anstatt gleich zu verspeisen

eine Sache, die ich so bisher nicht kannte und mir merkte. Denn ich merkte, meine Kinder hatten schon wieder Hunger und vielleicht könnte ich diese Art anwenden, meinen Kindern Essen geben zu können, ohne ständig alles, was vorhanden ist, zu fressen.

Der Bau war gut organisiert.

Dort die Lager für Essen,  
dort die Kammer, wo die Eier der Kinder gelegt waren,  
dort Platz für die Krieger,  
hier für die Arbeiter,  
alles fein organisiert und leicht verständlich.

Zu bestimmten Bereichen kam man normalerweise nicht durch, da sich ein Krieger oder zweie einem in den Weg stellten, doch diese wurden von mir kurzerhand beseitigt und ich ging weiter, diesen Bau weiter zu erforschen.

An der Spitze fand ich dann jenes, was dies alles leitet,  
die Königin.

Sie legte Eier und verwaltete diesen Bau und all diese Arbeiter und Krieger.

Sofort rief sie nach ihren Kriegern und es kamen noch viele, doch ich fraß sie alle.

Als sie Einsehen hatte, dass es kein Entrinnen gab, ergab sie sich ihrem Schicksal und war bereit, mir Rede und Antwort zu stehen.

In dieser Zeit lernte ich sehr viel über Lagerhaltung und Verwaltung von Stämmen. Dinge, die ich in Zukunft sehr gebrauchen werde.

Danach aß ich sie und ihren gesamten Bau.

### Kapitel 3 - Taktik

In der Zwischenzeit vermehrten sich meine Kinder auf dieser Insel. Einige von Ihnen sind von Wesen auf der Sumpfinselfel angefallen und gefressen worden. Von größeren Wesen.

Deswegen gab ich meinen Kindern die Aufgabe, die Form dieser großen Wesen anzunehmen und diese in Überzahl zu attackieren und zu fressen.

Ich verlor viele Kinder in dieser Zeit des Lernens und doch bin ich froh, denn ich habe dadurch viel gelernt.

Auch, dass man nicht größer und stärker sein muss, um stärker zu sein.

Man kann auch mit Taktik gewinnen, wie sie mir vorgeführt wurde auf dieser Insel.

Ein Wesen, lang wie ein Ast, auch gebogen, bewegte sich durch das Gras und blieb auf einmal liegen. Ganz starr. Zuerst fragte ich mich, was dies nun sein solle doch schon kurz danach kamen kleine Wesen aus dem Wasser, schnupperten an diesem falschen Ast und als dieser sich nicht bewegte, fingen sie an, daran zu knabbern. Nur ganz kleine Stückchen. Als ein großer Fisch kam und die kleinen verjagte und genüsslich in den falschen Ast beißen wollte, bewegte sich dieses seltsame Lebewesen, öffnete sein Maul und biss den Fisch. Dieser wurde auf einmal ganz still und wurde schlicht und einfach gefressen.

Andere Wesen, die ich noch beobachten konnte, schlichen durch das Gras, immer darauf bedacht, dass man sie nicht riechen könne und sie keine Geräusche machten. Hierzu hoben sie ihre Schnauzen in die Luft, um zu prüfen, von wo der Wind kam.

Das Gras kräuselte sich leicht und sie schlichen tief geduckt hindurch, auf zwei oder drei

Wesen hin, die in der Nähe aus einem Wasserloch sofften.  
Ein Blick, sie sahen die Beute und sprangen darauf, jeder der Angreifer auf eines und einer hielt sich bereit, sollte ein Beutetier entkommen.  
Es war ganz einfach und sehr gut.  
So tut man also jagen.

Doch am meisten lernte ich von

### Kapitel 3 – Eberesch Sumpfgas, Freundin und Lehrerin

jenem Baum, an welchem ich zu Anfang wahr nahm und an welchem ich anfang, meine Energien für mein Leben zu sammeln.

Doch sie sprach sehr früh zu mir und so ließ ich sie bis zum Ende am Leben, da sie mir viel bei brachte, über die Dinge, über mich und über Myra.

