

+ NYKERIEN +



Bote Nr. 7

Widder- und Falkenmond 424 n.P.

Inhalt:

Inhaltsverzeichnis	2
Vorwort und Impressum.....	3
Ereignisse in Nykerien	4
Das Jahr des Adlers	5
Symbolischen Grundlagen zu DONDRAs Religion.....	6
Höret – eine Prophezeiung	7
Himmelskonstrukte	8
Cordos Companie (I)	10
Überlegungen	13
Die Yerba – die Götter.....	14
Zerathon wendet sich an alle Welt.....	16
Die Gesellschaft von Zerathon	19
Herold von Zerathon.....	21
Verfassung von Zerathon	22
Zhaketia: Ereignisse bis zum Jaguarmond 424 n.P.....	33
Rollenspieler gesucht	34
Tübinger Myra-Treffen 2004	35
Einladung zur Ordentlichen Mitgliedsversammlung des VFM e.V.	36

Saluton und Willkommen zum (verflixten ?) siebten Boten!

Lange haben die **Orakel** geschwiegen, doch nun ist die Stille gebrochen. Gleich zweimal sprechen die Orakel nun, zum einen verkündet – Dondra selbst? – dass das Jahr 424 n.P. das **Jahr des Adlers** ist. Zum anderen wendet sich eine Prophezeiung aller Orakel an alle Bewohner Myras – siehe „Höret!“.

Die ganzen Geldgeschichten haben gut geklappt, es hat sich kaum jemand verrechnet – für das erste Mal auf Nykerien eine sehr gute Bilanz. Auch scheinen mittlerweile alle die Regeln verstanden zu haben, also wäre doch eigentlich wieder einmal Zeit, sie zu ändern, oder?

Abgabeschluss (ZAT) für den nächsten Zug ist am 18.08.2004.

Der nächste Zug wird sich über den Eulen- und Jaguarmond 424 n.P. erstrecken. Bitte wie gehabt nur Bewegungen und sonstige Befehle für **einen** Mond einreichen! Wir müssen ein wenig Zeit wieder hereinholen.

In diesem Boten verstecken sich auch einige Vereinsinformationen, diese sind auf den letzten Seiten zu finden.

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 Anfahren!

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 Pöpkén, 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 Wolfsmond des Jahres 423 nach Pondaron,
aufgezeichnet von Garthand von Nykerien, Hüter über die erwachten Lande.

Am Ende des Jahres der Gestirne trat der Planet Myra durch den Schweif eines Kometen. Wundersame kosmische Materie verband sich mit unserer Welt und mächtige Gestalten, die man seit Pondaron nicht gesehen hat, wandeln wieder auf unserer Welt. Was für Auswirkungen dieses Ereignis für Nykerien hat ist noch nicht abzusehen, aber die Gelehrten in den Städten werden nicht müde, darüber zu streiten. Fest steht, das die Orakel der Welt Umwälzungen verkünden, sei es das neue Jahr des Adlers oder eine obskure Prophezeiung, welche die gesamte erwachte Welt betrifft.

Im Machairas von Nykerien scheint derweil ein wenig guter Wille zu Frieden und Einigung eingekehrt zu sein: Sui Nimra, der Anführer des Wagnvolkes traf zu einem Staatsbesuch in Kamank ein. Das seine Wagenfahrer gleichzeitig Land von Kamank eroberten, erstaunt nur kurz, bis man sich das Verhalten von Kamank ansieht. Das Volk im Machairas zuckt inzwischen wohl nur noch mit den Schultern, wenn sich „mal wieder“ die Reichszugehörigkeit ändert.

Auch Westan hat inzwischen seine Fühler bis nach Kamank ausgestreckt – die beiden alten Grenzstädte stehen sich an mehreren Stellen gegenüber und belauern sich. Auch Zerathon und Ghorthog haben ähnlichen Kontakt mit Westan, dessen Größe vielleicht damit deutlich wird, dass es mit dem am weitesten im Machairas und dem am weitesten im Ophis gelegenen Reich Kontakt hat.

Im geographischen Zentrum des alten Nykerien, der Burg der Ritter des Tamithon findet man interessante Dinge wieder. Nicht nur der Burgherr wundert sich über die Sachen, die er und seine Vorgänger in den letzten Jahrzehnten zusammengerafft haben.

Weiter im Phialae trifft König Tamarilo ein paar Entscheidungen, die gemeinhin als nicht mit dem Beinamen „der Gerechte“ vereinbar wahrgenommen werden. Außerdem liefert man sich fast ein Scharmützel mit den Truppen Nykors, die mit den Tarasanern Katz und Maus spielen. Nur das die Mäuse aus Nykor wesentlich schneller sind, als die Katze aus Tarasan. Am Ende teilen sie sich den Käse redlich.

Auch an anderer Stelle muss Nykor sich um seine Grenze sorgen. Die Schlangenreiter aus den Sümpfen Zerathons erobern einige Gemarkungen, was nach den Ereignissen in den letzten Monden wohl nicht mehr als Zufall gewertet werden kann.

Die Yerba müssen mit ansehen, wie ein Ort der spirituellen Verwurzelung von anderen Reitern eingenommen wird. Die Zentauren und ihre Verwandten halten sich weiterhin vornehm zurück, was den Kontakt mit anderen Reichen angeht. Aber in manchen Teilen des Waldes sieht man in letzter Zeit viel mehr Pferde traben als in anderen.

Während die Schlangenreiter Zerathons überall zu sein scheinen, geistern in den Sümpfen und dampfenden Dschungeln des Reiches andere Wesen durch die Gegend. Sie sind statt mit der Lanze mit einem Griffel bewaffnet und erklären geduldig den Bürgern lange Texte, um sie danach zu ihrer Stimmung zu befragen. Manch ein Zerathim, der dahinter eine Verschwörung vermutet...

Vereinzelt sieht man nun auch auf den Wassern um Nykerien kleine Flotten fahren, die ihre Nase ein wenig über den Tellerrand Nykeriens hinausstrecken. Noch geistern diese Flotten einsam über die See, aber auch hier liegt Veränderung im Wind, der die Wellen noch sachte schaukelt.

Das Jahr des Adlers

BOTSCHAFT an alle Hohepriester des Adlegottes:

Es ist an der Zeit, daß der VATER DER ADLER seine Stimme wieder erhebt über Myra. DER DONNERER spricht, und es wird mehr als ein Grollen sein, was die Feinde seiner Gläubigen zu hören bekommen - und es wird mehr als nur Donner sein, was die Feinde unserer Religion erleben werden!

Der RIESE DER GÖTTER wird alle Feinde unserer Religion unter seinen Füßen zerstampfen. Der GOTT DER SCHMIEDE wird Euch die Waffen geben, die Ihr gegen seine Feinde braucht und er wird Euch die Ziele weisen, auf die Ihr sie richten sollt! Und sein Hammer wird niederfahren auf alle, die sein Gebot nicht achten!

ER wird seine Schwingen erheben und sich in den Himmel über Myra schwingen um keinen einzigen Verstoß mehr zu übersehen. Eure Aufgabe ist es, jeden einzelnen Feind des ADLERGOTTES zu benennen, und ER wird dafür sorgen, das kein einziger von ihnen bis zum Ende des JAHR DES ADLERS überlebt. Und das JAHR DES ADLERS wird kommen, noch bevor der Rabe zum fünften Mal gekrächt hat.

Der BÄRENGOTT wird seine Feinde mit seinen Pranken zerfetzen, und er wird erkennen, welches die seinen sind, und wer sich von einem anderen verführen ließ, durch Angst oder überredung. Wer ein Herz flatterhaft wie die Taube hat und den BÄRENGOTT verläßt, wird wie die Taube selbst zum Futter werden.

GODH wird Eisstürme senden gegen seine Feinde im Machairas wie im Thysias. BESON wird Chaos senden in die Reihen seiner Feinde im Wasser wie an Land. THRAN'KOS wird die Schlange bändigen, die er an seiner Brust nährte. DONDRA wird sich besinnen, wer früher schon seinem Feinde diente. Wer für den Verbannten ist, wird sterben. Wer wie der Verbannte ist, auch.

An Euch ist es, die Stimme des Donnerers über ganz Myra erschallen zu lassen. Verkündet sein Wort in den Tempeln. Donnert seine Botschaft in die Paläste. Ruft sein Wort zu den Adlern auf den Bergen. Brüllt seine Botschaft zu den Bären in den Wäldern. Und verkündet sein Wort den Boten der Länder und Kontinente... Ein Konzert Eurer Stimmen soll erschallen und die Feinde unserer Religion zittern machen. Alle werden es erfahren:

D O N D R A ist wieder: der GOTT DES KRIEGES

Symbolischen Grundlagen zu DONDRAs Religion

Zusammengestellt von Phenax Gyrtos
im Auftrage der Priesterschaft Dondras

Namen: Dondra, auch Aisher, Beson, Donar, Godh, Blamistoles, Thran'kos, Talfur, Tasman und andere Namen

Titel: Der Donnerer, Gott des Wetters und des Windes, Adlergott und Gott des Krieges, Gott der Riesen und Riese der Götter. Vater der Adler, Sturmgott, Gott der Händler und der Diebe, Gott des Weines und Schutzgott des Fahrenden Volkes

Farbe: blau-türkis

Höchstpriester: Duralevyn von Somtaph-Thyateira

Material: Kaltgeschmiedetes Eisen, Afranit, Eisenholz

Edelstein: Türkis

Monat: Marschäschan (Schwertmond)

Heilige Pflanze: Turock-Baum

Baum-Tarot: Tanne (Fürst)

Allgers-Rune (Muscae/Aldodwereiya): Os/Othil

Zahl: 8

Ordnungszahl: 2 (Gesinnung: CN-CG)

Heilige Tiere: Adler und Bär

Opferformen: Am häufigsten ist das Trankopfer mit Wein, ersatzweise Met, von dem der erste Schluck "Für Dondra!" ist und auf den Boden, bzw auf See in dieselbe gegossen wird. Dondra nimmt von Herrschern auch Geldopfer, von Dieben wertvolle Beutestücke an.

Verwandte Gottheiten: JAFFNA (dann lange nichts), Horcan und Anrash (Pause), Grewia und Kandy. Punkt. Wird aber öfters, vor allem bei Traumrittern wie in Astragon, Ash'Caron und Aurinia, gemeinsam mit dem Rabengott Artan verehrt.

Datum der Abfassung: Kislew 413 n.P.

Höret!

Oh höret ihr Wesen Myras, die Zeit wird kommen! Die Sterne verkünden seine Geburt, dies ist der Augenblick in dem er die Welt betritt. Aus den Tiefen des Meeres zu den Höhen der Berge, wo sie schlüpfen wird im Tempel ihres Vaters. Es ist wie ein Spiegel, ein Apfel und ein Küken. Der Weg des Letzten Gottes führt über die Meere Myras und niemand kann ihn aufhalten, der es nicht versucht.

Oh höret ihr Wesen Myras, das Jahr der Götter wird kommen! Der Göttervater wird fallen, der Gebannte wird das Knie beugen, das Gleichgewicht wird wanken, die Feuerzwillinge werden verlöschen, der Schlangengott wird seine Macht einbüßen, der Donnerer wird ernüchtert werden, das Urböse wird ihr Gewissen finden, die Erdmutter wird verdorren, dem Nekromantengott wird ein Kind geboren.

Oh höret ihr Wesen Myras, Chela ist nah! Die Flotte vor dem Tor nach Innen, der Dämon aus der Tiefe zum Schutz, das Ei in der Grotte wird abgeholt, Piraten die im Weg sind, in alle Winde verweht, drei Tempel der Finsternis wenn die Geburt endlich naht, ein Land aus Eis als Schule gedacht, eine verlorene Insel den Aufstieg sieht. Die Macht der Schildkröte wird erwachen! Die Zeit ist nah!

Himmelskonstrukte

Handelsmeister Sorven Barash
an den hochvermögenden
Handelsherrn Gush Dorven

Hochverehrter Meister,

wie vereinbart übersende ich nach meiner Ankunft in Kamank nun meinen ersten Bericht. Der Kurier wird auch erste Warenproben aus der hiesigen Gegend mitnehmen.

Hierbei sind vor allem die vielfältigen Produkte aus einem hier »Papir« genannten Material zu nennen, das wohl in Anlehnung an den im Süden verbreiteten Papyrus so genannt wird, aber sich doch sehr von diesem unterscheidet.

Wie der Papyrus wird auch der Papir zum Teil aus Flussgräsern gewonnen, doch zu gleichen Teilen auch aus anderen Pflanzenfasern und alten, gereinigten und eingeweichten Lumpen. Doch weist er weitaus gleichmäßigere Oberflächen als der handelsübliche Papyrus auf und ist nicht nur als Schreibmaterial, sondern auch anderweitig vielseitig verwendbar. Das Geheimnis ist wohl die gänzlich anders geartete Herstellungsart, zu der ich jedoch noch nichts näheres zu berichten weiß, gilt sie der hiesigen Gilde der Papirmacher doch als Gildengeheimnis.

Was jedoch die Anwendungsmöglichkeiten angeht, so sah ich feine und grobe Tücher, Schuhe und Pantoffeln, Gefäße und Kästchen, ja sogar Rüstungen aus Papir. Zur Anfertigung letzterer verwenden die Kamanki einen Laquer genannten dicken Sud aus Baumsäften, den es in verschiedenen Farben gibt. Sowohl von einigen der aus Papir hergestellten Dinge als auch von diesem Sud übersende ich Euch Proben.

