

Segmentsbote Karnicon



Bote von Karnikon 426 n.P.

Zum Jahr des Gedächtnisses

Allgemeines	3	Endspiel - Stunde 6	28
Datum und ZAT	3	Mord aus Norwehr	29
Sonderregelungen	3	Die Suche nach Vs	31
Das Jahr der Stürme	4	Hierarchie in Malkuth	34
Chelodarn - Sommer 426 n.P.	4	Die Zivilhierarchie	34
Asylia und Machairas - Sommer 426 n.P.	5	Die Militärhierarchie	35
Botschaften	8	Die Religiöse Hierarchie	36
Ein Brief aus Bura Samui (2)	9	Auf der Walz	36
Das Opfer zu Wabteros	12	Kapitel 3: Ankunft in ABERNALON zu ABERLON	
Teiza Fubuki	15	36
Angriff	17	Encyclopedia Botanica Karniconia	43
Blutstein	18	Das Eedorische Schneekraut	43
Die Schlacht von Wabteros	25	Pflanzenwelt des Almeronischen Hochlandes	
Eröffnung	25	43
Mittelspiel	26	Eisblumen	43
Stunde Eins	26	Scavatanga, die Blutrose	43
Stunde Zwei	27	Hinweise und Vorankündigungen	44
Stunde Drei	27	Die letzte Seite	45
Stunde Vier	28	Impressum	45
Stunde Fünf - das Ende ist nah	28		

Legende zur Karte auf dem Titelblatt:

- 1 - Tiefhafen
- 2 - Äußerer Hafen / Kriegshafen
- 3 - Innerer Hafen
- 4 - Werfthafen
- 5 - Alter Markt
- 6 - Hippodrom
- 7 - Halle der Handelsgilde und Palais des Stadtherrn
- 8 - Magisches Institut

Impressum / Bildnachweis siehe letzte Seite

ALLGEMEINES

Die schlechte Nachricht: Seit dem letzten Boten hat sich bezüglich der Auswertlage leider nicht allzu viel getan. Zwar gibt es Hoffnung, dass wir neue Spielleiter dazu bekommen und die Arbeit dann besser verteilen können, noch ist aber nichts Konkretes vereinbart.

Die gute Nachricht: Mit diesem Boten sind nicht nur die Auswertbereiche auf Karnicon wieder synchron zueinander, wir sind auch kalendarisch wieder synchron zum Rest Myras. Dieser Bote erscheint nämlich pünktlich (naja, ziemlich) zu den Ssakat 427.

Die Details: Jochen wertet in gewohnter Zuverlässigkeit und Häufigkeit seinen Bereich aus, ich (Michael) habe mich zum irdischen Jahreswechsel selbständig gemacht – und seither mehr bezahlte Arbeit als erwartet. Zusammen mit der nicht bezahlten Arbeit (Akquise, Organisation, Recherche etc.) führt das leider dazu, dass ich weniger Zeit für Myra habe als geplant und dass die letzte Auswertung durch mehr und längere Pausen unterbrochen wurde als geplant. Und das wiederum ist die Ursache dafür, dass ich viel meiner Auswertzeit darauf verwendet habe, mich jeweils wieder einzudenken und einzulesen...

Datum und ZAT

Wir schreiben die Ssakat 427. Der nächste ZAT ist karniconweit der 31. März 2006 und umfasst den Zug für das erste Quartal des Jahrs 427.

Das Jahr 427 wird auch als das Jahr des Gedächtnisses bekannt werden.

Sonderregelungen

Für die letzten Züge galten in den beiden Auswertbereichen unterschiedliche Sonderregelungen. Da wir noch keine Gelegenheit hatten, die Vor- und Nachteile dieser Sonderregelungen auszuwerten und uns darüber auszutauschen, welche Regeln wir künftig auf Karnicon insgesamt anwenden wollen, bleiben diese Sonderregelungen in der jeweils bekannt gegebenen Fassung für den kommenden Zug bestehen.

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

DAS JAHR DER STÜRME

Chelodarn – Sommer 426 n.P.

Das Jahr der Stürme verlief auf Chelodarn eher ruhig. Mancherorts scheint dies aber die Ruhe vor dem Sturm – sollte dieser wirklich erst losbrechen, nachdem das Jahr der Stürme geendet hat?

An der dandairisch-kriegerischen Front bauten beide Seiten ihre Positionen aus. Die kriegerischen Truppen plünderten weiter das eroberte Stückchen Land nahe dem umstrittenen dandairischen Tempel namens Chnums Macht. Mittlerweile dürfte dort wohl kein Stein mehr auf dem anderen und keine Ähre mehr auf dem Halm sein. Wer von den dort wohnenden Dandairies noch fliehen konnte, ist geflohen; mittlerweile kommen kaum mehr Flüchtlinge über die Grenze. Diejenigen, die es doch noch schaffen, sind abgerissen und halb verhungert; mit irrem Blick erzählen sie unzusammenhängend von den Akten der grausamen Rache, die die kriegerischen Werz für die Vernichtung des Kur-Tulmak-Tempels auf der anderen Seite der Grenze nahmen. Der Rest, der es nicht geschafft hat, ist wohl mittlerweile tot oder Sklave der Werz; viele der Gefangenen werden zum Abriß der alten Grenzwälle zu Kriegoria hin gezwungen, und viele davon werden dies nicht überleben.

Währenddessen sammeln sich rings um den Chnum-Tempel und die nahegelegene Burg Truppen aus Garelda – wobei immer noch unklar ist, ob das Dreikaiserreich als solches überhaupt noch existent ist. Die Anzahl der Truppen jedenfalls, die ihre Biwaks in dieser noch von Dandairia gehaltenen Gemarkung aufgeschlagen haben, entspricht mittlerweile der Einwohnerzahl von drei großen Städten, und die Versorgung der Truppen wird allmählich ein Problem – da helfen selbst die besten Fruchtbarkeitssegen nicht mehr. Unter drei verschiedenen Fahnen – keine davon aus Elcet, obwohl auch dieses Teilreich Gareldas prominent vertreten ist – gruppieren sich die Verteidiger, und beäugen sich untereinander so mißtrauisch, als stünde der gemeinsame Feind nicht auf der anderen Seite der Frontlinie.

Der kriegerische Reichsheerverweser Cormelagh, zuständig für diesen Frontabschnitt, sitzt derweil seit Wochen in seinem Feldlager und ist für niemanden außer seinen engsten Adjutanten zu sprechen. Dem Vernehmen nach wurde um sein riesiges Kommandozelt ein Kordon gezogen, innerhalb dessen jegliche Vegetation vernichtet wurde, und durch doppelte Wachen abgesichert. Einige Gerüchte besagen sogar, er habe den Boden unter dem Zelt pflastern lassen, fast als befürchte er eine Attacke durch Mineure.

Andere Gerüchte behaupten, er sei schwer erkrankt, was sich unter anderem in einer grünlichen Hautfarbe äußere. Manche meinen, der Feind habe ihn mit Magie angegriffen und schwer getroffen.

Wieder andere Gerüchte allerdings besagen, Cormelagh sei längst nicht mehr im Lager, sondern mit unbekanntem Ziel verschwunden.

In jedem Fall dürfte diese Situation die Moral der kriegerischen Truppen ungeachtet des leichten, doch sich bereits abnutzenden Siegs nicht gerade fördern. Die Werz tun im eroberten Gebiet ohnehin schon, was sie wollen. Nur die Skelettkrieger zeigen noch die ungerührte Effizienz und Disziplin, für die sie so berühmt sind...

Asyilia und Machairas – Sommer 426 n.P.

Manatao: Nahe des Eingangs in die Kavernen von ButaSamui erhebt sich- nach langer Bauzeit- nun ein Tempel zu Ehren des Donnerers. Zu Scho-Scholan ist der Borohr höchst zufrieden ; entwickelt sich doch die Lage in den Grenzlanden zu Ranoth derzeit zum Wohle Manataos.

Ehemalige Ranoth Gebiete: Der Zerfall – von manchem gewünscht, von anderen befürchtet – setzt sich scheinbar unaufhaltsam fort. So fiel in jüngster Zeit die ehemalige Grenzfeste, Ewiges Eis genannt, durch üblen Verrat in die Hände Manataos.

Der wichtigste – weil einzig ausgebaute Hafen – Fischina hat sich unter Fürst Boros für frei und unabhängig erklärt, und sucht, fast schon verzweifelt, die diplomatische Anerkennung eines mächtigen Reiches.

Die weit, weit im Phialae gelegene Garnison Ferib wurde von ihren Bewachern verlassen und bietet nunmehr einer neuen Besatzung Unterschlupf.

Die Überseeprovinz Kalmar folgte in den späten Sommertagen der Insel Grünland in die Obhut Salkerusuras. Kurz darauf werden denn Teile der Insel von einem sonderbaren Schwarm heimgesucht.

In der Quellengesegneten selbst scheint sich die Lage zu stabilisieren – die Priesterschaft des O-Seth wurde aus der Stadt vertrieben. Die verbliebenen Anhänger des Kultes sammeln sich derweilen in Blutstein.

Eben dieser unheilige Ort sieht in den Herbstmonden mancherlei Absonderliches. Zeugen berichten, der Tempel des Seth habe gar zeitweise in Flammen gestanden.

Schetola: Die Hierokratie konzentriert einige ihrer Kräfte in Wabteros, der von Malkuth belagerten Tempelstadt im Machairas der Schneeflockeninseln. Nachdem das »Piratenpack« die wohlmeinende Warnung im Frühjahr scheinbar nicht verstanden hat – oder nicht verstehen wollte –, ist nun die Zeit für eine Bestrafung gekommen.

Andernorts knüpft man freundschaftliche Kontakte..

Varr: Die Inselstadt sieht 100 Schiffe gen Machiaras aufbrechen – und nur wenige zurückkehren. Außerdem erwartet man eine Handelsexpedition von Alorr zurück. In der Stadt selbst eröffnete ein neues Geschäft für Goldschmuck seine Pforten.

Malkuth: Magnus Njallson beschließt – endlich – die Macht Wabteros zu brechen und die finstere Tempelstadt zu schleifen. Zu ebendiesem Zwecke entsendet er eine fürwahr mächtige Flotte gen Machairas. An Schiffen und Mannen ist man weit überlegen, an Mut und Rechtschaffenheit mangelt es den malkuther Seebären nicht. Die finstere Magie der schetolaschen Tempelpriester erweist sich jedoch als zumindest ebenbürtig, so dass am Ende der Schlacht um Wabteros lediglich ein gutes Dutzend der malkuther Schiffe der brodelnden Schlacht entkommen können.

Nahe der Hauptstadt in einem dichten Wald vergeht dort ein bislang doch arg hinderlicher und verwirrender Einfluss, so dass König und Hohepriester des Donnerers ungestört in ein großes Ruinenfeld vordringen können, in welchem sie einen unversehrten Tempel finden und auch betreten.

Auf offener See stoßen malkuther Erkunder auf ein riesiges – nun ja, wie auch immer man dies nennen kann. Ebendort kommt es auch zu einem ersten Kontakt mit merkwürdigen, nie zuvor gesehenen Schiffen.

Die heimischen Häfen vermehren immer häufiger Besuche fremder Händler.

Anthische See: Hunderte oder gar Tausende korallenbewachsener Schiffe erkunden die See. Auf dem Wasser entdecken sie etwas fürwahr Großes. Darunter aber ...

Danamere: Das alte Handelsimperium entsendet nach anscheinend überstandener innenpolitischer Krise erste Boten und sucht alte Kontakte wieder zu beleben. Zu Aberlon auf Abernalon scheinen die Verhandlungen mit den Händlern der Arru Myelk – langsam – voranzuschreiten.

Arru Myelk: Zwar erfreut ob der ersten Verhandlungserfolge, jedoch zutiefst gelangweilt ob der bloßer Dauer der Verhandlungen verlässt die Arru Myelk ihren derzeitigen Standort, um andernorts Geschäfte abzuwickeln. Eine Rückkehr ist aber wohl fest eingeplant.

Derweil entwickelt sich die Lage der „Vorausschiffe“ höchst unterschiedlich.

Hobano: Zwischen Hobano und Ragon fahren regelmäßig die hobanischen Handelsschiffe. Ansonsten vermeidet man peinlichst jeglichen Außenkontakt.

Salkerusura: Der Worbandt findet zu alter Entschlusskraft zurück und beschließt, Salkerusura ein paar neue Marken hinzuzufügen. Mit großer Heeresmacht sucht er eine – bislang auf keinen Karten verzeichnete – Insel zu erobern. Das pilzbewachsene Eiland erweist sich allerdings als nicht ungefährlich, so dass man sich rasch anderen Gegnern zuwendet. Solche findet man auf Kalmar, einer einst zu Ranoth gehörenden Insel. Der Herr Kalmars, Graf Ricco, erweist sich als ehrenhafter Mann, oder besser Zwerg; und macht dem Worbandt ein Angebot, das dieser nicht ablehnen kann – ein Zweikampf soll über die Zukunft der Insel entscheiden. Zur Mittagszeit des Mittsommertages stehen sich denn auf dem Übungsplatz der kalmarer Garnison der Worbandt Currlagh auf seinem Dragol und Graf Ricco auf seinem Kampfmammut gegenüber.

Der Zwerg kämpft tapfer, ist aber der überlegenen Kraft des Herren der Wergols letztlich nicht gewachsen. In allen Ehren bestattet man den kühnen Zwergen, ebenso die beiden treuen Tiere. Gemäß der Vereinbarung übergeben die Kalmarer die Befehlsgewalt in die Hände Salkeruras.

In den etrorischen Tieflanden plündern Dragolreiter auf Befehl des Worbandts eine Mark – schließlich benötigt man für den Ausbau der heimatlichen Vulkane eine groooooße Menge an Gold.

Derweil tritt Argal Fin, seines Zeichens Anführer einer »freien Schar«, vor den ausrückenden Truppen des langurischen Dananets den »strategischen Rückzug« an. Hier, am Rande der

langurischen Sümpfe, kann er wohl nichts mehr für seinen Herren erreichen. Der Rückzug entwickelt sich schnell zu einer raschen Flucht. Die Languren treiben die verachteten Söldner fast 300 Meilen vor sich her und umzingeln dann die Freischar. Erste Erfolge lassen die Languren schon jubeln, doch dann erhalten die Söldner Hilfe. Eine volle Staffel Dragolreiter stößt auf die Languren herunter, begleitet von zahlreichen Feuerbällen eines Schwarzgewandeten. Allzu rasch ist dann das Schicksal der Languren besiegelt – einige wenige schließen sich Argal Fins Mannen an – die anderen finden ein schnelles und blutiges Ende.

Languria: Das Reich im Machairas Alorrs gruppiert seine Heere um und erkundet die nähere, scheinbar nicht wohlgesonnene Umgebung. Die dananetsche Garnison vertreibt die vor den Toren lagernden Söldner und bezahlt einen hohen Preis dafür. In den hohen Sümpfen frisst sich noch immer dieser sonderbare Schwarm durch die Lande – und hinterlässt dabei allerlei Absonderliches.

Almeron: Azobis Ghruak gibt allerlei – in höchstem Maße geheime – Forschungsaufträge heraus. Die Besatzungstruppen in Buhr Dahn, einer von Etrorien »befreiten« Garnison, sind leicht beunruhigt; stieß doch ein großes malkuthisches Heer zu den etrorischen Beobachtern.

Land des Lichtboten: Unter Singen und Tanzen, dem Darbringen von Geschenken und dem Predigen von Liebe und Frieden ziehen die Reiterscharen des Lichtboten durch die Lande Etroriens. Beeindruckt von deren Auftreten schließen sich weitere 9 Marken dem Reich des Lichtboten an.

Dieser selbst zieht – nachdem der Sommer mit rauschenden Festen in den kühlen Wäldern verbracht wurde – auf seiner „Lichtbarke“ gen Vanyia, einer ertrorischen Festung. Deren Besatzung ist – nach einige unerfreulichen Besuchen – fremde Besucher mehr als leid. So eröffnen die Etroren das Feuer auf den Zug des Lichtboten und morden gut 2500 des Heers der Feiernden und zerstören die Barke bis auf die letzte Planke. Mit wenigen Getreuen gelingt dem „Lichtboten“ aber die Flucht in die Wälder.

