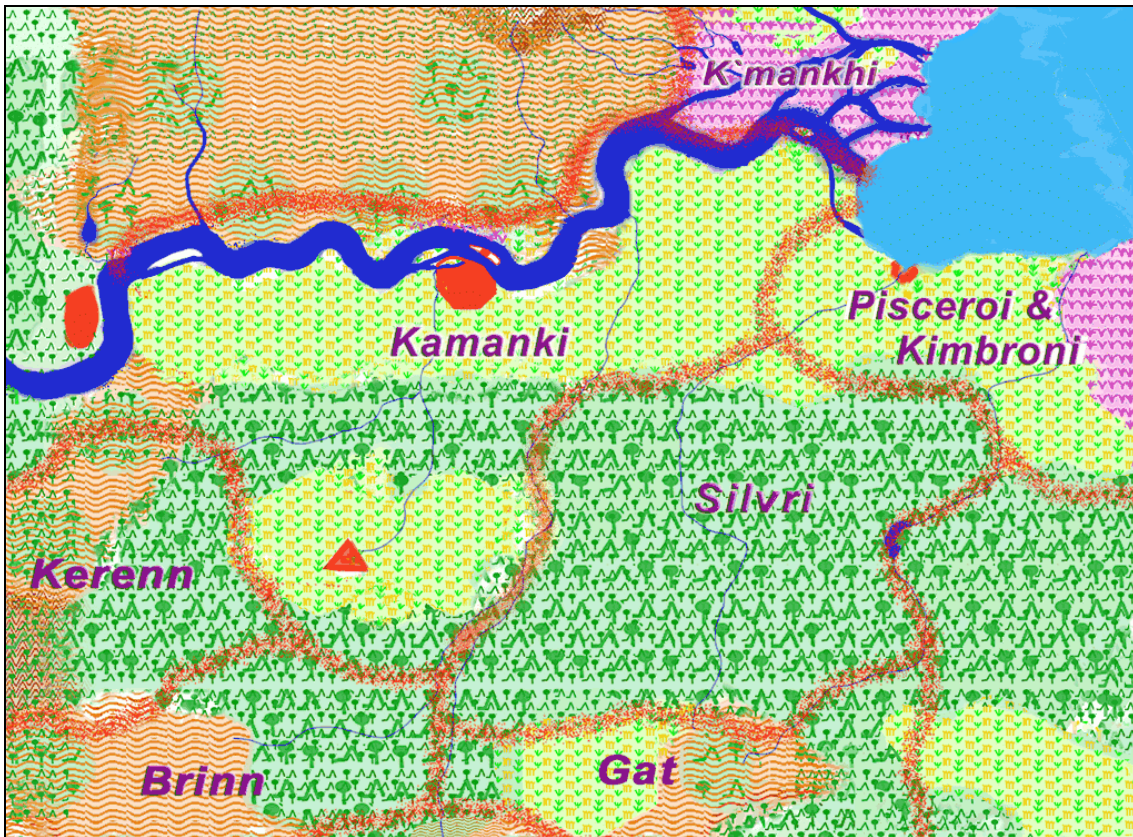


+ NYKERIEN +



Bote Nr. 6

Wolfsmond und Traumtage 423 n.P.

Inhalt:

Titelbild: Das Umland von Kamank.....	1
Inhaltsverzeichnis	2
Vorwort und Impressum.....	3
Ereignisse in Nykerien	6
Die Völker von Ghorthog	7
Das Tal des Kamango hinauf	9
Die Stadt Kamank.....	11
Gaukler und fahrendes Volk	12
Mitglieder und Sitzverteilung im Konzil von Kamank	14
CRYATA – das Wahre Orakel Nykeriens	15
Die Yerba teilen mit	16
Propaganda aus Zerathon.....	17
Glaube der Zerathim.....	20
Hohepriesterin Ch´rralizz kor S´akkresch zharif n´kash.....	20
Wolfsmond 423, irgendwo im Zerash’ssa-Dschungel.....	21
Zhaketia: Ereignisse im Dachs- & Adlermond 423 n.P.	23

Saluton und Willkommen zum sechsten Boten!

Endlich ist es soweit, die Anstrengungen der Eroberungen haben sich gelohnt, es gibt **GELD**. Zumindest für diejenigen unter Euch, die ein Reichsgebiet ihr Eigen nennen. Da es für manche noch neu ist, ein paar Worte zum Verfahren. Im Einnahmemond könnt ihr Euch die **Steuern** gutschreiben. Ich habe jedem Zug eine Steuerschätzung beigelegt, die bitte geprüft werden sollte (ja, irgendwann schafft das Programm es auch, die KF sortiert auszugeben, aber noch nicht). Ich habe auch jedem eine Zeile zum Thema Charisma und Steuern geschrieben. Es geht hier mehr um Tendenzen und ein Gefühl, denn um in Stein gemeißeltes.

Im *gleichen* Mond muss dann der **Unterhalt** bezahlt werden – denkt an die nicht ganz billigen NSC (Gesamte Punkte³*10 GS) und Eure Ansiedlungen (je BWP 100GS, bei schwierigem Gelände mehr). Hier müsst ihr selber rechnen. Generell für Einheiten: 1/5 der Rüstkosten (außer Ausbildungskosten für Elite, also kostet ein Krieger immer 1GS Unterhalt/HJ, auch wenn er NK5 hat und dementsprechend in der „Anschaffung“ 75GS gekostet hat). Heerführer nicht vergessen.

Im *nächsten* Mond kann dann **gerüstet** werden, und zwar in jedem eigenen Ort für jeden BWP RKP (Rüstkapazität) maximal für 10' 000 GS. Dabei zählen nun auch die Ausbildungskosten für Elite, wenn ihr von der Sofortrüstung der EliteRS Gebrauch machen wollt! Wer knapp an RKP ist, hat hier zwei Optionen: a) Nur Grundeinheiten rüsten und später weiter ausbilden oder b) im *Einnahmemond* noch schnell einen BWP RKP bauen – im *Rüstmond* wäre schon zu spät.

Was mich zu den **Arbeitern** bringt. In der Regel steht: 5000A sind nötig, um einen BWP/Mond zu bauen. Darüber wurde gerade im Forum diskutiert (und keine Einigung erzielt, wenn ich richtig gelesen habe)... daher folgende Klarstellung, die bis zu einer eventuellen offiziellen Regeländerung gilt: 5000 A bauen einen BWP/Mond in einfachem Gelände. 1000 A ist die Mindeststärke für ein Arbeiterheer. Unter dieser Stärke kann man nicht bauen (auch nicht mit Eliteausbildung „Arbeiten“). Heere zwischen 1000 und 5000 A bauen Teile von BWP, die erst ihre Wirkung entfalten, wenn sie komplett sind. Die Berechnung des Baufortschritts erfolgt auf 1% genau, es wird immer abgerundet. (Beispiel: 2400A (RS1) bauen im Hochland in einem Mond $2400/5000 = 48\%$ eines BWP/Mond. 2399 A bauen aber nur 47% eines BWP/Mond. 2399 A mit RS2=AS2 bauen 95% eines BWP je Mond). Der Baufortschritt ist im Spielzug anzugeben. Die Baukosten je BWP sind komplett im Mond des Baubeginns zu tragen.

Nachdem das **Jahr der Gestirne** 423 n.P. zu Ende geht, herrscht in den Traumtagen große Verunsicherung, denn noch hat kein Orakel das „Motto“ des nächsten Jahres zu verkünden gewagt. Die Gerüchteküche brodelt...

Kleiner Exkurs zu **Dateinamen und Nummerierungen**: Ich schicke Euch immer die Jahreszahl-Monatszahl des *kommenden* Mondes. Also jetzt 424-01-Auswertung... Ich würde Euch bitten, bei Euren Antworten, sprich Zügen, die *gleiche* Nummer zu nehmen.

Außerdem erleichtert es mir die Arbeit, wenn alle Dateien, die ich bekomme als erste drei Zeichen im Namen *Euer Reichskürzel und einen Bindestrich* tragen. Für unseren allseits geliebten Zardos wäre das also z.B. *ZA-424-01-Spielzug.rtf* oder *ZA-424-01-BotschaftAnDieWelt.txt* oder so ähnlich. Wenn Zardos denn jemals einen Zug abgeben würde...

Noch einmal zu **Kultur** und Genehmigung derselben:

Kulturberichte sind immer gerne gesehen, denn davon wird die Welt bunter, lebendiger und (meistens) schöner. Es ist aber keine Katastrophe, wenn ihr nicht zum Kulturschreiben kommt. Ich behalte mir natürlich vor, einzelne Aspekte der Kultur nicht zu genehmigen, wenn mir danach ist. Niemand kann sich Drachen andichten und später darauf pochen, diese rüsten zu wollen... Ausnahme sind nur eventuell bei Spielstart mit mir vereinbarte Sonderregeln für ein Reich, die dann aber eben auch entsprechende Nachteile mit sich bringen, sodass die Spielbalance gewährleistet ist.

Zur Klarstellung der Auswirkung von Kultur will ich noch ergänzen, dass Kultur mich sicher unterbewusst beeinflusst, wenn ich beurteile ob eine Aktion klappt oder nicht, ich aber sicherlich keine Regel massiv verbiegen werde, wenn die Kultur es verlangen würde. Da geht die Regelsicherheit vor. Genauso verhindert eine tolle Beschreibung einer REP nicht, dass sie bei einer blöden oder aussichtslosen Situation verliert oder gar stirbt.