Die hier sonst zu findenden Tücher sind, so denke ich, recht gewöhnlich, wenn auch einige der Leinengewebe durch Beimischung anderer Fäden und eine mir nicht gezeigte Art des Webens sehr fein und weich werden. Doch lieben die Kamanki bunte Farben und haben die Kunst entwickelt, diese in reicher Auswahl und großer Leuchtkraft herzustellen. Ähnliches habe ich im Süden sonst kaum gesehen, so dass ich meine, das sich die bunten Kamanki-Tuche – einfarbig oder mit Ornamenten gemustert – dort zu guten Preisen verkaufen liessen.

Ansonsten lieben die Kamanki gutes Essen und Trinken. Ihr eigener Wein aber ist vielen zu sauer, so dass Südweine sehr begehrt sind. Auch die bei uns als minderwertig geltenden allzu süßen Sorten finden hier noch willige Käufer. Ihrerseits brauen die Kamanki aber ein gar wohlschmeckendes, wenn auch für unsere Gaumen wohl herb scheinendes Bier, dessen Rezept sie geheim halten. Ich weiß allerdings nicht, ob es die lange Reise gen Süden wohl gut überstehen würde. Wahrscheinlicher wäre dies bei den Räucherschinken, die von den Silvri, einem Waldvolk, auf den hiesigen Märkten angeboten werden. Sie sind ungewöhnlich groß, so dass sie kaum von einem gewöhnlichen Schwein stammen können, und äußerst saftig und wohlschmeckend. Doch auch die Schinken von Hirschen und Rindern werden hierzulande gepökelt und geräuchert, um während der rituellen Schlachtverbotszeiten im Früh- und Spätsommer genügend Fleisch im Hause zu haben. Auch haben sie hier eine bei uns unbekannte Art, Käse aus der Milch von Schafen, Ziegen, aber auch Pferden und Kühen herzustellen; diese Käse gibt es in vielerlei Sorten, und sie sind wesentlich länger haltbar als die bei uns bekannten, ja, sie gelten oft erst nach sechs bis achtzehn Monaten als reif!

So habe ich in der kurzen Zeit, die ich hier verweile, doch schon einige gute Handelsmöglichkeiten aufgetan, und ich habe keinen Zweifel, dass es bis zum Ende meines Aufenthalts hier noch weit mehr sein werden. Der neue Herrscher von Kamank, so heißt es, sei uns Händlern wohlgesonnen, und selbst lange auf Handelsreise im Süden gewesen. Ich weiß aber nicht, ob dies so stimmt.

Nun will ich aber fortfahren, Euch aus diesem seltsamen Land des Nordens zu berichten. Es ist eine Gegend voller Gegensätze. Um hierher zu kommen, mußten wir erst weite Sumpfgelände voll unheimlicher Schatten und Geräusche durchqueren, dann führte uns unser Weg an abweisenden Klippen in unheimlichen Farben vorbei, und gegenüber Kamank steigt das Nordufer des Kamango unbesteigbar steil empor zu einem wohl düsteren und verrufenen Hochland. Doch um die vor Leben pulsierende Stadt selbst wie auch südlich des Flusses erstreckt sich eine freundliche, üppige Ebene, die Geruhsamkeit ausstrahlt. Noch weiter südlich aber geht sie wieder in dunkle Wälder über, in denen Leopard und Wolf, Wildebeest und Auerochse, Bär und Vielfraß zu Hause sind.

Ebenso vielfältig und merkwürdig sind die Bewohner. Da gibt es die kleinwüchsigen, breitgebauten und ewig-fröhlichen Burkarr, die dunkelhaarigen, olivfarbenen Kamanki, die bleichen, hochgewachsenen Silvri mit ihren edlen Gesichtern unter blaugrünem Haar, die wilden Kerenn, die ernsthaften, zupackenden Gat, die verschlagenen Brinn und die fremdartigen, scheuen K' manki. Von letzteren gibt es in der Stadt nur wenige, doch umso mehr Erzählungen. Sie bewohnen das sumpfige Delta des Kamango mit seinen vielen Tümpeln und Altarmen, Bächen und Nebenströmen. Es heißt, sie stammten von Ausgestossenen der unterschiedlichsten Völker ab, und dass in manchen Stämmen Menschen und andere Wesen wie Verwandte miteinander lebten. Es soll dort auch menschenähnliche Völker mit grünlicher, unbehaarter Schuppenhaut geben, andere dagegen dicht mit einem grauen Fell behaart und mit rattenartigen Schnauzen oder auch menschengroße, aufrecht gehende Frösche – ich kann nicht sagen, ob diese Geschichten wahr oder nur Gruselmärchen sind.

Bei meinen Ausflügen ins Umland sah ich weite Kornfelder und auch anderes Getreide, gepflegte Obstgärten, die reiche Ernte versprechen und ausgedehnte Weiden voller Rösser und nicht weniger Rinder. Jeder Hof hat zudem Felder voller Gemüse und anderen Gewächsen für den eignen Hausgebrauch, und oft sah ich auch seltsame Anlagen wie Bohnengärten, doch mit weit höheren Stangen als dafür notwendig wäre, und so ausgedehnt, als ob Bohnen hier die Hauptnahrung sein müßten. Doch auf den Märkten werden sie nur in geringen Mengen angeboten (was auch daran liegen mag, dass die Erntezeit für Bohnen schon lange verstrichen ist).

Das Reiten haben die Kamanki zu hoher Kunst entwickelt und pflegen es eifrig. Wettkämpfe haben sie sowohl in Form von Pferderennen als auch von Geschicklichkeitsprüfungen von Pferd und Reiter, manches Mal auch beides verbunden. Auch viele ihrer Spiele und Mannschaftswettkämpfe schliessen Pferde mit ein. Es heißt, auf dem Lande lernten die Kinder das Reiten noch vor dem Gehen, und oft habe ich Halbwüchsige ohne Sattel und mit nur aller-einfachstem Saumzeug auf ihren flinken kleinen Pferden über die Wiesen galoppieren sehen. Erst mit dem Ritual des Erwachsenwerdens nämlich erhalten Söhne wie Töchter der Gutsherren die hochbeinigen Kamank-Renner; vorher reiten sie wie das einfache Volk – so es sich überhaupt ein eigenes Pferd leisten kann – die kleineren, aber wendigen Silvaner.

Auf diesen Reisen beobachtete ich auch eine gar seltsame Kunst, die weit verbreitet scheint in den Landen um Kamank, und von der ich Euch zum Schluß noch berichten will: Libellen und Schmetterlinge, so nennen die Einheimischen ihre merkwürdigen Gebilde aus Papier, feinen Tüchern und Leichtholzgerippen, die im Frühjahr und Herbst die Himmel füllen. Die Riten, mit denen sie diese komplizierten Konstruktionen zum Fliegen bringen, sind mir ein Rätsel geblieben. Angeblich spiele dabei der Wind eine Rolle — doch sah ich die Konstruktionen auch bei nur lauen Lüften in dieselben steigen. Vielleicht ist ja gemeint, dass sie dem Windgott opfern, um die Magie des Fluges zu bewirken. Denn Magie muss es sein. Ganze Gebäude mit mehreren Stockwerken, endlos lange Ketten aus Quadraten oder seckseckigen Körpern, riesige Nachbildungen von Insekten und anderen Tieren aller Art konnte ich mancherorts am Himmel sehen, jeden Morgen von neuem in die Höhe gehoben. Andernorts brennen nachts Leuchttürme mit Tausenden von Lichtern, die keinerlei Fundament besitzen, sondern zwischen den Sternen schweben. Ja, angeblich soll es flußaufwärts von Kamank sogar einen Ort geben, an dem die jungen Männer darin wetteifern, wer am längsten auf einem ihrer selbstgebauten Schmetterlinge reiten kann. Selbst erlebt habe ich Wettbewerbe, wer die größten, buntesten und erstaunlichsten Gebilde zum Fliegen bringe (und mehr als ein Achtzehntel des Tages in der Luft halte), und solche, bei denen der gewann, der ein Gebilde vorgegebener Mindestgröße am höchsten brachte oder am längsten fliegen ließ.

Dies ist sicher eines der beeindruckendsten und merkwürdigsten Dinge, die mir in diesem fremden Lande des Nordens begegnet sind.

Und so grüße ich Euch und erweise Euch meinen höchsten Respekt.
Möge Eure Börse immer von Gold überquellen!

Euer ergebenster Diener

Sorven Barash



Cordos Companie (I)

Nachdem wir den Ort verlassen hatten, rollte unser Karren auf eine Ansammlung fahngeschmückter, bunter Zelte und Kastenwagen neben der talaufwärts führenden Straße zu. Als unser Kutscher von der Straße abbog, sah ich eine Gruppe von Männern, die damit beschäftigt waren, diese Zelte abzubauen und auf offene Wagen zu verpacken. Andere schirrt schon Pferde davor. Der Lärm und die Schreie waren bestimmt meilenweit zu hören. Unser Karren hielt holpernd an, und Baagar Cordo sprang von seinem Sitz herunter. „Ihr Idioten! Schlamper! Faules Pack!“ schrie er. „Ihr solltet schon eine halbe Stunde abmarschbereit sein! Könnt ihr denn gar nichts, wenn man nicht hinter euch steht? Wie sollen wir denn so Schädelblick bis morgen abend erreichen? Unger, stell dein unverschämtes Grinsen ein, du nacktärschiger Affe! Komm runter und mach dich an die Arbeit! Laß Srell mit anpacken, wir brauchen jede Hand!“

Folgsam stieg der langarmige Fremdling herab und zog den Strohballen zur Seite, hinter dem ich es mir gemütlich gemacht hatte. Als ich herunter sprang, schauten mich einige der Leute fragend an. Sie waren allerdings wohl an exotischere Kreaturen gewöhnt und nahmen bald wieder ihre Arbeit auf.

Unger machte sich daran, einen Streifen Leinwand um ein Bündel Stäbe zu wickeln und zuzubinden und wies mich an, dasselbe mit einem zweiten Bündel anderer Länge zu tun. Beide Bündel kamen auf einen nahebei stehenden Wagen, dann ging es zum nächsten Bündel, immer entlang des runden Gerüsts, das wohl einmal das Hauptzelt gestützt hatte und nun rapide kleiner wurde.

Als wir rundherum waren, standen nur noch die Pfähle, von denen gespannte Tawe zu den beiden Großmasten in der Mitte führten. Unger winkte mir, mit ihm Aufstellung an einem der Pfähle zu nehmen; andere Arbeitsgruppen versammelten sich ringsum, einige Hünen standen direkt innen an den Hauptmasten. „So. Wer werden nun auf deeser Seite de Tawe lösen und straff halten. Also los!“ Er löste die Knoten. Folgsam ergriff ich das Ende. „Nein, kräfteger! Halt das Tau straff!“ Ich packte fester zu, zog, und machte zwei stolpernde Schritte rückwärts, während sich das Tau straffte und sich die Spitze des linken Masts, an dem es hing, uns entgegen bog. Von drüben kam ein Warnschrei, als das Gegentau hochschnellte, sich spannte und die dortige Gruppe rasch von ihm wegsprang. „Was tust du! Nicht so fest!“ schrie nun auch Unger. Ich ließ nach.

„Wee hast du das gemacht?“ fragte Unger nun ruhiger. Er packte selbst das Tau, zog daran. Es straffte sich leicht, aber selbst als er sich mit aller Kraft reinlegte, gab es kaum nach.

„Was ist denn hier los?“ kam nun Baagar Cordo angerannt. „Ihr sollt hier nicht rumspielen, wir müssen los, verdammt!“

„He, Boss, du hättest mer sagen messen, dass Srell heer der neue starke Mann est. Er hätte fast den Mast ganz allein umgeressen!“; antwortete Unger.

„Wie, was, starker Mann? Von was redest du Affe?“ tobte Baagar.

„Zeig’s ehm, Srell – Moment! Ehr da dreben, packt zu und zehrt!“ schrie Unger zu den Leuten auf der anderen Seite hinüber. „Jetzt, Srell! Aber langsam!“

Gehorsam packte ich das Tau wieder und zog vorsichtig. Wieder straffte es sich, die Mastspitze neigte sich uns zu, und gegenüber zogen die Leute mit aller Kraft am Gegentau. Von ringsum kamen nur Schreie: „Halt! Stopp! Seid ihr völlig verrückt geworden?!“

„Halt, Srell, und langsam weeder nachlassen!“

Baagar starrte mich an. „Und ich wollte eigentlich nur eine neue Attraktion für die Monsterschau. Hmm, mal sehen, was wir mit dir machen. Sollte ich tatsächlich endlich mal wieder Glück haben und mehr bekommen, als ich bezahlt habe?“ Murrend ging er davon. Ich wurde nun nach innen zum linken Mast geschickt und bekam ein kürzeres Tau in die Faust gedrückt. Während auf der einen Seite die langen Tawe gelöst und Stück für Stück nachgelassen wurden, zogen die Gruppen auf der anderen Seite den Mast langsam um. Ich und einige andere hielten dagegen, um ihn kontrolliert sinken zu lassen, während Helfer die Keile herausschlugen, die den Masten in seinem Loch hielten und andere die Verbindungen zum rechten Masten lösten. Einige Male wurde ich noch angeschrien, bis ich gelernt hatte, nicht zu fest am Mast zu ziehen, sondern nur gerade so viel, dass er Schritt für Schritt umsank – bis dann alle wegsprangen und der Mast vollends zu Boden krachte. Danach wiederholte sich das ganze Spiel mit dem zweiten Mast.