Etrorien: Das etrorische Territorium ist derzeit völlig zerrissen. Im Phialae hält die Feste Dolgoria dem Reich die Treue, ebenso die Festung Vanyia. Beide Stätten jedoch sind von der Hauptstadt abgeschnitten, liegt dazwischen doch nunmehr das Reich des Lichtboten. Ob der jüngsten Gebietsverluste aufgeschreckt, scheinen Adel und Heer jetzt entschlossen, die Lage wieder zum Besseren zu wenden.

BOTSCHAFTEN

AN ALLE TÖTEN UND LEBENDIGEN KARNIKONS

HIERMIT WIRD DAS KOPFGELD AUF 10000 GS FESTGESETZT, DAS DERJENIGE ERHALTEN SOLL, DER SCHETOLA DEN SCHÄDEL ODER WAHLWEISE DAS NOCH FRISCHE HERZ VON MAGNUS NJALLSON IN DIE TEMPELSTADT WABTEROS ZUM TEMPEL DES XNUMM LIEFERT.

GEZ. DASORAN, HÖHER TEMPELPRIESTER DES XNUMM

An Justus Quintus.

Es ist erfreulich, dass Eure Aktivitäten Euch noch nicht das Leben gekostet haben. Dennoch wisst Ihr, dass wir sie nicht schätzen. Entscheidet Euch deshalb, in welchem Gebiet außerhalb von Elcet Ihr in Zukunft tätig sein wollt. Nun, da Ihr die Brücke erreicht habt, steht sie offen für Euch und Eure Truppen – einmal. Wenn Ihr vor Eurer Entscheidung noch mit Personen am Nordufer des Flusses sprechen wollt, dürfen bis zu zehn von ihnen die Brücke überqueren – einmal hin und, wenn sie es wünschen, wieder zurück.

Solltet Ihr Euch selbst für das Nordufer entscheiden, dürft Ihr Elcet zügig durchqueren, bevor Ihr es verlasst.

ᚱᚰᚲᚲᚲ ᚱᚲᚲᚲᚲᚲᚲ

Rakif Sjortumezh

Stadtjarl von Cyrbn/Elcet

ᚱᚰᚲᚲᚲ ᚱᚲᚲᚲᚲᚲᚲ

Kålimar ad Flexn

Jarl von Vargenhal

Erster Minister Elcets

An Tim can Deschain, König von Runor

Allzeit frei und mit höflichem Gruße,

wir wünschen aus dem fernen Elcet einen trefflichen Aufenthalt in Ortjola.

Es tut uns leid, mit unserer Bitte an Euch heranzutreten, doch habt Ihr nach unseren Informationen keinen Begleiter, an den sich zu wenden passender wäre.

Wir sind einerseits unabhängige Händler, aber auch im Auftrag des Reiches Elcet unterwegs und suchen sicheren Seeweg nach Runor. In Ortjola war bisher niemand in der Lage, uns Rat zu geben oder einen Lotsen zu stellen.

Wenn Ihr wisst, an wen wir uns hier in Ortjola wenden sollten oder ob es sinnvoll wäre, auch ohne Lotse aufzubrechen, oder wenn Ihr uns in anderer Form weiterhelfen könnt, wären wir sehr dankbar. Ansonsten hoffen wir, Euch in Euren Geschäften nicht gestört zu haben.

Mit herzlichem Dank für Eure Aufmerksamkeit

rodin jassim

Rodin Jassim

Oberhaupt der Jassim-Handelsfamilie

Hauptsitz Aldwa/Elcet

EIN BRIEF AUS BUTA SAMUI (2)

Lieber Vater,

endlich komme ich dazu, Dir zu schreiben.

Das Wichtigste vorweg, ich habe ein Haus in Besitz nehmen können! Aber lass mich mit der Eröffnung der Stadt beginnen:

Als die Ssakat näher kamen, wurde neben dem Eingang ein kleines Podest aus Eis errichtet, mit Windschutz und was so dazu gehört. Am Tag vor der Eröffnung der Stadt spielten auf dem Podest einige Barden, natürlich jeder immer nur ein Lied, dann kam ein neuer Barde, und der vorherige ging sich aufwärmen. Aus einem Raum hinter dem Eingang zur Stadt wurden Biereiswürfel gebracht und an die Menge verteilt, was für eine sehr ausgelassene Stimmung sorgte.

Im Vorfeld hatten reisende Schausteller und einige Köche Buden eröffnet. Frische Früchte wurden verkauft, wie man sie selbst in Sho-Sholan um diese Jahreszeit kaum bekommen kann. Suppenküchen boten Speisen aus einer neuartigen Alge an – ein Koch, der daraus eine Suppe bereitet und sie mit etwas Bier anreichert, hat schon so manches Kupferstück von mir bekommen. Einige Barden, die in der Eröffnung Inspiration für neue Lieder suchen, unterhielten die Menge mit ihren Geschichten.

Am ersten Morgen des neuen Jahres war der Bereich vor dem Tor wie angekündigt geräumt worden. In die Nähe des Eingangs durfte nur gehen, wer sich zuvor auf Waffen durchsuchen ließ. Es würde schon genug Unfälle geben, so eine der Wachen, da wollten die Herren der Stadt nicht auch noch Kampfverletzte hinnehmen. Rüstungen dagegen waren nicht verboten, und viele trugen Lederrüstungen und Arm- und Beinschienen, um bei Stürzen glimpflicher davon zu kommen. Ich denke, dass solche Dinge beim Rennen hinderlich sind, aber ich hätte sie mir ja ohnehin nicht leisten können. Ich erwartete auch, dass es ohnehin nicht zu Kämpfen kommen würde. Die Wachmannschaft der Stadt ist bereits aufgestellt, insbesondere viele Tauren mit besonders fein gearbeiteten Keulen. Der Hauptmann der Wache scheint sogar eine magische Keule zu haben, das kann aber auch nur ein Gerücht sein. Eingesetzt haben sie ihre Waffen noch nicht, schon ein lautes Knurren der Tauren hat bisher noch jeden Störenfried zur Besinnung gebracht.

Dann trat ein Gar auf das Podest, stellte sich als Nellar vor. Er sei von den Lehnsherren der Stadt als Verwalter eingesetzt worden. Er und seine Schreiber würden später durch die Stadt gehen und die in Besitz genommenen Häuser beurkunden. Bis dahin müsse ein jeder, der ein Haus beanspruchen wolle, im Türrahmen stehen bleiben und es so als das seinige kennzeichnen. Häuser, deren Türen mit dem Siegel von Buta Samui markiert seien, stünden nicht für die Besiedlung zur Verfügung, sondern seien bereits verkauft, so erinnerte er. Schließlich kamen noch zwei der drei Herren der Stadt. Nein, eigentlich kamen sie nicht, sie waren einfach da. Niemand hat sie kommen sehen, sie standen einfach plötzlich auf der Bühne. Eine durchscheinende Gestalt, die als Serkes vorgestellt wurde, stand mit einem ebenso durchscheinenden Bierkrug auf der Bühne und blickte ins Leere, aber dennoch wirkte er nicht gespenstisch, sondern fröhlich. Der andere hatte eine Tür mitten in der Luft geöffnet, trat hindurch, schloss die Tür und hinter ihm war nur noch der Wind, als wenn dort auch noch nie ein Durchgang gewesen wäre. Letzterer stellte sich als Totoro vor, und hielt auch noch eine Rede über die großen wirtschaftlichen Perspektiven der Stadt. Ich habe nicht so genau hingehört, denn einige Siedler versuchten, sich so nah an den Eingang zu drängeln wie möglich, und von den Typen mit Rüstung waren viele sehr kräftig und schoben mich einfachen Kürschnergesellen zur Seite. Die Wachen am Tor zur Stadt schauten fragend zur Bühne, ihnen wurde aber bedeutet, nicht einzugreifen. Schon bald konnten die ersten Siedler die eisernen Türflügel berühren, wurden die Wachen gezwungen, beiseite zu gehen.

Die auf der Bühne beobachteten das Treiben von oben, wie Eltern, die ihren Kindern beim Spielen zusehen. Ich habe nicht verstanden, wie genau es geschah – aber plötzlich war da eine riesige Öffnung im Eiswall neben dem Tor zu Buta Samui. Die meisten achteten nicht darauf und schoben weiter gegen das Tor, aber die, die wie ich am Rand standen, erfassten die Lage schnell und rannten auf den neuen Durchgang zu und von dort aus hinein in die Vorhalle. Der Durchgang soll sich nach einigen Momenten wieder geschlossen haben,

woraufhin dann schließlich auch das eigentliche Tor geöffnet wurde, aber das habe ich dann nicht mehr gesehen.

So rannte ich mit einigen anderen in eine große Vorhöhle. An einer Wand stand eine Gruppe Ger-Soldaten und beobachtete uns aufmerksam. Vor uns waren zwei Öffnungen, die nach unten führten: Eine Lastenrutsche und eine Treppe. Obwohl an der Lastenrutsche ein großes Gefahrenschild warnte, rannten viele dort hin, um hinabzurutschen. Während ich Stufe um Stufe hinabeilte, hörte ich immer wieder einen Schmerzensschrei. Die Stufen waren aus Eis, und hätte ich nicht von Dir, Vater, die guten Eisklemmerschuhe bekommen, wäre ich sicher vielfach gestolpert. Unten an der Treppe angekommen bot sich ein schlimmes Bild: Diejenigen, die die Rutsche genommen hatten, wurden in einem Behelfslazarett von Priesterinnen versorgt. Sie hatten sich in Erwartung des Geschehen hier mit Verbandsmaterial postiert. Was mir zunächst wie eine wilde Jagd nach Häusern erschien, war doch bestens organisiert – und erlaubte zugleich jedem, sein Glück nach seiner Methode zu suchen (und zu scheitern).

Dem Hauptweg folgend rannte ich voran. Die Größe des Pulks war deutlich geschrumpft, viele waren auf der Treppe gestolpert oder gingen aus Sicherheitsgründen so langsam, dass sie zurück fielen. Schließlich kamen wir ins Freie und erstarrten bei dem gewaltigen Anblick: Vor uns lag etwas, wie ich es noch nie gesehen hatte: Ein Grünfeld – oder sollte man es Grünberg nennen – eine weite Fläche bewachsen mit Sträuchern und Bäumen verschiedenster Sorten, und prachtvolle Blumen blühten am Wegesrand, bis zu den Stadttores... Die Stadt! Ich erwachte aus meiner Starre und bemerkte, dass um mich herum noch alle ganz gebannt auf das Grün schauten. Ich nutzte den Moment, schlich mich an denen vor mir vorbei und spurtete weiter. Das Stadttor wurde von einigen Wachen offen gehalten, die mich fröhlich durchwinkten. Hinter mir waren Rufe und Stampfen zu hören, offensichtlich folgte dicht hinter mir eine große Menge Siedler. Ich rannte weiter, ohne mich umzudrehen.

Ich hatte vorab auf eine Karte gesehen und wusste, dass ich an der zweiten Kreuzung nach recht abbiegen musste, um das große Haus zu finden, das ich ergattern wollte. Zum Glück waren die Straßen gut gepflegt. Zwar gab es vereinzelt mal ein Gebäude, dessen Dach oder Fassade eingestürzt war, aber die Wege davor waren freigeräumt. Die Gebäude an der Hauptstraße waren alle schon im Vorfeld verkauft worden – reiche Händler hatten sich die bestgelegenen Gebäude kaufen können. Doch meine Gedanken waren auf das eine Haus in dem Viertel gerichtet, in dem alles noch frei zu nehmen war. Tatsächlich erreichte ich nach kurzem Lauf das Haus, und es war noch unvergeben. Schnell stellte ich mich in den Türrahmen, um so meinen Anspruch klar zu machen. Dann aber öffnete ich die Tür hinter mir, blickte nach innen und stellte entsetzt fest, dass das Haus zwei Eingänge hatte, einen zum großen Ladenbereich und noch einen weiteren zur (ebenfalls sehr großen) Werkstatt. Hier war Streit unvermeidbar... was tun? Schon folgte der Pulk der anderen

Neusiedler mit lautem Rufen. Wachen standen zwar herum, aber der Schreiber, von dem die Rede war, war nicht in der Nähe.

Da entdeckte ich unter den Leuten, die auf der Straße rannten, Kegrím den Schneider, den ich ja schon vom Warten vorm Eingang kannte. Noch hatte sich niemand in die andere Tür gestellt. Ich rief Kegrím zu: „Gemeinsam?“. Er blickte zu mir, schubste einen Gur, der sich auch schon in Richtung der Werkstatttür bewegt hatte, zur Seite, und blockierte mit breiten Armen und einem erleichterten Blick den zweiten Eingang unsres neuen gemeinsamen Hauses.

So wird unser Laden also ein Geschäft, indem man sowohl gewebtes als auch Pelzware einkaufen kann. Mögen die Götter geben, dass die Kunden dies als praktisch empfinden. Vielleicht können wir unsere Handwerke auch kombinieren und bestückte Pelze verkaufen. Oder Doppelfellkleidung, für die Reisenden, die noch tiefer ins Eis reisen, bis ans Ende der Welt...? Die Lage des Hauses an einer Kreuzung ist jedenfalls so gut, dass man hier eigentlich alles verkaufen können müsste.

Möge die Zukunft uns allen gute Geschäfte bringen!

Dein Rechor

DAS OPFER ZU WABTEROS

Dasoran blickte weit hinaus auf die nun stille, eisige See vor den Zinnen Wabteros. Er war hoch zufrieden mit sich und den Priestern seines Tempels, die er im Glauben anführte. Die Aufregung und die Arbeit der letzten Tage hatten sich wahrlich gelohnt – in vielfältiger Art und Weise.

Fast alle Langboote des verfluchten Piratenheeres von Malkuth, das von der Küste aus die Stadt Wabteros zahllose Tage lang belagert hatte, lagen jetzt auf dem Grund des Meeres, wo sich nun XNUM an den Eingeweiden der verblendeten Anbeter Dondras labte. Die Tiefe See war nunmehr wieder ruhig. Dondras Atem war von der Tiefe erstickt worden.

Die Blockade der Seewege durch Magnus Njallson, die den spärlichen, aber überlebenswichtigen Handel zum Festland Schetolas seit zahlreichen Tagen unterband, war nicht mehr länger hinzunehmen gewesen. Es war an der Zeit gewesen, das Piratenpack Malkuths Furcht zu lehren.

Dasoran hatte die vergangenen Stunden noch klar vor Augen, in denen er zusammen mit der Priesterschaft seinem Herren bei einem uralten Ritual beistand.

Dra Abu Cast selbst - der oberste Hohepriester des XNUM - führte dieses aus, und es war eine wahre Freude gewesen, seinen Herren endlich wieder handeln zu sehen. Fürwahr, es war ein äußerst blutiges Fest gewesen, ganz nach seinem Geschmack, dachte er und leckte sich genüsslich über die Lippen, noch eingedenk der perversen Freuden, des ganzen rohen Fleisches der vielen Sklavinnen, die er noch vor einigen Stunden genossen hatte.

Es galt Schlinger aus den Tiefen der eisigen See zu beschwören, riesige, uralte Geschöpfe mit zahlreichen gefräßigen Schlündern und mehrere Boote langen Tentakeln, die einzig und allein XNUMS göttlicher Macht auf dem Grund des Meeres unterstanden. Dafür musste ein gewaltiges Opfer erbracht werden, um XNUM gnädig zu stimmen.

Vor Dasorans innerem Auge, dem schwarzen der beiden, liefen noch einmal die Ereignisse des Rituals ab. Eine schnell wechselnde Bilderflut raste sprunghaft an seinem Geiste vorbei. Gierige Lust ergriff den Hohepriester, er erzitterte.

Die Kerker unten im Tempel platzen fast aus allen Nähten. Von überall werden sie herbeigeschafft, blutjunge Mädchen, gerade im gebärfähigen Alter. Dazu unzählige von Neugeborenen. Das Volk stellt seit einigen Monden mit Vergnügen geeignetes Material zur Verfügung, weiß es doch, dass seine Freiheit auf dem Spiele steht. Die wenigen unter ihnen, die murren, werden öffentlich geköpft. Die frischen Gehirne voll gesogen mit Hass werden in geheimen Kesseln konserviert. Das demonstriert gleichzeitig die Macht sowie die Weitsicht Dra Abu Casts.