Generell gilt bei mir: Wenn ich nicht widerspreche, dass ist die Kultur erst einmal „genehmigt“. Wenn etwas im Boten veröffentlicht wird, auch. Bitte nie dabei vergessen, dass Eure geschriebene Kultur Eure subjektive Sicht der Dinge darstellt und nicht etwa eine absolute Wahrheit... ihr könnt gerne behaupten, dass Eure Hauptstadt der Mittelpunkt der Welt ist und noch lieber ist es mir, wenn ihr dann auch politisch danach handelt, aber erwartet nicht, dass ich den Globus dafür neu anpasse. Auch die katholische Kirche hat es nicht hinbekommen, dass sich die Sonne um die Erde dreht.

Aus aktuellem Anlass nochmals:

Was ich gerne bei jedem Kulturbeitrag hätte: Eine eindeutige Kennzeichnung, ob öffentlich oder geheim – sonst muss ich von geheim ausgehen und es landet erst einmal nicht im Boten (aber nach Klärung packe ich es gerne in den nächsten).

Was ich auch gerne bei jedem Kulturbeitrag hätte, der nicht die Standardschriften verwendet: Bitte schickt mir die Schriftart (*.TTF, für M\$-Windoze-User: im Verzeichnis Windows/FONTS) mit – ansonsten wird in Standardschriften (Times, Arial, Verdana) umformatiert. Ich kann leider keine PDF zusammenkleistern, was ich sonst gerne täte. Also bleibt nur dieser Umweg.

Und hier noch mal die Dauerwerbesendungen:

Auf der Webseite (<http://www.nykerien.de/cgi-bin/wiki.pl>) gibt es einen für alle sicherlich interessanten Link zu einem recht aktiven Forum – es lohnt sich, hereinzuschauen. Und jeder ist natürlich eingeladen, seine Gedanken zu hinterlassen, wie auch im Nykerien-Wiki selber. Die [NykerienEnzyklopaedie](#) ist ein besonders guter Ort zum Anfangen!

Ach ja: **Abgabeschluss** für den nächsten Zug ist am 29.05.2004. Falls es jemand nicht schaffen kann, bitte Nachricht. Oft kann ich an der Auswertreihenfolge drehen, sodass ich ein wenig Aufschub geben kann.

Mögen die Götter mit Euch sein! T im

(zu erreichen über tim.poepken@gmx.de oder aber myra@nykerien.de).

Impressum:

Der Bote von Nykerien ist ein internes Organ für die Teilnehmer am Spiel „Welt der Waben“ auf dem Segment Nykerien der Fantasywelt Myra und wird nicht separat verkauft. Verantwortlich für den Inhalt sind die einzelnen Autoren, die der Redaktion namentlich bekannt sind. Redaktion: Tim Pöpken, An der Soestenallee 32, 26169 Friesoythe, tim.poepken@gmx.de. Das Urheberrecht liegt beim jeweiligen Autor. Mit der Abgabe von Beiträgen versichern die Autoren, dass sie das alleinige Urheberrecht innehaben und stellen die Redaktion von allen Ansprüchen dritter frei.

Ereignisse in Nykerien bis zum Wolfsmund des Jahres 423 nach Pondaron,
aufgezeichnet von Garthand von Nykerien, Hüter über die erwachten Lande.

Das erste zarte Grün bricht in den Ebenen Nykeriens aus dem Boden, die nicht vom immergrünen Dschungel bestanden sind. Ein herrlicher Anblick, ist es doch der erste Frühlingshauch, der das neue Jahr ankündigt. Das Jahr der Gestirne neigt sich dem Ende zu und ich blicke gespannt in die Zukunft. Noch hat das Orakel nicht gesprochen. Wird es heißen Tod und Verderben, Blüte und Licht? Welcher Gott wird besonders in den Zeitenlauf eingreifen? Noch kann es keiner sagen, denn keine Prophezeiung ward kundgetan.

Das Frühlingserwachen stellt an vielen Orten den Kontakt zwischen den neuen Reichen des Kontinentes her. Von der Silbersee bis in die Einöden des Machairas, überall begegnen sich Kreaturen, die sich bislang nur aus den Berichten der Reisenden kannten. Es erstaunt und erfreut mich, wie friedlich das zugeht. Aber andererseits kam der Friede nur durch den Rückzug und die teilweise Unentschlossenheit einiger Heerführer zustande, sodass ich im neuen Jahr mit Blutvergießen rechnen muss.

Aber lassen wir den Blick schweifen, vom Machairas bis zur Silbersee:

Kamank und das Wagnvolk liefern sich einen interessanten Tanz. Beide scheinen einander zwar nicht wehtun zu wollen, aber gönnen dem jeweilig anderen keinen Fußbreit Land. Truppen kreisen umeinander, Land wechselt teilweise im Wochenrhythmus den Besitzer – ein Wunder, dass die Steuereintreiber noch wissen, in welche Stadt sie zum Abliefern ihrer Einnahmen kommen müssen.

In den Bergen um Westan geht alles ruhig seinen Gang. Der Streit mit den Rittern des Tamithon scheint beigelegt, deren Truppen ziehen sich in ihr

Kernland zurück. Auf der anderen Seite der Berge, um den Tempel der Medaya, kommt es zu mehreren Begegnungen zwischen allerlei Reichen. Ritter des Tamithon, Tarasans Truppen, Nykor, ja sogar Westan mischen alle in einem fröhlichen Eroberungsreigen in einer kleinen Region mit. Momentan gilt hier noch „Frechheit siegt“ und „wer zuerst kommt, mahlt zuerst“, aber ich denke bald werden die Herrscher sich auf konkretere Pläne besinnen und der Verwirrung ein Ende bereiten.

Die Yerba traben von all dem unbeeindruckt durch die Wälder und Heiden Nykeriens und bestatten ihre Toten in einer würdigen Weise, die auch Neugierige anzieht. Man sieht Zentauren nun allerorten, allerdings nie lange und immer zu wie zufällig. In ein paar der größeren Städte verkünden sie ganz offiziell das Ziel einer Suche.

In Nykor besinnt man sich der alten Zeiten und fragt sich, was denn so alles in den Plünderungen abhanden gekommen sein könnte, die nach dem Königstod einsetzten und vor allem, wo man verlorenes wieder finden könnte. Und man begegnet den Zerathim.

Die Schlangenmenschen erobern große Teile des Dschungels und verlassen diesen an einigen Stellen, unter anderem um Nykor eine saftige Gemark abzufragen und ein Heer in die Flucht zu schlagen. Auch die Yerba ziehen es vor, sich den Zerathim nicht in den Weg zu stellen, denn diese meinen es ernst.

Bleibt noch meine große Aufgabe für den Frühling: Neues Land will ich den Kreaturen von Nykerien erschließen, auf das die Vielfalt der Völker sich mehre. Auf gutem Wege bin ich bereits, aber wie immer haben die Götter das letzte Wort...

Die Völker von Ghorthog

Wergols

Die wahren Herrscher von Ghorthog sind die Wergols, die sich unter der Führung des Samorkhal Zer aus Corigani nach Nykerien aufgemacht haben. Die Stammeszugehörigkeit dieser Wergols ist relativ heterogen, was sicher an der persönlichen Auswahl der Mitgereisten durch Zer liegt. Zer gehört dem Stamm der Hrathoslags an, der zu den nach menschlichen Maßstäben kultiviertesten unter den Wergolstämmen zählt. Bei den Hrathoslags ist es üblich, das nicht Worbandt und Samath die weltliche und geistliche Herrschaft über den Stamm alleine innehaben, sondern das diese sich einem weisen Samorkhal und dessen Zielen unterstellen, die als besonders ehrenhaft gelten und in aller Regel den Willen Sethos-Eths widerspiegeln. Für einen Samorkhal ist es auf der anderen Seite aber ebenso wichtig, dass er in Worbandt und Samath kompetente Gefolgsleute hat, die ihm die Widrigkeiten des Regierens abnehmen, so dass er sich ganz seinen eigentlichen Zielen widmen kann. Die nach Nykerien gezogenen Wergols werden in naher Zukunft zu einer neuen Stammesgemeinschaft verschmelzen. Zer wird sicher dafür sorgen, das die Stammesorganisation der der Hrathoslags relativ ähnlich sein wird, auch wenn die meisten der mitgereisten Wergols anderen Stämmen entstammen, wie den Zukhalls, den Samathogals, den Szrakatz oder den Dhurs, um nur die am stärksten vertretenen Stämme zu nennen.

Menschen

Als die Wergols Nykerien erreichten trafen sie zunächst auf wilde Menschen in den Ausläufern des großen Gebirges nahe der heutigen Grenze zu Westan. Diese Menschen waren Nomaden, die besonders geübt darin waren Pferde im Kampf und bei der Jagd einzusetzen. Ihr schamanistisches Glaubensgebilde richtet sich an ein Triumvirat: Horcan, den Gott des Todes, Milas, den Gott des Krieges und Seth, den Gott des Feuers. Daraus ergibt sich auch die Lebensweise dieser Nomaden. Sie brandschatzen und plündern das was sie zum Leben brauchen, von den sesshaften Völkern. Ein Unrechtsbewusstsein haben sie in dieser Hinsicht nicht, denn so lebten sie schon lange bevor Begriffe wie Pondaron oder Allumeddon überhaupt bekannt waren. Nach einigen kleineren Schlachten gegen die Wergols verbündeten sich diese Reiternomaden allerdings mit den in diesem Gebiet sesshaften Menschen, da sie keine Möglichkeit hatten den Wergols selbst ernsthaften Widerstand entgegen zu setzen. Allerdings stellte sich dann heraus, dass auch die sesshaften Menschen dazu nicht in der Lage waren, da sie sich durch die Aktivitäten der Nomaden und eine fehlende ordnende Hand am Rande einer Hungerkatastrophe befanden. Und so unterwarfen sich sowohl Nomaden wie auch sesshafte Menschen den Wergols. Die Wergols wiederum ordneten das Leben der Menschen neu, ließen nach ihren Anweisungen neue Wohnhäuser errichten und füllten über die Jagd die Vorratslager. Missionierungen durch Wergolpriester fanden ausschließlich bei den sesshaften Menschen statt, die sich aufgrund des fehlenden Selbstbewusstseins und eines durch den Hunger auch fehlenden Selbstwertgefühls leicht an ein neues glückverheißendes Glaubenskonstrukt anpassen ließen. Der Leitspruch „Dunkel und warm. wie im Bauch der Mutter“, der auch auf anderen Segmenten seine Wirkung nicht verfehlt hat, tat auch hier seine Wirkung. Rasch wandten sie sich von Shaya ab, die sie seit so vielen Jahren im Stich gelassen hatte.