Als wir so das Hauptzelt endlich abgebaut hatten, war bis auf die beiden Masten alles andere bereits verstaut. Ich fragte mich, wie sie die beiden langen Stangen wohl auf Wagen laden wollten, doch da sah ich, wie zwei der Arbeiter begannen, mit schweren Holzhämmern Keile aus dem ersten Mast herauszuschlagen. Und schon zerfiel der Mast wundersam in zwei, dann drei Teile, die genau ineinander eingepasst gewesen waren.

Die Teile benötigten immer noch einen der längsten Wagen des Trosses – einen Dreiachser mit einem Gelenk hinter dem Kutschbock – doch das Rätsel war nun gelöst. Ich konnte nur bewundern, wie trotz des schrecklichen Durcheinanders, das vorher geherrscht hatte, nun doch alles verpackt und verstaut war.

Baagar Cordo, der jetzt auf seinem Pferd saß – einem prächtigen Rappen, sicher einem Schlachtroß aus den Kamank-Ebenen – und eine Trompete an einer Kordel um seinen Hals hängen hatte, winkte mit einem breitkremigen Hut, um seine Befehle zu unterstreichen: „Flott mit dem Geschirr da! Siglar, fahr deinen Katzenwagen bis zum Tor; du übernimmst die Spitze. Unger, steck Srell dort in deinen Wagen und reih dich ein ...“

„Los, marsch, marsch!“ sagte Unger zu mir und führte mich hinter einen Planwagen mit rechteckigem Aufbau. Von hinten wurde nun eine eiserne Gittertür sichtbar, die er aufriß, um mich hineinzuwinken. Gehorsam betrat ich den Käfig. Als ich drin war, warf er die Tür hinter mir zu und öffnete die Laschen der Segeltuchrollen an der Rückseite, so dass die Plane nun auch hier herabfiel. Zur Fahrerseite wurde der Käfig durch eine hölzerne Wand abgeschlossen, so dass ich völlig von außen abgeschnitten war. „He!“ rief ich. „Warum schließt du mich ein?“

„Befehle“, sagte Unger, während er die Unterseite der Vorhänge festband. „Der Boß will den Kamanki keine Gratisschau geben.“

„Aber ich möchte die Landschaft sehen!“

„Beruhige dich, Meister. Wenn wir ins offene Gelände kommen, ziehe ich eine Ecke des Vorhangs hoch.“

Baagar Cordo blies einen schrillen Tusch. Unter dem lauten Lärmen knallender Peitschen, wiehernder Pferde, klappernder Hufe, klingelnder Pferdegeschirre, quietschender Radachsen, zu Schreien, Flüchen, Warnrufen, Witzen und Liedfetzen setzten sich die Wagen in Bewegung. Mißmutig ließ ich mich auf einen der Sandsäcke nieder, die das einzige Mobilar darstellten, und versuchte durch den Spalt am hinteren Ende hinaus zu spähen.

Plötzlich hörte ich ein seltsames Geräusch von der Vorderseite des Wagens. Als ich den Kopf drehte, bewegte sich ein Teil der Vorderwand. Eine Hand wurde im Zwischenraum sichtbar und schob. Geräuschlos rutschte die linke Hälfte der Wand in verdeckten Schienen zur Seite und offenbarte einen versteckten Raum.

Ein gähnendes menschliches Gesicht wurde sichtbar. „Was ist denn los ...“ – dann erblickte sie mich und erstarrte voller Schrecken.

„Du... du bist ein Ssinta!“ Mit abwehrend erhobenen Händen kauerte sich das Menschenweibchen zusammen.

Inzwischen hatte ich die blaugrün-gelb gefleckte Haut und den braungrünen Haarschopf identifiziert. „Und du bist eine Samander. Was tust du hier?“

„Ich... Wirst du mir auch nichts tun?“

„Weshalb sollte ich? Unser Clan hat lange schon Frieden mit den Samandri.“

„Aber... was tust du in meinem Käfig?“

„Dein Käfig? Unger hat mich hier hereingesteckt.“

Da stoppte der Wagen plötzlich. Auf der linken Seite wurde die vordere Ecke des Vorhangs hochgehoben und festgebunden. Unger spähte herein. „So, Srell, jetzt kannst Du rausgucken. Lass dich aber nicht sehen, wenn – oh, ihr habt euch schon kennengelernt?“

„Unger“, jammerte das Weibchen, „du kannst doch keinen Ssinta zu mir schicken und mir nicht mal was sagen!“

„Ganz ruhig, Pela. Hab gedacht, du verschläfst sowieso weeder den ganzen Tag. Das est Srell, der est wohl ganz en Ordnung. Baagar hat ehn gekauft, damet du necht mehr so alleen best.“ Sein Grinsen liess große gelbe Hauer sichtbar werden.

„Aber er ist ein Ssinta!“

„Yo, Ssenta, Samander, das est doch alles ens. De Leute wollen halt de Monster aus dem K'mankh sehen, und een Pärchen est emmer besser, stemmt's? Ehr werdet euch schon zusammenraufen. Aber beschädegt enander necht, sonst kregt ihr Baagars Petsche zu spürn!“

Spöttisch lachend wandte er sein häßliches Gesicht ab, um sich wieder auf den Kutschbock zu schwingen. Mit einem Ruck ging es weiter, der das Mädchen aus dem Gleichgewicht brachte und zurück in die Koje kollern ließ.

„So, du bist also Pela?“

„Pila! Der blöde Unger schafft es einfach nicht, meinen Namen richtig auszusprechen.

Monster, also wirklich! Der ist doch selber das größte Monster!“

Ihr Zorn – ob nun über Ungers Worte oder über seine Fahrweise – schien ihre Angst vor mir etwas gedämpft zu haben. „Baagar hat dich also auch gekauft, wie? Hab noch nie gehört, dass sich ein Ssinta von den Sumpfjägern hat fangen lassen!“

„Nein, für was hältst du mich?! Kein Sumpfjäger würde mich je zu fassen kriegen und die Begegnung überleben!“ ereiferte ich mich nun, kurz in meinem Stolz gekränkt. Dann ließ ich den Kopf hängen. „Nein, ich habe mich sozusagen selbst verkauft.“

Die Landschaft, die ich durch unser „Fenster“ draußen vorbeiziehen sehen konnte, war auf Dauer doch eher langweilig – nur immer gleiche Wiesen und Obstgärten; der Fluß wäre wohl interessanter gewesen, aber der lag rechts von uns – so dass ich unversehens ins Reden kam und ihr meine Geschichte erzählte.

(Fortsetzung folgt)

Überlegungen

Isha saß in ihrem kleinen Raum und bedachte die Probleme, aber auch die Möglichkeiten des Tempels. Die recht kleine Frau in weißen Gewändern, auf der Brust prangte deutlich das goldene Symbol der Medaya, der Schwester der Reinheit. Ihre blonden Haare fielen lang auf ihre Schultern. In den grünlich schimmernden Augen funkelte es ab und zu, immer dann wenn ihr ein Gedanke kam, der ihr nicht gefiel. Und das war im Moment viele. In früheren Zeiten war man nur für das Seelenheil verantwortlich, doch in den jetzigen Wirren musste man sich damit abfinden das Krieger eine wichtige Rolle im Tempel einnahmen. Sie wollte nie etwas damit zu tun haben, doch es blieb keine Wahl. Mit einem leisen Seufzer nahm sie ein Pergament zur Hand. Nun, darauf standen die bisherigen Heere, aufgeteilt nach dem Orden der Tempelwächter und dem Ritterorden der Medaya. Während die Tempelwächter lediglich für den Schutz des Tempels verantwortlich waren, eroberten die Ritter Gemarken rund um den Tempel und versuchten andere Heere fernzuhalten. Gerade die Raubritter des Tamithon traute man es zu das sie versuchen würden den Tempel einzunehmen.

Sicherlich ist der Tempel bisher kaum in die Öffentlichkeit getreten, im Stillen rüstete man sich für die Herausforderungen. Doch noch lange nicht sind alle Arbeiten getan. Wehmütig dachte sie an das Pergament, welches in ihrem Schreibtisch ruhte. In ihrer kleinen Handschrift hatte sie dort die Ausbildung von Missionaren und deren Tätigkeit geplant. Der Glaube an Tamithon und an den zwölf Schwester sollte gestärkt werden, doch an die Ausführung dieses Planes konnte man noch nicht denken, das meiste Gold floss in die Ausbildung der Truppen. Erst einmal musste das Gebiet um den Tempel gesichert werden, Bündnisse mußten geschlossen werden. Eine große Aufgabe. Da kam der Glaube leider ein wenig zu kurz. Aber es war nur eine Frage der Zeit. Sie erhob sich und verließ ihren Raum, den beiden Wachen an der Tür nickte sie kurz zu, dann schritt sie in Richtung der Heiligen Halle. Es wurde Zeit für ihr tägliches Gebet an Medaya....

Die Yerba

Die Götter

Katt Zweifuß, Verfasser dieser Liste, ist einer jener Menschen, welche die Yerba aus freien Stücken begleiten. In dieser Schrift beschreibt er die Ansichten der Yerba über die Götter.

Allgemein

Anders als viele andere Bewohner Myras sehen wir Yerba uns nicht als Geschöpf eines Gottes oder irgendwelcher Umstände. Vielmehr sind wir Fohlen eines bewussten Liebesaktes zwischen Mensch und Pferd. Also schulden wir unsere Existenz nicht irgendeinem Gott sondern unseren Ahnen.

Weiterhin ist uns bewusst, dass die Götter ohne ihre Gläubigen machtlos sind, auch wenn sie gemeinsam mit ihren Gläubigen zu gewaltigen Wundern fähig sind.

Deshalb ist das Verhältnis zwischen den Yerba und ihren Göttern von gegenseitigem Respekt und wechselseitiger Achtung geprägt, keinesfalls von Demut oder Verehrung der Yerba und Herrschaft oder Befehl der Götter oder Priester. Tatsächlich gibt es keine Priesterschaft, jedes Yerba spricht selbstbewusst persönlich mit den Göttern.

Dondra und Horcan

Mit den Göttern Dondra und Horcan verbindet uns Yerba besondere Gefährtschaft. Denn als der Lichtbote die Heimat der Yerba in der Schattenzone vernichtete trug Dondra die Heimatscholle der Yerba sanft nach Nykerien, so dass kein Yerba zu Schaden kam. Horcan ließ zu, dass die Geister der Yerba in seinen Winden galoppieren um in den Fohlen auf Myra wiedergeboren zu werden statt beim Tode im Nichts zu verwehen. Diesen beiden Göttern begegnen die Yerba mit Hochachtung,

ihre Hilfe ist ihnen nicht vergessen und die Yerba wissen sich in Dondras und Horcans Schuld.

Die geachteten Götter

Ohne dass sie im Leben der Yerba eine größere Rolle spielen achten die Yerba Grewia und Borgon, Chnum und Dena, Anur und Pura, Jaffna und Norto, Thagoth und Kandy und Zamnait, Norytton und Parana und Seeker.

Zwiespältig ist das Verhältnis zu Artan. Einige Yerba glauben, dass er Mensch und Yerba durch Gesetze, Pferd und Yerba durch Zügel und Sporen bindet. So rechnen sie ihn zu den verachteten Göttern. Ein anderer Teil sieht in ihm die liebende Einheit von Mensch und Pferd verwirklicht und zählt ihn zu den geachteten Göttern.

Die verachteten Götter

Da sie sich an Bedürfnisse und Triebe wenden, welche Herde und Person des bedürftigen und getriebenen zerstören werden Anrash und Kur- Tulmak, Manuijan und Marlilith, Orphal und Seth und Xnum von den Yerba verachtet. Mit ihnen wird die Schwarze Mutter verachtet, die ja nicht mehr ist als eine gefallene Zaubermutter.

Uneins sind sich die Yerba im Verhältnis zu Mannanaun. Seine Machtgier und sein Bündnis mit den verachteten Göttern machen ihn zu einem der ihren, sein Freiheitsdrang und sein Kampf um einen rechten Platz im Pantheon verdienen ihren Respekt. Unabhängig davon fordern sie seine Freilassung, denn niemandem billigen sie zu irgend jemanden gefangen zu halten.



Zerathon wendet sich an alle Welt

**Bitte, Herrscher über Nationen,
Hochgekrönte Häupter, Adelige und
Bürger, die Ihr diese Zeilen seht,
nehmt Euch die Zeit, diesen Artikel
zu lesen!**

Zerathon will alle Welt wissen lassen, was die brandschatzenden Mörder Namens Yerba uns geschrieben haben, und kurz dazu Stellung nehmen.

Die ganze Botschaft der Yerba, von der hier nur ein Auszug Platz finden soll, ging uns zu, nachdem wir sie darauf aufmerksam gemacht hatten, dass wir uns aufgrund des gemeinsamen Glaubens als Freunde der Wergols verstehen.

[...] Wenn ihr Freundschaft zu den Feinden der Yerba sucht und ihr euch deshalb genötigt seht Feinde der Yerba zu sein [...] so nehmt die

Verantwortung für diesen Krieg auf euch. Es ist euer Krieg und ihr müsst ihn führen [...]

Nun bleibt abzuwarten, ob, nachdem uns die Yerba hiermit offensichtlich den Krieg erklärt haben, sie auch diejenigen sein werden, die das erste Blut vergießen (wie wir leider erwarten können), oder ob sie es aussitzen und abwarten, bis wir sie attackieren, um dann in Ihrer ungebührlichen Meinungsmache mit ausgestrecktem Zeigefinger auf uns zu zeigen und von unserer angeblichen Blutrünstigkeit, unserer angeblichen Unfairness und unserer angeblichen Akzeptanzlosigkeit zu künden und alle Welt gegen uns aufzuhetzen.