Es begann, als ich als gallertartige Masse an einem ihrer Äste hing und diese in mich aufzog. Sie schmeckten trocken und doch so köstlich. Als ich gerade am zweiten Ast lutschte, vernahm ich etwas, ein Säuseln, und ich beachtete es nicht weiter. Doch als ich anfang, auch die ersten grünen Blätter von ihr zu essen, verstand ich, dass dies die Sprache der Bäume ist.

Wie von weit her kam eine Stimme „Du musst Karma sein“.

Ich war verwirrt und fühlte mich um. Wer oder was sprach zu mir? Was ist Karma?

Und aß weiter, da ich nichts, außer diesem wohlschmeckenden Baum fand.

“Ich wusste schon lange, dass Du kommen würdest und doch hatte ich etwas anderes erwartet. Doch als die Erde hier erzitterte, war ich mir sicher, dass Du gekommen bist.“

Ich fühlte nochmals um mich herum und ließ mich von dem Ast fallen, welchen ich fast zur Gänze verschlungen hatte. Es machte platsch, doch auch unter mir war nichts. Ich breitete mich in alle Richtungen aus, verschlang hierbei einige Wesen, welche in der näheren Umgebung waren, doch keines davon hatte mit mir gesprochen.

Seltsam.

“Darf ich mich Dir vorstellen?“ und wieder säuselte der Wind dabei, schien diese Worte zu tragen.

Wer oder was war dies?

“Mein Name ist Eberesch Sumpfgas, und Du hast bis gerade an mir gegessen.“

Sofort umschlang ich den Baum wieder und setzte an, ihn auf einmal komplett auszusaugen und zu vertilgen „und ich würde mich noch gern mit Dir unterhal...“ dann war sie bedeckt. Unterhal..? Was ist dies? Wozu ist dies gut? Aber etwas hatte zu mir gesprochen. Sprache. Etwas, was ich bis dahin noch gar nicht kannte und erst später durch Vögel und alle anderen Lebewesen wirklich lernen sollte.

Vielleicht konnte ich hier ja noch was lernen.

Und so ließ ich von dem restlichen Stück Baum ab.

“...ten. Habt Dank, dass Ihr mich nicht sofort fresset“.

Ich baute mich vor ihr auf, bereit, mich um sie zu schlingen, hungrig, alles vertilgend und wartete.

“Wie ich schon sagte, ist mein Name Eberesch Sumpfgas, und ich kenne Dich.“

Irgendwie muss ich einen komischen Eindruck auf sie gemacht haben, denn sie wartete kurz, bevor die restlichen Blätter weiter säuselten.

“Du verstehst mich, kannst aber nicht mit mir reden, oder?“

Ich bewegte mich.

“Versuche ein oder zwei Blätter nachzuformen, wie Du sie von mir gefressen hast.“

und ich tat, wie mir geheißen.

“Und nun versuche, diese zu bewegen, auf und nieder. Ganz langsam.“

und ich spürte in meinen äußeren Gliedern, welche die Blätter nachgeformt hatten, etwas, den Wind, wie er mich dort streichelte.

“Streichel den Wind und nun versuche, die Worte zu fühlen, die Du mir mitteilen willst und streichel sie in den Wind.“

Ich versuchte es, doch es kam zuerst nichts heraus, dann, als ich aufgeben wollte und mit dem Gedanken spielte, sie zu fressen, da mir dies zu unsinnig ist, schaffte ich das erste, ein „wie?“

“Es klappt doch, und nun spreche mir auf diese Weise nach: Mein Name ist Karma“ und ich machte es, konzentrierte mich auf die Worte, formte sie nach und gab sie in den Wind.

Es gelang wirklich, auch wenn zu Anfang noch ruppig, aber Eberesch Sumpfgras verstand mich.

Sie erzählte mir sehr viel.