Ein junges Ding wird hereingeschleift, keine Zeit zu verlieren. Unten warten noch dutzende. „Für XNUM“, röchelt sie, ihre Augen geweitet, voller Hingabe und Todesangst. Der schlingenbewehrte Opferdolch zeichnet blutige Linien ins nackte Fleisch der Sklavin. Auf dem Höhepunkt der Extase beginnt die heilige Rune rasch und hell auf ihrem geschändeten Leib zu erstrahlen. Das ist ein Zeichen von XNUM, das unseren Eifer anspornt.

Aus allen Richtungen erschallen die Trommeln, wildes Tanzen, zuckende Körper. Vom glitschigen Boden führen Schleifspuren zum Ausgang. Jedes Opferbesteck tropft vor Blut, Exkrementen, und dem Samen der Priester. Das ist gut. So muss es sein. Nur so lässt sich die Größe der Opfermasse an XNUM potenzieren.

Rauschtränke sind sinnvoll dieser Tage. An Kraft darf es jetzt nicht mangeln. Das sind wir unserem Gott schuldig.

Schnell weiter; zeichnen, befruchten, beten. Tagelang.

Dann endlich ist es soweit. Erste Anzeichen von Leben regen sich in den Bäuchen der geschändeten Jungfrauen. Der richtige Zeitpunkt ist gekommen.

Wabteros, die Herrin der Inseln, liegt friedlich in hellem Sonnenschein, vor der Küste die Langboote Malkuths.

Das Volk strömt begeistert in die verlassene Bucht vor der Küste. Junge, Alte, Untote, Huren und Leprakranke. Alle wollen bei dem Opfer zu Ehren XNUMS dabei sein. Die

Trance-Gesänge vermischen sich mit dem gepeinigten Brüllen der 200 ausgehungerten, malträtierten Eisbären, die in einem gigantischen Käfig aus Holz auf dem Wasser treiben.

Im Zentrum steht der Herrscher Schetolas. Ist er tatsächlich ein Dämon, wie alle glauben? Aus tiefer, göttlicher Versenkung heraus zischt er Anweisungen an seine Priester. Alle befinden sich im göttlichen Blutrausch. Monotone Chöre fachen den Zauber an.

Die schwangeren Mädchen werden im Stakkato-Takt vor den gewaltigen Opferaltar geführt, wo ihnen der Hohepriester die Vorformen des Lebens aus den spritzenden Bäuchen schneidet. Die Löcher sind rasch gefüllt mit konservierten Gehirnen und lebenden Säuglingen. Hass konserviert in Gehirnen schafft Energie. Die Neugeborenen spenden den verendenden Frauen die letzte Lebenskraft. Die zuckenden Embryos potenzieren dieses heilige Gefüge. Die Priester arrangieren das Opfer auf einer weiteren hölzernen Plattform am Ufer.

Tausend Herzschläge später ist das Werk vollendet. Alle warten gebannt auf ein Zeichen von XNUM. Das Ritual nimmt seinen Lauf.

Die Plattformen stoßen aneinander, werden von den opferwilligsten Priestern mittels Schlingersehnen miteinander verknotet. Jetzt öffnen sie die Gatter der beiden schwimmenden Konstrukte. Ausgehungerte Eisbären machen sich sabbernd über die sterbende, lepröse Masse aus Fleisch, Gehirn, und absterbendem neuem Leben her, verleiben sich die Kraft ganzer Heere ein, konservieren sie für XNUM.

Die See ist ruhig, auf ihr treibt der Tod. Gespenstische Stille.

Dann ändert sich alles.

Dunkle Schatten aus den Tiefen der See werden immer deutlicher sichtbar. Riesige Wellenberge brechen an der Küste, als sie endlich auftauchen.

Gewaltige Tentakel schließen sich um das Opfer. Zahlreich brechen die Gläubigen am Ufer zusammen, ob der Erschöpfung und Überwältigung dieses göttlichen Ereignisses.

Zärtlich nehmen die Greifer die Beute in ihre Arme und ziehen sie in die Tiefe.

Die Gesänge verstummen, die Wellen verebben am Ufer.

Dra Abu Cast fährt benommen aus seiner Versenkung auf, und blickt um sich, sieht sein Werk.

Unmenschliche Laute quellen aus seinem Schlund. Eindringliche, tiefe Laute, wie vom Grund des Meeres. Niemand versteht den genauen Wortlaut seines Gebetes an XNUM. Zu fremd klingen solche Silben für Kreaturen des Festlandes.

Dann geht alles sehr schnell.

Rund vier Dutzend riesiger Schlinger steigen in Sichtweite aus dem Meer empor und beginnen mit ihrem Todeswerk an der Flotte Malkuths.

Jubel brandet im Volke Schetolas auf. Die Anspannung löst sich. Erleichtert blicken die Menschen auf die tobende Seeschlacht vor ihrer Küste.

XNUM hatte ihr Opfer angenommen.

Dasoran wandte den Blick ab von der See.

Dies war nur eine kleine Schlacht gewesen. Was war, wenn Malkuth neue Heere schickte? Wie sollten sie weiter vorgehen?

Boten berichteten ihm darüber hinaus über merkwürdige Aufbauten auf den Schiffen des Gegners. Welche Abartigkeit Dondras rollte da mit der nächsten Welle auf sie zu? Es hatte viele Tote gegeben in den letzten Stundengläsern. Fürwahr. Potenziertes Tod. Aber Tote haben immer noch genügend Leben in sich, um zu kämpfen, dachte er bei sich.

Beruhigt wand er die Augen vom Meer ab und ging raschen Schrittes hinab zum Tempel, wo neue Aufgaben auf ihn warteten. Es gab viel zu tun. Das war erst der Anfang.

TEIZA FUBUKI

Direkt am Eingang zu Buta Samui erhebt sich der imposante Dondra-Hohepriestertempel Teiza Fubuki, der im Jahre 423 nP im Neu-Ophischen Stil auf Betreiben eines Wanderers aus fremden Segmenten namens Pantherados erbaut wurde. Der Name Teiza Fubuki kommt aus dem Ausländischen und bedeutet angeblich soviel wie »Schneesturmthron«; tatsächlich ist es das beeindruckendste Gebäude zu Ehren des Windgottes im ophischen Eis, wenn nicht im myraweiten Eis.

Der zentrale Hauptturm gegenüber dem Stadteingang mit dem blauen Schwein ist in Anlehnung an die Architektur Scho-Scholans im Fundament und der angebauten Eingangshalle geometrisch, pyramidenartig gestaltet, während der obere Teil mit der Zeremonienkuppel deutliche garonische Züge trägt. Die nach aussen hin abfallenden Seitenflügel bilden beinahe einen Halbkreis um den Eingang, so dass das Gebäude aus der Entfernung wie ein gigantischer Adler wirkt, der seine Flügel schützend um seine Jungen im Horst ausbreitet.

Auf der Rückseite schliesst direkt an den Turm das Hauptgebäude des Ordens an, das für den Publikumsverkehr in der Regel nicht zugänglich ist. An dessen Ende erweitert sich fächerförmig ein ummauerter Hof, der für meist Übungen genutzt wird. Damit ergibt sich aus der Vogelperspektive das Gesamtbild eines fliegenden Greifvogels.

Obwohl die Anlage vorwiegend religiösen, zivilen Zwecken dient, ist sie doch auch nach militärischen Gesichtspunkten gestaltet, beachtenswert ist dabei insbesondere das hier erstmals angewandte Prinzip der mehrfach abgesicherten Statik der Gebäudestrukturen, die auch bei Beschädigungen die Stabilität des Gesamtkomplexes erhalten.

Da zentrale Elemente der Bauweise, wie etwa die Ausrichtung und Ausstattung der Seitenflügel auf eine Verteidigung des Eingangs nach Buta Samui ausgelegt sind, hat sich sehr schnell das Sprichwort »Willst Du nach Buta Samui, so musst Du an Dondra vorbei«

gebildet, was allerdings auch im übertragenen Sinne – wegen des Einflusses der Priesterschaft in der Stadt – gilt.

In den Seitenflügeln sind unter anderem die Laienbrüder untergebracht, die sich freiwillig eine begrenzte Zeit den Ordensregeln unterwerfen, um ihre Bildung zu verbessern und ihre Spiritualität zu stärken – eine Sitte, die man in Manatao bislang nicht kannte.

In der Eingangshalle am Fuße des Turms werden Reisende und Pilger empfangen und mit Gewändern für die Messen ausgestattet, sofern sie nicht über eigene verfügen.

In der unteren Halle des Turms begrüßt die antike Statue des Eysriesen Eys'Kyeirins die Besucher, an deren Wänden dann ein prächtig bemalter Ausgang, der verschiedene Taten Dondras zeigt, in die Zeremonienhalle nach oben führt. Diese krönt den Hauptturm mit einer gewaltigen Rundkuppel, die nach Anleitung garonischer Klangmeister vor allem unter Berücksichtigung akustischer Gesichtspunkte gestaltet wurde. Der Boden ist nach unten gewölbt, so dass ein einheitliches Klangbild im gesamten Raum herrscht. Der Priester, der die Zeremonie leitet, steht mit dem Altar auf einem erhöhten Podest, predigt und führt dort Rituale durch. Unter ihm befindet sich der Chor und ein Teil des Orchesters, das sich nach allen Seiten öffnet. Der andere Teil ist entlang der Hallenwand positioniert, so dass Musik und Stimmen allumfassend wirken. Der Effekt wird noch durch die acht gewaltigen Basspfeifen verstärkt, die, allein vom Wind betrieben, die allertiefsten Töne produzieren. Je nach Windrichtung tönt nur eine dieser säulenartigen Pfeifen und das in einer ihr eigenen Lage, so dass Dondra selbst für die musikalische Untermalung zu sorgen scheint. Sie können dabei so laut sein, dass sie für den Innenraum durch mehrere Membrane gedämpft werden müssen. Da sie in die Wand eingelassen sind, lassen sich die Schallöffnungen mit Klappen auch nach aussen öffnen, was für den weitgereisten Besucher zusammen mit der Silhouette des Tempels ein Ehrfurcht gebietendes Schauspiel ist. Zentrales Element der Gesamtakustik sind hingegen zweifellos die garonischen Klanghölzer, die, so sagt man, Kunde aus allen Windrichtungen bringen oder gar den Willen des Donnerers selbst verkünden – wenn man fähig ist, ihre Töne zu deuten.

Die Kuppel ist von innen eher abstrakt mit Himmels- und Wettermotiven bemalt. An der Spitze der Zeremonienhalle gibt es einen Lichteinlass, der das gebündelte Sonnenlicht von vielen Spiegeln auf dem Dach der Kuppel in das Innere leitet und zwar über mehrere bewegliche Spiegel und Prismen, die durch Windklappen gesteuert werden.

So wechselt die Beleuchtung je nach Bewölkung, Richtung, Stärke und Böigkeit des Windes von Finsternis über sanftes Streulicht und wandernden einzelnen Punkten bis hin zu einem einzigen gleißend hellen Strahl, der beispielsweise das Altarpodest in überirdischen Glanz taucht. Auch so nimmt Dondra entscheidend Anteil an der Gestaltung der Zeremonien.

Kurzum, in diesem Tempel kann sich der Gläubige dem Himmel einfach näher fühlen als irgendwo sonst.

ANGRIFF

Immer mehr Schiffe aus allen Teilen des Reiches treffen dieser Tage am vereinbarten Treffpunkt ein. Zumeist sind es Kriegsschiffe, die schon so mache Schlacht auf den Ozeanen Myras gesehen haben. Aber auch ganz neue Konstruktionen sind darunter, sowie einige Hundertschaften Seesoldaten, die begierig auf den Kampf brennen.

Immer größer wird die Flotte, immer stärker das Vertrauen, immer ungeduldiger werden die Männer, in den Kampf zu ziehen.

Dann gibt der Admiral, der diese riesige Flotte befehligt, den entscheidenden Befehl:

„Alle Schiffe Kurs auf Wabteros, der Angriff soll beginnen!“

Damit macht sich die größte vereinte Flotte, die jemals unter der Flagge Malkuths gesegelt ist, auf den Weg, diese Tempelstadt dem Erdboden gleich zu machen.

Der Schock, der durch die Vernichtung der Wellenbrecher noch in manchen Männern steckt, wird durch den Anblick der vielen hundert Schiffe Malkuths schnell beseitigt.

Doch ist man allgemein sicher, dass man diesmal besser vorbereitet ist. Natürlich rechnet man damit, wieder aus der Tiefe der See angegriffen werden, aber das Vertrauen in die Mannschaften und deren Fähigkeiten ist groß, und vor allem in die Seesoldaten und deren Transportschiffe, die viele Monde in Varr lagerten. Sollten wieder Schlinger auftauchen, so sollen sich diese Krieger mit dem Segen Dondras und Anurs gegen diese Diener Xnums in die Schlacht stürzen.

Alle anderen Schiffe haben nur zwei Befehle: Wabteros dem Erdboden gleich zu machen, und jedes feindliche Schiff, das die Blockade durchbrechen will, auf den Grund des Meeres zu schicken.

Kurz vor Sonnenaufgang geht die Kriegsflotte Malkuths in Position, und mit den ersten Sonnenstrahlen des jungen Tages fangen alle Schiffe an, auf die finstere Festung zu feuern. Brandpfeile prasseln auf die Verteidiger herab, aber wohl bei weitem beeindruckender als die Brandpfeile düften die Katapulte sein, die nun von den Schiffen aus das Feuer auf die Wälle und die Stadt dahinter eröffnen.

In der Nähe jedes dieser Schiffe befindet sich mindestens eine Hundertschaft Seesoldaten, um gegen Schlinger ins Feld zu ziehen, während diese Schiffe ihre Waffen gegen Wabteros zum Einsatz bringen.

To be continued.....

BLUTSTEIN

Eysrum klopfte das Herz bis zum Halse, als er sich die leichte Wintermaske über das Gesicht zog. Mit ihm hatten sich fünfzehn Männer eingefunden, dem Seth Orden einen schweren Schlag zu versetzen. Der Seth-Schrein in Eira war bereits zerstört und jetzt war einfach die Zeit gekommen: Heute Nacht sollten die Flammen im Seth-Tempel höher schlagen als je zuvor.

Alle Verschwörer waren schon mehrmals bei obligatorischen Besuchen im Tempel gewesen und kannten sich leidlich aus. Dort im Schatten des kleineren Machairas-Turms konnten sie wahrscheinlich ungesehen über die Mauer eindringen und wieder verschwinden.

Hoffentlich würden sie nicht das Gift einsetzen müssen, um sich der Gefangennahme zu entziehen.



„Warum stehn wir eigentlich hier herum?“

„Du hast Wache, du Idiot“

„Ich sagte: Warum stehn wir eigentlich hier herum?“

„Du hast Wache!“

„Achso. Hätte mir ja mal einer sagen können“

„Das hat man dir.“

„Schicken einen hierhin und dorthin und keiner erklärt einem was.“

„Aaaa“, sagte der dritte Mann, während er auf ein Wachstäfelchen kritzelte.

„Wie ist die Lage?“

Schweigen.

„Wie ist die Lage? Siehst du was?“

Schweigen.

„Ob du was siehst?“, brüllte der Soldat.

„Ohh, nichts“, erwiderte der Angesprochene, „ich frage mich nur, was unser junger Freund hier dauernd mit seinem Täfelchen herummacht. He, was schreibst ’n da?“

„Eeee aahaaa eeehe hauauahe“, sagte der und wandte sich wieder seinem Täfelchen zu, um zum 38. mal ‚Ich soll keine Witze über Vorgesetzte machen‘ zu schreiben.

„Was hast du gesagt?“ er wandte sich an den anderen: „Was hat er gesagt?“

Der antwortete nicht.

„Ich sagte: Was hat er gesagt?“

„Er kann nicht reden, weil er keine Zunge mehr hat.“

„Ach deshalb habe ich ihn nicht verstanden. Ich hör nämlich manchmal schwer, weisst du.“

„Tatsächlich?“



Sie hatten sich in vier Gruppen aufgeteilt. Eysrum war mit drei weiteren ohne Aufsehen über die Machairas-Mauer gekommen. Wie es wohl den anderen ging?