Wir aber werden nicht als erste angreifen, sofern wir nicht zuvor von den Yerba erneut geplündert oder in unseren Eroberungen freier Ländereien gestört werden– schließlich wurde **uns** der Krieg erklärt, und darum werden wir nur uns und unser Volk und unsere Freunde **verteidigen**, nicht aber einen Krieg beginnen, der ein Krieg der Yerba ist, ein Krieg, den sie provoziert haben und **den wir niemals wollten**. Aber das Verhalten von Mark Maritain ist aggressiv, unkooperativ und ignorant, so dass es ganz danach aussieht, dass er den ersten Streich führen will.

Die einzige Möglichkeit, den Krieg abzuwenden wäre, den Yerba ihre blutigen Raubzüge in unsrem Land zu gestatten und Ghorthog die Freundschaft zu kündigen. Wenn aber die Yerba denken, sie könnten bestimmen, wer unser Freund ist und wer nicht, so haben sie sich grob getäuscht. Und mit seinem eigenen Mörder, der einem vom Felde raubt und einen anschließend umbringt (wie die Yerba es mit so mancher Bevölkerung unserer Dörfer grundlos schon getan haben!), freundet sich keiner freiwillig an, und so werden die Yerba unsere Freundschaft zu Ihnen und einen Hass gegen Ghorthog wohl erzwingen müssen (was Ihr Ziel ist). Mal sehen, ob Ihre Mittel dafür ausreichen, aber ich wage es zu bezweifeln.

Schon mit Ghorthog und Westan versuchten sie Ihre dumme und unverschämte Art, wie wir alle erfuhren und in diesem Blatte nachlesen konnten; ja sie wollten Ghorthog und Westan gar in kriegstreiberischer Manier gegeneinander aufstacheln, um, wie ich heute weiß, deren Kräfte zu binden und so ungestört den eigenen Wanst vollplündern zu können, ohne dabei aufgehalten zu werden. Wie wir aber ebenso wissen, ist dieser Versuch gescheitert, und **er wird erneut scheitern**.

Samorkhal Zer und Ich, sowie alle anderen verantwortungsbewussten Herrscher dieses Kontinentes, können und werden nicht zulassen, dass diese Pferdemenchen unserer aller schöne Lande mit Krieg überziehen und die Felder mit Blut tränken. Auch alle Herrscher aller Lande sollten das für sich und Ihre Völker, letztlich aber im Sinne des ganzen Kontinentes, ebenfalls nicht zulassen. Erhebt Euch bevor es zu spät ist!

Macht der Untätigkeit ein Ende und lasst Uns einen Bund gründen, der uns gegen die Yerba alle stärker macht, und allein durch die Macht der Drohkulisse, die durch die Vielzahl der Beteiligten entsteht, weiteres Blutvergießen verhindert!

Wegen der beschriebenen Lage rufe ich daher alle Herrscher Nykeriens auf: Denkt über die ständig lauernde Bedrohung durch die Yerba nach!

Wenn Ihr Euch darüber klar geworden seid, wie Ihr zu den obigen Ausführungen und zur Lage bezüglich der Yerba allgemein steht, so meldet Euch bitte bei Uns.

Gerne würden wir ***mit Euch gemeinsam*** dieser Bedrohung begegnen, und nur fair fände ich es, von jenen, in deren Länder die Yerba geduldet sind, zu hören, um nicht eines Tages Ländereien vor Yerba zu schützen, die gar nicht geschützt werden wollen.

Mit diplomatischen Grüßen,

Shor' Khazan

Zerath of Zerathon,

Kasha zhinra Tsah

Die Gesellschaft von Zerathon

Die Bevölkerung von Zerathon lebt in drei verschiedenen Kasten, die wiederum in verschiedene Klassen unterteilt sind.

Die Kaste der Edlen:

Alle Angehörigen dieser Kaste zeichnen sich gegenüber den normalen Schlangenmenschen durch besondere Stärke, Klugheit, Gesundheit und Schönheit aus. Dies ist auch der Grund, wieso sich die Edlen über die Jahrhunderte Herrschaft und Reichtum sichern konnten – sie waren stets stärker und klüger als die Unedlen, und Mann zu Mann kann ein Unedler einem Edlen kaum etwas anhaben. Auffälligstes äußeres Erkennungsmerkmal ist der Kobrafächer, der je nach Familie unterschiedlich gemustert und gefärbt ist. Außerdem sind Edle durchschnittlich etwa $\frac{1}{2}$ Schritt größer als Unedle.

Die Edlen herrschen in allen Bereichen über die Unedlen, jedoch hat sich über die Jahrhunderte eine gegenseitige Abhängigkeit der beiden Kasten entwickelt, so dass das Verhältnis eher auf Vertrauen und Respekt (seitens der Unedlen gegenüber den Edlen) und Fürsorge und taktischer Überlegung (seitens der Edlen gegenüber den Unedlen) basiert.

Für den Außenstehenden jedoch ist davon wenig zu erkennen, denn die Verehrung der Edlen durch die Unedlen ist sehr weit reichend und ein Unedler widerspricht einem Edlen niemals; Ein Edler darf in jede Höhle eines Unedlen, darf alles nehmen, kurz: den Edlen gehört theoretisch alles auf dem Land von Zerathon.

Die Kaste der Edlen ist unterteilt in Klassen, welche nebeneinander in etwa gleiches Ansehen genießen (Je nach Stellung innerhalb der Klasse: natürlich steht ein Tempelpriester über einem einfachen Krieger, ein Hochadeliger über dem Tempelpriester):

Adel: Der Adel herrscht über das meiste Land und verwaltet es, lässt Steuern eintreiben und setzt seinen Stab von Gelehrten für all jene Aufgaben ein, denen die Unedlen nicht gewachsen sind (Architektur, Heilkunde, Schreiben, Rechnen, lesen).

Gelehrte: Sie sind wohl am engsten in Kontakt mit den Unedlen, werden sie doch vom niederen Adel eingesetzt, um den Unedlen beim Bewältigen verschiedenster Aufgaben behilflich zu sein – so sind sie auch oft diejenigen, die zuerst von Unedlen um Rat gefragt werden. Außerdem schicken höhere Adelige wiederum zum gleichem Zweck Gelehrte zu niederen Adelligen, und lassen sich natürlich auch selbst von Gelehrten beraten.

Geistlichkeit: Der Geistlichkeit gehören alle Funktionäre der Yhr-Kirche an, seien es nun Priester, Novizen, Gemeindediener, Mönche o.ä. Die Geistlichkeit übt neben Ihrer spirituellen Funktion auch noch eine beratende Funktion aus (sie berät Edle und Unedle in religiösen Fragen, mischt sich dabei aber auch in weltliche Dinge ein). Der Kirche gehört etwa 10% Prozent des Landes. Außerdem ist die Geistlichkeit für die Rechtsprechung zuständig.

Magier: Die Magier haben keinerlei festgeschriebene Funktion, werden jedoch oft von Adelligen angestellt, von Gelehrten gebeten, bei besonders schwierigen Unterfangen magisch zu helfen, und dienen oft beim Heer. Sie organisieren sich in der Großen Magiergilde, die von einem Erzmagier (momentan Xarzeth) geleitet wird, der traditionell persönlicher Berater des Zerath in magischen Fragen ist und oft auch militärische Einsätze magisch unterstützt.

Die Kaste der Unedlen:

Die Unedlen sind kleiner, schwächer und weniger intelligent als die Edlen. Entgegen des daraus leicht zu gewinnenden Bildes sind sie jedoch keinesfalls unfähig oder dumm. Vielmehr sind sie flink, handwerklich begabt, und sehr ausdauernd. Die Unedlen verehren die Edlen wegen deren Überlegenheit und Fürsorge für die Unedlen. Dies zeigt sich darin, dass die Unedlen die Edlen miternähren (Der Beste Teil von jedem Ding geht stets dem nächsten Edlen zu) und mitversorgen mit allem, was der Edle so braucht.

Die Kaste der Unedlen ist in weitere Klassen unterteilt, die im wesentlichen Berufsgruppen bezeichnen:

Die Jägerklasse: Die Jäger (und neuerdings auch Viehzüchter) machen etwa 25% der Unedlen aus. Sie kümmern sich um die Versorgung der Bevölkerung mit ausreichend Fleisch und Wachen darüber, dass keine Beuteart ausstirbt. Sie sind unter den Unedlen die Angesehensten, auch deswegen, weil sie die wesentlichsten Naturalien Heranschaffen, mit denen auch die Edlen mit versorgt werden.

Klasse der Wasserweiber: Die Jäger werden im Ansehen gleich gefolgt von den Wasserweibern, die Tag für Tag mit Ihren Tieren zu den Frisch- und Süßwasserquellen ziehen, und Wasser für das ganze Dorf mitbringen. Das Wasser ist für alle kostenlos, und die Wasserweiber ziehen wieder los, sobald das Wasser aufgebraucht ist, auch mitten in der Nacht. Im Gegenzug müssen Wasserweiber in der Gemeinde für nichts (wie Nahrung, Kleidung, Unterkunft) bezahlen. Ihre Erziehung beinhaltet deswegen viel eigene Maßregelung und Zurückhaltung, um später nicht gierig zusammenzuraffen, was ja nichts kostet. Etwa 10% der Unedlen Frauen gehören zu den Wasserweibern.

Klasse der Handwerker: Die Handwerkerklasse macht etwa 40% der Unedlen aus. Zu den Handwerkern gehören alle mit Holz, Stein oder Knochen Arbeitenden (Tischler, Schreiner, Bauarbeiter, Waffenmacher), alle, die Häute oder Pflanzen zu Nutzgegenständen verarbeiten (Näher, Weber, Seilmacher) und die wenigen, die mit anderen Materialien (wie Metallen) arbeiten.

Klasse der Exotiker: In dieser Schicht, der etwa 10% der Unedlen angehören, sind alle jene Zusammengefasst, die mit seltenen oder wenig benötigten Gegenständen handeln, z.B. Parfumeure, Kräutlerhändler, Giftmacher, Gewürzhändler, Bauern (Feldfrüchte). Sie sind meist nicht sehr angesehen, können aber zu einigem Ansehen gelangen, wenn sie das Vertrauen einer Gemeinde gewinnen. Sie sind aber (aus Sicht der Anderen) immer von einem Hauch Fremdartigkeit umwittert.

Klasse der Tagelöhner: In dieser Kaste landen all jene (Der Rest), die mit nichts anderem Ihren Lebensunterhalt erwirtschaften können. Entsprechend genießen sie das geringste Ansehen, obwohl sie für die Gesellschaft enorm wichtig sind: Alle oben nicht aufgeführten Berufe findet man unter den Tagelöhnern – das einzige Problem ist für die Tagelöhner halt, dass alle anderen Dienstleistungen nur unregelmäßig oder zumindest unregelmäßig stark benötigt werden. Dennoch: Was wäre der Schreiner ohne einen Holzfäller (oder Knochensammler), was wäre der Viehzüchter ohne Gehilfen und Hirten, was wäre der Bauer ohne Mägde und Burschen?

Die Dynastie:

Die Dynastie, der eigentlich lebend nur der jeweilige Zerath und dessen nächste Verwandte angehören, zählt dennoch als eigene Kaste, da der Zerath außerhalb der Kasten steht und über alles erhaben ist.

Der Zerath kann jeden Bewohner Zerathons festsetzen lassen oder begnadigen, in jede Position einsetzen, aus jeder Position entfernen; er kann Adelstitel an Edle vergeben, kann Priester entlassen und ernennen und setzt ein und bestimmt über die repräsentativen und funktionellen Würdenträger des Reiches, wie z.B.

Reichsfeldmarschall, Erzmagier, Hohepriesterin (für ihre Ernennung auf Lebenszeit benötigt er allerdings die Zustimmung des heiligen Rates) und Reichsherold.

Den Anweisungen des Zerath ist Folge zu leisten. Der Zerath bestimmt allein alle Bereiche der Politik und ihm allein untersteht das Heer.

Diese absolute Machtposition entwickelte sich, ähnlich wie bei den anderen Edlen, aufgrund von körperlicher und geistiger Überlegenheit gegenüber allen anderen Bewohnern, und hat bis heute die absolute Herrschaft des Zerath gesichert (wenngleich selbst ein Unedler heutzutage ähnlich gesichert wie der Zerath herrschen könnte, wenn um ihn der Sicherheitsaufwand betrieben würde, der um den Zerath betrieben wird).

Herold von Zerathon

Xiaralass

Xiaralass wurde im Jahr 259 geboren, ist also 65 Jahre alt. Er wuchs wohl behütet unter strenger Erziehung seines Vaters Xiarsseless auf, der ebenfalls schon Reichsherold war. Die stetigen Lektionen über Kultur, Etikette am Hof und Diplomatie, die Xiaralass von seinem Vater erhielt, zielten sorgfältig darauf ab, Xiaralass zu einem würdigen Nachfolger zu machen.

Erst vor kurzem überwarf sich der als Freund von Shor bekannte Xiarsseless sich mit Shor aus unbekanntem Gründen, und wurde seines Amtes enthoben.

Aufgrund der alten Freundschaft zwischen ihm und Shor sah der Zerath von einer Hinrichtung ab und zog es vor, Xiarsseless zu verbannen.

Es heißt, der ehemalige Herold des Reiches lebe weit weg im Exil.

