

+ ZHAKETIA +

Nr. 16

im Löwen- und Tigermond des Jahres 424 n.P.

Sommer im Jahr der Adler

+ Z H A K E T I A +

Sommer im Jahr der Adler – 424 n.P.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Zhaketia Aktuell	3
Allgemeine Regelergänzungen für Zhaketia	4
Bewegungsregel	6
Segmentsüberblicke	
Zhaketia	7
Cyrianor	8
Gwynddor	10
Mitteilungen	14
Kulturberichte	
Tagebuch eines Suknazdar- Kriegers	15
Weitere Schritte	17
Gedanken des Q`wann zur Magie	22
Hrezzin`ptass	24
Ankunft	26
Naraner Bote	27
Bilder der Gegenwart oder Visionen der Zukunft.....	28

Impressum: Der Bote von Zheketa ist ein internes Organ des Vereins der Freunde Myras eV. für die Teilnehmer an der Simulation Welt der Waben (WdW), Segment Zhaketia und wird nicht separat verkauft. Verantwortlich für den Inhalt sind die einzelnen Autoren. Der Bote wird herausgegeben von Gerrit Wehmschulte, G.-Heinemann- Str. 81, 48429 Rheine, email: zhaketia@myra.de im August 2003. Alle Rechte der nichtkommerziellen Veröffentlichung liegen beim Verein der Freunde Myras eV..

Zhaketia aktuell

Spielregeln- Gegenwart und Zukunft

Eine Zusammenfassung der Teile der modularen Regel zu einem einzigen Regeltext ist in Arbeit. Wünschenswerte Ergänzungen sind Texte zur Bedeutung des Vereins der Freunde Myras (VFM) und zum Schreiben von Kultur.

Bitte beachtet besonders die neue Bewegungsregel. Sie erwächst aus den Reichweiten der alten Regel, gibt sie aber eindeutig an und klärt die Verzögerungen durch das Ein- und Ausschiffen. Fragen werde ich wie immer gerne beantworten. Sonderheere wie fliegende Einheiten werde ich mit den jeweiligen Spielern separat klären.

Myra im Netz

Myraforum: <http://myraforum.de.vu>

Myrachat: <http://myrachat.de.vu>

Myra: <http://www.myra.de> und <http://www.projektmyra.de>

Abgabeschluss

Abgabeschluß für die Monde von Dachs und Adler 424 n.P.: 08. 11. 04
(Einnahme- Unterhalts- und Rüstmond)

Kultur

Gebt bitte für eure Kulturtexte eindeutig an, ob sie öffentlich oder geheim sind. Ich kann nicht versprechen, dass meine Einordnung euren Wünschen entspricht.

Bilder für den Boten

Ganz besonders willkommen sind mir als Kultur Bildbeiträge, besonders, wenn sie als Datei vorliegen und veröffentlicht werden dürfen, so dass sie den Boten bereichern.

Weihnachtstreffen in Dortmund

Voraussichtlich treffen wir uns am Samstag, den 18. Dezember auf dem Weihnachtsmarkt in der dortmunder Innenstadt und in den umliegenden Kneipen. Näheres wird im Myra- Forum bekannt gegeben oder per mail mitgeteilt.

Allgemeine Regelergänzungen für Zhaketia

Gültige Regel

Auf Zhaketia gilt die modulare Regel, bestehend aus Basismodul, Strategiemodul und Magiemodul.

Anzahl der Erkundungsheere

Die Gesamtzahl der Erkundungseinheiten ist auf Zhaketia auf zehn beschränkt. Wie viele davon Flotten, Reiter- und Kriegerheere sind spielt keine Rolle.

Züge nach der KF- Methode

Heere sind nach der KF- Methode zu ziehen, wie in der Spielregel angegeben
Zum Beispiel: Ausgangsfeld = 067/37 –43-066/16-066/17 = Zielfeld

Ständige Sonderbefehle

Sonderbefehle, die über mehrere Spielzüge oder auch ständig ihre Gültigkeit behalten sind auch jedem Spielzug beifügen und in jedem Spielzug in der Heeresliste hinter dem betreffenden Heer vermerken.