Jeder wusste, was er zu tun hatte. Eysrum sollte zum kleinen Lagerhaus an der Zeremonienhalle, dort vermutete er genügend Brennmaterial.



„Ich glaub’, ich kenn’ dich, du bist dieser Alos aus der dritten, richtig?“

„Ja, bin ich.“

„Nein, nein, ich weiss das, du kannst es ruhig zugeben.“

„Bei Seth, das tue ich ja.“

„Mir kannst du nichts vormachen! Also, bist du Alos oder nicht?“

„Ich bin’s und jetzt halt die Klappe.“

„Ich bin Porlon. Dich habe ich noch nie bei der Wache gesehen.“

„Liegt vielleicht daran, dass ich blind bin?“

„Ein Unfall?“

„So ähnlich.“

„Ich sagte: War es ein Unfall?“

„Eine Verwechslung!“

„Wie das denn?“

„Irgendein Arschloch, das Alkos oder so hiess, hat in die verbotenen Schriften geschaut – als Mutprobe – und dann hatten sie mich am Wickel. Es hat sich erst aufgeklärt als ich die glühenden Eisen schon gespürt hatte.“

„Heii iii!“, sagte der Mann ohne Zunge.

„Ich sagte: Wie das denn?“

„Geht dich nichts an.“



Jetzt kam es darauf an. Würde man ihn hören? Eysrum nahm das Brecheisen und hebelte an der Tür. Ein kleiner Steinbrocken flog davon, doch die Tür blieb verschlossen. Hier war nichts zu machen. Das Schloss war solide, die Tür stabil. Bei Dondra, sollte es daran scheitern? Immerhin schienen die Wachen abgelenkt, er hörte sie in der Entfernung miteinander schwatzen.

Er hatte keine Ahnung, wie man ein Schloss knackt, also sollte er es vielleicht an einer anderen Stelle versuchen? Ein Fenster war nur mit einem Laden gesichert, und tatsächlich liess sich der Haltebolzen aus dem Stein hebeln. Der Bolzen landete weich im Schnee und Eysrum konnte gerade noch den Laden aufhalten, bevor dieser gegen die Gebäudewand krachen konnte. In das Fenster konnte man gut einsteigen. Geschafft. Und nun?



„Wo sind eigentlich alle hin?“, fragte Porlon.

„Irgendwelche Verräter terminieren. In Eira aufräumen, neue Truppen in die Garde pressen, irgendwas. Und alle anderen dürfen alleine Wache halten, nur wir haben das *Glück*, zu dritt zu sein.“

„Ich sagte: Wo sind eigentlich alle hin?“

„Keine Ahnung.“

„Tss, zu meiner Zeit hätten sie Leute wie euch nicht geduldet. Ich mein, 'n Blinder und 'n Stummer, was macht'n das für'n Eindruck?“

„Halt's Maul, du Idiot!“

„Und dann auch noch zur Wache! Das hätt's früher nich gegeben! Da kamen nur die Besten zur Wache.“

„Bei Seth, ich schwöre Dir, ich mach dich kalt, wenn du auch nur ein einziges weiteres Wort von dir gibst und wenn es das letzte ist, was ich tue!“

„Empfindlich, hmm?“, brummte Porlon woraufhin Alos sein Schwert zog und in die Richtung des anderen fuchtelte.

„Ist ja schon gut, ich sag nix mehr.“



Eysrums Augen hatten sich mittlerweile an das Zwielflicht im Lagerraum gewöhnt. An der Wand zur Zeremonienhalle hin waren mehrere ölig glänzende Becken angebracht, deren Abfluss mit einem Ventil verschlossen war. Hier hinein also gossen also die Helfer das Öl für die Feuereffekte während der Zeremonien – nette Idee.

Wenn man jetzt aber die Ventile ganz herausnahm und das Öl unkontrolliert in den Altarraum fliessen würde und man dann ... auch eine nette Idee.

Nach einer Weile hatte er zwölf Fässer zu den Becken geschleppt und entleert, dass sollte reichen. Sie hatten das Schlagen der Tempelgongs für eine Stunde nach Mitternacht als Signal ausgemacht, bis dahin mussten alle Vorbereitungen abgeschlossen sein.

Es waren noch genug Fässer übrig und er hatte noch viel Zeit. Wie wäre es mit einer Ölspur zum nächsten Gebäude. War das nicht auch ein Lagerschuppen?

Eysrum nahm seinen Mut zusammen und vergoss das Öl im Schatten der Gebäudemauer bis zu einer Lüftungsluke an der Rückseite des Schuppens, die mit einer Holzlade verschlossen war. Er huschte zurück und plazierte ein volles Ölfass an diese Stelle. Bisher war keine Wache auf Rundgang vorbeigekommen, aber er wollte keine unnötiges Risiko eingehen und verwischte seine Spuren so gut es ging, kletterte wieder in das Fenster und schloss den Laden. Jetzt konnte er nur noch beten.



„Haaaa uuu aaa eehooo?“, fragte der Soldat ohne Zunge, „Aaa uuueeehee“ und zeigte in Richtung der kleinen Lagerhalle.

„Was?“, fragte Alos.

„Ii haue iii hahe aaa ehooo, hoo hiihee“

„Was sagt er?“, wandte sich Alos an Porlon.

Schweigen.

„Aaa uuueeeheeee ii hahe aaa eehooo.“

„Was sagt er?“

Schweigen.

„Was er sagt, verdammt!“

Eine Pause.

„Ich darf ja nicht ...“, nuschelte der Ältere.

„Also gut, du darfst. Was will er uns sagen?“

„Der da? Keine Ahnung. Ich versteh kein Wort.“

Alos kochte vor Wut. „*Wir müssen das überprüfen!*“, sagte er gepresst.

„Wir dürfen den Posten nicht unbewacht lassen, das könnte ein Trick sein, wie damals als ich den Eingang ...“

„Du Stummer, geh und sieh nach ...“, begann Alos.

„... und erzähl uns dann, was du gesehen hast, wie? Jungchen, besonders clever bist du nicht. Oder willst *du* gehen und uns sagen, was du *gesehen* hast? He? Ich gehe. *Ich* habe noch alle Sinne beisammen...“

Die Tür der Lagerhalle war unversehrt, soweit man das bei diesem schummerigen Licht überhaupt beurteilen konnte. Früher waren die Nächte heller gewesen. Nichts ungewöhnliches. Die jungen Leute heutzutage bildeten sich ziemlich oft Geräusche nur ein.



Deng-Deng-Deng-Deng-DUNG.

Eine Stunde nach Mitternacht. Eysrum nahm die Kohle aus seinem Beutel und hielt den Zunder daran. Doch die Kohle war schon ziemlich abgekühlt, und der Zunder fing nicht an zu brennen. Oh nein, daran durfte es nicht scheitern.

Jetzt musste doch alles schnell gehen. Er wischte mit blossen Händen die graue Asche ab und hielt die glimmende Kohle nochmals an den Zunder. Wieder nichts. Fast als sträube sich das Feuer dagegen, entfacht zu werden.

Erst zart, dann immer stärker blies Eysrum auf die Kohle. Nichts. Verdammt, verdammt, nun brenn doch endlich. Hektisch, mit einer Spur von Verzweiflung hantierte Eysrum mit dem elenden Kohlebrocken. Ein Tröpfchen des Öls, noch eines. Heftiges Blasen. Wieder nichts! „Feuer gefällig?“ Eine sanfte, wohlklingende Stimme erklang hinter seinem gebeugten Rücken. Auffahren, Herumwirbeln und das Zücken seines Dolches war die Sache eines Wimpernschlages. Geduckt, angespannt, bereit sein Leben zu verteidigen, stand Eysrum dem Sprecher gegenüber. Dessen schmale, feingliedrige Gestalt strahlte Ruhe und Gelassenheit aus. Die feinen Züge wirkten entspannt, die vollen Lippen zu einem freundlichen – oder spöttischen? – Lächeln verzogen. Eysrum erstarrte. Diese schlanke, fast zierliche Gestalt, die leicht schräg stehenden Augen und nicht zuletzt die reichverzierte Robe aus blutroter Seide – das konnte doch nur, das musste doch...

Vor Aufregung und Furcht schwindelte Eysrum; sein Atem hektisch, seine Gedanken rasten. Kein Zweifel. Er war es; höchstpersönlich. Lask! Der Hohepriester des O-Seth! Was tun? Was tun? Der Fluchtweg, versperrt. Der Geruch des Öls überall. Auf sich gerichtet die schwarzen, gnadenlos blickenden Augen des Erzfeindes. Ein Zeichen, Dondra, ein Zeichen, bitte!

Wieder die sanfte, sinnliche Stimme in seinen Ohren. „So schweigsam, mein Liebster. Hab keine Furcht. Mir kannst du es doch sagen, nicht wahr? Hast ein kleines Feuerchen geplant, ja? Guter Junge. Aber ...“ Lasks Stimme gewann an Schärfe. „Aber ich finde schon, dass wir auch auf die anderen Gäste warten sollten. Wir wollen doch nicht unhöflich sein, stimmt's? Ah, sieh nur, da kommen sie ja schon. Pünktlich, pünktlich! Wirklich nette Gäste, das muss ich schon sagen.“

Mit einem Krachen wie Donnerhall schlugen die großen Flügel des Hauptportals gegen die Wände des in Öl schwimmenden Tempelraumes unter ihnen. Schwer bewaffnete Templer führten – oder besser schleiften – Eysrum's Freunde und Bundesgenossen in Richtung des besudelten Altars. Einige krümmten sich, wohl unter der Wirkung ihrer Giftkapseln. Andere schienen besinnungslos. Bagda, der gute alte Bagda schritt unbeugsam zwischen seinen Wachen, Blut auf seiner Jacke. Entdeckt, gefangen – alle, die mit ihm, Eysrum, gekommen waren. Und da kamen noch mehr – Frauen, Kinder, Greise, Männer in der Blüte ihrer Jahre – allesamt in starke Banden, ein jeder mehr oder minder verletzt, alle in verschiedenen Stadien der Verzweiflung.

Langsam schlossen sich die schweren Torflügel. Rumms.

Der Ohnmacht nahe suchten Eysrums Blicke nach einem Ausweg. Oh mein Dondra, steh mir bei!

„Also, Liebchen, dann wollen wir mal!“ Die jetzt kalt klingende Stimme des Hohepriesters fraß sich in den Geist Eysrums. „Schaffst du es noch mit dem Feuer, oder soll ich aushelfen, hmm?“

Wie gebannt stierte Eysrum auf schmalen, feingliedrigen Finger des Elfen im Gewande der Priesterschaft O-Seths. Kleine Flämmchen tanzten auf den Fingerspitzen Lasks; züngelten und umspielten dessen makellose Haut. Dieser Anblick löste die Starre von Eysrum. Töte den Hexer. Töte ihn, oder wir sind alle verloren. Rasch. Jetzt!

„Neeeeiiiiinnnn!“ Unter lautem, schluchzendem Aufschreien warf Eysrum sich dem Anhänger des finsternen Gottes entgegen, seinen Dolch gegen dessen Hals gerichtet. Die Zeit schien sich auszudehnen. Eysrum sprang. Segelte durch die ölstinkende Luft. Endlos. Die verhasste Gestalt des finsternen Priesters kam näher und näher. Da – zu Eysrums Rechten – ein Schemen, rot, blutrot. Ein Brodem von Fäulnis und Verwesung – süßlich. Eine Klinge – riesenhaft – aus bleichem Gebein. Ein Schlag – mörderisch, Fleisch zerfetzend, Rippen zerschmetternd. Aufprall. Dann – Schmerzen, nie gefühlte, nicht enden wollende Schmerzen. Eysrum blinzelte, Tränen in den Augen. Sein Blick glitt hinab zu seinem Leib. Sein Leib? Aber, aber – woher kam nur all dieses Blut? Und das da? Nein, nein, das waren nicht seine Gedärme. Niemals. Und diese Kälte. Dondra, bist du das? Dondra? Don...

Mit blicklosen Augen starrte der Blutgolem auf das leblose Bündel Fleisch. Ein mächtiger, weiter Schritt beförderte das Wesen zu seinem Opfer. Verharren. Eine Geste Lasks, ein gemurmelter Befehl und Fleisch verband sich mit Fleisch, Knochen fügte sich an Knochen. Gedärm wurde zu Sehne. Nur wenige Augenblicke später war der Tempel des O-Seth von den Überresten des närrischen Dondragläubigen befreit, und die Gestalt des Blutgolems ein weiteres Mal gewachsen.

Leicht verärgert ob dieser, wenn auch kurzweiligen, Verzögerung trat Lask an das, die Empore umlaufende Geländer. „Pfft. Man muss aber auch wirklich alles selber machen.“

Ein Seufzen. „Nun gut. Dann also das Feuer!“



Der Wind hatte etwas aufgefrischt und trieb einen verdächtigen Geruch in Alos Nase.

„Das riecht doch sehr nach Feuer. Seht ihr was?“

„Danke, nein, ich hab' noch.“

Der Stumme schreckte hoch, schaute sich um und rief „Aaaaa, Eihie!“ , woraufhin er in Richtung einer dunklen Mauerecke rannte und im Rennen an seiner Schwertscheide nestelte.

„Verdammt, was ist los?“

„Was ist denn mit dem los? Der hat's ja ganz schön eilig.“

„Was ist los? Was siehst du?“

„Keine Ahnung. Er rief nur 'aaa' und 'pipi' und lief in eine dunkle Ecke. Ausserdem fummelte er an seinem Gürtel herum. Da möchte ich jetzt lieber nicht nachsehen.“

„Brennt da nicht was? Ist irgendwo Feuer zu sehen?“

Pause.

„Siehst du Eiskopf irgendwo Feuer?“

„Kein Grund ausfallend zu werden, Bürschchen. Und ja ich sehe Feuer.“

„Wo? Sollen wir Alarm schlagen?“

„Aus dem Feuerturm der Zeremonienhalle schlagen Flammen.“

„Ich höre doch das prasseln, das ist doch nicht normal!“

„Am Feuerturm des Feuergottes ist Feuer zu sehen. Jungchen, denk mal nach ...“

„Doch nicht mitten in der Nacht, während alle weg sind! Es brennt, du Idiot. Schnell, schlag den Feuergong! Alarm!“

Widerwillig machte der Alte sich auf den Weg. Aus der Entfernung hörte er noch „Aaahaaa, Eihihe, Eihihe.“

Das war bestimmt ein Trick, um ihre Standfestigkeit zu prüfen, sie sollten den Posten nun mal nicht verlassen.

Schliesslich war er an dem Gong angekommen. Wo war denn jetzt der Hammer, mit dem man vorschriftsmäßig die Feuergong betätigen sollte? War das wieder einer dieser Tests? Welcher Idiot hatte den Hammer verlegt?

Letzendlich zog er sein Schwert und hieb mit dem Griff auf das Teil ein. Ein ersticktes Kläng-Kläng war zu hören. Irgendjemand hatte Stoffstreifen um die Aufhängung gewickelt. Er brauchte eine ganze Minute, um den Gong wieder frei zu bekommen.

Als er sich schliesslich herumdrehte, bemerkte er, dass überall im Tempel Feuer ausgebrochen war. Bei diesem kräftigen Wind verhies das nichts Gutes. Da war doch 'was faul, ihm konnte man schliesslich nichts vormachen ...



Alle hatten Angst. In der Quellengesegneten waren Fenster vernagelt, Türen verbarrikadiert, sowohl bei den prunkvollen Häusern der Reichen als auch den elenden Quartieren der minder Glücklichen. Eira war in der Hand der Rebellen. Was würde passieren?

Die Sieger waren plündernd und mordend durch die Stadt gezogen und hatten Seth-Anhänger und korrupte Beamte gejagt. Wie sie schuldig von unschuldig unterschieden hatten, wird wohl niemals geklärt werden.

Wiewohl die Soldaten guter Stimmung waren, so zitterte doch das Volk immer noch. War ein Tyrann gestürzt, nur um einen neuen Tyrannen Platz zu machen. Würde dieser es noch ärger treiben als zuvor? Was würde passieren, wenn die Seth Krieger die Verteidiger überrennen würden? Noch ein Blutbad? Wann sollte das enden? Viele Gebete stiegen zu den Göttern empor in diesen Tagen. Erlösung. Endlich Erlösung.