Xiaralass wurde vor die Wahl gestellt seinem Vater zu folgen, oder aber seine Nachfolge anzutreten. Er entschied sich freiwillig und pflichtbewusst für das Amt als Herold an der Seite des Zerath und ist ihm ein loyaler Diener.

Ansonsten ist über den geheimnissvollen Edlen mit dem kupfernen Brustpanzer nichts bekannt, was aber seiner Wirkung auf das Volk keinen Abbruch tut.

Verfassung von Zerathon

Gegeben zu Beginn des Jahres 424 n.P.

Nach Jahrhunderten außenpolitischer Isolation und Kontaktverlust zu den Parzellen unserer ehemaligen Herrschaft über Nykeriens Dschungel- und Sumpfbgebiete schenkt der Zerath seinem Volk diese Verfassung, um im erweiterten und befriedeten Reichsgebiet für jedermann eine zugängliche Rechtsgrundlage zu schaffen und einen Leitfaden für politische Kompetenzen zu schaffen, der für jedermann Gültigkeit besitzt.

Mit dieser Verfassung schränke ich Kraft meines Amtes die willkürlich nutzbare Überlegenheit der Edlen gegenüber dem Volk ein. Trotz der Eingriffe in die zuvor eher unklar und der Arbeit der breiten Masse zu wenig Rechnung tragenden Regeln ergeht daher mein Befehl an alle Edlen Zerathons, sich auf Grundlage dieser Verfassung neu zu orientieren und die Regierungsform über ihre Schützlinge entsprechend dieser Verfassung anzupassen.

An alle Unedlen ergeht mein Befehl, die Kirche nicht mit unnötigen Klagen zu überschütten und zu lähmen, die sich um die logische Tatsache drehen, dass die Umstellung für alle Seiten Zeit kostet. Außerdem ergeht mein Befehl an alle Unedlen, trotz der gewachsenen Rechte weiterhin zu respektieren, dass die Edlen über das Wohlergehen des gesamten Volkes wachen und es militärisch schützen.

In freundlicher Symbiose ist von beiden Seiten Nachsicht und Vertrauen Grundlage jeden Handelns.

Erstes Kapitel

Über Struktur und Aufgaben des Reiches Zerathon

1. Teil Zu den Grundlagen des Reiches

Artikel 1

- (1) Zerathon ist ein souveränes Reich.
- (2) Die Landesfarben sind Schwarz und Rot.
- (3) Das Landeswappen wird durch die Dynastie bestimmt.

Artikel 2

- (1) Zerathon ist ein Reich von Kasten. Träger der Staatsgewalt ist Dynastie, Adel und Kirche.
- (2) Die Edlen bekunden ihren Willen über den von ihnen gewählten Senat.

Artikel 3

- (1) Zerathon ist ein Klerikalreich. Es dient dem Wohl der ständischen, Yhrgefälligen Gesellschaft von Zerathon.
- (2) Das Reich schützt die natürlichen Lebensgrundlagen und die kulturelle Überlieferung.

Artikel 4

Die Herrschaft übt der Zerath mit Unterstützung der Reichskirche und des Adels und unter Beratung des Senats aus.

Artikel 5

- (1) Die gesetzgebende Gewalt steht ausschließlich dem Adel und dem Zerath zu. Lokale Gesetze, die das Zusammenleben vor

Ort und im Detail unter Maßgabe der reichsweiten Gesetze von Kirche und Zerath regeln, sind vom örtlichen Adel zu erlassen, reichsweite Gesetze sind vom Hohen Adelsrat mit Billigung des Zerath oder direkt vom Zerath zu erlassen.

(2) Die vollziehende Gewalt liegt ausschließlich in den Händen des Zerath.

(3) Die richterliche Gewalt wird durch die Kirche ausgeübt. Höchster Richter ist jedoch der Zerath, sein Urteil ist über jeden Zweifel erhaben.

Artikel 6

(1) Der Edlen Kaste gehören all jene an, die Edel geboren worden sind und die folgenden Merkmale aufweisen:

1. Kobrafächer mit Familienfarbe und -Musterung;
2. Brustpanzer mit Familienfarbe und -Musterung;
3. Fersendorn;

Für den Nachweis vor Gericht ist außerdem eine Abstammungsurkunde über die letzten fünf Generationen notwendig.

(2) Der Status des Edlen kann nur von einem hohen kirchlichen Richter oder vom Zerath aberkannt werden. Dazu müssen alle Merkmale des betroffenen Edlen in einer Weise entfernt werden, die es dem betroffenen möglich macht, die Aberkennung seiner gesellschaftlichen Position durch Veränderung seiner äußeren Merkmale zu beobachten.

Artikel 7

(1) Der Urkunde nach Edel darf nur sein, wer wenigstens im entferntesten Sinn Yhr- oder Sethgläubig ist.

(2) Der Edle übt seine Rechte durch Teilnahme an Senatswahlen aus. Ferner kann der Edle durch einen höheren Adligen oder durch den Zerath geadelt werden und ein Lehen zugesprochen bekommen, oder aber von einem höheren Geistlichen oder dem Zerath als Kirchendiener berufen werden. Der Edle darf dieses beides ablehnen.

(3) Die Ausübung dieser Rechte kann von der Dauer eines Aufenthalts im Reichsgebiet bis zu fünf Jahren abhängig gemacht werden.

Artikel 8

(1) Das Reichsgebiet gliedert sich in Provinzen (Herzogtümer); die Abgrenzung erfolgt durch Lehensvergabe durch den Zerath.

(2) Die Provinzen sind in Gemarken (Grafschaften) und diese wiederum in Baronien eingeteilt; die Reichsstädte

stehen im Rang den Provinzen gleich. Die Einteilung wird durch den höheren Adel und / oder den Zerath festgelegt.

Artikel 9

(1) Für das Gebiet jeder Provinz, Grafschaft und Baronie ist ein Adliger für die Verwaltung eingesetzt.

(2) Der eigene Herrschaftsbereich der Adligen wird durch die Gesetze der Regierung festgesetzt.

(3) Den Adligen können durch Gesetze weitere Aufgaben übertragen werden, die sie im Namen des Reiches zu erfüllen haben. Sie besorgen diese Aufgaben entweder nach den Weisungen der Reichsbehörden oder Kraft besonderer Gesetze selbständig.

(4) Das verantwortliche wirtschaftliche und kulturelle Handeln in den Lehen ist zu wahren.

Artikel 10

(1) Jeder Teil des Reichsgebiets ist einem Lehen zugewiesen.

(2) Die Lehen haben prinzipiell die Pflicht, ihre eigenen Angelegenheiten im Rahmen der Gesetze und der Vorgaben des Zerath und der jeweils höherrangigen Adligen selbst zu ordnen und zu verwalten.

(3) Durch Gesetz können den Lehen Aufgaben übertragen werden, die sie im Namen des Reiches zu erfüllen haben.

(4) Für die Selbstverwaltung im Lehen gilt der Grundsatz der Gleichheit der politischen Rechte und Pflichten aller in der Gemeinde lebenden Edlen und der Grundsatz der selben Gleichheit der Unedlen untereinander und der Erhabenheit von Klerus und Adel über Edle und Unedle, nicht jedoch über das grundsätzliche Recht.

Artikel 11

100 % des Vermögens der Lehen, auch jener, die der kirchlichen Pflege unterstehen, kann zum Reichsvermögen gezogen werden.

2. Teil Der Senat

Artikel 12

(1) Der Senat besteht aus 1 Abgeordneten der Edlen pro 5.000 Einwohner einer Grafschaft von Zerathon.

(2) Die Abgeordneten sind Vertreter der Edlen. Sie sind nur ihrem Gewissen und dem Zerath verantwortlich und an Aufträge außer von selbigem nicht gebunden.

Artikel 13

(1) Die Abgeordneten werden in allgemeiner, gleicher und geheimer Wahl von allen

wahlberechtigten Edlen in den Grafschaften gewählt.

(2) Wählbar ist jeder wahlfähige Edle, der das 23. Lebensjahr vollendet hat und von mindestens 100 Edlen zur Wahl gestellt wird.

(5) Das Nähere bestimmt der am Ort regierende Adelige.

Artikel 14

(1) Wählergruppen, deren Mitglieder oder Förderer darauf ausgehen, die Freiheiten der Edlen und oder der Kirche und des Adels oder gar der Dynastie zu unterdrücken oder gegen Volk, Reich oder Verfassung Gewalt anzuwenden, dürfen sich an Wahlen und Abstimmungen nicht beteiligen.

(2) Die Entscheidung darüber, ob diese Voraussetzungen vorliegen, trifft das kirchliche Gericht.

Artikel 15

(1) Der Senat wird auf zehn Jahre gewählt. Seine Wahlperiode beginnt mit seinem ersten Zusammentritt und endet mit dem Zusammentritt eines neuen Senats. Die Neuwahl findet frühestens 118 Monde, spätestens 122 Monde nach dem Tag statt an dem der vorausgegangene Senat gewählt worden ist.

(2) Der Senat tritt spätestens 60 Tage nach der Wahl zusammen.

Artikel 16

(1) Der Senat tritt jedes Jahr zwölf mal zusammen und trifft 6 mal im Jahr mit dem Zerath zusammen.

(2) Der Hauptsächlichste kann den Senat öfter einberufen. Er muß ihn einberufen, wenn der Zerath, der Adel oder mindestens ein Drittel der Senatsmitglieder dies verlangt.

(3) Der Senat bestimmt den Schluss des Zusammentritts und den Zeitpunkt des Wiederzusammentritts.

Artikel 17

(1) Der Senat kann sich vor Ablauf seiner Wahldauer durch Mehrheitsbeschluß seiner Mitglieder selbst auflösen.

(2) Er kann auf Antrag von 10.000 wahlberechtigten Edlen durch Selbstorganisierte, vom Adel überwachte Abstimmung abberufen werden.

(3) Der Zerath kann den Senat jederzeit auflösen.

(4) Die Neuwahl des Senats findet spätestens zwölf Wochen nach der Auflösung oder Abberufung statt.

Artikel 18

Die Mitgliedschaft beim Senat während der Wahldauer geht verloren durch Verzicht, Ungültigkeitserklärung der Wahl, nachträgliche Änderung des Wahlergebnisses und Verlust der Wahlfähigkeit.

Artikel 19

(1) Der Senat wählt aus seiner Mitte eine Kammer, bestehend aus einem Hauptsächlichsten, dessen Stellvertreter und den Schriftführern.

(2) Der Senat gibt sich eine Führungsordnung.

Artikel 20

(1) Der Hauptsächlichste übt die Gewalt über die Büttel im Senatsgebäude aus.

(2) Er führt die Hausverwaltung und verfügt über die Einnahmen und Ausgaben des Hauses.

Artikel 21

(1) Der Senat verhandelt öffentlich. Auf Antrag von 50 Senatsmitgliedern oder des höheren Adels kann mit Zweidrittelmehrheit der anwesenden Mitglieder die Öffentlichkeit für die Behandlung eines bestimmten Gegenstandes ausgeschlossen werden. Sie muss ausgeschlossen werden, wenn und solange es der Hochadel, der hohe Klerus oder der Zerath verlangt. Der Senat und / oder der höhere Adel entscheidet darüber, ob und in welcher Art die Öffentlichkeit über solche Verhandlungen unterrichtet werden soll.

Artikel 23

(1) Der Senat beschließt seine Ratschläge oder Ratschlagspakete mit einfacher Mehrheit der abgegebenen Stimmen, sofern die Verfassung kein anderes Stimmverhältnis vorschreibt.

(2) Zur Beschlußfähigkeit des Senats ist die Anwesenheit einer 2/3 Mehrheit seiner Mitglieder erforderlich.

(3) Die in der Verfassung vorgesehenen Ausnahmen bleiben unberührt.

Artikel 24

(1) Der Senat kann das Erscheinen des Hauptsächlichsten und / oder eines oder mehrerer Adliger verlangen.

(2) Der hohe Adel und die von ihnen bestellten Beauftragten haben zu allen Sitzungen des Senats Zutritt. Sie müssen während der Beratung jederzeit gehört werden.

Artikel 25

Zur Vorbereitung von Ratschlägen über umfangreiche und bedeutsame Angelegenheiten, die in die Zuständigkeit des Senates fallen, kann der Senat einen

Fachstab einsetzen. Auf Antrag eines Fünftels seiner Mitglieder ist er dazu verpflichtet.

Artikel 26

(1) Die Mitglieder des Senats sind berechtigt, über Personen, die ihnen in ihrer Eigenschaft als Abgeordnete Tatsachen anvertrauten oder denen sie in Ausübung ihres Abgeordnetenberufes Tatsachen anvertraut haben, sowie über diese Tatsachen selbst das Zeugnis zu verweigern. Soweit dieses Zeugnisverweigerungsrecht reicht, ist die Beschlagnahme von Schriftstücken bei ihnen unzulässig.

(2) Eine Untersuchung oder Beschlagnahme darf in den Räumen des Senats nur mit Genehmigung des Hauptsenators oder des Zerath vorgenommen werden.

(3) Artikel 26 (1), (2) kann bezogen auf einzelne Fälle vom Zerath, der Reichshohepriesterin oder dem Reichsherold jederzeit außer Kraft gesetzt werden.

Artikel 27

Die Wahlprüfung obliegt dem Senat. Wird die Gültigkeit einer Wahl bestritten, so entscheidet der Reichsherold. Er entscheidet auch über die Frage, ob ein Senator die Mitgliedschaft beim Senat verloren hat.

3. Teil Zur Regierung des Reiches

Artikel 28

(1) Die Reichsregierung ist die oberste leitende und vollziehende Macht des Reiches.