Gnolle

In den Ausläufern der Berge Nykeriens liegen die Höhlensysteme von Arikh Tah. Ihre Bewohner sind die Crokuta, eine Rasse von Höhlengnollen. Kennzeichnend sind das fleckige Fell, die kleinen kurzsichtigen Augen, das gute Gehör und die feine Nase. Ihre Waffen sind meist Hieb Waffen, wie Keulen oder Morgensterne. Die Verständigung erfolgt in der Regel über verschiedenartige Knurr-laute, doch sind die Intelligentesten unter ihnen auch der allgemeinen Sprache Myras mächtig. Über diese wenigen Gnolle bekamen die Crokuta dann auch Kontakt zu

den Wergols, nachdem diese einen Dragolreiter unmittelbar vor einigen erfolglosen Jägern der Höhlengnolle in der Nähe eines Höhleneingangs landen ließen. Und der Wergol auf der riesigen Flugechse sprach:“ Fürchtet Euch nicht, denn ich bringe Euch frohe Kunde ! Heute ist Euch der Vertreter Wergolosts erschienen, auf das Ihr Teil werdet eines größeren Ganzen. Die Zeit der Hunger und der Nöte ist vorbei, denn so sprach es Euer Herr und Vater !“ Der Wergol warf einige Beutetiere von seinem Dragol als Geschenk für die Gnolle. Diese fielen vor Entzückung auf die Knie und einer von ihnen murmelte:“ Gesegnet seiest Du, oh Mächtiger, gepriesen seiest Du, der Du uns Nahrung gabest in der Not.“ Zufrieden fletschte der Wergol die Zähne, was ein Mensch sicher als Grund gesehen hätte, schnell das Weite zu suchen, doch die Gnolle verstanden intuitiv die Körpersprache des Wergol und knurrten freundschaftlich zurück. Dann begannen sie die frische Nahrung zu vergraben, damit sie vor dem Verzehr erst noch die richtige Würze bekommt. Die Höhlengnolle sind also den Wergols treu ergeben, was sicher an ihrer durchaus finsternen Natur liegt. Auch der Xatan bediente sich einst einiger Gnollkontingente in seiner Armee. Ansonsten sind die Höhlengnolle aufgrund ihrer verborgenen Lebensweise in der Geschichte Nykeriens eher unauffällig geblieben.

Goblins

Zunächst gab es nur Gerüchte unter den Menschen über fremde Wesen an den Rändern der großen Waldgebiete. Dann wurden Jagdfallen und winzige mit Haaren und Federn besetzte Pfeile gefunden, die offenbar aus Blasrohren stammten. Der Samath der Wergols beschloss der Sache auf den Grund zu gehen und schickte Kundschafter der Menschen in die Wälder. Die ersten Kundschafter verschwanden spurlos ohne das je wieder etwas von ihnen gesehen wurde. Doch die Wergols gaben nicht auf und schickten weitere Menschen, denen diesmal Grußbotschaften um den Hals gehängt wurden. Auch diese Menschen verschwanden spurlos. Daraufhin überflog der Samorkhal Ghorthogs selbst das fragliche Gebiet und warf einige etwas deutlichere „Botschaften“ ab, als Menschen sie zu überbringen in der Lage sind. Erneut wurden menschliche Kundschafter in die Wälder geschickt. Die meisten von diesen verschwanden auch diesmal spurlos, doch einer kehrte zurück und berichtete von etwa 150 – 160 cm großen Wesen mit einer undefinierbaren Hautfarbe, die von einem lehmigen braun bis zu kräftigen Grüntönen reicht. Diesem Kundschafter folgten dann Kundschafter dieser Wesen, um herauszufinden von wo aus dauernd die Menschen in ihr Gebiet eindringen. Damit haben die Wergols gerechnet und nahmen einen der Fremden gefangen. So erfuhren sie, dass sie es sich um eine versprengte Gruppe von Dschungelgoblins handelte. Der Samath der Wergols sprach nun sehr eindrücklich mit dem gefangenen Goblin, erzählte ihm von der Heimat der Wergols und von ihrer Lebensart. Der Goblin erschien recht beeindruckt und als er freigelassen wurde, um seinem Volk von den Wergols zu berichten, war er wohl ein deutlich besserer Botschafter für das Anliegen des Samaths als es die bisher geschickten Menschen waren. Bald schon erfolgten erste gegenseitige Besuche des Obersten Schamanen der Dschungelgoblins und des Samaths, die den Grundstein für eine vertrauensvolle Beziehung legten. Die Goblins hängen einem schamanischen Glauben an, in dem die Göttin des Urwaldes Pottundi ebenso eine Rolle spielt, wie Ktulmak, der Gott des Voodoo und Marlilith, die Spinnengöttin.

Das Tal des Kamango hinauf

Segelt man durch den Kameengolf bis an sein westliches Ende, trifft man dort auf das breite Delta des gewaltigen Kamango-Stroms. Viele Nebenarme verzweigen sich durch das flache Marschland des K`mankh mit seinen ausgedehnten Süß- und Brackwassersümpfen. Die Bewohner dieser nur zu oft von Wasser bedeckten Gebiete nennen sich nach ihrem Land K´mankhi; nicht alle von ihnen, so heißt es, stammen von Menschen ab. Die mal sandigen, mal moorigen Böden werfen nur karge Frucht ab, doch sind die Wasserläufe und Tümpel reich an verschiedenartigstem Leben.

Im Süden des K´mankh mündet der Hauptstrom des Kamango in den Golf; daran schließt sich das Gebiet der Pisceroi und der Kimbroni an, zwei in viele Clans zerfallende Völker, die weite Teile der südlichen Küsten des Kameengolfes bewohnen. Sie leben hauptsächlich vom Fischfang und vom Küstenhandel, weiter im Landesinnern auch von der Schaf- und Rinderzucht.

Lenkt man sein Schiff nun aber den Kamango hinauf, kommt schon nach kurzer Zeit auf Steuerbord eine unheimliche, knochenbleiche Barriere in Sicht: Die das Sumpfland des K`mankh im Westen begrenzenden Schädelklippen, die von Norden nach Süden, zum Lauf des Kamango hin, allmählich ansteigen. Unzählige kleine Wasserfälle hüllen weite Teile dieser Klippen in ständigen Dunst und Nebel; sie tragen nicht unwesentlich dazu bei, das K`mankh feucht zu halten.

Die Klippen brechen bei Erreichen des Kamango scharf nach Südwesten ab und folgen dem Lauf des Kamango – oder auch umgekehrt. So sind die beiden Ufer des Kamango von nun an sehr unterschiedlich – steuerbord steinige Steilhänge und abweisende Klippen, backbord die fruchtbaren Ebenen und sanften Hügel des Unteren Kamangobeckens. Doch statt diese sonnigen Landschaften zu liebkosen, drückt sich der Kamango lieber an die Kalk- und Sandfelsen des Steilufers auf der anderen Seite, so dicht, dass dort selbst in Flußschleifen nur an wenigen Stellen genügend Platz für etwas flacheres Schwemmland bleibt. So geht es zunächst nach Südwesten, dann direkt nach Süden den Fluß hinauf, immer die Klippen entlang, und schließlich sogar durch sie hindurch, als der Fluß nach Westen abbiegt (oder eigentlich: von Westen kommt), das Hochland aber nicht. Hier bricht der Kamango durch die nun schon mehr rötlich gefärbten Felsen und lässt ein mächtiges Sandstein-Massiv an seinem Südufer stehen, das dann allmählich zur fruchtbaren Ebene abfällt. Die Rote Pforte nennen die Einheimischen diese Stelle.

Nach kurzer Fahrt durch die so entstandene Schlucht sind aber die alten Verhältnisse wieder hergestellt: das Massiv an Backbord geht in flachere Hügel und schließlich wieder in die Talebene des Kamangobeckens über. Doch die Farben der Felsen an Steuerbord haben sich geändert; dort bilden nun schwarze Schieferfelsen die Basis mächtiger, dunkler, manchmal auch roter Sandsteinschichten. Die in diesem Bereich des Flußlaufes meist nach Süden ausgerichteten, sonnigen Hänge sind an vielen Stellen offensichtlich vor langer Zeit einmal künstlich zu Terrassen geformt worden. Doch niemand ist mehr zu sehen, der diese Anlagen bewirtschaftet; Gestrüpp bedeckt sie und geht weiter oben in die Bergwälder der Abhänge des transkamangischen Hochlands über.

Um so belebter ist aber das südliche Ufer. Auf den Hügeln gepflegte Obstgärten, in den Ebenen dazwischen ausgedehnte Kornfelder und seltsame Pflanzungen wie übergroße Stangenbohnenbeete. Doch vor allem die Pferde- und Viehzucht machen den Reichtum und den Stolz der Bauern der Flußebene aus. Unzählige Dörfer und Einzeldomänen säumen das Ufer des Flusses, einige direkt am Ufer mit eigenen Anlegestellen, andere einige Meilen landeinwärts, doch in der flachen Ebene sind auch sie oft noch gut vom Fluß aus zu sehen.