Lask war zufrieden. Nun ja, so zufrieden wie man eben sein konnte, wenn einem gerade die Herrschaft über ein Reich entglitt. Aber die jüngsten Geschehnisse hatte auch ein Gutes – die Spreu hatte sich vom Weizen getrennt. Hunderte treuer, tiefgläubiger Ranothis hatte den Schutz Blutsteins gesucht – erst einzelne Versprengte der Kämpfe um Eira, dann Dutzende und Aberdutzende Anhänger des wahren Glaubens. Sie alle hatten die doch stark gelichteten Reihen der Tempelgarde wieder aufgefüllt und harrten nunmehr seiner Befehle.

Ja, noch war nicht alles verloren.

Aber noch wichtiger war, dass das Ritual so vorzüglich geklappt hatte. Nicht zuletzt wegen der gründlichen Vorbereitung der dondragläubigen Narren. Lask konnte ein Schmunzeln nicht unterdrücken. Doch, doch, das hatten diese Möchtegernbrandstifter richtig gut gemacht! Hatten sogar Material mitgebracht. Richtig nette Kerle. Lasks Blick glitt fast zärtlich über die angeschwollenen Gestalten aus verwesendem Fleisch. Ja, sie machten sich wahrlich gut als seine neuen Diener. Der Tempel, die Seinen, gleich ob lebend oder – nun ja – nicht ganz tot, er selbst – sie waren bereit.

Mochte die Brut Dondras kommen ! Ein wärmster Empfang war ihnen gewiss.

DIE SCHLACHT VON WABTEROS

Eröffnung

See von Wabteros. 15. Tag des Tigermondes. Mittsommertag. An diesem schicksals trächtigen Tag, bekanntermaßen Pura, der wankelmütigen Göttin des Glücks geweiht, beschien die Sonne eine fürwahr gewaltige Flotte in den Wassern der Schneeflockeninseln. Zur Mittagszeit, die Sonne im Zenit, war der Zeitpunkt des Angriffs gekommen, mochte doch deren greller Schein die Augen der verderbten Götzendiener Xnums blenden.

Mit bedächtigen, dann schneller und schneller werdenden Ruderschlägen nahm die Flotte Malkuths Fahrt auf. Rhythmisch schlugen Schwertknäufe und Axtgriffe gegen die reichverzierten Schilde. Donnern lag in der Luft! Für Magnus Njallsen – für Malkuth – für Dondra! Abertausende malkuthischer Kehlen brüllten überlaut ihren Schlachtruf hinaus.

Wabteros – in den Hallen des Xnumtempels. Shareleka war gekommen. Bei Nacht und Nebel hatte der Herr von Sharantaf die elende Blockade der verfluchten Piraten durchschlichen – allein – in einer Nusschale, die den Namen Boot nicht verdiente. Aber jetzt war er hier – hier im heiligen Haus Xnums.

Draußen musste es hellichter Tag sein; schwächliches Donnern war zu vernehmen .

Dra Abu Cast – Gebieter über Schetola und die Inseln – neigte lauschend den Kopf. Dann ein Nicken zu seinen beiden mächtigsten Anhängern. Synchron führen ihre schlingerverzierten Opferdolche nach oben, senkten sich. Blut spritzte, leblose Körper tauchten mit leisem Klatschen in das tiefe, tiefe Opferbecken. Die minderen Diener Xnum führten weitere Opfer heran – zu Ehren des Xnum.

Gutturale Töne entwandten sich der Kehle Dra Abu Casts, schrill krischen die Novizen die Begleitung.

Endloses Blutvergießen, Singen, Beschwören. Dann endlich- ein Kräuseln im Wasser. Tentakel tasteten nach den leblosen Körpern, umschlangen sie, zerrten sie hinab. Das Opfer war angenommen !

Xnum würde Hilfe senden – bald !

Mittelspiel

Stunde Eins

Gleichmäßig und wohlgeordnet glitten die malkuther Kriegsschiffe heran. Die Flaggen der Sturmreiter, des Seeblitzes, der Hammerhai und des Njarvall-Trall wehten stolz in den ersten Angriffsreihen. Näher, immer näher an die Mauern der finsternen Tempelstadt. Auf ein Zeichen des Flaggschiffs wurden die Pfeile entzündet, in die Sehnen gelegt. Ein weiteres Zeichen, und die Geschosse rasten den Verteidigern entgegen.

Ächzen, Stöhnen, Pfeile die sich in ungepanzertes Fleisch bohren, fallende Körper. Dann der Gegenschlag – dutzende Wurfmaschinen befördern ihre helllodernde, todbringende Fracht hinunter zu den angreifenden Schiffen. Segel zerfetzen, Planken brennen, Fleisch schlägt Blasen, Haut verbrennt, Knochen zerschmettern.

Der Kampf um Wabteros hat begonnen!

In den hinteren Reihen rudern die Malkuther nun ihre große Hoffnung herbei – schwerfällig liegen die mächtigen Plattformen im Wasser. Große, übergroße Geschütze richten sich wider die Verteidiger auf den Mauern, scheint es doch klug, zunächst die Zahl der Kriegermönche Schetolas zu reduzieren. Und wahrlich, die Kriegsmaschinen fordern großen Tribut von den Verteidigern. Hunderte mäht alleine die erste Salve nieder. „Ha! Dondra ist mit uns!“, werden schon erste Jubelrufe laut. Doch verstummen diese nur allzu rasch, als sich langsam, fast zärtlich die ersten Tentakel aus dem Wasser schieben. Jetzt bemerken auch die auf die feindlichen Mauern fixierten Mannschaften der schweren Wurfmaschinen die nahe Gefahr. Schatten unter Wasser – einer, zwei, dann zehn, zwanzig, immer mehr. „Dondra steh uns bei!“, denken viele noch, dann schließen sich riesenhafte Tentakel um die unglücklichen Schiffe, zertrümmern, zerquetschen und ziehen die wimmernden Überreste der so stolzen Malkuther hinab in die eisige Tiefe. 200, 300 Herzschläge, länger dauert die endlos scheinenden Attacken der Bestien der See nicht an, doch fegen sie gut vier Fünftel der „Hämmerer“ von der Oberfläche der See.

Todesverachtend nähern sich die Seewölfe dem Mahlstrom aus berstenden Planken,

wirbelnden Fangarmen, kämpfenden Mannen. Anurs Segen liegt auf ihnen – ohne Furch wenden sie sich wider die Kreaturen Xnums; und erreichen fast, fast die plumpen Rumpfe der „Hämmerer“, doch dann zeigen sich auch unter ihnen die todbringenden Schatten. Weitere, vielleicht fünfzig der monströsen Schlinger wenden sich wider die Seewölfe und finden solchermaßen einen würdigen Gegner.

Beherzt werfen sich die Seewölfe den langen Tentakeln entgegen. Mit Schwert, Axt und Feuer ficht man wider die verderbten Kinder Xnums. Nicht lange später treiben fast 40 der Seeungeheuer in der blutfarbenen See. Doch auch ein Viertel der Seewölfe ist ihren grausamen Wunden erlegen.

Stunde Zwei

Noch immer beschießen sich die Verteidiger auf den Mauern und die nunmehr gelichteten Reihen der Malkuther. Ein Gutteil der Mauern, Brüstungen und Zinnen liegt mittlerweile in Trümmern, jedoch fangen die äußeren Befestigungen noch immer einen gewissen Teil des Beschusses der malkuther Seebären ab. Dabei erweisen sich die Malkuther, trotz der in ihren Reihen tobenden Schlinger, als äußerst treffsicher.

Die verbliebenen „Hämmerer“ beschließen die Gefahr aus der Tiefe zu ignorieren, ist dies doch ein Feind, dem sie nichts entgegen zu setzen haben. Abermals richten sie ihr Feuer wider die Mauern Wabteros und zerstören diese zur Gänze. Zurück bleiben ein Meer von Trümmern und unzählige kleinere Brandherde, welche auf Teile der Kasernen und Waffenschmieden übergreifen. Ein netter Abschiedsgruß wenigstens, denn kurz danach schlagen die Schlinger wieder zu. Übrig bleiben einzig das Flaggschiff, sowie die leicht beschädigte „Bleda“.

Die „Seewölfe“ werfen sich ungeachtet ihrer Verluste, ihrer Schmerzen und des unwirklichen Gegners wie besessen in die Kämpfe gegen die Schlinger – doch übermächtig scheint der Feind, erheben sich doch noch weitere fünfzig der Bestien aus den Tiefen der See.

Zurück bleiben – nach zähem Kampf – noch knapp ein Drittel der fanatischen Seewölfe, aber das Blut und Gliedmaßen von jetzt bestimmt hundert Schlingern treiben im sanften Wellengang.

Stunde Drei

Unbarmherzig beschießen Sturmreiter, Seeblick, Hammerhaie und Narvall-Trall die Mauern der Tempelstadt – wo sich die Verteidiger, obwohl oft ihrer Deckung beraubt, immer besser auf die Schiffe Malkuths einschließen. Auf beiden Seiten fällt Mann um Mann dem anhaltenden Beschuss zum Opfer.

Die „Bleda“ und das Flaggschiff der Hämmerer suchen, nunmehr völlig verzweifelt dem Toben der Schlinger zu entkommen – vergeblich. Gleich 6 der verderbten Kreaturen zerreißen die hilflosen Schiffe in kleinste Fetzen. Nur Splitter und Blut regnen vom

Himmel – dann ist es vorbei mit dem Stolz der malkuther Admiralität.

Blind vor Rachedurst springen einige der Seewölfe in die tobende See und tragen den Kampf zum Gegner. Die Legionen der Schlinger jedoch scheinen unerschöpflich, noch einmal steigen gut hundert der Bestien empor. Als dann auch noch die verbliebenen Wurfmaschinen Schetolas ihr Feuer wider die Seewölfe richten, ist deren Ende nahe: nur einer unter zwanzig der furchtlosen Elite Malkuths ist – noch – am Leben.

Stunde Vier

Die Kriegermönche und deren Gegner führen ihr Beschusssduell stoisch fort – kein Zurückweichen, keine Gnade – jede Lücke in der Deckung lässt rasch einen weiteren Toten zurück. Langsam, aber sicher gewinnen die Verteidiger jedoch die Überhand.

Um die Seewölfe schließt sich ein undurchdringlicher Kreis von Tentakeln, Schnäbeln und reißenden Mäulern. Ein Entkommen – unmöglich! Was bleibt, ist so viele der Monstren mitzunehmen, wie nur geht. Die Seewölfe stürzen sich allesamt ins Wasser, suchen gezielt einzelne Gegner und zerhacken diese förmlich. Durch den direkten Kontakt sind die Bestien leicht irritiert. Jedenfalls behindern sie sich gegenseitig, so dass tatsächlich nach Ablauf der Stunde noch ein Hundertstel der Seewölfe am Leben sind.

Stunde Fünf – das Ende ist nah

An den Befestigungen tobt der Kampf ungebrochen – noch einmal erweisen sich die Malkuther als die treffsichereren Schützen.

Die letzten der Seewölfe – ein Sitz an Dondras Tafel ist ihnen gewiss – finden ihr Ende in den abscheulichen Mäulern der Schlinger.

Deren unheiliger Instinkt treibt sie zu den Kämpfen an/unter den Mauern. Todesmutige Mannen werfen sich ins Wasser, um – gleich den heldenhaften Seewölfen – die Brut der See ebendort zu bekämpfen. Die schiere Verzweiflung verleiht den letzten der Malkuther die Kräfte von Riesen. Gut zwei Drittel der Malkuther bezahlen diese Heldentat mit dem Leben – aber auch etwa dreissig Schlinger begegnen dem hammerbewehrten Tod.

Während die Ihren ihnen den Rücken freihalten zu suchen, wendet sich ein kläglicher Rest der einst mächtigen malkuther Flotte zur Flucht. Jetzt gilt es nur noch, das nackte Leben zu retten und Magnus Njallsen zu unterrichten !

Endspiel – Stunde 6

Die Flammen waren erloschen. Nur noch der beißende Geruch der Brände lag über der Tempelstadt, vermischt mit den Ausdünstungen zahlloser Verwundeter, Sterbender und Toter.

Dasoran blickte nachdenklich über das Trümmerfeld, das am Tag zuvor noch das heimelige Wabteros gewesen war. Gewiss, dieser Angriff war zurückgeschlagen worden, doch zu einem hohen Preis. Zerstörung all überall! Was Dasoran anbelangt; er fand, dass es an der Zeit war, Zerstörung und Tod nach Malkuth zu tragen. Mochte der selbstherrliche Piratenkönig denselben Schmerz fühlen.

Zärtlich strich Dasoran über die frisch abgezogene Haut zu seinen Füßen. Ein schönes Exemplar, wirklich. Ein wahrer Künstler musste dieses herrliche Bild in diese Haut gestochen haben, ein prächtige Sturmwolke mit einemammerschwingenden Reiter, jedes Detail genau zu erkennen.

„Sturmreiter, fürwahr.“ Spöttisch verzogen sich seine Lippen.

Entschlossen griff Dasoran nach dem Beutel an seiner Seite, entnahm diesem sein Werkzeug und begann bedächtig die Haut damit abzureiben. Leise flüsternd richtete sich sein Gebet an Xnum .

Dra Abu Cast spürte das Flehen seines Dieners auf den Trümmern der Mauerreste und lächelte. Dasoran machte seine Sache gut – er würde ihn belohnen. Das hatte er verdient.

Knapp nickte er Shareleka zu, der gerade das letzte fehlende Hirn im magischen Kreis platzierte.

Dra Abu Cast seufzte – es wurde Zeit. Mit sicherem Griff entnahm er den schwarzen, vielfach geschliffenen Kristall aus seinen Roben. Ja, es war die Zeit, die Kräfte Schetolas wieder zu verstärken. Zumindest solchermaßen erwiesen die schwächlichen Malkuther Xnum die Ehre.

Mit einem Brodeln hob sich schließlich Schiff um Schiff aus dem eisigen Wasser. Zertrümmerte Planken hoben und senkten sich mit dem Atem der See, zerfetzte Segel flatterten im Wind, leblose Augen blickten zu ihrem neuen Herren. Leblose Arme erhoben sich zum Grusse.

Der Herr von Schetola lächelte zufrieden...

MORD AUS NOTWEHR

Es war ein Tag, wie so viele. Ich schrubbte den Boden, füllte die Strohsäcke in den Kammern auf, wischte die Tische und empfing die ersten Gäste, die herein brachen. Ja, es regnete an diesem Tage, wie an so vielen zuvor und danach auch.

An diesem Tag kam ein sonderbarer Mann – ich bin mir nicht sicher, ob ich Mann sagen darf – herein. Er fragte mich, ob jemand in unserer Gaststube anwesend sei, welcher Schreiben kann. Ich nickte und wies ihm den Weg zu unserem Schriftgelehrten, welcher schon seit Mondumläufen bei uns sitzt und ... wartet.

Die Beiden unterhielten sich, dann gingen sie die Treppe zur Kammer des Schriftgelehrten hoch und verschlossen die Türe.

Der Fremde, welcher komplett verhüllt war, schien einen Schemel auf die Seite zu schieben und sich zu setzen.

Ich lauschte an der Türe und vernahm:

»Schreibt!

Geehrte Mutter!

Wie von Dir befohlen bin ich aufgebrochen, um die fremden Lande zu bereisen und Neues zu lernen.«

Nun wurde ich neugierig und drückte mein Ohr ganz fest auf die Türe.

»Ich traf diese Rasse an und lernte viele Dinge.

Ich reiste weit und lernte viel über ihre Sitten und Gebräuche. Etwas über Politik. Über Grenzen und Feinde. Auch über Religion.

Davon angetan ging ich in eines dieser Häuser« – der Schriftgelehrte korrigierte »Tempel« – *»und wollte mir dies aus der Nähe ansehen.*

Als ich eintrat, kam mir eine Frau entgegen, welche auf einmal anfing zu schreien.

Ich versuchte sie zu beruhigen, doch sie vollführte komische Gesten und ich hatte schon Angst, sie sei krank und würde gleich sterben, weswegen ich mich zu ihr begab und ihre Arme festhalten wollte, damit diese Zuckungen aufhörten und irgendwelche Lichter schienen aus ihren Händen zu strömen und mich zu erfassen.