(2) Sie besteht aus dem Zerath, den Herzögen, dem Reichsfeldmarschall, der Reichshohepriesterin, dem Reichserzmagier und dem Reichsherold sowie allen von diesen eingesetzten Ministern.

(3) Der Zerath kann alle Regierungshandlungen allein und selbstständig vornehmen, und in Regierungshandlungen anderer beliebig eingreifen.

(4) Die Herzöge regieren jeder eine ihnen vom Zerath zugewiesene Provinz und organisieren sich selbstständig im so genannten Hohen Adelsrat, der die

reichsweiten Gesetze beschließt und zentrale politische Fragen entscheidet.

(5) Der Reichsfeldmarschall ist oberster Anführer der gesamten Streitmacht und untersteht nur dem Zerath. Er oder aber der Zerath entscheidet wo und wie die Truppen zum Schutz des Reiches eingesetzt werden, sofern dies notwendig ist.

(6) Der Reichshohepriester leitet die Kirche und den heiligen Rat, der aus den drei wichtigsten Kirchenhäuptern nach ihm besteht. Oft ist er zusätzlich Justizminister und Bildungsminister. Er hat das Begnadigungsrecht.

(7) Der Reichserzmagier unterstützt die Regierung, vor allem aber den Zerath in wissenschaftlichen und magischen Fragen und steht allen in einer Gilde organisierten Magiern vor. Oft ist er gleichzeitig Wissenschaftsminister.

(8) Der Reichsherold vertritt die Regierung nach außen und verkündet den Willen des Zerath. Er ist nach dem Zerath oberster Repräsentant Zerathons. Oft ist er gleichzeitig höchster Adliger des Reiches nach dem Zerath.

(9) Der höchste Adlige des Reiches nach dem Zerath leitet den hohen Adelsrat.

Artikel 29

(1) Der Zerath entstammt einer edlen Dynastie und vererbt seinen Rang. Er ist unantastbarer Herrscher über sein Reich.

(2) Der Zerath kann niemals von seinem Amt zurücktreten.

(3) Im Todesfalle des Zerath wird automatisch sein erstgeborenes Kind, ob Mann oder Frau, zum Thronfolger. Sollten die Nachkommen nicht regierungsfähig, also zum Beispiel zu jung sein, so übernimmt der Reichshohepriester bis zu deren Herrschaftsfähigkeit die Amtsgeschäfte des Zerath. Sollten keine Nachkommen vorhanden sein, so geht die Herrscherwürde auf die nächsten Verwandten über, sofern sie von Reichshohepriester, Reichsfeldmarschall, Reichserzmagier und Reichsherold gebilligt werden. Der letzte in Frage kommende Angehörige muss gebilligt werden.

Artikel 30

Der Zerath beruft und entlässt Reichsminister, den Reichshohepriester, den Reichsherold, den Reichsfeldmarschall, den Reichserzmagier und den Adel.

Artikel 31

(1) Der Zerath vereinigt direkt oder indirekt Legislative, Judikative und Exekutive bei sich.

(2) Er bestimmt die Politik.

(3) Er vertritt Zerathon nach außen.

(4) Er übt in Einzelfällen das Begnadigungsrecht aus.

Artikel 32

(1) Die Reichsregierung kann bei drohender Gefährdung der öffentlichen Sicherheit und Ordnung das Recht der öffentlichen freien Meinungsäußerung, das Briefgeheimnis und die Versammlungsfreiheit zunächst auf die Dauer von 12 Monden einschränken oder aufheben.

(2) Sie hat gleichzeitig die Einberufung des heiligen Rates und des hohen Adelsrates zu veranlassen und diese von allen getroffenen Maßnahmen unverzüglich zu verständigen.

(3) Gegen die getroffenen Maßnahmen ist außerdem Beschwerde beim Zerath zulässig; dieser hat innerhalb einer Woche wenigstens eine vorläufige Entscheidung zu treffen.

Artikel 33

Dem Reichshohepriester, dem Reichsherold, dem Reichsfeldmarschall, dem Reichserzmagier und jedem Reichsminister wird durch den Zerath ein Geschäftsbereich oder eine Sonderaufgabe zugewiesen. Der Zerath kann sich selbst einen oder mehrere Geschäftsbereiche vorbehalten oder einem Reichsminister mehrere Geschäftsbereiche zuweisen.

Artikel 34

Gemäß der vom Zerath bestimmten Politik führt der Reichshohepriester, der Reichsherold, der Reichsfeldmarschall, der Reichserzmagier und jeder Reichsminister seinen Geschäftsbereich selbständig und unter eigener Verantwortung gegenüber dem Zerath.

Artikel 35

Die Reichsregierung gibt sich eine Führungsordnung. In dieser wird die Zuweisung der Geschäfte an die einzelnen Geschäftsbereiche geregelt. Jede Aufgabe der Reichsverwaltung ist einem Geschäftsbereich zuzuteilen.

Artikel 36

Der hohe Adelsrat fasst seine Beschlüsse mit Stimmenmehrheit der Abstimmenden. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des Zerath. Zur Beschlussfähigkeit ist die Anwesenheit der Mehrheit der Mitglieder erforderlich. Kein Mitglied darf sich der Stimme enthalten. Vor Inkrafttreten eines Beschlusses muss der Zerath seine Zustimmung geben.

Artikel 37

Für die Geschäftsführung der Reichsregierung und der einzelnen Reichsministerien gelten folgende Grundsätze:

1. Die Reichsverwaltung wird nach der Verfassung und den Gesetzen geführt.
2. Der Reichsregierung, dem Adel und den einzelnen Reichsministerien obliegt der Vollzug der Gesetze und Beschlüsse des hohen Adelsrates. Zu diesem Zwecke können die erforderlichen Ausführungs- und Verwaltungsverordnungen von jenen erlassen werden.
3. Die Reichsregierung ernennt die leitenden Beamten der Reichsministerien und die Vorstände der den Ministerien unmittelbar untergeordneten Behörden. Die übrigen Beamten werden durch die zuständigen Reichsminister oder durch die von ihnen beauftragten Behörden ernannt.
4. Die gesamte Reichsverwaltung ist der Reichsregierung und den zuständigen Reichsministerien untergeordnet.
5. Jeder Reichsminister übt die Dienstaufsicht über die Behörden und Beamten seines Geschäftsbereichs aus.
6. Jeder Reichsminister entscheidet über Verwaltungsbeschwerden im Rahmen seines Geschäftsbereichs.

Artikel 38

Sämtliche Mitglieder der Reichsregierung leisten vor ihrem Amtsantritt vor dem hohen Adelsrat und dem Adel einen Eid auf die Verfassung von Zerathon und auf ihre Treue zum Zerath.

Artikel 39

Die Mitglieder der Regierung sowie der Adel und der Klerus dürfen ein anderes besoldetes Amt, einen Beruf oder ein Gewerbe nicht ausüben.

Artikel 40

Gehalt, Ruhegehalt und Hinterbliebenenversorgung der Mitglieder der Reichsregierung werden durch die Kirche geregelt.

Artikel 41

Der hohe Adelsrat ist berechtigt, jeden Reichsminister und Adligen vor der jeweils zugeordneten Gerichtbarkeit anzuklagen, dass sie vorsätzlich die Verfassung oder ein Gesetz höherer Stelle verletzt haben.

4. Teil

Zur Gerichtsbarkeit

Artikel 42

Oberste Gerichtsbarkeit für alle rechtlichen Fragen ist der Zerath. In absteigender Reihenfolge liegt die Gerichtsbarkeit nach ihm bei der Reichshohepriesterin, dem heiligen Rat und dem Klerus.

Artikel 43

(1) Diese Gerichtsbarkeit entscheidet über alle Anklagen. Je nach Fall, Wichtigkeit und Kläger wird die entsprechende Stelle festgesetzt.

(2) Die Anklage gegen ein Mitglied der Reichsregierung ist darauf gerichtet, dass die Verfassung oder eine Gesetz einer höheren Stelle von ihm vorsätzlich verletzt worden ist.

Artikel 44

Der Adel entscheidet über den Ausschluss von Wählergruppen von Senatswahlen und Abstimmungen.

Artikel 45

Der Reichsherold entscheidet über die Gültigkeit der Wahl der Mitglieder des Senats und den Verlust der Mitgliedschaft zum Senat.

Artikel 46

Die Gerichtsbarkeit entscheidet über Verfassungsstreitigkeiten zwischen den Reichsorganen oder in der Verfassung mit eigenen Rechten ausgestatteten Teilen eines oberen Reichsorgans.

Artikel 47

Die Gerichtsbarkeit entscheidet über Beschwerden wegen Verletzung der verfassungsmäßigen Rechte durch eine Behörde.

Artikel 48

Die Gerichtsbarkeit entscheidet ferner in den besonderen ihr durch Gesetze oder den Zerath zugewiesenen Fällen.

Artikel 49

Die weiteren Gesetze über die Organisation der Gerichtsbarkeit und über das Verfahren vor ihr sowie über die Vollstreckung ihrer Urteile werden durch Gesetze und Klerus geregelt.

5. Teil

Zu den Gesetzen

Artikel 50

(1) Die für alle verbindlichen Gebote und Verbote (Gesetze) bedürfen der mündlichen Bekanntmachung durch Herolde und müssen dem Klerus drei Monate nach dem Beschluss eines Gesetzes vorliegen. Dies gilt auch für lokale Gesetze, die nur einen Teil der Bürger betreffen. Lokale Gesetze müssen jedoch nur dem Klerus und den Edlen der jeweiligen Provinz wie oben beschrieben bekannt gemacht werden.

(2) Das Recht der reichsweiten Gesetzgebung kann vom hohen Adelsrat und dem Zerath nicht übertragen werden. Das Recht des Adels, lokale Gesetze zu erlassen, kann von diesem nicht übertragen werden.

Artikel 51

Die Vorschläge zu reichsweiten Gesetzen werden von der Reichsregierung, vom hohen Adelsrat, von der Kirche oder vom Senat eingebracht und vom Zerath beschlossen oder abgelehnt. Lokale Gesetze werden ohne ähnlichen Vorgang vom Adel erlassen.

Artikel 52

(1) Die Gesetze werden vom hohen Adelsrat mit dem Zerath oder direkt von diesem beschlossen.

(2) Außenpolitische so genannte Reichsverträge werden vom Zerath abgeschlossen, so kein einstimmiges Veto vom hohen Adelsrat zusammen mit Reichshohepriesterin, Reichsherold, Reichserzmagier, Reichsfeldmarschall und heiligem Rat vorliegt.

Artikel 53

(1) Die Verfassung kann nur vom Zerath geändert werden. Anträge auf Verfassungsänderungen, die den Grundgedanken der Verfassung widersprechen sind unzulässig. Der Zerath kann die Verfassung jederzeit ändern.

(2) Beschlüsse des hohen Adelsrates und des Zerath auf Änderung der Verfassung bedürfen einer Einstimmigkeit der Mitgliederzahl.

(3) Meinungsverschiedenheiten darüber, ob durch ein Gesetz die Verfassung beeinträchtigt wird oder ob ein Antrag auf unzulässige Verfassungsänderung vorliegt, entscheidet die Gerichtsbarkeit.

(4) Änderungen der Verfassung sind im Text der Verfassung oder in einem Anhang aufzunehmen.

Artikel 54

- (1) Die verfassungsmäßig zustande gekommenen Gesetze werden vom Zerath ausgefertigt und auf seine Anordnung binnen Quartalsfrist per Herold, Kirche und Adel schriftlich bekannt gemacht.
- (2) Für jedes Gesetz muss der Tag bestimmt sein, an dem es in Kraft tritt.

6. Teil

Zur Verwaltung

Artikel 55

Die Organisation der allgemeinen Reichsverwaltung, die Regelung der Zuständigkeiten und der Art der Bestellung der Reichsorgane erfolgen durch die Gesetze des Adels / der Kirche / der Regierung. Die Einrichtung der Behörden im Einzelnen obliegt der Reichsregierung und auf Grund der von ihr erteilten Ermächtigung den einzelnen Reichsministerien.

Artikel 56

- (1) Alle Einnahmen und Ausgaben des Reiches müssen für jedes Jahr veranschlagt und in den Zahlplan eingestellt werden.
- (2) Ausgaben, die zur Deckung der Kosten bestehender, bereits bewilligter Einrichtungen und zur Erfüllung rechtlicher Verpflichtungen des Reiches erforderlich sind, müssen in den Zahlplan aufgenommen werden.
- (3) Die Ausgaben werden in der Regel für ein halbes Jahr, in besonderen Fällen auch für eine längere Dauer bewilligt.

Artikel 57

Eine Angelegenheit, welche Ausgaben verursacht, für die im festgesetzten Zahlplan kein entsprechender Betrag eingestellt ist, darf seitens des hohen Adelsrates, des Klerus oder der Ministerien nur in Beratung gezogen und beschlossen werden, wenn gleichzeitig für die notwendige Deckung gesorgt wird.

Artikel 58

- (1) Über die Verwendung aller Einnahmen legt der Reichsherold im folgenden Rechnungsjahr zur Entlastung der Regierung dem hohen Adelsrat und dem heiligen Rat Rechenschaft ab.
- (2) Das Nähere wird durch die Gesetze des Zerath geregelt.

Artikel 59

Im Wege des Wertverleihs darf Geld nur bei außerordentlichem Bedarf beschafft

werden. Alle leihweisen Beschaffungen von Geld- und Werteverleihgewährungen oder Sicherheitsleistungen zu Lasten des Reiches, deren Wirkung über ein Jahr hinausgeht, erfordern ein Gesetz vom Zerath.