Unterhalt

Unterhalt wird auf Zhaketia halbjährlich gezahlt, im Widdermond und im Dachmond jeweils die Hälfte des Gesamtbetrages. Also für:

Krieger, Reiter, Arbeiter, Belagerer:	1 GS
Schiffe:	20 GS
Heerführer, Spione, gerüstete Charaktere:	200 GS
Weise (Magier, Priester, Druiden, etc.):	Grad ³ x 10 GS

Priester großer Tempel kosten nur in einem Halbjahr Unterhalt, in dem sie im Dienst ihres Reiches Zauber wirken. Im Fall der Fälle ist dieser Unterhalt rückwirkend zu zahlen.

Anzahl Einheiten pro Spielfunktion

Die Zahl der Einheiten pro Spielfunktion ist auf 50 pro Spieler (also insgesamt 50 Heere, Flotten, Spionagegruppen und Charaktere pro Reich) + 20 Einheiten pro Mitspieler beschränkt.

Diese Regel tritt mit dem kommenden Rüstmond (Anfang 425 n.P.) in Kraft, bitte zählt die Zahl eurer Heere durch und legt Heere zusammen, wenn ihr zu viele Heere habt.

Zauberkomponenten

Für viele Sprüche benötigt man Komponenten, z.B. Schuppen eines Zitteraals oder die Spinndrüsen einer Riesenspinne. Jeder Magier hat bei seinem Spielstart für alle Sprüche Komponenten für zwei Anwendungen mitbekommen. Sobald diese verbraucht sind, können die Sprüche erst wieder angewendet werden, wenn Ersatz beschafft worden ist. Der aktuelle Besitz von Komponenten muss in jedem Spielzug angegeben werden- Sonst gehe ich davon aus, dass keine da sind. Komponenten können in Handelsstädten gekauft, von Arbeiterheeren gesammelt, von Kriegern erjagt

und sonst noch auf tausend Arten beschafft werden- denkt euch etwas aus, auch hier hilft Kultur.

Anmerkungen zur Bewegungsregel

Allein reisende Charaktere erhalten keinen Sichtbereich. Allein reisende Charaktere können „ins Weiße“ ziehen, allein unter Angabe eines Ortsnamens als Ziel.

Abkürzungen in den Heereslisten

Ich habe in den Heereslisten stets die Rüststufe eingetragen. Außerdem sind alle Eigenschaften der Heere aufgeführt, selbst die, die sich aus Heeresnummer automatisch ergeben (beritten, zum Beispiel)

- RS Rüststufe
- NK + Zahl: Rüststufen im Nahkampf
- FK + Zahl: Rüststufen im Fernkampf
- AS + Zahl: Rüststufen Arbeitsfähigkeit
- BG + Zahl: Rüststufen Belagerungsfähigkeit
- TR + Zahl: Rüststufen Transportkapazität, eine Rüststufe befähigt zum Transport von 5 t zur See, 100 kg auf Land
- Zahl + KF: Anzahl zusätzliche Kleinfelder Reichweite
- VE + Zahl: Rüststufen Verteidigung
- MI + Monsterart: Monsterimmunität gegen die aufgeführten Monster
- MA : Marineinfanterie
- HV + Provinzname: Provinzheer für die entsprechende Provinz
- MR1, MR2: Magieresistenz1 oder Magieresistenz2,
- geb, su, ds, wü, ew, vu, tw, fl: Geländeimmunität in Gebirge, Sumpf, Dschungel, Wüste, Eiswüste, Vulkan, Tiefsee und bei Flussüberquerungen

Überwiegender Rüstort der Einheit – bei Kämpfen in dieser Geländeform erhält das Heer einen Gutpunkt:

Kürzel	gerüstet in	Kürzel	gerüstet in	Kürzel	gerüstet in	Kürzel	gerüstet in
+ew	Eiswüste						
+ste	Steppe						
+t	Tiefland	+h	Hochland	+b	Bergland	+g	Gebirge
+tds	Tieflandschungle	+hds	Hochlandschungle	+bds	Berglandschungle		
+tew	Tieflandeiswüste	+hew	Hochlandeiswüste	+bew	Berglandeiswüste	+gew	Gletscher
+tsu	Tieflandsumpf	+hsu	Hochlandsumpf	+bsu	Berglandsumpf		
+tse	Tieflandsee	+hse	Hochlandsee	+bse	Berglandsee		
+tvu	Tieflandvulkan	+hvu	Hochlandvulkan	+bvu	Berglandvulkan	+vul	Vulkan
+twa	Tieflandwald	+hwa	Hochlandwald	+bwa	Berglandwald		
+twü	Tieflandwüste	+hwü	Hochlandwüste	+bwü	Berglandwüste		

Weitere Eigenschaften sind denkbar.