Lichter, die mir Schmerz zufügten.

Diese hysterische Frau wurde nun immer lauter, zuckte immer mehr und es schien, dass sie weitere Lichter auf mich werfen wollte, weswegen ich ...«

Hier unterbrach ich mein Lauschen, rannte die Treppe schnellstmöglich hinunter, raus aus dem Gasthaus und auf die Straße. Dort traf ich schon sehr bald die örtliche Miliz an, mit welcher ich im Schlepptau sofort wieder zurückeilte.

Die Treppen hinauf polternd, kamen wir gerade an der Türe zum Zimmer des Schriftgelehrten an und rissen diese auf, wo wir noch gesprochene Worte hörten – da vernahmen wir ein seltsames Geräusch, über welches wir immer noch rätseln, was dies gewesen sein könne.

Der Schriftgelehrte saß in einer Ecke, ein Pergament vor sich, die Augen schreckensgeweitet, einen Finger Richtung Fenster zeigend.

Ich rief noch „Wo ist er?“, doch eine Antwort kam nicht.

Ein paar hartnäckige Fliegen schwirrten noch herum, doch von dem verhüllten Fremden war nichts mehr zu erfahren.

So ging der Hauptmann der örtlichen Miliz zum Schriftgelehrten und befahl diesem, sich zu sammeln und dann vorzulesen, was da stünde und zeigte dabei auf das Pergament.

Er las vor und kam bald zur Stelle, von der an ich nicht mehr zugehört hatte:

»... sie umfasste. Ich nahm ein schweres Ding in die Hand, wie ich es bei diesem sonderbaren Wesen gesehen hatte und schlug es ihr auf den Kopf. Einmal, zwomal. Erst nach dem dritten Male hörten diese Zuckungen auf. Ihre Augen bewegten sich und ein roter Rinnsal kam aus dem Mund.

Mutter, ich befürchte, ich habe eine Priesterin getötet.

Getötet, da sie mich angriff, ohne Vorwarnung.

Mutter, ich bitte Dich, verzeih mir.

Ich hatte noch ein wenig ihren Bau untersucht und dabei sonderbare Pergamente entdeckt, welche ich nun studieren werde. Doch ob ich daraus schlau werde, bin ich mir nicht sicher.

Verzeih mir«

So berichtet von Glambad, Sohn des Kratu, Gastwirt des Roten Bullen des Ortes

Anmerkung des Protokollanten:

Von dem Schreiber wurde berichtet, dass dieser Fremde sich, als er vernahm, dass wir die Türe gewaltsam öffneten, in Luft aufgelöst haben soll, als habe er Magie gewirkt. Doch dies wird dem Weinkonsum zugeschrieben, und wir suchen die Umgebung nach Fremden ab.

DIE SUCHE NACH YS

(Fortsetzung)

Einige Monde waren die Arbeiter schon dabei, eine Schneise in den Wald zu schlagen, Der Einfluß, den der Wald auf die Männer hatte, wurde von Meter zu Meter stärker. Als ob der Wald, oder eine höhere Macht, nicht wollte, dass die alte Stadt Ys wieder betreten wurde.

Die Maßnahmen, welche König Magnus Njalson zu Beginn der Expedition angeordnet hatte, halfen zwar, das Verschwinden der Männer zu reduzieren, und auch die Priester Dondras unter dem höchsten Dondra-Priester des Reiches, Ragnar Fânsen, trugen ihren Teil dazu bei. Doch je näher man Ys kam, desto langsamer gingen die Arbeiten an der Straße und der Umwallung voran.

Da sich die meisten der Arbeiter schon an die Glöckchen gewöhnt hatten und dieser Hilfseffekt zu verblassen drohte, wurden Trupps von je fünf Mann gebildet, die mit einem Seil aneinander gebunden waren. Sie arbeiteten damit, und sie schliefen damit.

So arbeiteten sich die Männer immer weiter auf die Erste Stadt Ys zu.



Schließlich erklang eines Tages von der Spitze der Arbeiterkolonne ein verhaltener Ruf:
„Der Wald ist zu Ende, wir sind da!“

Der Ruf setzte sich durch die Reihen fort bis zu Magnus Njalson. Sofort machte sich der König zusammen mit Ragnar Fanson und einigen der noch klaren Krieger, Schriftgelehrten und Eskari Forscher auf den Weg nach vorne. Und tatsächlich, der Wald war zu Ende. Vor ihnen erhob sich die alte Stadt Ys. Sie waren endlich am Ziel der Reise.



Magnus Njalson gab noch einige Befehle, und dann machte er sich mit den Leuten, die bei ihm waren, auf den Weg in die Stadt.

„König Magnus, wir sollten uns zuerst nach dem Tempel des Dondra umsehen. Falls das, was uns und unseren Männern im Wald so zu schaffen macht, doch wider Erwarten von Dondra kommen sollte, werden wir es im Tempel am ehesten erfahren. So alt, wie der Tempel ist, wird er eine mächtige Aura haben. Auch wenn wohl sehr lange niemand mehr dort gebetet hat.“

Der König nickte Ragnar Fanson zu.

„Ja mein Freund, das hört sich nach einem guten Vorschlag an. Männer, überprüft Eure Seile. Wir haben bis jetzt keine Verluste zu beklagen, und ich will nicht, dass sich das heute in Ys ändert.“

Sorgfältig überprüften die Männer die Seile, dann machte sich der kleine Trupp auf in Richtung des Zentrums von Ys. Denn dort wurde der Tempel vermutet.

Die breiten Straßen von Ys, allesamt aus Stein, waren zum größten Teil schon mit Grün überwachsen. Die alten Häuser, auch alle aus Stein, standen leer und verlassen. Die leeren Fenster, hinter denen es nur Schatten und Dunkelheit zu geben schien, schauten auf die ersten Menschen herab, die es wagten, die Stille von Ys zu stören, seit es zur Legende wurde. Die Schritte der Männer halten dumpf von den Wänden wieder.

„Unheimlich“, murmelte der eine, „beängstigend“ der andere, doch ging die Gruppe weiter. Die breite Straße schien direkt in das Zentrum von Ys zu führen. Und nach einer guten Stunde, die einfachen Häuser waren längst größeren Gebäuden, die man am ehesten als Villen oder kleine Paläste bezeichnen konnte gewichen, öffnete sich die Straße auf einen sehr großen Platz, in dessen Mitte sich das höchste Gebäude der Stadt unberührt von jeglichem Bewuchs in den Himmel erhob. Die Zeichen auf den Wänden und dem großen Doppeltor waren nicht zu übersehen, und auch ohne dass einer der Priester etwas sagte, wußte jeder in der Gruppe, was das für Zeichen waren. Es waren die Zeichen Dondras. Die Priesterschaft zeigte aufgeregt auf einige Zeichen, und sie fingen sofort an zu diskutieren.

„Ragnar, über was redet ihr da?“ fragte ihn der König.

„Magnus, seht Ihr das dort unten auf dem rechten Torflügel, direkt oberhalb des Adlers? Das ist ein Zeichen Dondras, das schon seit über zweihundert Jahren nicht mehr benutzt wird. Oder schaut euch die Spitzen der acht Säulen an. Die Zeichen sind die gleichen wie auf der riesigen Säule, die einige Eskari im Meer gefunden haben. Das hier, mein Freund, ist wohl der älteste Tempel Dondras, den es auf Karnikon gibt. Wir müssen da rein!“

Der König nickte nur, und die Gruppe setzte sich in Bewegung auf das große Doppeltor zu. Befürchtungen, das Tor wäre verriegelt oder nach all den vielen Jahren nicht mehr zu öffnen, erwiesen sich als unbegründet. Einer der Männer zog an dem großen Eisenring, in den ebenfalls die Zeichen Dondras eingraviert waren, und die Tür schwang langsam nach außen auf, ohne ein Geräusch zu machen.

Ehrfürchtig betrat die Gruppe die alte Stätte der Anbetung. Der Eingangsbereich war schon riesig, aus weißem Marmor, mit acht Säulen, welche die Decke stützen, die Wände bedeckt mit Gravuren, Zeichnungen, Bildern und sogar Wandteppichen, welche Dondra in all seinen Aspekten und all seiner Macht zeigten. Doch das war nicht das einzige, was der Gruppe auffiel, als sie dem Tempel betraten. Sobald sie durch die große Doppeltür in das Innere des Tempels traten, fühlten sie alle, wie sich der Schatten von ihnen hob. Sie fühlten sich wieder ganz wie sie selber, keiner verspürte mehr den Wunsch, in den Wald zu laufen oder sich einfach schlafen zu legen.

„Bei Dondra, ich habe es mir gedacht. Die Macht des Tempels ist so stark, dass der Einfluß des Waldes nicht in seine heiligen Mauern reicht.“

„Schaut Euch nur die Größe dieses Raumes an, so einen großen Raum habe ich noch nie gesehen! Hier passen gut und gerne eintausend Menschen rein. Und das ist nur der Eingangsbereich!“

„Hier wurden sicher die täglichen Messen und Andachten für die Bevölkerung zu Ehren Dondras gehalten. Dort am hinteren Ende, dieses große Tor führt vermutlich in das Allerheiligste des Tempels. Und die Türen an den Seiten wahrscheinlich zu den Quartieren der Priester, zu den Gebetsräumen, den Lagern und was sonst noch alles für einen so großen Tempel benötigt wird. Kommt, Magnus, laßt uns einen Blick in das Allerheiligste werfen, in die Vergangenheit von Malkuth.“

„Ja, Ragnar, gleich.“

Der König drehte sich zu den anderen Männern der kleinen Gruppe um.

„Schaut ihr euch inzwischen im restlichen Tempel um. Falls die anderen Bereiche ebenfalls so geräumig sind, holt die Männer aus dem Wald hierher. Wenn wir sie alle hier rein bekommen, ohne dass es zu eng wird, könnten wir endlich mal wieder in Ruhe und der Sicherheit des Tempels schlafen.“

Die angesprochenen Männer nickten und machten sich sogleich daran, die anderen Türen zu öffnen und den Tempel zu erkunden, immer noch in stillem Erstaunen vor diesem Beweis der Macht Dondras.

Magnus und Ragnar sowie zwei weitere Priester dagegen gingen langsam und in tiefer Ehrfurcht auf das große Portal zu, welches in das Innerste, das Heiligste des Tempels führte.

„Schaut Euch nur diese wunderbaren Arbeiten an. Nach all den Jahren noch keine Spur einer Abnutzung. Als ob der Tempel neu erbaut wäre. Wenn ich es nicht mit meinen eigenen Augen sehen würde, ich würde es nicht glauben. Nun, Ragnar, laßt uns hineingehen.“

Der höchste Priester Dondras im Reiche nickte und machte einen Schritt auf die Tür zu. Zuerst versuchte er, die Tür nach außen zu öffnen, doch so stark er auch an dem Ring zog, die Tür bewegte sich nicht. Auch als er dagegen drückt, gibt die Tür nicht nach. Mit einem leicht irritierten Ausdruck ging er wieder einen Schritt von der Tür weg.

„Das verstehe ich nicht. Das große Doppelportal ging auf, ohne dass wir uns anstrengen mußten, und diese Tür bewegt sich kein Stück.“

„Hoher Priester, ist die Tür vielleicht abgeschlossen?“

„Nein, die Türen zum Innersten besaßen noch nie ein Schloß, und an dieser Tür ist auch keines angebracht. Auch nehme ich nicht an, dass sie von innen mit Balken verriegelt ist, dann hätte sie sich zumindest ein Stückchen bewegen müssen. Nein, diese Tür wurde versiegelt. Wohl von den Priestern des Dondra oder Dondra selber. Magnus, ich denke, so einfach werden wir nicht in das Heilige Innere des Tempels kommen, zumindest nicht so schnell wie erhofft. Meine Priester und ich werden die Tür studieren und meditieren. Ich werde dir mitteilen, wenn wir etwas herausgefunden haben.“

... to be continued ...

HIERARCHIE IN MALKUTH

von Tjornborg Wernerson, Skalde

Um fremden Völkern und den zukünftigen Generationen einen Überblick über die Struktur und Hierarchie im Königreich Malkuth zu geben, hat mich König Magnus Njalson beauftragt, diese Schriftrolle anzufertigen.

Hier sollen alle Ränge und Stände des Reiches betrachtet werden.

Vorauszuschicken sei, dass die Hierarchie in Malkuth eigentlich in drei verschiedene Bereiche unterteilt ist. Diese drei Bereiche sind Militär, Religion und Zivilwesen.

Fangen wir heute mit dem größten Bereich an, dem Zivilwesen.

Die Zivilhierarchie

An oberster Stelle der zivilen Bevölkerung steht der König, Magnus Njalson. Der Titel des Königs ist nicht vererbbar, sondern wird auf Lebzeiten vergeben vom Rat der Kapitäne und vom obersten Priester Dondras im Reiche Malkuth. Diese beiden Instanzen können den König gegebenenfalls auch absetzen, was aber in der Geschichte Malkuths nur ein einziges Mal vorgekommen ist.

Der König fungiert im Zivilbereich als oberster Richter und schlichtet bei Konflikten zwischen Adligen oder hochrangigen Offizieren.

Im Rang direkt unter dem König stehen die Adligen. Der Adelsstand unterteilt sich in zwei Gruppen, den Landadel und den Seeadel.

Der Landadel besteht aus den Gouverneuren der Inseln. Je nach Größe und Einfluß der Insel variieren die dazugehörigen Titel. Die Titel sind wie der Königstitel nicht vererbbar, werden aber auf Lebenszeit verliehen. Der König kann jedoch jederzeit einen Adligen entmachten, sollte dieser gegen die Interessen Malkuths handeln.

Die Gouverneure haben auf ihren Inseln die Rechtsprechung inne, ziehen die Steuern ein und vertreten Malkuth gegenüber wichtigen Gästen als Diplomaten.

Der Seeadel besteht aus erfolgreichen Kapitänen der Flotten, seien es Kriegs-, Schutz-, oder Handelsflotten. Diese Titel werden auf Lebenszeit vom König verliehen und sind ebenfalls nicht vererblich. Auch nach dem Ausscheiden aus dem aktiven Dienst werden die Titel beibehalten; viele Seeadlige gehen dann als Lehrer an die Akademie zur See, um ihr Wissen an neue Besatzungen weiterzugeben.

Unterhalb des Adels rangieren die Ortsvorsteher, die als verlängerter Arm der Gouverneure in den Ortschaften auf den Inseln dienen.

Gleich zu setzen mit den Ortsvorstehern sind die Vertreter der Handwerksberufe und der Bauern. Jede Insel hat einen Handwerkssprecher und einen Bauernsprecher, die bei Bedarf Wünsche oder Forderungen an den Gouverneur der Insel stellen können.

Die Militärhierarchie

An oberster Stelle des Militärs des Reiches Malkuth steht der König, Magnus Njalson. Er erläßt Zielvorgaben für die Flotten und Soldaten, die unter der Flagge von Malkuth das Reich vergrößern und schützen sollen. Er kann auch jederzeit das direkte Kommando über eine Flotte oder eine Armee übernehmen. Dieses wird normalerweise aber nur im Einverständnis mit dem kommandierenden Offizier der Truppe geschehen.

Unter dem König stehen die Flottenkommandeure und die Generäle der Landtruppen. Diese führen die Befehle des Königs aus, wie immer diese auch aussehen. Jeder General kommandiert zwischen tausend und fünftausend malkuthischer Krieger, jeder Flottenkommandeur zwischen zehn und fünfhundert Schiffen.

Die nächste Stufe bilden verschiedene Offiziersränge, die ihrerseits den Flottenkommandeuren und den Generälen unterstehen.

Die Offiziere an Land kommandieren normalerweise zweihundert Krieger, die Offiziere zur See kommandieren ein Schiff.

Ihnen unterstehen kommen die einfachen Soldaten und Seefahrer.

Die Religiöse Hierarchie

An oberster Stelle der Priesterschaft steht DONDRA, Gott der Riesen, Riese der Götter, der Donnerer. Dieser wird im Reiche Malkuths durch den höchsten Priester des Reiches vertreten. Der höchste Priester Dondras ist zugleich Tempelvorsteher des Tempels zu Malkuth.