Artikel 60

- (1) In den eigenen Wirkungskreis der Lehen fallen insbesondere die Verwaltung des Lehensvermögens und der Lehensbetriebe; der örtliche Straßen- und Wegebau und -Erhalt; die Versorgung der Bevölkerung mit Wasser; Bauaufsicht; örtliche Büttel und Wachmannschaften; örtliches Gesundheitswesen; Totenbestattung; Unterstützung der Yhr-Kirche.
- (2) Die Lehen sind verpflichtet, einen Zahlplan aufzustellen. Sie haben das Recht, ihren Bedarf durch öffentliche Abgaben zu decken.
- (3) Bei Übertragung von Aufgaben des Reiches an die Lehen sind gleichzeitig die notwendigen Mittel zu erschließen.
- (4) Die Lehen unterstehen der Aufsicht der Reichsbehörden und des Zerath. In den Angelegenheiten des eigenen Wirkungskreises der Lehen wacht das Reich nur über die Erfüllung der Gesetze des Adels und die Einhaltung der Gesetze durch die Lehen. In den Angelegenheiten des übertragenen Wirkungskreises sind die Lehen überdies an die Weisungen der übergeordneten Reichsbehörden gebunden. Das Reich schützt die Lehen bei der Durchführung ihrer Aufgaben.
- (5) Verwaltungsstreitigkeiten zwischen den Lehen und dem Reich werden vom Zerath entschieden.

7. Teil

Zum Recht

Artikel 61

Die allgemein anerkannten Grundsätze der Yhr-Kirche gelten als Bestandteil des einheimischen Rechts.

Artikel 62

Die Mitglieder des Klerus, welche gleichzeitig Richter sind, sind in ihrer Funktion als Richter nur den Gesetzen des Adels und dem Zerath und dem Reichshohepriester unterworfen.

Artikel 63

Niemand darf seinem Richter entzogen werden.

Artikel 64

Die Funktion als Richter kann dem Geistlichen gegen seinen Willen nur Kraft

richterlicher Entscheidung oder durch den Zerath dauernd oder zeitweise genommen werden.

Artikel 65

Die öffentlichen Ankläger vor den Gerichten sind an die Weisungen ihrer vorgesetzten Behörde gebunden.

Artikel 66

(1) Vor Gericht hat jeder Edle Anspruch auf rechtliches Gehör.

(2) Jeder wegen einer strafbaren Handlung Angeklagte kann sich eines selbst bezahlten Verteidigers bedienen.

(3) Sklaven und Ungläubige haben keines dieser Rechte.

Artikel 67

Hält der Richter ein Gesetz des Adels /der Kirche für verfassungswidrig, so hat er die Entscheidung der höheren Gerichtsbarkeit herbeizuführen.

8. Teil **Zu den Beamten des Reiches**

Artikel 68

(1) Die Beamten des Reiches und der Lehen werden von den zuständigen Behörden ernannt.

(2) Die öffentlichen Ämter stehen allen wahlberechtigten Edlen nach ihrer charakterlichen Eignung, nach ihrer Befähigung und ihren Leistungen offen, die durch Prüfungen festgestellt werden. Für den beruflichen Aufstieg des Beamten gelten dieselben Grundsätze.

Artikel 69

(1) Die Grundlagen des Beamtenverhältnisses werden durch die Gesetze des Reichsherolds geregelt.

(2) Den Beamten steht für die Verfolgung ihrer eigenen Ansprüche der ordentliche Rechtsweg offen.

Artikel 70

Die Beamten sind Diener der Regierung. Der Beamte hat sich jederzeit zum absolutistischen, monarchisch-theokratischen Reich Zerathon zu bekennen und zu selbigem zu stehen.

Zweites Kapitel

Zu den Grundrechten und den Grundpflichten

Artikel 71

Die durch die Verfassung gewährleisteten Grundrechte dürfen grundsätzlich nicht eingeschränkt werden. Einschränkungen durch Gesetze vom Adel /der Kirche sind nur zulässig, wenn die öffentliche Sicherheit, Sittlichkeit, Gesundheit und Wohlfahrt es zwingend erfordern. Sonstige Einschränkungen sind nur vom Zerath zu erlassen.

Artikel 72

(1) Eigentumsrecht und Erbrecht werden gewährleistet.

(2) Eigentumsordnung und Eigentumsgebrauch haben auch dem Wohl aller zu dienen.

Artikel 73

Niemand darf wegen derselben Tat zweimal gerichtlich bestraft werden.

Artikel 74

Jeder Bürger Zerathons, ob Unedel oder höheren sozialen Ranges, darf alles tun, was seinen Mitmenschen nicht stört und nicht dem Reich, der Obrigkeit oder der Kirchen der Wahren Götter Yhr und Seth schadet oder lästert, oder gegen Artikel 78 verstößt.

Artikel 75

Die ungestörte Verehrung einer der in Artikel 74 genannten Götter steht unter dem Schutz des Zerath.

Artikel 76

(1) Die Kunst, die Wissenschaft und ihre Lehre sind frei solange sie nicht dem Reich, der Obrigkeit oder der Kirchen der Wahren Götter Yhr und Seth schaden oder lästern, oder gegen Artikel 78 verstoßen. Dieser Artikel kann in Einzelfällen von der Regierung außer Kraft gesetzt werden.

(2) Die eigene Meinung ist frei und frei zu äußern, solange sie nicht den Werten und Grundfesten des Reiches grundsätzlich widerspricht oder der Obrigkeit oder Kirche schadet.

Artikel 77

Alle Bewohner Zerathons haben das Recht, sich ohne Anmeldung oder besondere Erlaubnis friedlich und unbewaffnet zu versammeln. Dieser Artikel kann in Einzelfällen von der Regierung außer Kraft gesetzt werden.

Artikel 78

Der ungestörte Genuss der Freiheit für jedermann hängt davon ab, dass alle ihre Treuepflicht gegenüber Volk und Verfassung, den Gesetzen des Adels und der Kirche und Reich erfüllen. Alle haben die Verfassung und die Gesetze des Adels und der Kirche zu achten und zu befolgen, an den öffentlichen Angelegenheiten Anteil zu nehmen und ihre körperlichen und geistigen Kräfte so zu betätigen, wie es das Wohl der Gesamtheit erfordert.

Artikel 79

Frauen und Männer sind gleichberechtigt. Jedoch wird die traditionelle Rollenverteilung als vorteilhaft, wenn auch nicht zwingend angesehen.

Artikel 80

Jeder Edle Zerathons, der sich durch eine Behörde in seinen verfassungsmäßigen Rechten verletzt fühlt, kann den Schutz der Gerichtsbarkeit anrufen.

Drittes Kapitel

Über das Leben in der Gemeinschaft

1. Teil

Zur Ehe und zur Familie

Artikel 81

Ehe und Familie sind die Yhrgegebene Grundlage der Gemeinschaft des intelligenten Lebens und stehen unter dem besonderen Schutz des Reiches und der Kirchen.

Artikel 82

Kinder über drei Jahren sind das wertvollste Gut der Zerathim. Jede Mutter hat Anspruch auf den Schutz und die Fürsorge des Kindes durch das Reich ab einem Kindesalter von drei Jahren, so sie selbst nicht in der Lage ist, dem Kind ein gesichertes Aufwachsen zu ermöglichen. Näheres regelt der örtliche Lehensverwalter.

Artikel 83

Die Eltern haben das Recht und Pflicht, ihre Kinder zur leiblichen, geistigen und seelischen Tüchtigkeit zu erziehen.

2. Teil

Zur Schule und zum Wissen; Über den Schutz der natürlichen Lebensgrundlagen und der kulturellen Überlieferung

Artikel 84

(1) Alle Kinder müssen die Volksschule besuchen. Jene muss sich stets im sichersten befestigten Gebäude oder Gebäudeteil des Reiches oder des Lehnsherren am Ort befinden.

(2) Der Unterricht an diesen Schulen erfolgt kostenlos.

Artikel 85

(1) Das gesamte Schul- und Bildungswesen steht unter der Aufsicht des Reiches und der Kirche der Yhr.

(2) Die Schulaufsicht wird durch hauptamtlich tätige, fachmännisch ausgebildete Beamte ausgeübt.

Artikel 86

(1) Die Schulen sollen nicht nur Wissen und Können vermitteln, sondern auch den Charakter bilden.

(2) Oberste Bildungsziele sind Ehrfurcht vor Yhr und dem Zerath, Selbstbeherrschung, Verantwortungsgefühl, Hilfsbereitschaft und Aufgeschlossenheit für alles Wahre.

(3) Die Schüler sind im Glauben an Yhr und der von ihr gewünschten Dynastie und in der Liebe zu Zerathon, dem Zerath und zum Volk der Zerathim zu erziehen.

Artikel 87

(1) Private Grundschulen müssen den an die öffentlichen Schulen gestellten Anforderungen entsprechen. Sie können nur mit Genehmigung des Reiches errichtet und betrieben werden. Weiterführende Privatschulen sind beim höchsten Adeligen der Provinz anzumelden, welcher vor seiner eventuellen Erlaubnis zum Betrieb die Schule einer genauen Prüfung unterzieht oder unterziehen lässt.

(2) Die Genehmigung ist zu erteilen, wenn die Schule allen schulischen Zielsetzungen des Reiches entspricht und die Kirche der Yhr keinen Einspruch erhebt.

Artikel 88

Die öffentlichen Volksschulen sind gemeinsame Schulen für alle schulpflichtigen Kinder, auch die des Adels, der Kirchenoberen oder Ähnlichen. Sollte jedoch ernsthafter Zweifel an der Sicherheit solcher Kinder während der Schulzeit bestehen, so

kann der Zerath Privatunterricht oder die zeitweise Schließung der Schule verfügen.

Artikel 89

Der Schutz der natürlichen Lebensgrundlagen ist der besonderen Fürsorge jedes einzelnen und dem ganzen Reich anvertraut. Wasser, Wild und Boden muss der Adel als natürliche Lebensgrundlagen schützen und eingetretene Schäden möglichst beheben oder ausgleichen.

3. Teil

Zur Religion und zur Kirche; Die Kirche des Reiches

Artikel 90

(1) Die Reichskirche ist die der Yhr. Die Verehrung von Seth ist anerkannt, die des Orkon, der Marlitha und des Anrash sind geduldet.

(2) Die Freiheit der Vereinigung zu gemeinsamer Hausandacht und öffentlichen Kulthandlungen innerhalb Zerathons unterliegen im Rahmen der allgemein geltenden Gesetze keinerlei Beschränkung.

Artikel 91

(1) Die in Artikel 90,1 genannten Kirchen und Religionsgemeinschaften sollen Steuern von ihren Gläubigen, welche zu diesem Behufe verzeichnet sein müssen, erheben. Diese unterliegen jedoch der Weisung des Zerath und dürfen niemals höher oder niedriger sein als die der Yhr - Kirche. Jeder der keiner anderen Kirche zugeordnet ist, zahlt die Steuer automatisch an die Yhr - Kirche.

Artikel 92

(1) Die Geistlichen von Yhr und Seth genießen den Schutz des Reiches.

(2) Jedes öffentliche Lästern wider der Religion der Yhr oder des Seth, ihren Einrichtungen, den Geistlichen und Ordensleuten ist verboten und strafbar.

Artikel 93

Die Zhrezzim und die Zhrakanazz sind als Tage der Arbeitsruhe und geistlichen Besinnung durch das Reich geschützt.

Artikel 94

Die Kirchen haben das Recht, ihre Geistlichen auf eigenen kirchlichen Schulen auszubilden und fortzubilden.

Artikel 95

Die Yhr-Kirche hat das Recht, gegen alle Gläubigen von Göttern, die nicht in Artikel 90,1 aufgeführt sind, mittels ihrer Inquisition vorzugehen. Ist der Angeklagte schuldig, wird das Strafmaß durch die Inquisition bestimmt. Das Urteil der höchsten Stelle der Inquisition kann nicht aufgehoben werden, nicht einmal durch Begnadigung. Näheres bestimmt der Zerath.

Viertes Kapitel

Zur Wirtschaft und zur Arbeit

1. Teil

Zur Ordnung der Wirtschaft

Artikel 96

Die geordnete Herstellung und Verteilung der wirtschaftlichen Güter zur Deckung des Lebensbedarfes der Bevölkerung wird vom Reich überwacht.

Artikel 97

Der Aufstieg tüchtiger Kräfte aus nichtselbständiger Arbeit zu selbständigen Existenzen ist zu fördern.

Artikel 98

Der Zusammenschluss von Betrieben zur Konzentration wirtschaftlicher Macht und der Monopolbildung ist verboten. Insbesondere sind Zusammenschlüsse, Großbetriebe und Preisabreden verboten, welche die Ausbeutung der Bevölkerung zum Ziele haben.

Artikel 99

Das Geldwesen und der Werteverleih dient der Werteschaffung und der Befriedigung der Bedürfnisse aller Bewohner.

2. Teil

Zum Eigentum

Artikel 100

Aus Eigentum erwächst Verantwortung. Offenbarer Missbrauch des Eigentumsrechts genießt keinen Rechtsschutz.

Artikel 101

Alles Land im Reichsgebiet von Zerathon und alle dort befindlichen Bodenschätze gehören dem Zerath.

Artikel 102

Die Verteilung und Nutzung des Landes wird observiert. Missbräuche sind abzustellen.