Wer sich in einem der Dörfer ein paar Pferde für einen Landausflug nach Süden mietet, merkt jedoch bald, wie sich die Landschaft allmählich ändert; mehr und mehr Hügel unterbrechen die Ebene. An den kleinen Bächen und Fließchen haben sich viele kleine Wälder angesiedelt. Der

Obstbau löst allmählich die Weidewirtschaft an Bedeutung ab, auch die Getreidefelder werden weniger und kleiner, und man sieht mehr Hafer und Gerste als Korn. An geschützten Stellen allerdings sieht man gelegentlich noch die Stangenwälder der seltsamen Anpflanzungen, die an übergroße Bohnengärten erinnern. Schließlich kommt die dunkle Linie des Silvriwaldes in Sicht, benannt nach dem Volk der Silvri, das im östlichen Teil des Waldes bis hin zum Gebiet der Pisceroi und Kimbroni siedelt. Der lichtere, von vielen kleinen und größeren Lichtungen unterbrochene Mittelwald gehört wie die Flußebene selbst zum vielfältigen Siedlungsgebiet der Tal-Kamanki, während sich weiter im Westen die rauheren Kerenn-Forste anschliessen. Von diesen heißt es, dass dort gelegentlich auch seltsame, menschenähnliche Wesen zu beobachten seien; viele Legenden ranken sich um die Hooki, wie diese mythischen Wesen genannt werden.

Nach weuigen weiteren gemeinsamen Windungen des Flusses und des Steilufers an seiner Nordseite tauchen nun plötzlich hohe, rote Mauern vor dem Bug auf: Die alte Stadt Kamank, die Mitte der Lande der Kamanki und des von ihnen begründeten Bundes. Wenn man näher kommt, sieht man, dass die roten Mauern auf einem Fundament aus schwarzem Schiefer ruhen; auch die Brüstung der Wehrgänge auf der Mauerkrone ist mit Schieferplatten verkleidet. Dem flußaufwärts nahenden Besucher erscheint es fast, als ob die Stadt mitten im Fluß ruhe, doch direkt an der Stadtmauer macht der Fluß eine scharfe Kehre um nahezu 90 Grad nach Nordwesten. Eine Hafeneinfahrt unterbricht die Äußere Mauer, die sich ans Flußufer schmiegt; dahinter wird die komplett schieferverkleidete Innere Mauer und ein nicht allzu groß scheinendes Hafenbecken sichtbar.

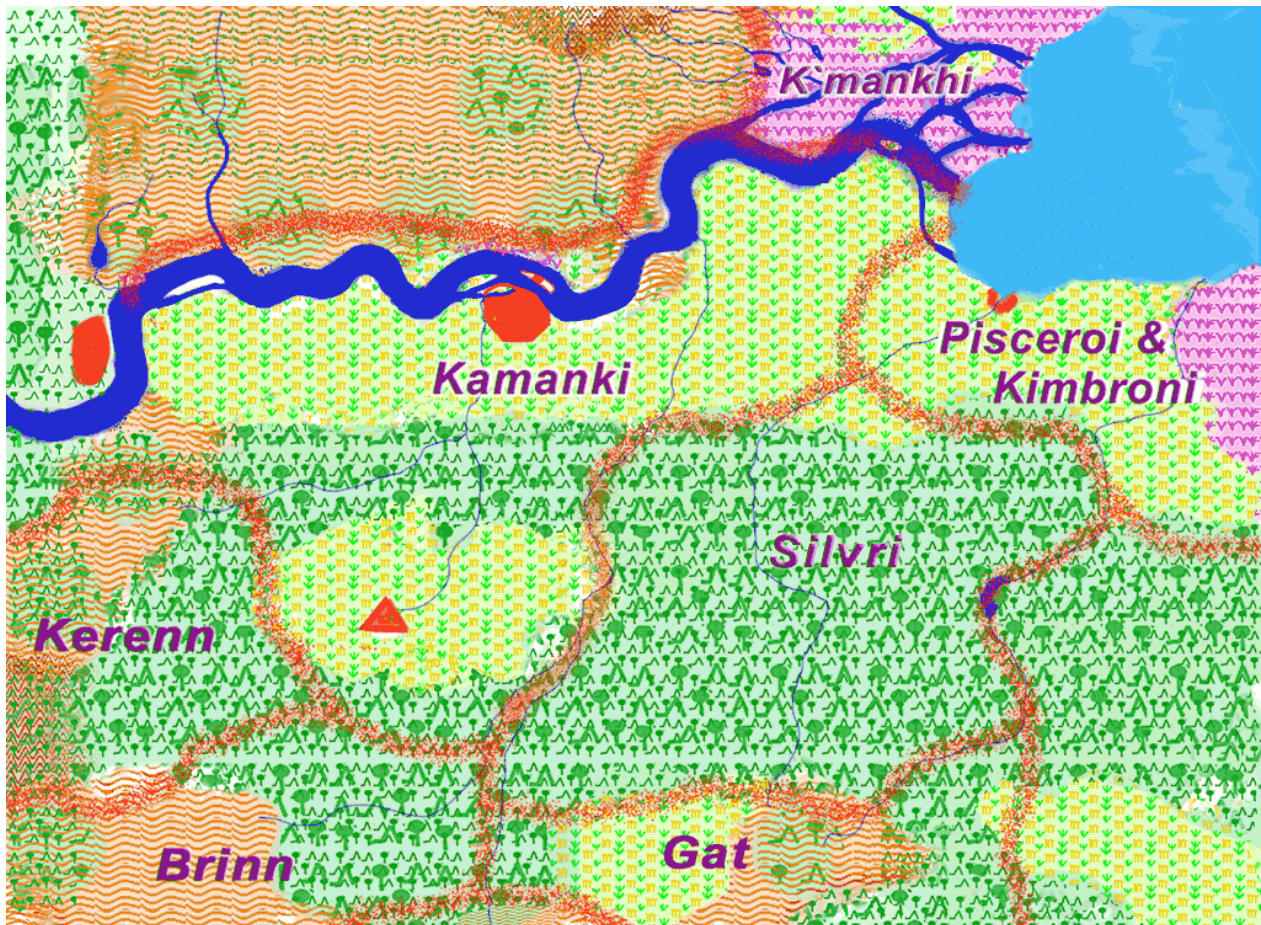
Ein Stück oberhalb der Hafeneinfahrt teilt eine langgestreckte Insel den Fluß in zwei etwa gleich breite Arme, doch ist die Strömung im steuerbords gelegenen soviel höher, dass nur im zur Stadt hin gelegenen Arm die Fahrt flußaufwärts fortgesetzt werden kann. Doch ist auch dieser allein noch breit genug, dass es kein Problem ist, trotz Gegenverkehr an einem langsamen Frachtkahn vorbeizuziehen.

So kommen wir am Flußtor vorbei – kein Tor, durch das eine Straße in die Stadt führt, sondern ein Seitenarm des Kamango selbst, sozusagen der zweite Hafen der Stadt. Die Mauer folgt weiter dem Ufer, und wir folgen ihr – bis sie gemeinsam mit einem weiteren Seitenarm abbiegt. Unser Weg führt uns nun also an einer weiteren, von den sorgfältig gepflegten Gärten der Stadtbewohner bedeckten Insel vorbei. Gegenüber wuchert ein dichter, mooriger Schilfgürtel in dem schmalen Stück zwischen dem Strom und den hier fast ihre Füße ins Wasser stellenden steilen Klippen des Nordufers.

Mittlerweile hat sich der Fluss wieder nach Südwesten gewandt. Damit liegt Kamank in einer fast halbmondförmigen Flußschleife, der aber gleich die nächste folgt, die uns wieder nahezu im rechten Winkel nach Nordwesten führt. In der Innenkurve dieser Flußschleife hat sich hier am Nordufer ein fruchtbares Stück Schwemmland gebildet; ein kleines Dorf liegt auf den Terrassen, die sich an das untere Ende des Steilufers schmiegen.

Danach rückt der Steilabbruch des Hochlandes wieder näher an den Fluß, doch werden die Hänge allmählich flacher, so dass ein Aufstieg mit Maultieren nicht mehr ganz unmöglich scheint. Auch ragt das Ufer nun nicht mehr so hoch über dem Fluß auf. Als nach mehreren weiteren Windungen sich der Kamango wieder abrupt nach Süden und vom Hochland abwendet, liegt die obere Abbruchkante nur noch ein halbes Dutzend Mannslängen über dem Fluß. An Steuerbord liegt nun das Mittlere Kamangotal, an Backbord das Obere Kamangobecken, und voraus wird das gegenüberliegende Kerenn-Hochland sichtbar, vor dessen Ausläufern der Strom wieder nach Westen umschwenkt.

(wird fortgesetzt)



Die Stadt Kamank

Die alte Stadt Kamank liegt in einem weiten Bogen des Kamangoflusses und umschließt einen kleinen Hügel etwa in der Mitte der Stadt, im Südwesten der Altstadt. Dieser auch Burgfels genannter Hügel zeigt zum Fluß hin eine steile Klippe. An deren Fuß schmiegt sich der gelegentlich auch 'Neuer Palas' genannte Stadtpalast des Prinz-Generals, ein ausgedehnter Komplex, der heute als Regierungsgebäude dient. Die eindrucksvolle, wenn auch nicht sonderlich kunstvolle Architektur des Palasts besteht im wesentlichen aus übereinander getürmten Terrassen, die sich gegen den Fels lehnen; einige der hinteren Bauten reichen bis zur halben Höhe der Klippen.

Auf dem Plateau am Gipfel des Burgfelsens steht die alte Burg, deren Mauern die Klippen nach oben fortsetzen; sie dient als Hauptgarnison der Stadtgarden. Links und rechts führen zwei große Freitreppen vom Stadtpalast in mehreren Windungen über die Klippen zur Burg hinauf; es heißt aber, dass es auch geheime Gänge im Felsen selbst gäbe, die beide Komplexe miteinander verbinden.