Nach ihm als nächste in der Rangordnung stehen die Tempelvorsteher der verschiedenen Tempel im Reich. Diese sind für den reibungslosen Ablauf aller Aktivitäten der Tempel zuständig. Sie kümmern sich um die Gottesdienste, die Kollekte und die Opfer für Dondra, um die Einhaltung der Feiertage zu Ehren des Donnerers und natürlich auch um die Bedürfnisse der Bevölkerung, die mit ihren Problemen zu ihnen kommen.

Unter den Tempelvorstehern sind alle anderen Priester einzuordnen. Sie unterstützen entweder den Tempelvorstehern ihres Tempels oder reisen durch das Reich, um das Wort Dondras zu verbreiten.

Darunter stehen nur noch die Akolythen. Diese sind Diener Dondras, die noch nicht die Weihe zum vollwertigen Priester erhalten haben. Normalerweise sind sie nur in den Tempeln anzutreffen, wo sie ausgebildet werden, nur selten begleiten sie einen Priester durch die Lande, noch seltener reisen sie selbst in fremde Reiche. Doch niemals reisen sie alleine, sondern immer als Begleitung eines Priester Dondras.

Eine Sonderstellung in dieser Hierarchie haben die Tempelgarden. Diese Elitekrieger Dondras unterstehen direkt dem höchsten Priester Dondras in Malkuth. Sie werden allerdings nur selten offensiv eingesetzt, sondern zumeist nur zur Bewachung der Tempel und zum Schutz der Priester, wenn diese sich auf Reisen befinden.

AUF DER WALZ

Erfahrungen eines Schiffsbauergesellen an fernen Küsten

(Aufgeschrieben von Comersicapitano Kol Fer Barin-Sang)

Kapitel 3: Ankunft in Abernalon zu Aberlon

Abernalon gilt gemeinhin als größte der danamerischen Städte nach der Hauptstadt selbst. Ich kann dies leider weder bestätigen noch verneinen, da es mir bislang nicht vergönnt war, eine der anderen Städte dieses sich in Geheimnisse hüllenden Reiches zu besuchen. Die Reise nach Groß-Danamere wurde mir unter anderem mit der Begründung verwehrt, dazu müsse ich erst eine Bescheinigung des Instituts von Abernalon beibringen, völlig frei von jeglichem magischen Talent zu sein. Ich erkundigte mich danach: Die Prüfungsgebühr beträgt umgerechnet zwei Goldstücke oder – so man dies nicht zu zahlen in

der Lage war – einen unmittelbar nach der Prüfung abzuleistenden Jahresdienst. Das aber war mir dieser Ausflug dann doch nicht wert, zumal Averalon allein schon genügend Interessantes bot, das sich zu erforschen lohnt.

Auf einem Schiff der Esima erblickte ich die Küste Averalons erstmals, an einem herrlichen Morgen im Frühsommer; viele Wochen waren wir unterwegs gewesen, ohne auch nur einmal Land zu erblicken. Und auch nun, da wir die Küste verlockend vor uns sahen, war uns verwehrt, sie direkt anzulaufen. Denn so warnte unser Navigator, der die Reise nicht zum ersten Male machte: »Die Danameris haben jedem Schiff die Versenkung angedroht, das es wagt, anderswo als an den dafür zugelassenen Plätzen anzulanden. Und seit dem Fall Ragons setzen sie diese Vorschrift mit verstärkter Kraft durch«, dabei wies er auf die erste Patrouille schwerbewaffneter Kriegsschiffe, die uns an diesem Tage begegnete – und es sollte nicht die letzte bleiben, bis wir endlich den Hafen von Averalon erreichten, der sich auf der anderen Seite der Insel befand.

Auf dem Weg dorthin kamen wir zunächst an einem kleinen, gleichwohl gut bewehrten Küstenstädtchen vorbei, Klein-Averalon, wie mir bedeutet wurde. Die alten, an vielen Stellen bröckelnden Mauern beeindruckten mich allerdings nur wenig. Danach entfernte sich unser Kurs, bedingt durch diverse Untiefen sowie die Strömung hier in Küstennähe, wieder etwas vom steinigen Strand Averalons. Von einer Position etwa eine Meile vor der Küste erblickte ich dann zum ersten Mal die Mauern Averalons.

Außer diesen Mauern allerdings, die sich direkt aus dem Meer zu erheben schienen, konnte ich zunächst nicht viel erkennen. Als wir näher kamen, bemerkte ich dahinter dann doch ein unregelmäßiges Gewirr von Dächern, das sich weit hinter den Mauern im Dunst verlor, während im Vordergrund allenfalls vereinzelt Gebäude hinter den Mauern emporstiegen. Dann fielen mir auch die ersten Lücken in der Mauer auf, an deren Fuß sonst überall die Meereswogen schlugen und die die Masten der meisten Schiffe überragte, die ich nun vor der Mauer hin und her kreuzen sah.

Und nun begriff ich auch endlich, wo ich den Hafen zu suchen hatte, den ich bisher nicht hatte entdecken können: Hinter der mehrfach durchbrochenen Mauer nämlich. Insgesamt zählte ich drei Einfahrten, die beiden breiteren zusätzlich durch Wachtürme geteilt. Wir aber steuerten auf die am weitesten im Nachairas gelegene, ungeteilte zu, die zum Tiefhafen führte, wie mir der Navigator erklärte. Noch bevor wir diese jedoch erreichten, wurden wir von einem Wachboot zum Beidrehen aufgefordert. Hafeninspektoren in dunkelblauen und purpurvioletten Umhängen kamen an Bord. Während einige uns befragten, ob wir irgendwelche magischen Gegenstände mit uns führten, holten andere seltsame Instrumente aus ledernen Hüllen – einfache und geteilte hölzerne Stäbe mit silbernen Spitzen, eine Art Pendel und anderes mehr – und ließen sich von den Schiffsoffizieren Kajüten und Lagerräume zeigen, wobei sie mit ihren Stäben in allen Winkeln herumstocherten.

Mein eigenes Verhör war bald beendet, und so hatte ich Zeit, an der Reling zu stehen und mir die Bucht einzuprägen. Die Bucht von Averalon hat bei weitem nicht das Ausmaß der von Cassim oder auch anderer, die ich auf meinen Reisen bereits gesehen hatte; doch wird sie nicht nur zur Gänze landseitig durch die Mauern der Stadt eingefasst, sondern

auch durch die seeseitigen Mauern von der offenen See getrennt. Diese erregten meine Bewunderung nicht nur durch ihre Höhe, sondern auch dadurch, dass sich ihr Fundament fast überall weit unter der Meeresoberfläche zu befinden schien. Bei näherer Betrachtung erkannte ich nun aber auch, dass sie einige meistens recht kleine, der Bucht vorgelagerte Inseln miteinander verbanden und von diesen weit in die trennenden Wasserstraßen hineinragten; dort, wo diese Wasserstraßen offenbar zu breit oder zu tief waren, sie durch Mauern zu sperren, befanden sich die Hafeneinfahrten. Die größeren Inseln waren hinter der Mauer sämtlich mit hohen Gebäuden bebaut, deren Dächer vielerorts über die Mauer ragten; zwischen ihnen und auch hinter ihnen aber erkannte ich nun weite Wasserflächen, durch die unzählige Schiffe von und zu ihren Liegeplätzen unterwegs waren. Wir lagen nämlich nun so, dass ich zugleich noch in die mittlere als auch schon in die Einfahrt zum Tiefhafen blicken konnte.

Diese mittlere Einfahrt schien mir die breiteste zu sein; in ihrer Mitte befand sich etwas nach hinten versetzt ein Turmgebäude, dessen unterer Teil aus meinem Blickwinkel einen grob sternförmigen Grundriß zu haben schien, gebildet aus in alle Richtungen hervorragenden, sich schätzungsweise zwei Stockwerke über die derzeit ruhige Meeresoberfläche erhebenden Wellenbrechern, worüber sich ein runder, leuchtend rot verputzter Turm wohl ein halbes Dutzend weiterer Stockwerke in die Höhe erhob, gekrönt durch ein kegelförmiges, in der Sonne grün leuchtendes Dach. Die Bucht schien an dieser Stelle auf den ersten Blick nicht allzu tief ins Landesinnere zu reichen; dicht hinter dem Turm nämlich konnte ich eine zweite Wehrmauer sehen, nicht ganz so hoch wie die äußere Hafenmauer, und dahinter hohe Gebäude. Doch während ich noch in diese Richtung blickte, erblickte ich ein Schiff, das sich mit geblähten Segeln dieser zweiten Mauer näherte, dann kurz nach Steuerbord schwenkte und zwischen den Gebäuden verschwand. Nun erst gewahrte ich die Lücke in dieser hinteren Mauer, die der davor stehende Turm mir bisher verborgen hatte und durch welche zur linken Hand eine weitere Wasserstraße hindurchführte, nach meiner Schätzung breit genug für drei große Schiffe nebeneinander, zur rechten Hand aber ein wohl geplasterter Platz vor einer prunkvollen Fassade in Fortsetzung der Wehrmauer lag.

Nun wandte sich mein Blick aber weiter nach Machairas, entlang einer dort mehrfach geschwungenen äußeren Mauer, in der Mitte durch zwei Türme geschmückt, die wiederum in den unteren Geschossen die sternförmig nach vorne springenden Wellenbrecher aufwiesen und darüber eine kreisförmig gebaute, mehrstöckige Turmstube. Am Ende dieser Mauer blickte ich durch eine breite Einfahrt auf einen belebten Hafen, unterteilt durch fünf steinerne Molen, deren weiteste im Machairas gelegene direkt auf unser Schiff wies, während die anderen dem Küstenverlauf folgend immer weiter gen Lychnos zurückwichen und sich dabei zugleich immer stärker nach Ophis hin ausrichteten. Hinter dieser Hafenanlage aber erstreckte sich ein Häusermeer, dessen Ende ich nicht absehen konnte.

Endlich war die Inspektion durchgeführt und die Inspektoren verließen befriedigt das Schiff; lediglich ein paar Amulette hatten sie notiert und deren Besitzern temporäre Lizenzbriefe für deren Mitführung im Gebiet Aberlons ausgestellt. Nur der Hafenlotse blieb an Bord, um uns zu unserem Liegeplatz im Tiefhafen zu geleiten. Bei der Durchfahrt durch die vom Wasser umspülten Mauern konnte ich beidseits der Einfahrt mehrere dicke Ketten von den Mauern ins Meer herabhängen sehen, offensichtlich dieselbe Art von Sperreinrich-

tung, die ich auch schon in anderen Häfen hatte beobachten können. Nun hatte ich auch zum ersten Mal einen Blick auf die ganze Stadt, jedoch auch hier nicht völlig unverdeckt, denn auch im Ophis des Tiefhafens schützten weitere hohe Mauern die dahinter stehenden Gebäude. Zwei Durchfahrten trennten eine äußere, kleinere Insel von einer größeren Insel und diese wiederum vom eigentlichen Festland; am Ende dieser zweiten Durchfahrt aber schien sich mir diese wiederum in mehrere durch Inseln geteilte Wasserstraßen aufzuteilen, und dort konnte ich auch einige weitläufige und hohe Gebäude erkennen, deren jedes einen oder zwei mächtige Türme trug.

Nach der langen Zeit auf See, einzig in Gesellschaft der Esima-Mannschaft unseres Seglers, erfreute und erschreckte mich die Aussicht auf eine derartig große und belebte Stadt gleichermaßen, und der von den Menschenmassen ausgehende Lärm schien mir anfangs sehr gewöhnungsbedürftig. So nahm ich gerne das Angebot unseres Navigators an, ihn an meinem ersten Tag in Avernalon zu einigen seiner Bekannten und Geschäftspartner seiner vorangegangenen Reisen zu begleiten. Zu diesen gehörte auch ein Schiffsausstatter namens Kar Venolanol, der sich bei den Esima einen guten und ehrlichen Ruf erworben hatte. Mit ihm kam ich schnell ins Fachsimpeln, und wir waren uns wohl beide auf den ersten Blick sympathisch, so dass ich ihn heute mit Stolz meinen ersten und besten Freund in Avernalon und ganz Danamere nennen kann.

Mit seiner Hilfe – und der einer einfachen Karte, die er mir gegen geringes Entgelt zur Verfügung stellte – lernte ich in den nächsten Tagen nicht nur die Stadt kennen, die nun für wenigstens einige Monate meine neue Heimat sein sollte, er verhalf mir auch zu Kontakten zur hiesigen Schiffbauergilde. Dennoch sollte es gut zehn Tage dauern, bis ich einen Meister fand, der bereit war, mich als Gesellen in seine Werkstatt aufzunehmen.

Glücklicherweise wurde mein festländisches Silber hier gerne genommen, und ich fand – mit Ausnahme des Weins und einiger anderer Importwaren – die Preise hier vielfach niedriger, als sie mir auf Chelodarn begegnet waren. Unterkunft fand ich zu einem günstigen Preis bei einer freundlichen Pensionswirtin am Rande der Stubenstadt, die Kar mir empfohlen hatte.

Die eben erwähnte Stubenstadt liegt recht zentral im landseitigen Teil der Stadt, durchflossen und umrahmt von den beiden Hauptzweigen des Hinteren Kanals, der von den Wassern der Hinteretsch gespeist wird. Im Ophis des Kanals und der Stubenstadt liegt der als Hinterstadt bezeichnete Stadtbezirk zwischen Werften und Fischerviertel auf der einen und den Stadtgütlern auf der anderen Seite; dieser Bezirk beherbergt mehrere große Handwerkerhöfe und Manufakturen. Das Gebiet unterhalb der Stubenstadt entlang des wieder vereinten Kanals wird Pfannenstiel genannt; woher dieser Name kommt, konnte mir keiner wirklich sagen, obwohl es viele versuchten. Dort jedenfalls haben die Färber und Gerber ihre Werkstätten, so dass jeder dieses Gebiet so schnell als möglich durchquert, um den mit diesen Gewerben verbundenen unangenehmen Gerüchen zu entgehen.

Im Klados der Stubenstadt dagegen liegt die Oberstadt, der höchstgelegene Stadtteil – wobei sich jedoch auch der höchste Punkt des von Mauern umschlossenen Gebiets nach meiner Schätzung nur wenige Dutzend Mannslängen oberhalb der Flutlinie befindet. Die

Oberstadt beherbergt einige für das Innere einer solchen Stadt ungewöhnlich große Anwesen, ja sogar Gutshöfe, die ihre Felder sowohl innerhalb als auch außerhalb der Stadtmauern haben. Dieser Stadtteil zeigt daher mehr als jeder andere, wie großzügig die Stadtmauern einst gezogen worden sind. Wie mir Kar bei einem guten Bier in einer beliebten Wirtsstube, dem Drei-Ecken-Haus in der Stubenstadt, eines Abends erzählte, war Danamere vor etwa einer Generation die reichste und mächtigste Handelsnation im ganzen Archipel, und zu jener Zeit seien auch die Mauern Averalons niedergerissen und neu errichtet worden. Der beauftragte Baumeister, ein gewisser Kasimon, habe Mauern geplant, die die ganze Bucht umspannten und zu Lande in einem weiten Halbkreis die beiden Endpunkte an der Küste miteinander verbanden, und er habe dafür vom damaligen Hohen Tanong – wohl so etwas wie der König Danameres – ein überaus reiches Budget zur Verfügung gestellt bekommen, so dass er nirgends sparen mußte und seine Idealvorstellungen ohne Abstrich verwirklichen konnte. So habe er beispielsweise zur Wasserversorgung die beiden hier mündenden schmalen, aber wasserreichen Flüsse in ein weitgefaktes Kanalsystem geleitet und die Landschaft neu gestaltet; den Aushub aber habe er verwendet, um Dämme in die Bucht hinauszuschieben und mit deren Hilfe das Fundament der Seemauern zu legen. Die Mauer selbst mag zwar aus festungsbaulicher Sicht nicht mit der Cassims oder Unkus mithalten können, dennoch beeindruckt sie durch ihre Höhe und die makellose Glätte ihrer in roten und grünen Mustern bemalten, teils auch gekachelten Außenseite.