So, dass sie vom Festland kommt und immer Kontakt mit all ihren Kindern hat, welche sie in den Wind gelegt hatte. Das sie als Baum von Geburt an weiß, woran sie sterben wird. So auch bei Ihr, als sie sich von ihrer Mutter löste und diese ihr dabei mitgab „Dein Ende wird Karma sein.“

Sie unterhielt sich viel mit Bäumen und erfuhr, dass Karma göttliche Energie ist und so harrete sie der Dinge, die da kamen. Fürchtete sich vor jedem Sturm, welcher über die kleine Insel zog, und doch strotzte sie einem jedem, da es ihre Aufgabe war, all jene kleinen Wesen und Pflanzen unter ihr zu schützen.

Liebevoll nannte sie es die Aufgabe der Großen, die Kleinen zu schützen.

Und doch gemahnte sie mich davor, nie nur nach Größe zu trachten, denn es gibt immer ein größeres und stärkeres Wesen.

Sie, welche tief verwurzelt mit der Insel ist, schützt die kleinen Pflanzen und doch könnte ein Blitz vom Himmel herunter fahren, welcher sie in Augenblicken zerstört. Darauf hatte sie gewartet und so vergingen viele Sonnenumläufe, so viele, dass sie des Zählens aufgab. Viele Winter hat sie erlebt, das heranwachsen und sterben bestimmter Wesen und Pflanzen, das aufwachsen und fortziehen ihrer eigenen Kinder, einige davon sollen auf einem Festland sein, so groß muss es sein, dass ein Blatt fünfzehn Sonnenumläufe im Wind fliegen kann, ohne es komplett überquert zu haben.

Vor allem lehrte sie mich aber, dass ich, ein jedes Wesen auf der Welt Myra einen Platz hat. Ein jedes Wesen hat einen Sinn und Aufgabe.

Es ist egal, ob es gut oder böse ist, aber ein jedes Wesen nimmt und gibt.

“Und Du Karma, Du nimmst derzeit nur.“

Sie verlangte von mir, mich zu entscheiden. Noch nicht, da ich noch nicht viel kenne, „Aber irgendwann wird die Zeit kommen, dass Du Dich entscheiden musst und diese Entscheidung

wirst Du bis zum Ende Deines Daseins tragen müssen. Also entscheide weise.“

Wir hatten sehr viel miteinander geredet und ich hatte viel von ihr gelernt.

Am Ende bot ich ihr an, als die ganze Insel schon leer gefressen war, dass ich sie nicht fresse, da ich sie lieb gewonnen habe.

Sie fragte mich nur „Du kannst Dich nicht gegen die Vorhersehung stellen. Und vor allem, von was soll ich leben, da Du alles verschlungen hast, was ich zum leben brauche?“

und so umarmte ich sie

und fraß sie.



---

## Das Magische Institut zu Aberlon

### - Informationsblatt für neue Eleven -

Magie kennen die meisten Danameris nur aus alten Geschichten und Legenden. Auf Groß-Danamere sind sowohl die so genannte Weiße als auch die Schwarze Kunst ebenso unbekannt wie Betreiber dieser Künste. Das Klima dieser Hauptinsel unseres Reiches nämlich ist Menschen - oder anderen Wesen -, die sich der Magie gewidmet haben, bekanntermaßen wenig bekömmlich.

In früheren Generationen erlagen auch viele junge Danameris, die während ihrer Reisezeit gewisse Neigungen und Talente entwickelten, dem so genannten Reifefieber. Mit der Zeit lernten unsere Heiler, die Symptome zu erkennen, und viele der wohlhabenderen Familien schickten ihre von diesem Leiden betroffenen Kinder zur Kur auf eine der anderen danamerischen Inseln, von denen bekannt war, dass das dortige Klima für die Patienten verträglicher ist. Dabei war jedoch immer klar, dass dies ein Exil auf Dauer sein musste: jede Rückkehr hätte die alte Krankheit wieder zum Ausbruch gebracht. Und nicht jeder konnte sich die Reise leisten - die Kinder der ärmeren Familien erlagen weiter dem Reifefieber. So mag zu jenen Zeiten mancher den Segen, der Groß-Danamere die Freiheit sicherte, auch als Fluch empfunden haben.