Bewegungsregel

Funktionsweise

Jedes Heer führt innerhalb eines Mondes einen Zug aus und hat für diesen eine in Kleinfeldern (KF) angegebene Reichweite. Die Reichweite wird durch Modifikatoren variiert. Der Zug eines Heeres beginnt und endet auf einem KF (Ausnahme Fluss- und Kanalschifffahrt, siehe unten). Der Zug eines Heeres endet spätestens, wenn dessen modifizierte Reichweite aufgebraucht ist. Nicht genutzte Reichweite kann nicht für den kommenden Mond aufgespart werden. Ausschlaggebend für die Anrechnung der Modifikatoren ist das KF welches betreten wird.

Reichweiten

- Kriegerheere haben eine Reichweite von 1 KF pro Zug.
- Reiterheere haben eine Reichweite von 3 KF pro Zug.
- Charaktere, Spione und Abenteurergruppen haben eine Reichweite von 6 KF pro Zug.
- Flotten haben eine Reichweite von 6 KF pro Zug, bei Schifffahrt in Flüssen und Kanälen von 6 KF-Seiten pro Zug.
- Jedes Heer hat eine Mindestreichweite von 1 KF pro Zug.

Modifikatoren

- Wird der ganze Zug eines Krieger- oder Reiterheeres innerhalb des eigenen Reichsgebietes zurückgelegt erhöht sich die Reichweite des Heeres um 1 KF.
- Wird der ganze Zug einer Flotte innerhalb eines Abstandes von 1 KF vom eigenen Reichsgebiet zurückgelegt erhöht sich die Reichweite der Flotte um 1 KF.
- Wird der ganze Zug eines Krieger- oder Reiterheeres auf der Straße zurückgelegt erhöht sich die Reichweite des Heeres um 2 KF.
- Wird der ganze Zug eines Reiterheeres in der Steppe zurückgelegt erhöht sich die Reichweite des Heeres um 1 KF. Straßen haben in der Steppe für Reiterheere keine Wirkung.
- Erkunder haben eine um 2 KF erhöhte Reichweite.

- Überschreitet ein Krieger- oder Reiterheer eine Höhenstufe oder einen Fluss reduziert sich seine Reichweite um 1 KF.
- Im Gelände der Höhenstufe 3 reduziert sich die Reichweite von Reitern um 1 KF.
- Im Gelände der Höhenstufe 4 und im Sumpf reduziert sich die Reichweite von Reitern um 2 KF.
- Das Ein- und Ausladen von Kriegern oder Reitern reduziert die Reichweite von Seeinheiten um 3 KF.
- Das Einschiffen und Ausschiffen auf oder von Flotten reduziert die Reichweite von Landeinheiten um 1 KF.

Es ist nicht möglich zwei Höhenstufen oder einen Fluss und eine Höhenstufe in einem Schritt zu überwinden. Es ist also unmöglich, vom Tiefland direkt ins Bergland zu ziehen oder vom Hochland ins Tiefland zu wechseln und dabei einen Fluss zu überqueren.

+ Z H A K E T I A +

Ereignisse bis zum Tigermond 424 n.P.

Lyrland, Wahnhall und Hoffnungsinseln

Die ersten Kontakte zwischen dem Bund der Handelsstädte und Cyrianor gestalteten sich erfolgsversprechend und sollen ausgebaut werden. Cyrannia plant drastische Maßnahmen gegen unwillkommene Besucher. Auf Wahnhall dehnten alte und neu beschworene Krötenmonstren Bytons das Territorium Zakopanes aus, unterstützt von großer Illusionsmagie. Derweil hat Kan Kumar Tulmak, Hohepriester Bytons, einen Traum und las die Moctan der Nebcatlan alte Knoten. Das Orakel Anurs in Quadad teilt mit, dass es keineswegs sicher sei, das schon das kommende Jahr zum Jahr der Götter wird. Unabhängig davon aber sei das Jahr der Götter zu erwarten.