Die Gebäude der Burg folgen dem Steilabbruch der Klippe und formen so erstaunlich genau die Außenseiten eines halben Sechsecks, in dessen Mitte sich die Kammer des Konzils erhebt. Fast scheint es, als sei die Form der Klippen einst der der Burg angepasst worden als umgekehrt.

Die Kammer des Konzils — der Tagungssaal des Konzils von Kamank — wurde nach Fertigstellung des Neuen Palas auf den Grundmauern des Alten Palas der Burg errichtet; sie steht aber nun außerhalb der Burg, ringsum von einem freien Platz von etwa zwei Dutzend Schritt Breite umgeben; in der Mitte jeder Seite befindet sich ein kunstvoll gestalteter Brunnen. Indem er diesen zur Benutzung durch die Regierungsmitglieder freigab, hat der neue Stadthalter indirekt das alte Gerücht bestätigt, dass ein unterirdischer Gang die Kammer mit dem Stadtpalast verbinde.

Hinter der Kammer fällt das Plateau zunächst sanft, dann steiler ab; auf den Hängen des Burghügels stehen im Westen die Prachtvillen des Ersten Bezirks, östlich davon die nicht ganz so noblen Wohnanlagen und Geschäftshäuser des Zweiten Bezirks, der ebenfalls noch etwas höher liegt als der Rest der Stadt. Beide Bezirke zusammen werden deshalb auch als ‘Oberstadt’ bezeichnet.

Im Zweiten Bezirk liegt das Südtor, von dem aus sich in mehreren Windungen der Marktplatz bis zum Dritten Bezirk, der sogenannten ‘Markstadt’ erstreckt. Genau genommen ist dieser ‘Marktplatz’ also eigentlich kein Platz, sondern vielmehr eine breite, gewundene Strasse, die mehrere kleinere Plätze miteinander verbindet. An die Markstadt schließt sich der Hafenmarkt hinter dem Alten Hafen oder Haupthafen an, in der Nomenklatur der Bezirksgliederung der Vierte Bezirk. Zum Norden und zum Nordwesten hin folgen der fünfte und sechste Bezirk, die meist nur gemeinsam als ‘Unterstadt’ bezeichnet werden.

- Stadtanlage: in der Altstadt unregelmäßige Strassenverläufe zwischen den einzelnen Häuserblöcken, die meist um einen Innenhof angeordnet sind; viele Blöcke in Sechseck- oder Achteckform angeordnet; Innenstadt in sechs Bezirke unterteilt: Erster und zweiter Bezirk ‘Oberstadt’, dritter Bezirk ‘Markstadt’, vierter Bezirk ‘Hafenmarkt’, fünfter und sechster Bezirk ‘Unterstadt’.

Drei weitere Bezirke liegen zwischen dem Inneren und dem Äußeren Mauerring:

Die Südstadt (oder ‘Neustadt’) zeichnet sich durch wohlgeplante, regelmäßige Straßenanlagen und preisgünstige, aber großzügige und gepflegte Wohnanlagen aus.

Im Norden und Westen erstrecken sich die Handwerkersiedlungen und Industrieanlagen der Mühlenvorstadt; die steileren Gefälle im Westen treiben überwiegend Getreide- und einige Sägemühlen an, die Kanäle im Nordwesten versorgen eher Papier- und Tuchmühlen, wobei die Übergänge aber fließend sind. Im Nordosten schliessen sich Mangelstuben und einige Tuchfärber an; die geruchsintensiven und wasserverschmutzenden Betriebe der Gerber- und Färbergilde allerdings sind ins Gerberdorf flußabwärts außerhalb der Mauern verbannt.

Im Osten der Innenmauer liegt der teilweise verrufene Hafenbezirk zwischen Kanalhafen und Haupthafen, gekennzeichnet von großen Lagern und Kontoren, dunklen Kaschemmen, Spielhöhlen und Arbeiterkneipen sowie billigen und oft herunter gekommenen Mietskasernen.

Gaukler und Fahrendes Volk

Im Hinterland Kamanks ist das Leben oft ruhig, sehr ruhig. Es ist kein schlechtes Leben – der Boden ist fruchtbar, das Klima vergleichsweise mild und ausgeglichen, und die Ernten reichlich. Doch Neues passiert hier selten, und Nachrichten aus den Metropolen erreichen die Dörfer erst spät.

Zum Glück aber gibt es das Fahrende Volk. Vom Frühjahr bis zum Herbst sind die Kompanien der Gaukler unterwegs, um in Balladen die neuesten Geschehnisse aus der weiten Welt zu verkünden, Messer und Äxte zu schleifen, Töpfe und Pfannen zu flicken, Kunststücke und exotische Bestien vorzuführen, Feuer zu schlucken und Schwerter zu jonglieren, Dramen und Komödien aufzuführen und so weiter und so fort.

Sehr fremdartig sehen einige von ihnen aus. Manche, so heißt es, kommen aus den wilden Gebieten jenseits der Kamango-Berge – auch wenn ich selbst dort selten Menschen oder andere Wesen solcher Art sah. Doch viele wuchsen wohl selbst einst auf einem Dorf im Kamango-Tal auf, und ich vermute, einige der exotischer aussehenden Gaukler gewannen dieses Aussehen erst im Laufe ihres Gauklerlebens.

Obwohl aber die Bauern den Fahrenden nicht recht trauen und darauf achten, dass alles Wertvolle wohl verschlossen sind, wenn deren Wagen in der Gegend unterwegs sind, und die Eier doppelt zählen, sind die Kompanien doch sehr beliebt und viele ihrer Mitglieder hochgeachtet. Die Hufschmiede in den größeren Siedlungen mögen Meister in ihrem Fach und befähigte Heiler sein, doch selten sind ihre Messer so scharf wie die der Fahrenden, und so günstig wie deren Kesselflicker sind sie auch nicht. Vor allem aber begeistern sich Tal-Kamanki, Brinn und Silvri für die Pferde-Dressuren, die hochlandbewohnenden Brinn und Kerenn oft auch für die wagemutigen Seiltänzer, Pisceroi, Kimbroni und Kamanki für die Bergglöwendressuren und alle für die atemberaubenden Artistiken, die viele Kompanien im Programm haben.

Solch erstaunliche und unterhaltende Leistungen stehen generell hoch im Kurs und haben Eingang auch in die allgemeine Volkskultur gefunden: Akrobatische und sportliche Fähigkeiten aller Art heben das Ansehen eines Kamanki, vor allem, wenn er einen Preis für seinen Clan oder sein Dorf bei den regelmäßigen Sportfesten und Spielen geholt hat, ob nun bei einer der regionalen Veranstaltungen oder bei den alle drei Jahre stattfindenden Großen Spielen in Kamank. Besonders beliebt sind Demonstrationen der reiterlichen Fähigkeiten und überhaupt des gekonnten Umgangs mit Tieren. Sein Pferd komplizierte Tänze fehlerfrei absolvieren zu lassen; einen schwierigen Parcours mit Hindernissen in schnellstmöglicher Form zu überwinden (wobei die Form weniger wichtig als die Geschwindigkeit und die Gewitztheit ist); auf den Rücken galoppierender Pferde waghalsige Kunststücke zu vollführen —all das ist fast so viel wert wie ein Sieg bei den leidenschaftlich bewetteten Pferderennen. Denn auch das Herausfordern des Glücks bei Spiel und Wette ist eine Leidenschaft der Kamanki, die nicht nur gesellschaftlich anerkannt ist, sondern einigen geradezu als gottesdienstliche Pflicht gilt.

Bewundert werden aber auch die Taschenspieler, vor allem, wenn der Übergang von Fingerfertigkeit zur Magie ihren Vorstellungen nahezu fließend erscheint. Dazu die Zielsicherheit der Messerwerfer, die Tolpatschigkeit der Clowns, die Virtuosität der zu jeder Kompanie gehörenden Musiker, das Talent der Mitglieder der Schauspiel-Kompanien – die eine eigene Gruppe innerhalb des Fahrenden Volks bilden –, die Exotik der Menagerien und fremdartigen Wesen, und so weiter und so fort ...

Und so schätzt sich trotz des zweifelhaften Rufs dieser unsteten Menschen – angeblich, so erzählen sich die Bauern gegenseitig, nehmen sie sich, was ihr Begehren weckt und nicht niet- und nagelfest ist – jedes Dorf glücklich und wohlhabend, das im Jahr von mehr als einer Kompanie besucht wird. Und meist sind die Verluste ohnehin geringer als erwartet, denn die meisten sind besser und ehrlicher als ihr Ruf. Oder zumindest weniger wagemutig, gibt es doch bequemere Wege, die Gimpel zu schröpfen – die Wettlust der Kamanki gibt genügend Möglichkeiten, ihnen beim Spiel das Geld aus der Tasche zu ziehen. Daher sind es wohl wirklich die wohlhabenderen Dörfer, die zwei- oder dreimal im Jahr solcherart Besuch bekommen, und nach jedem Besuch ist einige Wochen deutlich weniger Silber als sonst üblich im Umlauf.