3. Teil Zum Jagdgrund

Artikel 103

(1) Grund und Flur ist Eigentum des Zerath und wird von seinen Lehns Männern verwaltet. Diese verpachten das Land an die freien Jäger, aber auch an Bauern und Züchter.

(2) Jagdland und Bauernland soll nur zur Jagd bzw. bäuerlich genutzt werden; niemand darf es wenn es als solches geeignet, ausgewiesen und verpachtet ist für etwas anderes nutzen.

4. Abschnitt Zur Arbeit

Artikel 104

(1) Die Arbeit ist die Quelle des Wohlstandes und steht unter dem besonderen Schutz des Reiches.

(2) Jedermann hat das Recht, sich durch Arbeit eine auskömmliche Existenz zu schaffen.

Artikel 105

(1) Die Arbeitskraft der edlen Bewohner Zerathons ist als wertvollstes wirtschaftliches Gut des Reiches gegen Ausbeutung, Betriebsgefahren und sonstige gesundheitliche Schädigungen geschützt.

(2) Ausbeutung, die gesundheitliche Schäden nach sich zieht, ist zu bestrafen.

(3) Die Verletzung von Gesetzen zum Schutz gegen Gefahren und gesundheitliche Schädigungen in Betrieben wird bestraft.

Artikel 106

Die Rechte und Pflichten der Arbeiter und Betriebsführer werden vom hohen Adel geregelt.

Artikel 107

Die tägliche und wöchentliche Höchst arbeitszeit wird durch den Zerath erlassen.

Gesetze zu dieser Verfassung /

Artikel 108

Alle Beamten und Angestellten sind auf diese Verfassung zu vereidigen.

Artikel 109

Jeder Schüler muss vor Beendigung der Schulpflicht sechs Abschriften dieser Verfassung anfertigen, von denen er eine behalten soll.

Gesetze bezüglich des Herrschers

Artikel 110

Alle Mitglieder des Adels und der Kirche sind in ihren Aufgaben Volk und Zerath verpflichtet. Sie sind Führungspersonen zu Yhrs Gnade und geduldet vom Zerath. Das Volk und das Land haben ihnen zu folgen und zu gehorchen, soweit es in dieser Verfassung und der Überlieferung enthalten ist.

Artikel 111

Der Zerath, der die Titel „Zerath of Zerathon“ und „Kasha Zhinra Tsah“ (Lord and Master of the Snakes) führt, ist unantastbarer, souveräner Herrscher von Zerathon. Er hat das Recht nach seinem Gutdünken zu handeln und kann nur soweit wie in dieser Verfassung beschrieben kritisiert oder eingeschränkt zu werden. Er kann seines Postens nicht enthoben werden. Er kann innerhalb wie außerhalb des Regierungsbereiches personelle Änderungen vornehmen und entsprechende Regeln und Gesetze erlassen. Ein jeder ist seinem Wort in allen Fragen unterworfen. Er ist Immun gegen alle rechtlichen Schritte. Er ist von allen in Zerathon lebenden Wesen zu lieben, zu respektieren, zu schützen und zu unterstützen, ihm ist mit Ehrfurcht zu begegnen und sein Leben zählt mehr als alles andere. Er steht über der Verfassung und kann diese jederzeit mit sofortiger Wirkung ändern oder aufheben.

+ Z H A K E T I A +

Ereignisse bis zum Jaguarmond 424 n.P.

Ganz Zhaketia

Am Ende des Jahres der Gestirne trat der Planet Myra durch den Schweif eines Kometen. Wundersame kosmische Materie verband sich mit unserer Welt und mächtige Gestalten, die man seit Pondaron nicht gesehen hat, wandeln wieder auf unserem Segment. Und nicht nur auf unserem Segment, von Wunderwirkern wird von Nykerien, Karnicon und Cyrianor berichtet.

Dieses Jahr soll das Jahr der Adler sein. Da Dondra auf Zhaketia nur wenige Verehrer hat mag das vielleicht niemanden interessieren. Doch verschwand nicht unlängst ein heiliges Artefakt aus dem Dondratempel Scarizas? Wurde es den Händen der Unwürdigen entrissen oder wollen Unwürdige damit Schindluder treiben? Die Augen der Adler jedenfalls sind scharf.

Lyrland, Wahnhall und Hoffnungsinseln

In Wahnhall dauert der Konflikt zwischen den Kobolden und den Nebcatlan an. Wieder agierten schauerliche Kreaturen auf Seite der Kobolde, die selber mit einem Körpermaß von weniger als einer Handspanne natürlich kaum zum Krieg geeignet sind. Hinzu kam eine große Schleimkreatur welche die Schatzkammer der Nebcatlan fast vollständig ausfüllte. Und diesmal verschwand eine Statuette des Delfingottes aus einem Heiligtum des Mannanaun. Erste Kontakte zu Cyrianor wurden vom Bund der Handelsstädte geknüpft, dessen Kundschafter entdeckten eine Insel vor der Küste des Segmentes, die von der Handelsstadt Uba beherrscht wird.

Einhorninsel und Quin

Schwere Kämpfe erschütterten die Einhorninsel. Die Totenkopfinvasoren hatten ihre Heere in zwei Gruppen geteilt, die zugleich die Stadt Rastorhafen an der Ophisküste und die Stadt Telan, welche den weiteren Zugang ins Innere des Reiches Caranar blockiert angriffen. Doch die Angreifer scheiterten, denn die Heere Caranars sind gigantisch, beide Orte wurden und werden von Tausenden Kämpfern verteidigt und selbst nach heftigen Gefechten mit vielen Opfern scheinen die Heere kaum geschrumpft zu sein. Um beide Städte wurde ein dichter Belagerungsring gezogen, die Kämpfe sind noch lange nicht entschieden oder beendet. Derweil zieht Caranar entlang sicherer Stellungen Wälle hoch. Will das Imperium sich aus den Kämpfen zurückziehen?

Inseln des Lychnos und Cradt

In Scariza mehren sich mysteriöse Vorkommnisse. Eine Metallschatullen, ein Rinderherz, Citrin und einige weitere Dinge wurden gestohlen. Nach Gerüchten über einen Dämonistenzirkel im vergangenen Jahr sind mehr und mehr Einwohner der Handelsstadt beunruhigt und erwarten Aufklärung.

Die Invasionsheere von Golgoveras in Skadjera wurden vernichtet. Die zuvor gelähmten Brods wurden erschlagen, die Wergolelite auf ihren Dragols wurde durch Magie vom Himmel geholt.

Bitterwolfinself

Im Phialae der Bitterwolfinself gingen Kundschafter im Nebel verloren und wurden Handelsschiffe von Seebeben weit vom Kurs abgebracht.

Schneefalkeninsel und Eislande

Nur Träume beunruhigen Shanodar Balinor in Manrastor.

Derweil bemerkten Seeleute aus Naran- Torr ungewöhnliches, ein einzigartiges Naturphänomen oder gar noch mehr? Auf halbem Weg zwischen Scheefalken- und Bitterwolfinself sahen sie am vierten des Drachenmondes einen gewaltiger Bogen aus Schwärze wohl 10° des Horizontes bedecken. Nach und nach hellte sich ab dem frühen Nachmittag die Schwärze auf, so dass der Bogen allmählich unsichtbar wurde. Mit dem Einsetzen der Dämmerung wandelte sich der Bogen zu einem Halbkreis aus Licht, durch den die scharfäugigen Seeleute lange nach Mitternacht eine ferne Sonne untergehen sahen.



Rollenspieler gesucht!

Das Rollenspiel im Myra-Forum (<http://myraforum.de.vu>), Abteilung Kiombael, sucht noch ein paar Mitspieler. Vorkenntnisse über Kiombael werden nicht gebraucht, bzw. können soweit nötig geliefert werden.

Ort des Geschehens (vorerst zumindest) ist Squärdrumen, das Imperium der rattenartigen Squärkin, also der am Rand der Welt gelegene Dämonensumpf und die von den Squärkin unterworfenen Gebiete drum herum.

Gespielt wird über Nachrichten im Forum. Spieler schreiben, Spielleiter antwortet, wobei das alles als storytelling laufen soll, sprich die Spieler dürfen viel selbst machen. Wir spielen frei, ohne Regeln, es braucht lediglich eine grobe Liste von Dingen, die die Charaktere beherrschen sollen. Das Spieltempo varriert etwas, mindestens einmal die Woche treibt der SL das Spiel voran, aber auch häufiger, wenn alle Spieler was geschrieben haben oder Fragen beantwortet werden müssen, Gespräche mit NSCs fortzusetzen sind usw.

Interessenten wenden sich bitte, gerne schon mit Charakterideen, an mich, entweder per mail (s.u.) oder über Forum (s.o.)

Thomas Willemsen aka Daehsquinn

(in diesem Fall Rollenspielleiter und Reichsspieler Squärdrumens, daehsquinn@aol.com)

Tübinger Myra-Treffen 2004

Hallo Freunde,

Wie jedes Jahr findet im September unser Myra-Treffen in Tübingen statt. Es beginnt offiziell am Freitag, den 10.9.04 um 18.00 Uhr und endet am Sonntag 12.9.04 nach der Mitgliederversammlung und dem gemeinsamen Aufräumen. Ort der Zusammenkunft ist aller Voraussicht nach das Schlatterhaus, Österbergstr. 2 in Tübingen (vom Bahnhof, Karlsstr., über den Neckar, durch die Mühlstr. und am McDonalds rechts den Berg hoch).

Wegen Übernachtungsmöglichkeiten kann ich euch leider nichts sagen, früher war es im Schlatterhaus auf mitgebrachten Luftmatratzen/Isomatten plus Schlafsack möglich, kann sich aber geändert haben. Wendet euch am Besten an Wolfgang (karcanon@myra.de), Josef (eiseles@web.de) oder Dirk (dirk.linke@epost.de), auch wegen anderer Rückfragen zum Treffen. Wobei ersterer gerade im Urlaub ist.

Das Programm ist im wesentlichen wie immer, denke ich:

- abends irgendwo futtern (DaPino in der Mühlstr. vermutlich)
- Intrigen spinnen
- Informationen austauschen
- Verträge aushandeln
- Desinformationen austauschen
- Brettspiele
- die Spielleiter aushorchen
- alte und neue Geschichten austauschen
- rumblödeln und lästern
- Orakelrunde

Dazu gibt es gerüchteweise ein oder zwei Rollenspielrunden auf Karcanon, im klassischen Stil, sprich wie jede heimische Runde mit Papier, Stift und Würfel.

Das freie Rollenspiel für alle, welches sich so langsam zur Tradition entwickelt, findet dieses Jahr auf Corigani statt, Arbeitstitel ist „Corigani-Im-Nebel“. Ziel ist es, Corigani auch in der unbespielten Zeit voranzubringen, insbesondere einen intersegmentalen Plot, für den sich wirklich alle interessieren dürften und sollten. Grundlage wird der Ramianische Orden sein, eine Vereinigung von Individuen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, Wissen über die Zeit der Nebel zu retten. Wem das zu langweilig klingt, dem darf ich verraten, dass euch jede Menge Politik, Spannung, Intrigen, Heldentaten und Verrat erwarten... je nachdem wie gut ihr mitmacht. Kenntnisse über Corigani sind hilfreich, aber sicherlich keine Voraussetzung für die Teilnahme. Im Anbetracht der nötigen Vorbereitungen bitte ich möglichst um Voranmeldung (daehsquinn@aol.com). Meldet euch zahlreich, würde mich freuen.

Ich hoffe euch alle in Tübingen zu sehen

Thomas Willemsen

Einladung zur
Ordentlichen Mitgliedsversammlung des VFM e.V.
in Tübingen 12.09.2004

Alle Mitglieder des Vereins der Freunde Myras VFM e.V. sind hiermit eingeladen zur Ordentlichen Mitgliedsversammlung des VFM e.V., die dieses Jahr am Sonntag 12.09.2004 in Tübingen im Schlatterhaus, Österbergstrasse 2, im Rahmen des jährlichen Tübinger Myra-Treffens stattfinden wird. Der Beginn ist auf 10 Uhr angesetzt.

Vorläufige Tagesordnung:

0. Formalia
1. Jahresbericht des Schatzmeisters
2. Bericht der Kassenprüfer
3. Haushalt für das laufende Geschäftsjahr
4. Haushaltsentwurf für das folgende Geschäftsjahr
5. Bericht des Vorstandes
6. Entlastung des Vorstandes
7. Mitgliedsbeitrag
8. Wahl der Kassenprüfer für das folgende Jahr
9. Wahlen
10. Berichte der Segmente, der Regionalgruppen und Arbeitskreise
11. Schriftliche Einzelanträge (bis 14 Tage vor der OMV an den Vorstand zu richten)
12. Planung für Myra-Treffen im Jahr 2005
13. Varia

Schriftliche Anträge und Änderungswünsche zur Tagesordnung sind bis 14 Tage vorher per Post, Fax oder Email an den Vorstand (vorstand@myra.de) zu richten.

Stimmübertragungen nicht anwesender Mitglieder müssen schriftlich erfolgen und der Versammlungsleitung mit handschriftlicher Unterschrift zu Beginn der Versammlung vorgelegt werden.

Verschiebungen und Änderungen bezüglich Tagungsort und Tagesordnung werden baldmöglichst in den elektronischen Medien (<http://projektmyra.de> und <http://myraforum.de.vu>), in evtl. vorher noch erscheinenden Boten bekannt gegeben bzw. vor Ort ausgehängt.

Um zahlreiches Erscheinen wird gebeten.

Wolfgang G. Wettach – Vorsitzender des VFM e.V.