Aus Groß-Danamere aber kommt auch das Sindral, dessen besonderer Wert schon im Altertum einigen Gelehrten der magischen Künste bekannt war. Einige verdiente Danameris erkannten schließlich, dass dieser Wert auch zum Wohlstand Danameres in ganz neuer Weise beitragen konnte - doch die letzte Veredlung bedurfte Hände, die mit den Künsten vertraut waren. Nur dies verhieß den höchsten Gewinn. So holten sich die Händler aus fernen Ländern Berater und Helfer nach Aberlon, wohl ebenso nach Ragon. Da diese Experten hohen Lohn verlangten, teilten sich oft mehrere Handelshäuser die Kosten eines Beraters.

Bald zeigte sich, dass hier eine Chance für viele der Exilanten von Groß-Danamere ruhte, selbst für ihren Lebensunterhalt zu sorgen, anstatt sich von ihren Häusern aushalten zu lassen: Sie wurden Lehrlinge der fremdländischen Magiekundigen. Aus diesen unscheinbaren Anfängen erwuchs das Magische Institut zu Aberlon. Bald rekrutierte es seinen Nachwuchs nicht mehr nur aus den Exilanten, sondern entsandte selbst Emissäre nach Groß-Danamere, um auch den erkrankten Kinder ärmerer Familien die Reise nach Aberlon zu ermöglichen.

Seit mehr als einer Generation besitzt unser Institut nun das Alleinige Königliche Patent zur Endbehandlung von Sindral-Artefakten und zur Erteilung von Lizenzen zur Praktizierung magischer Künste im gesamten Jurisdiktionsbereich Danameres. Die Endbehandlung solcher Artefakte findet ausschließlich auf Aberlon statt; von dort



wurden sie bis vor wenigen Jahren dann in die Verkaufshallen auf Ragon verschifft. Nach der Annektion Ragons jedoch hat das Institut eigene Verkaufshallen in ABERNALON errichtet.

Alle Jugendlichen, die Symptome des Reisefiebers oder auch nur die Neigung dazu zeigen, werden heute per Gesetz der Aufsicht durch das Institut unterstellt. Im Institut werden sie durch mit dieser Erkrankung vertraute Heiler behandelt; anschliessend übernimmt das Institut ihre weitere Ausbildung.

Das erste Fach, das neue Eleven lernen, ist das der Kontrolle: Sie lernen, ihre besonderen Kräfte und Fähigkeiten zu beherrschen und zu kontrollieren. Gerade bei Jugendlichen, die sich ihrer Matura nähern, bedeutet das auch, an erster Stelle ihre Emotionen beherrschen zu lernen.

Viele Zöglinge, deren Kräfte nur schwach ausgebildet sind, bleiben auf dieser Stufe stehen. Im Laufe ihrer Ausbildung lernen sie schliesslich, die Auslöser des Reisefiebers zu meiden und ihre Empfindsamkeit gegenüber seinen Auslösern zu verringern; dennoch werden auch sie niemals wieder Groß-Danamere aufsuchen können.

Die Eleven, die die Zweite Ebene erreichen, lernen in dieser Phase ihrer Ausbildung, überschüssige Energie zu kanalisieren und harmlos abzuleiten, bevor sie mit dem geheimnisvollen Sindral hantieren, um eventuelle Gefahren unkontrollierter Energieflüsse zu minimieren.

Beherrschen sie dies, lernen sie in der Dritten Stufe den einfachen Umgang mit Artefakten, insbesondere die kontrollierte Ladung derselben. Dies ist der erste Schritt zur Endbehandlung und zur Qualitätskontrolle von Sindral, der Vierten Stufe.