(aus: Impressionen – Die Reiseberichte des Son Nimra)

Mitglieder und Sitzverteilung im Konzil von Kamank

Kamanki (33 Sitze)

Stadt Kamank

Kron Billur Rallitor, 1. Bezirk
Rosber Gor Faldin, 2. Bezirk
Kilda Bos Korunder, 3. Bezirk
Sirran Suva Jerek, 4. Bezirk
Jalgori Fald Billur, 5. Bezirk
Sira Fallik Sandr, 6. Bezirk
Sran Falbur Sirt, Hafenbezirk
Nella Karin Furid, Mühlenbezirk
Sallin Basta Crudd, Südstadt

Kamank-Land

Suran Fas Sulgor, Kamank-Dorf
Zambr Jur Faldin, Salbink-Hafen
Jurgan Krad Furid, Salbink-Falg
Saban Sirt Sandr, Rosink-Forst
Alba Rud Fahrd, Rosink-Baning
Riida Sirt Gor, Furink
Saga Fahrd Krad, Furink-Bad
Rosber Sandr Fallik, Bag.-Fischerstadt
Sirra Faldin Galbr, Bagank-Will

Westmark

Eccon Salvan Barran, Perist-Furt
Salgor Bal Simmon, Perist
Sirt Simmon Crahd, Groß-Silbann
Nera Trabn Gonn, Silb.-Waldhof

Ophis

Mirrtan Salb Roffn, Gayank
Sulla Fal Sulla, Gayank
Sina Nurr Maun, Gabink
Dru Berkan Maron, Gabink

Rote Pforte

Jorum Fil Gander, Preringa-
Preringstadt
Galter Forin Barran, Preringa-
Pferdemarkt
Zora Borin Fulgar, Pordruging
Salgin Sur Lavin, Pord.-Goldhof
Vorrin Kran Fald, Abundinga-Korn
Lira Ful Bardn, Abundinga-Goldfeld
Sulgen Gander Barran, Kam.-Balinga
Torren Bor Sal, Port Kaminga

Pisceroi und Kimbroni

(14 Sitze)

Sirgen Geron Barg, Kimbroni
Son Sal Dor, Pisceroi
Sul Ban Krad, P., Laurihawn
Sirn Tan Dor, P., Laurihawn
Krandor Birid Dod, K., Lau.-Pecen
Solgen Barg Daran, K., Solen-Clan
Saven Dor Gaden, K., Gaden-Clan
Gor Bal Den, P., Kanohavn
Dranir Falgin Durin, K., Wedanreut
(derzeit 5 unbesetzte Sitze)

Silvri (21 Sitze)

Sandor Bal-Norid, Silvri
Dina Gul-Sumid, Silvri
Sulbar Gurin-Balid, Silvri
Troa Dan-Balid, Bali-Clan
Rog Sal-Norid, Nori-Clan
Surg Falgin-Sumid, Sumi-Clan
Gaya Son-Neddidd, Neddidd-Clan
(derzeit 14 unbesetzte Sitze)

Gat (9 Sitze)

Sorg Barin, Barin-Gats
Torv Lugid, Lugid-Gats
(derzeit 7 unbesetzte Sitze)

Brinn (12 Sitze)

Rena Phal Barin, Brinna
Sur Norval Naphan, Brinno
Nepha Bar Soval, Brinna
(derzeit 9 unbesetzte Sitze)

Kerenn (14 Sitze)

Gol Barin Sur, Kerent der Suri
Son Tarik Barr, Kerent der Barri
Loga Furr Talinn, Kerene d. Talinni
(derzeit 11 Sitze unbesetzt)

K´ mankh (8 Sitze)

Troren Garn Sul, K´ mankhi
Druden Dran, K´ mankhi
(derzeit 6 Sitze unbesetzt)

Gilden (14 Sitze)

Sulgen Barr Lisan, Tuchmacher
Sam Guldr Kman, Papiermacher
Tura Bill Winnert, Gespinsthändler
Bant Kor Furid, Brauer
Golgan Dan Crudd, Kornhändler
Sorben Sun Fals, Viehhändler
Gorren Fasan Suren, Schmiede
Marten Ronn Forwer, Zimmerleute
Nila Fon Sorn, Gschirrlaute
Talgn For Sandr, Wagner
Diring Jerek Bos, Schreiner
Kara Lisan Fallik, Müller
Solbri Sul Fallin, Gerber und Färber
Luba Winnert Dan, Schneider

Senatoren

Gen. Kuldor Ban Kulban
Tron Sil Fallik, Kamank-Stadt
Basna Kul Rallitor, Kamanki
Seven Tor Barg, Kimbroni
Sulgen Tan Den, Pisceroi
Tron Gal-Neddidd, Silvri
Atang Lugid, Gat
Roll Barin Brinn, Brinn
Son Roner Talinn, Kerenn

C R Y A T A

das

Wahre Orakel Nykeriens

Höret ihr Mächtigen der Welt!

Der Großen Cryata, Tochter der Ryger und des Allwissenden Gottes Dracos, gefällt es, Euch an Ihrer Weisheit teilhaben zu lassen.

Es wird im jeden Mond nur eine Frage beantwortet werden und es sind nur solche Fragen erlaubt, welche sich eindeutig mit JA oder mit NEIN beantworten lässt. Die Fragen werden in der Reihenfolge ihres Eintreffens beantwortet.

Das Drachenorakel akzeptiert Fragen durch Botschaften, im Boten, durch magische Botschaften und durch persönliches Vorsprechen im. Sie sind an mich, Vanduun, dem Obersten Hüter des Orakelschrein an der Quelle des Rygers in den Bergen Nykeriens zu richten.

Bei Übermittlung der Frage ist eine Gebühr von 10.000 GS zu bezahlen, welche zu gleichen Teilen der Erhaltung des Orakelschreins und der Vermehrung von Cryatas Hort dienen.

Die Hüter des Orakels garantieren völliger Diskretion, die Antwort der Cryata wird allein dem Fragenden bekanntgegeben. Sofern die Frage nicht-öffentlich gestellt wird, bleibt auch diese selbstverständlich geheim.

Vanduun, Oberster Hüter des Drachenorakels

Die Yerba teilen mit:

Wir suchen einen Magier

Wenn du die Herausforderung einer fremden Schule der Magie suchst und den Austausch mit einer nichtmenschlichen Kultur, wenn du deine Studien nicht nur in Labor und Bibliothek sondern auch im wirklichen Leben treiben möchtest, wenn du weite Teile Nykeriens kennen lernen möchtest und Erfahrungen sammeln, die dein Leben bereichern bist du unser Kandidat.

Wir Yerba bieten mehr als die einem Magier deines Standes angemessene Bezahlung. In unserer Herde kannst du auf das mündlich überlieferte Wissen von 10000 Jahren zurückgreifen. Als Magier der Yerba solltet ihr zum Leben in der Natur bereit sein. Dafür könnt ihr alles über die Kräuter und Tiere die Komponenten der Zauberei sind aus erster Hand erfahren.

Wenn ihr interessiert seid findet ihr unsere Abgesandten in Nykor, Losaan und Westan. Wir freuen uns auf die Begegnung.

Yerba plündern und verwüsten rücksichtslos weitere Landstriche

Mark Maritain scheint an sinnvollen Verhandlungen nicht interessiert

Seit einigen Wochen befinden sich die Yerba im Gebiet von Zerathon. Zu dieser Zeit verließen sie aufgrund selbstverschuldeter Streitigkeiten Hoheitsgebiete der Wergols. Bisher reagierten sie kaum auf diplomatische Nachrichten und man spricht von mehr als vier mehrmals geschickten Botschaften, die dennoch unbeantwortet blieben. Stattdessen haben die Yerba ohne jede Vorwarnung erneut fremder Leute Land geplündert, und dabei eine Schneise der Verwüstung hinterlassen, die Ihrsgleichen sucht.

Bereits vor wenigen Wochen war es deswegen zu Gefechten zwischen den Yerba und den Wergols gekommen. Dennoch scheinen die Yerba (Chimären, aus sodomitischen Phantasien entstanden, sind bekannterweise emotional völlig unausgewogen) ihre Artbedingten Aggressionen nicht anders abbauen zu können, als mit enthemmter Gewalt alles zu zerstören, was brave Wesen für Ihr Leben aufgebaut haben.

Rama-shak Nazir, Geflügelbauer aus dem Dorf Laskatane berichtete uns folgendes:

Die jüngsten Vorfälle möchte ich etwas detaillierter schildern.

Vor heute genau vier Wochen wurden erste Späher der Yerba in unserer Siedlung entdeckt. Wir hätten nie gedacht, dass sie die Siedlung betreten würden, aber vermutlich war ihnen der nicht gepflasterte, weiche Boden eine Einladung. Sie achteten aber auch gar nicht auf Tarnung, sondern wanderten stattdessen mitten über den Marktplatz, nahmen sich hier und da eine Frucht oder ein großes Stück Fleisch, rochen daran, aßen es, oder schmissen es einfach hin, wenn es Ihnen missfiel (All dies ohne je zu bezahlen). Wir waren völlig in Panik und konnten uns nicht zur Wehr setzen, schließlich sind diese Viecher verdammt groß und schnell.

Als wir uns wenige Tage später von dem Schock erholt hatten, und unser Dorfherr ein dutzend Botschaften gen Hauptstadt gesandt hatte, fing das Grauen jedoch erst an. Mit einem Mal waren am Horizont an die tausend dieser abstoßenden Kreaturen aufgetaucht, und es heulte ein ganz unheimlicher Wind, der die Kinder gar zum Heulen brachte. Die Männer scheuchten Ihre Familien und Ihr Vieh in die Häuser, Höhlen und Scheunen, und sammelten sich vor dem Dorf. Aber die letzten Schweine waren noch nicht verstaut, als plötzlich tausende Pfeile von über uns niederkamen, und sicherlich die Hälfte der Männer tödlich trafen.

Dann fing das Heer an, durch unsere junge Saat auf unser Dorf zu zustürmen, und trampelte dabei alle lebendige Feldfrucht zu Tode. Auch rissen sie wahllos Halme und Äste seitlich von sich aus, warfen sie in die Höhe, und brüllten und lachten wie die Barbaren.