Vor allem aber umschließt sie nun eine gewaltige Fläche, die trotz der in den letzten Jahrzehnten rasant gewachsenen Bevölkerungszahl in ihren Mauern nicht nur reichlich Raum für Wohnungen und Werkstätten, sondern auch für ausgedehnte Parks, ja sogar Felder und Obstgärten bietet. Selten wanderte ich durch eine Stadt, die neben eng bebauten Bezirken zugleich so weite Plätze und solch eine Vielzahl öffentlich zugänglicher Grünflächen aufwies.

Die Stubenstadt heißt im Übrigen nicht etwa aufgrund der Vielzahl der dort zu findenden warmen Gaststuben so, sondern da sich hier in den oberen Geschossen fast jeden Hauses eine Pension oder Mietstube für die Bediensteten der wohlhabenden Herrschaften der Ober- und Mittelstadt und die Arbeiter und Handwerker der Manufakturen der Hinterstadt findet; zu ebener Erde dagegen haben Schuster, Schneider, Schreiner und andere Handwerker ihre kleinen Werkstätten zwischen den unzähligen Warmküchen, Trinkstuben und Gastwirtschaften, die einfache, aber herzhaft und meist wohlgeschmeckende Kost anbieten.

Unterhalb der Oberstadt liegt zwischen Hinterkanal und der Mündung der Hinteretsch die Mittelstadt, deren hervorragendstes Bauwerk wohl das Hippodrom ist, ein 300 Schritte langes und 180 Schritte breites Oval, an der Außenseite 18 Schritte hoch, in dessen Mitte unter freiem Himmel die Rennbahn liegt. Die unter dem Dach des Hippodroms treppenförmig übereinander angeordneten Zuschauertribünen bieten Sitzplätze für fast 10.000 Bürger; Kar konnte sich an keine Gelegenheit erinnern, bei der das Stadion so gefüllt gewesen wäre, dass auch die Stehplätze besetzt gewesen wären. Nachträgliche Anbauten an allen vier Ecken des Hippodroms mindern die architektonische Wirkung des von ihnen eingefakten weiß gekalkten Ovals leider ein wenig; diese Anbauten beherbergen nicht nur Wettbüros, sondern auch Trinkstuben, Speiselokale und unzählige kleine Ladengeschäfte, die allerlei Leckereien, Getränke und Andenken anbieten.

Rings um das Hippodrom haben sich Theater, Tanzlokale und andere Amusements für die Oberen Zehntausend der Stadt angesiedelt. Im Gegensatz dazu, was ich mancherorts in wärmeren Gefilden gesehen habe, sind die Theater Übernaldons sämtlich in festen Gebäuden mit vollständig überdachten und beheizten Zuschauerräumen untergebracht, manches Mal gar mehrere in einem der gewaltigen Gebäudekomplexe, die das Hippodrom umgeben. Entlang des Ufers der Hinteretsch und noch ein Stück die Küste hinauf stehen am Rand der Mittelstadt die gewaltigen Neuen Paläste der Handelsmeister und Gildenherren, ihnen gegenüber in der Vorderstadt am machairischen Ufer der Hinteretsch die etwas kleineren Alten Paläste. Die Vorderstadt ist der älteste Teil der landseitigen Stadt und war schon lange vor dem Bau der Großen Mauer bewehrt; die Grundstücke sind hier kleiner als anderswo in der Stadt, die Häuser dafür einige Stockwerk höher. Während in der Stubenstadt kein Haus mehr als vier Geschosse einschließlich des Dachgeschosses hat, hat hier keines weniger als fünf, viele besitzen gar noch höhere Wohntürme. Viele der Patrizier allerdings sind nach dem Bau der Mauer auf die andere Seite der Hinteretsch gezogen und haben dort neue Prunkvillen und Anwesen errichtet, nicht mehr ganz so hoch, dafür aber von ausgedehnterer Grundfläche, doch immer mit wenigstens einem Turm. Kar erzählte mir dazu, er habe gehört, dass die Türme der Paläste der Vorderstadt zu früheren, unsicheren Zeiten vor allem als Verteidigungsanlagen entstanden seien; zum einen habe man damals Überfälle malkuthischer und anderer Piraten gefürchtet, zum anderen seien aber auch Fehden zwischen den Patriziergeschlechtern und Adelsfamilien gelegentlich durchaus mit Waffengewalt ausgetragen worden. So gibt es etwa eine Straßenkreuzung in der Vorderstadt, an der sich von allen vier Ecken ruchtige runde Wehrtürme entgegen drohen. Später aber seien die Türme zu einem Statussymbol geworden, und mittlerweile habe der Magistrat eine Verordnung erlassen, nach der solche Türme nur mit Genehmigung des Magistrats und nur durch Inhaber eines Sitzes im Magistrat oder aber Angehörige alteingesessener Familien errichtet werden dürften, die zuvor mehr als zehn Jahre lang jährlich mindestens 30 Goldstücke Steuern entrichtet hätten. Vor allem an den Türmen der neuen Paläste kann man auch die verschiedenen Moden der letzten zwanzig Jahre ablesen; die sternförmigen Grundrisse und üppigen Fassadenverzierungen der ersten Zeit wurden mittlerweile durch schlichtere, meist runde Bauformen und glatte, mit einfachen Mosaik-Ornamenten in kräftigen Farben gezierte Fassaden abgelöst.

Aber auch auf der anderen Seite, in der Vorderstadt, wurden manchen alten Türmen neue Fassaden vorgesetzt. Hinter vorgehaltener Hand gab mir Kar allerdings zu verstehen, dass trotz aller Pracht diese Türme immer noch gewisse Funktionen erfüllten; ihre Mauern sind immer noch dick genug, um einige Treffer aus einer Schleudermaschine zu überstehen, wenngleich die inneren Wehreinrichtungen sich nun nicht mehr so sehr an der Gefahr bewaffneter Überfälle orientieren, sondern eher darauf ausgerichtet sind, Diebe zu entmutigen oder auch in die Falle zu locken.

Die Vorderstadt umfasst aber nicht nur die alten Paläste, sondern auch den Hafenzirkel hinter dem Tiefhafen, über den der größte Teil des Fernhandels abgewickelt wird. Neben dem Tiefhafen gibt es jedoch in Übernaldon auch noch den Äußeren Hafen zwischen den Äußeren und Inneren Inseln beidseits des mittleren Hafentors; hier legen vor allem die Kurierschiffe von Groß-Danamere, aber auch die Kriegsschiffe der Vereinigten Flotten des

Inselkreises an; sodann hinter dem ophischen Hafentor den Fischerhafen und den Werfthafen mit seinen selbst größte Schiffe aufnehmenden Liegeplätzen; und schließlich den Inneren Hafen zwischen dem Festland und den Inneren Inseln, rings um die gemeinsame Mündung von Hinteretsch und Vorderetsch. Der Innere Hafen wiederum ist in verschiedene kleinere Hafenanlagen auf den Inneren Inseln, auf den Etschinseln in der Flußmündung sowie in der Mittelstadt unterteilt; diese Anlagen werden fast ausschließlich von den einheimischen Reedern und Händlern genutzt und sind nicht für Schiffe mit großem Tiefgang geeignet, da die meisten Fahrinnen hier keine große Tiefe aufweisen, einige sogar nur bei Flut für Hochseeschiffe überhaupt nutzbar sind.

Sinter den Lagerhäusern und Hafenkaschemmen des Tiefhafens liegt der Alte Markt, ein von kreisförmig angelegten Straßen umgebener Platz. Auf dem Platz selbst stehen die ganze Woche über Marktstände; jeden Merdago aber sind auch die umgebenden Straßen Schauplatz des Wochenmarktes, auf dem die Bauern der Umgebung ihr Gemüse und ihr Vieh feilbieten, aber auch Waren von Übersee angeboten werden, die Offiziere und Seeleute mit Laderecht in ihren Stauräumen ins Land gebracht haben. Mehrmals im Jahr werden auch Sondermärkte abgehalten, die von fahrenden Händlern aus ganz Danamere bestückt werden.

Vom Alten Markt ausgehend ziehen sich mehrere Straßen zwischen den prachtvollen alten Kontorgebäuden und Kaufherrenpalästen der Vorderstadt mehr oder weniger parallel zum Lauf der Vorderetsch hinauf zu den Inneren Mühlen, wo Kasimon damals den Mühlkanal in die Stadt führte, um die Wasserkraft für die unterschiedlichsten Mühlgewerbe zu nutzen. Auf dem Weg dorthin überqueren diese Straßen schließlich die Vorderetsch, die einst die alte Stadtgrenze kennzeichnete; von den früheren Wehranlagen entlang dieses Flusses ist zwar nichts mehr zu sehen, doch unmittelbar nach den Brücken werden die Straßen schon deutlich breiter. Zwei Tore führen von diesem Mühlbezirk vor die Stadt, jedes durch einen sechseckigen Turm hindurch, und von beiden kommt man jeweils durch ein zweites Tor in die Mühlenvorstadt – die einzige Stelle, wo Kasimons Entrouf durch eine Stadterweiterung verändert wurde, denn schon bald hatten sich entlang des Mühlkanals außerhalb der ummauerten Stadt weitere Mühlbetriebe angesiedelt, da innerhalb der Mauern die besten Plätze schon bald besetzt waren. Erst vor rund zehn Jahren sei – so erzählte mir Kar – nun auch die Mühlenvorstadt mit einer Mauer befestigt worden, in der Bauweise der Großen Mauer ähnelnd, jedoch etwa anderthalb Mannslängen niedriger. An einer Stelle verbindet ein Wehrgang über den Stadtgraben hinweg die beiden Befestigungsanlagen miteinander, daneben eine beidseits mit Toren versehene Brücke; die zweite Verbindungsstraße zwischen den Inneren Mühlen und der Mühlenvorstadt dagegen läuft durch einen offenen Zwinger, wo sie sich mit der Straße ins obere Tal der Vorderetsch und mit einer vor den Mauern zum Vorderstadttor laufenden Straße kreuzt.

Sch hoffe nun, dem werten Leser damit ein Überblickliches Bild der wichtigsten Stadtteile Aernalons gegeben zu haben, jedenfalls soweit sie sich auf festem Lande befinden; zu den Inseln will ich später noch mehr berichten.

Das Edorische Schneekraut

In den Bergen und im Hochland Edors wächst diese weiße Blume. Sie wird etwa einen Fuß hoch und blüht im Sommer mit einer einzigen, unscheinbaren Blüte. Wird diese Blüte bestäubt, verwandelt sie sich in eine etwa faustgroße Frucht, die im Spätherbst abfällt. Wird sie allerdings vorher angestochen, können aus jeder Frucht wenige Tropfen eines klebrigen, weißen Saftes gewonnen werden. Dieser Saft ruft, wenn er eingenommen wird, eine euphorische Glückstimmung hervor, die allerdings nach wenigen Stunden nachlässt und sich in starke Depressionen verwandelt. Diese Depressionen halten anschließend Stunden bis Tage an, abhängig davon, wie viel des Saftes eingenommen wurde. Weitere Einnahme des Saftes führt wieder zum Glücksgefühl, allerdings muss die Dosis immer weiter erhöht werden, um die gleiche Wirkung zu erhalten.

Pflanzenwelt des Almeronischen Hochlandes

Eisblumen

In großer Höhe wächst die seltene und unscheinbare Eisblume. Im Gegensatz zu den meisten anderen Pflanzen kann es nur bei Temperaturen unterhalb des Gefrierpunktes gedeihen, bei höheren Temperaturen verdorrt sie schnell. Um zu verhindern, dass das enthaltene Wasser gefriert, lagert sie große Mengen einer Substanz ein, welche die Schmelztemperatur des Wassers herabsenkt und sie vor Kälte schützt. Diesen Eisblumensaft kann man nutzen, um auch Lebewesen vor den Auswirkungen der Kälte zu schützen. Wird der Körper mit Eisblumensaft eingerieben, so sind die betroffenen Körperpartien vor der Auswirkungen der Kälte geschützt, es kommt also nicht mehr zu Erfrierungen oder Ähnlichem.

Eisblumen erreichen eine Höhe von bis zu einem Handbreit und verfügen über relativ große, fleischige Blätter, aus denen der Saft gewonnen werden kann. Einmal im Jahr blühen die Eisblumen mit einer wunderschönen, blauen Blüte, anschließend gehen sie ein.

Scavatanga, die Blutrose

Auf den Wiesen Almerons gedeiht die Blutrose. Meistens tritt diese in großen Ansammlungen auf. Auf einem bis zu kniehohen Stängel trägt sie eine blutrote Blüte, die ihr auch zu ihrem Namen verholfen hat. Man sagt, dass sie das Blut von Menschen braucht, um gedeihen zu können, und tatsächlich scheint es so, dass große Ansammlungen dieser Pflanze vor allem auf alten Schlachtfeldern zu finden sind...

Im Herbst verschließen sich die Blüten der Blutrose und bilden eine große Knospe, in deren Inneren die Samen heranwachsen. Im Frühling öffnen sich diese Knospen, und die Samen der Blutrose werden vom Wind über große Flächen verstreut. Allerdings wachsen nur

wenige dieser Samen tatsächlich zu Pflanzen heran, und diese gehen auch rasch ein, wenn sie nicht auf blutgetränkter Erde anwachsen.

Die Blutrose verfügt über große Wurzelgeflechte. Die getrockneten Wurzeln dienen als Grundlage für eine gefährliche Droge, den Paradiesstaub (so genannt, da die Konsumenten nach der Einnahme euphorisch und glücklich werden). Die Wurzeln werden hierzu getrocknet und anschließend zermahlen. Das erhaltene Pulver wird in Meereswasser gegeben und mit menschlichem Blut vermischt. Bei Vollmond wird die so erhaltene Flüssigkeit auf offenem Feuer gekocht und anschließend in großen, flachen Schalen in der Sonne eingedampft. Das erhaltene, feine Pulver ist der Paradiesstaub. Wird dieses Pulver geschnupft, so verfällt die entsprechende Person in einen Zustand des Glückes und der Euphorie. Sobald die Wirkung jedoch abklingt, kommt es zu starken Schmerzen und zu einem allgemeinen Unwohlsein. Je mehr Paradiesstaub über einen längeren Zeitraum eingenommen wurde, um so kürzer wird die Zeit des Wohlbefindens. Der Entzug wird dafür umso schmerzvoller...

(Zitiert nach: „Handbuch der nutzbaren Pflanzen“, 3. Auflage 426 n.P. Hrg. im Auftrage des Styros Ghurak)

HINWEISE UND VORANKÜNDIGUNGEN

Der im letzten Boten ausgeschriebene Bilder-Wettbewerb läuft weiter; bisher sieht es (leider) so aus, als hätte beinahe jede eingesandte Grafik, die die genannten Bedingungen erfüllt, eine sehr gute Chance zum Gewinn...

Zugleich eine Vorankündigung: Im nächsten Boten werden wir einen Wettbewerb zum Thema »Handelsgüter« ausschreiben. Macht Euch also schon mal Gedanken dazu, wie die Handelsgüter Eures Reichs (also die Euren Städten zugeschriebenen Handelsgüter) produziert werden, wie sie genau aussehen / schmecken / riechen / sonstwie sensorisch wahrgenommen werden, welches die potenziellen Abnehmer sind bzw. zu welchen Zwecken sie von diesen verwendet werden – mit anderen Worten: Welchen Grund haben sie, diese zu kaufen?

Als Beiträge zu diesem Wettbewerb werden sowohl Hintergrundberichte zur Produktion (bzw. Gewinnung) der Handelsgüter als auch Geschichten, die sich um diese Handelsgüter drehen angenommen werden, mit Vorliebe aber auch Werbetexte (am liebsten bebildert).

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 haben wir einen Wettbewerb ausgeschrieben, der aus zwei Teilen besteht:

Wenn wir für den nächsten Boten kein geeignetes Bild für den Titel 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 (welcher Art auch immer) belohnt.

Wer uns andererseits ein 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 für den Abdruck als Titelbild 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.)

Michael Ecker
Tettnanger Straße 75
88214 Ravensburg

al.moccer@karnikon.de

Jochen Sprengel
Neuer Weg 13
69412 Eberbach

schaefer_claudia@gmx.net

ZAT: 31. März 2007

Titelbild: Stadtplan von Aberlon zu ABERNALON, Danamere. Autor: Anonymus.