Nur diejenigen aber, die die Prüfungen des Instituts nach Abschluss der vierten Stufe bestehen, dürfen sich fortan Magister nennen. Die besten unter ihnen werden oft selbst Lehrer am Institut und sodann Hoch-Magister genannt, andere überwachen die Endverarbeitung von Sindral-Artefakten aus Groß-Danamere und bereiten diese für den Verkauf vor. Unter diesen wiederum werden einige ausgewählt, die Käufer der Artefakte in deren Gebrauch zu unterweisen. Auch der Rest der Abgänger aber bleibt im Dienst des Instituts; einige arbeiten im Auftrag des Instituts in Sindral exportierenden Handelshäusern, andere werden als Brandmeister oder Sonderleutnant zum Dienst auf danamerischen Handels- oder Kriegsschiffen abgestellt. Ein Austritt aus dem Institut ist nach dem Ablegen der Prüfungen der Dritten Stufe grundsätzlich nicht mehr möglich.

In jedem Falle aber gilt: Der Umgang mit magischer Energie, magischen Artefakten oder überdurchschnittlich mächtigen Sindral-Artefakten ist überall in Danamere nur mit einer entsprechenden Lizenz des Instituts gestattet, und alle Angehörigen und Abgänger des Instituts sind verpflichtet, jede Zuwiderhandlung zu ahnden.

---

## TEOK-NOG - EPILOG

Teok-Nog war zufrieden. Er hatte die Angreifer zerschmettert und den Rest vertrieben. So ein kleiner Sturz konnte ihm schliesslich nichts anhaben, denn seine Fettmassen hatten den Sturz abgefangen - er hatte nicht einmal Schmerzen.

In Eira war alles still und dunkel. Neben ihm stand einsam eine große Gestalt.

„He, Du, bring mich wieder nach oben und lass mir ein Bad ein, das war fürchterlich anstrengend!“

„NEIN.“

„Wie? Nein? Ich befehle es dir! Ich bin dein Chef!“

„NEIN, ICH DENKE NICHT.“

Teok-Nog merkte, dass er mit diesem Fremden, der eine scharf geschliffene Waffe trug, allein war und schwenkte in eine diplomatischere Richtung: „Ohhh, ich kann dich reich belohnen!“

Nach einer Weile antwortete die Gestalt bestimmt: „NEIN, DAS KANNST DU NICHT.“

Teok-Nog war verwirrt.

Tod hüstelte verlegen. „ICH WEISS NIE GENAU, WIE ICH ES ANFANGEN SOLL. MANCHE SAGEN, ICH SOLL ES *SCHONEND* BEIBRINGEN.“

Teok-Nog war immer noch verwirrt.

„SIEH MAL ZU BODEN. DAS BIST DU.“

Teok-Nog wurde blass.

„Ich, ich bin nicht, ... ich meine, ich bin schliesslich noch ... das ist nicht...“, sagte der Seth Priester und zeigte mit seinen durchscheinend werdenden Armen auf seinen Leichnam, mit dem ihn eine Art dünnes Energieband zu verbinden schien.

„DOCH.“

Teok-Nog brachte zusammen und weinte bitterlich.

„WAR DAS *SCHONEND*?“

Heftiges Schluchzen.

„ES WÜRDTE MIR SEHR HELFEN, WENN DU MIR SAGEN WÜRDST, WIE MAN DAS *SCHONENDER* GESTALTEN KÖNNTE. ABER AUCH DU BIST ZU SEHR MIT DIR SELBST BESCHÄFTIGT.“

Teok-Nog fasste sich endlich: „Ich <schief> habe schliesslich ein perfektes Leben im Sinne Seths geführt, oder? Seth kann zufrieden mit mir sein. Ich habe jedes Recht, neben ihm im Jenseits zu herrschen! Du bist doch der Tod, wie ist es im Jenseits? Werde ich in alle Ewigkeit herrschen?“

„ICH WILL DIR DIE ÜBERRASCHUNG NICHT VERDERBEN“, sagte Tod und schwang die Sense.

---

## Die letzte Seite

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

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

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

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

---

## IMPRESSUM

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

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

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

**ZAT: 14. Dez. / 16. Dez. 2006**

*Titelbild: Die Feier nach der Eroberung der Feste Ewiges Eis, gezeichnet durch einen Augenzeugen (der Name ist der Redaktion bekannt).*

*Seite 10: Schiff; ein Beitrag von celare.de für pixelquelle.de; Seite 41: ohne Titel (lizenzfrei)*