(So sehen nun unsere ehemaligen Felder aus)

Unsere Männer waren eine leichte Beute. Wie gelähmt von den entsetzlich-irren Blicken und Schreien der Yerba, fielen sie einer nach dem anderen unter deren Schlägen. Hatte einer der Chimären einen Mann gefällt, riss sie ihm wahllos ein Körperteil nach dem anderen ab, warf es in die Höhe, und führte, sich krank freuend, einen regelrechten Veitstanz auf. Wenn ein Yerba dann erschöpft war, setzte er sich unter lautem Knurren zwischen die Leichen, und speiste schmatzend und spuckend vom noch warmen Fleisch. So kam der harte Angriff zum Stillstand und wich einem einzigen, blutigen Gelage. Aber nach einiger Zeit peitschen einige hochdekorierte Chimären Ihr Gefolge wieder auf, und scheuchten die Meute weiter (so hofften wir wenigen verbliebenen Kampffähigen). Doch die Yerba stürmten nun auf das Dorfzentrum zu, und kaum zwei Minuten später hörten wir aus unseren Häusern und Höfen lautes Schreien und Wimmern, Heulen und Hilferufen. Wir waren sofort hinterhergelaufen, aber die Viecher waren schon lange vor uns da.

Zwar gelang es uns nun endlich, zwei, drei zu erwischen, aber wir mussten ständig zurückweichen und uns ansehen, was geschah. Das Bild das sich uns bot war schrecklich. Die Yerba waren in unsere Häuser eingedrungen, immer zu mehreren, und schlugen die Einrichtung und alles Geschirr entzwei.

Sie rissen Gardinen und Decken in Fetzen, und rissen das Leder von den Fenstern. Wenn nichts mehr übrig war, wendeten sie sich den Frauen und Kindern zu, die sie zuvor in eine der Kammern des jeweiligen Hauses gesperrt hatten. Die Kinder wurden ordentlich und ohne sie zu „beschädigen“, wie sie es nannten, zum Marktplatz gebracht, wo man sie in große Fässer steckte. Die Frauen jedoch schändeten die Yerba in Ihrer ungezügelter Wollust, und mehrere Chimären entehrten eine meist gleich mehrmals. Danach schleuderten sie die Armen in die nächste Ecke, und gingen in die Gärten, um dort zu grasen, sich in der Wohlbestellten Erde zu suhlen, und alle Kräuter büschelweise auszureißen und in den Waschzuber des Hauses zu werfen, mit dem sie dann zum Marktplatz gingen – nicht ohne natürlich jegliche Wertsachen auch miteinzupacken.



(unser ehemals schöner Garten – völlig verwüstet)

Tatenlos mussten wir zusehen, wie die wieder versammelte Meute dann samt unserer Kinder in Richtung des Waldes gallopierten, und in selbigem verschwanden. Gebrochen und geschwächt hatten wir in wenigen Stunden alles verloren, was wir uns mühevoll erarbeitet hatten, und all unsere Lieben waren Tod, fort, oder Ihrer Selbstachtung bar.

Am Abend sahen wir dann ein großes Feuer im Wald brennen, und gegen morgen schien, es, als hätte es sich zum Waldbrand entwickelt. Wir waren zu schwach um zu reagieren, aber was hätten wir auch tun sollen? Nun werde ich woanders hinziehen, um meinen Schrecken zu verdrängen, und diesen traurigen Ort zu verlassen. Aber ich werde nie vergessen, wie die Yerba unserem Dorf, wie schon so vielen anderen im Umkreis mehrerer hundert Meilen, alles nahmen.



(Das Feuer im Wald – erst dachten wir, es wäre nur ein Lagerfeuer, aber die Yerba haben die Bäume angezündet, um unsere Kinder, wie wir nach einigen Tagen anhand im niedergebrannten Wald gefundener Knochen rekonstruierten, zu rösten, zu speisen, es warm zu haben, und, bevor es gefährlich für sie wird, zu verschwinden)

Mögen die Götter uns beistehen, und mögen alle Völker helfen, dass diese Unrecht nicht mehr weiter geschehen kann. Ich bitte alle Einflussreichen dieses Kontinentes: zeigt Mitleid und macht diesem grausigen Spuk ein Ende! Glaubst nicht die Lügen, die die Yerba über Ihre angeblich friedfertige Lebensweise erzählen.

Die Yerba sind entartete Barbaren, die das Land mit Blut tränken wollen – auch das zeigte sich ja schon in den von den Wergols befreiten Gebieten, als sie einfach deren Grenztruppen angriffen.

(Bilder vom Maler der Zeitung nach genauer Beschreibung angefertigt)

Glaube der Zerathim:

Über den Glauben der Zerathim ist außerhalb der eigenen Rasse kaum etwas bekannt, mal abgesehen von der Tatsache, dass sie Yhr folgen.

Doch manche Gelehrte vermuten, dass sie als Schlangemenschen eine Art von großer "Mutterschlange" anbeten, andere behaupten sie besitzen Kontakte zu den Geistern des Waldes und des Sumpfes und bedienen sich der Macht dieser und wieder andere denken zu wissen dass die Zerathim als "Schlangen" ja überhaupt keinen Gott brauchen, da ihre Kultur um einiges zu unterentwickelt für so einen Glauben sei. Keine dieser drei Vermutungen wurde je bestätigt, da nie ein Gelehrter von seinen Expeditionen in die "Sümpfe der Schlangen" zurückgekehrt ist.

Aber einzelne Augenzeugen behaupten, dass man ungefähr einmal im Mond ein entferntes Glühen aus den Sümpfen sehen könne...

Hohepriesterin Ch´rralizz kor S´akkresch zharif n´kash

Ch´rralizz ist 79 Jahre alt (was bei einer Lebenserwartung von durchschnittlich etwa 200 Jahren unter den "adligen" (Denjenigen mit Giftzähnen und Kobrafächer) etwa einer "mittdreißigerin" entspricht ;-)).

Sie wuchs völlig abgeschottet von der restlichen Bevölkerung auf, wo sie sowohl von spirituellen als auch weltlichen Lehrern unterrichtet wurde.

Seit sie alt genug war zu verstehen, wurden ihr nicht nur die Rituale von Yhr und anderes spirituelles Wissen vermittelt, sie studierte auch auf eigenen Wunsch sämtliche Aufzeichnungen ihrer Vorfahren um sich deren gesamtes Wissen über andere Kulturen anzueignen. Nachdem sie das Studium der Vergangenheit beendet hatte, begann Ch´rralizz sich für die Auswirkungen der Gegenwart zu begeistern. Sie kombinierte die wahrscheinlichsten Auswirkungen mit den unwahrscheinlichsten, um Optimale Ergebnisse zu erlangen.

Ihr jüngstes Studium widmet sich dem Einfluss von lauten Geräuschen auf Personen. Insgesamt ist sie sehr an ihrer Umwelt interessiert.

Sie hat angeblich einige Informanten unter der Bevölkerung, um jede Entwicklung der allgemeinen Meinung mitzubekommen. Auch unterhält sie gute Kontakte zu Shor´Khazan und den ihm untergebenen "wichtigen" Personen.

Ch´rralizz dient ihm auch als Spirituelle (und weltliche) Beraterin. In ihrer Abwesenheit wird sie von einem, eigens von ihr ausgewähltem Priester vertreten, welcher somit ihr Sprachrohr bei Hofe ist. Abgeschieden und separat von anderen Schlangemenschen aufgewachsen, sind ihr körperliche Kontakte nicht nur fremd, sondern auch unangenehm. Sie meidet (wenn möglich) Ansammlungen von Leuten, und eine persönliche Audienz bei ihr zu bekommen, ist (für "normale" Leute) fast unmöglich. Ihre wenigen Bediensteten sind grundsätzlich stumm, da sie die Stille sehr schätzt.

Wolfsmond 423, irgendwo im Zerash'ssa-Dschungel

Einen ganzen Mond war er nun schon mit „seinem“ Heer im Dschungel unterwegs, und irgendwie behagte es ihm ganz und gar nicht. Man könnte sagen, Xarzeth hatte Heimweh nach den lichten Sümpfen um Ksakazz. Doch ein tröstender Gedanke blieb ihm: in wenigen Tagen würde er wieder offenes Sumpfland erreichen, an jenem bislang namenlosen Fluß, von dem seine Späher berichteten. Ein ausgiebiges Bad im erfrischenden Wasser würde wohl Wunder für seine Stimmung wirken, und er würde den Fluß Xaraz'Sherza nennen, ein amüsantes Wortspiel, das in der Allgemeinen Sprache etwa „Spülung der Trübheit“ heißen würde.

Dennoch, oder trotz allem, war Xarzeth doch irgendwie froh, dem höfischen Treiben von Ksakazz entronnen zu sein, und mehr noch, er hatte das unglaubliche Glück, nicht mit der Reichsfeldmarschällin ziehen zu müssen. Dieses Weib... ha – Weib? Wenn man sie ihre Rekruten anbrüllen hört, meint man fast, die Biologie hätte da was falsch verstanden. Yhr sei Dank ist sie in genau der entgegengesetzten Richtung unterwegs. Den jungen Therzesh'kazz hat Xarzeth jedenfalls unter Kontrolle (meint er). Angemessen der Respekt, den ihm der junge Heerführer „seines“ Heeres zollt. Und ein brauchbarer Taktiker obendrein. Na ja, wir werden ja sehen, bislang sind wir ja noch nicht ernsthaft geprüft worden.

Xarzeths Nackenfächer bläht sich ein wenig auf (etwa das Äquivalent zu einem Stirnrunzeln), als er über die vertane Chance des letzten Mondes nachdenkt. Warum nur hat er nicht ein paar Elementare beschworen? Die Traumtage rücken näher, also hätte er es sich leisten können. Na ja, verpasst ist verpasst. Ärgerlich, aber nicht mehr zu ändern. Schließlich war er trotz allem nicht untätig gewesen. Immerhin drei Riesenspinnen hat Xarzeth im letzten Mond zur Strecke gebracht, um ihnen ihre wertvollen Spinnendrüsen zu nehmen. Man weiß ja nie, wann man die nächste findet, und das Lähmen war schon immer sein Lieblingsspruch... Absolute Kontrolle – über absolute Hilflosigkeit, aaah, wie süß doch diese Überlegenheit ist. Vielleicht sollte er sich bei den nächsten Yerba, die ihm begegnen, über die „freundschaftliche Politik“ des Zerath hinwegsetzen (ist Shor'Khazan nicht ein Narr, wenn er glaubt, das unsereins friedlich mit diesen Halbpferden „koexistieren“ könnte)...

Wieder blähte sich Xarzeths Nackenfächer bedenklich auf, als seine Gedanken so wieder zum Hof von Ksakazz abschweiften. Ein Spinnennest, wenn es je eins gab. Besonders diese intrigante (Yhr verzeihe mir) Ch'rralizz, möchte doch wirklich mal wissen, was die im Schilde führt – oder vielleicht doch lieber nicht... Bloß gut, dass unser Zerath in seiner grenzenlosen Weisheit sie ans andere Ende des Dschungels geschickt hat (da würde ich ja noch lieber die Marschällin ertragen...)

Nicht zu lange lässt Xarzeth seine Gedanken in dieser Richtung wandern und lenkt sie bald auf praktischere Belange. Da war doch noch was – ach ja, die Sache mit dem Stärken. Hoffentlich erfährt Shor'Khazan nie, dass Xarzeth noch

seinen eigenen Vorrat an Eiern mitgenommen hat (es könnte zu leicht als „hat mitgehen lassen“ interpretiert werden). Doch leider braucht er die Eier nun mal, wenn er sein Heer stärken will. Am Tage vor dem Kampfe zubereitet (d.h. Xarzeth bannt einen Teil seiner Energie in die Eier, und teilt sie dann in kleine Portionen, für jeden Krieger eine), wirken sie Wunder für einen Tag (oder auch für einen Mond, wenn jeder Krieger ein ganzes Ei ist, doch dafür reichen Xarzeths Kräfte nicht, um das ganze Heer zu versorgen).

Aber mit langfristigkeit muss irgendein Ersatz für die Eier her. Schließlich will Xarzeth ja nicht am Ende alles aus eigener Tasche bezahlen müssen. Tja, als er das Thema damals in Ksakazz zur Sprache bringen wollte, war schon alles zu spät. Die Marschällin in ihrer unersättlichen Gier hatte ShorKhazan schon jedes verfügbare Ei für neue Krieger aus der Tasche gezogen (oder eher aus dem Kellergewölbe). Also wie könnte man das mit den Eiern lösen? Noch ein Grund, warum Xarzeth im letzten Mond nicht an die Elementare gedacht hat, hat er doch jedes neuentdeckte Pflänzchen auf seine mögliche Wirkung für das Stärken untersucht. Bisher leider ohne Erfolg... Aber vielleicht bringt der Fluß die Lösung? Dann sollte er allerdings Xarat'sskosha heißen (wörtlich etwa: die Klärung der Trübheit)...

+ Z H A K E T I A +

Ereignisse im Dachs- & Adlermond 423 n.P.

Lyrland, Wahnhall und Hoffnungsinseln

Auf Wahnhall gingen die Auseinandersetzungen zwischen den Kobolden und den Nebcatlan weiter, nur ohnmächtig beobachtet vom einstigen Herrscher der Halbinsel, Cyrannia. Offensichtlich spielt hier die Magie eine tragende Rolle. Furchterregende Kreaturen, die im Koboldland entstanden trafen auf die schwarzhäutigen Krieger der Nebcatlan, lösten sich aber trotz ihres grausigen Äußeren unter den eisernen Klingen der Menschen auf. Aber die Krieger konnten sich ihres Sieges nicht lange freuen. Einen seltsamen Verwirrungszauber konnte eine begleitende Zauberin noch abwehren, aber eines folgenden Beschwörungszaubers, der eine Heerschar minderer Dämonen nach Zhaketia rief konnte sie sich nicht mehr erwehren. Ihr Heer wurde innerhalb von Minutenfrist vernichtet, sie selber überlebte nur mit Glück. Über Gxor kreiste wieder der Drache Carangor. Seine Magie war, wenn Beobachter sein Gesicht richtig interpretierten, erfolgreich. Einer seiner Untertanen wurde in Cyrannia wegen Spionage verhaftet. Schlechter erging es den Missionaren des Xnum. Sie wurden von Meuchlern ermordet, so sie nicht Zuflucht bei einem mächtigen Weisen des Reiches suchen konnten.

Einhorninsel und Quin

Nun ist es offenbar: Die vielen Völker Kwy'yns haben Neuankömmlingen Asyl gewährt, drei fremden Völkern, den Tlaxcalla, stämmigen, blauhäutigen und rothaarigen Kriegern, den Moogloc, schwächtigen und geflügelten Insektenzüchtern und den Suknazdar, geschuppten Humanoiden, die am Land wie im Wasser zuhause sind. In einer Krise des Reiches, als statt Kontemplation Tatkraft gefragt war trat die Payn die Herrschaft an den Anführer der Neuankömmlinge, Mitlahaumoc, ab. Aus Kwy'yn wurde das Konzil der Freien Völker von Kwy'yn. Mitlahaumoc eroberte auch die im vergangenen Mond auf der Einhorninsel an Ywittrien verlorenen Gebiete zurück. Das jedoch mit aller gebotenen Vorsicht. Heere des Nachbarn wurden nicht angegriffen. Ob zwei Gruppen großer Fluginsekten mit den Neuankömmlingen verbündet sind ist unklar.

Die unzugänglichen Gebirge im Oklis der Einhorninsel verbergen noch Überraschungen. Zwerge verließen ihre geheimen Minen und beanspruchten das Terrain für sich, Caranar muss sich mit einem weiteren Nachbarn auseinandersetzen.

Freundliche Absichten kann Caranar den Totenkopfinvasoren sicherlich nicht unterstellen. Diese eroberten nach einigen Monaten des Stillstandes unter herben Verlusten vor allem die Wüste rings um ihre Landungszone, immer noch ohne angegriffen worden zu sein. Die Heere Caranars scheinen wirklich weit verstreut zu sein, dass sie immer noch nicht am Ort dieser Bedrohung für das Reich sind.

Inseln des Lychnos und Cradt

In Scariza geht der Kobold Liard in der örtlichen Magierakademie ein und aus. Hier hat ein erster Absolvent die Magierakademie „Mir Assmir dovir Hassedis“ seine Prüfungen bestanden und ist jetzt ein vollwertiger Weiser, der auch schon einen ersten Zauber beherrscht. Weitere Schüler werden gesucht. Außerdem wird der Diebstahl eines Amuletts aus dem Dondratempel gemeldet.

Im Krieg zwischen Skadjera und Gologoveras scheint sich das Blatt endgültig zugunsten des Wergolreiches gewendet zu haben. Allein die Burg Skij und die Stadt Talinje leisten von den einst großen Gebieten Skadjeras auf der Bitterwolfinsel noch Widerstand. Derweil Tragen Wergol- und Brodheere den Krieg ins Zentrum Skadjeras. Die Wergols auf ihren Flugechsen landeten ohne auf Gegenwehr zu stoßen auf der Heimatinsel. Große Flotten landeten menschliche Krieger an, die bei ihrer Landung nicht einmal auf Widerstand stießen. Doch dann stockte ihr Vormarsch. Der komplette Heereshaufen war gelähmt worden. Schließlich erreichten Reiter Skadjeras die hilflosen Invasoren, töteten jedoch keinen. Ist jetzt die Zeit für Verhandlungen gekommen? Als die Skadjerer noch besser aufgestellt waren hatten sie die ultimativ vorgetragenen Forderungen des großen Nachbarn aus dem Machairas kategorisch zurückgewiesen. Vielleicht müssen sie jetzt zu Kreuze kriechen.

Bitterwolfinsel

Rings um die Bitterwolfinsel wurden große Flotten von Gologoveras entdeckt. Das Großreich scheint die Seefahrt zu entdecken und die Seefahrt scheint in den Händen der Menschen zu liegen. Offiziell sind sie glücklich und zufrieden als Untertanen der Wergols. Doch zugleich wurde ein Dorf an der Küste geschleift, alle Einwohner ermordet. Menschliche Krieger, die sich weigerten an den Grausamkeiten teilzunehmen wurden an Ort und Stelle hingerichtet.

Schneefalkeninsel

Der Krieg zwischen Naran- Torr und Manrastor geht weiter. Die Flotten Naran- Torrs hatten Anweisung, Schiffe des Feindes anzugreifen und das taten sie auch, doch ohne Erfolg. Im Vergleich zweier fast gleichstarker Verbände erwischten die Seefahrer aus dem ewigen Eis den besseren Start, vernichteten gleich zu Anfang mehr Schiffe als ihr Feind und gewannen in mehreren Folgegefechten schließlich die Schlacht und vernichteten die andere Flotte schließlich vollständig. In einer zweiten Begegnung schienen die Manrastorer schon geschlagen als durch mysteriöse Mächte ein Dutzend Schiffe Naran- Torrs versanken und ihr Admiral den Rückzug befahl.

Eislande

Auf fürchterliche Art und Weise scheiterte die Verwandlungsmagie Ryld Melarns an seiner Stadtgarde – oder waren die grotesken Wesen, die sie hervorbrachte gar beabsichtigt? Jedenfalls erstanden aus menschlichen Kriegern übergroße, geschuppte und beflusste Kreaturen, die rasch ins eisige Meer verschwanden.