Einhorninsel und Quin

Rings um den Archipel Quin ziehen Kundschafter ihre Kreise und auf der Einhorninsel marschieren die Heere Kwy'yns, doch nicht ohne auf Hindernisse zu stoßen. Ein Heer der seltsamen Gogh wurde aus der Ferne niedergeschossen und ohne eigene Verluste vernichtet, doch die Actii widerstanden der Offensive Kwy'yns, ihr Kriegerheer vernichtete die angreifenden Reiter dank der überragenden Feldherrenkunst des Jeun Ram. Hingegen eroberte Kwy'yn von Caranar weite Gebiete im Phialae des Flusses Ca'Tuan nahe der Stadt Draskon, unter deren Mauern die Ruinen des alten Yucazan verborgen liegen. Im Ophis der Einhorninsel dauert die Belagerung von Rastorhafen und Telan durch die Totenkopfinvasoren an. Angesichts dieser Feinde besinnt sich S'ndar alter Absprachen und kommt Verpflichtungen nach die er lange vor sich hergeschoben hatte. In der Stadt Koras hat eine Flotte des Bundes der Handelsstädte Station gemacht, Handel getrieben und Erkundigungen eingezogen. Ein anderer Besucher ist in der Stadt Samew eingetroffen und der Lychnos der Einhorninsel erinnert sich daran, dass ihm auch nach dem Warten auf den Lichtboten und vor der Ankunft des Gütigen Vater Des Volkes Gnade zuteil wurde.

Inseln des Anthos

Den beiden Personen im Land der Dunkeljäger, die sich selber als Lichtboten bezeichnen schlägt außerhalb der Insel ihres ersten Auftretens erste Zweifel entgegen. Jetzt sind beide beim Großkaizan der Dunkeljäger geladen. Es gibt Gerüchte, der Großkaizan soll zwischen beiden den wahren Lichtboten wählen, dass dieser die Heere des Lichtes gegen die Finsternis führe. Schon wird erwogen, welcher Feind der erste sein soll, den die Dunkeljäger im Namen des Lichtboten in die Knie zwingen werden. Andere Gerüchte behaupten, der Großkaizan werde beide als Ketzer enthaupten und müsse nur erwägen, welchem von beiden er als erstem den Kopf abschlagen lässt. Mit massivem Einsatz großer Magie wurde eine größere Flotte der Dunkeljäger in den Tiefseelabyrinthen nahe Tata vernichtet. Eine Flotte des Bundes der Handelsstädte trägt derweil einen wichtigen Würdenträger von Machairas nach Oklis. Eben dieser Bund der Handelsstädte führt jetzt die Geschäfte der Bank von Myra auf Zhaketia.

Bitterwolfinself und benachbarte Inseln

Die neuen Flotten machen sich für Golgoveras bezahlt. Kämpfer wurden auf den Inseln Zepok und Kim abgesetzt und eroberten dort Gebiete Skadjeras für die Wergols. Zwar gab es zuvor hektische Diplomatie zwischen den verfeindeten Reichen Skadjera und Golgoveras um den Krieg zwischen beiden Reichen zu beenden, doch scheint es, dass die Partei, welche gerade die Oberhand hat auch kein Interesse besitzt den Konflikt im Augenblick des Erfolges zu beenden. Die Magierakademie der Wergols in Bokymor machte so wie die Akademie Mir Assimir Dovor Hassedis in , die Akademie Valkor in Cyrannia, die Akademie in Scariza und die Akademie in Kerestan eine wichtige Beobachtung, die den jeweiligen Herrschern mitgeteilt wurde. Ein Mann, der sich der Lichtbote nennt wandert derweil ungehindert vom alten Lichtberg gen Lychnos.

Schneefalkeninsel und Eislande

Weiter forschen Weise aus Hrazz'dursa am rätselhaften Turm des Eishexers. Erstmals gelang es, Scharten in das Eis zu stoßen. In Naran- Torr lehnte ein Mann, der sich der Lichtbote nennt eine Einladung des Krentors in seine Hauptstadt Kerestan ab. Nicht er habe zum Krentor zu kommen, der Krentor habe ihm seine Aufwartung zu machen. Hingegen können andere Besucher eine Begegnung mit dem Herrscher Naran- Torrs kaum erwarten – die Besatzungen zweier Schiffe, die seltsames erlebt haben und eine Priesterin der Dena.

Und der Traum geht weiter ... (Cyrianor, Widder/ Falke 424)

und der Träumer verfolgt mit großer Aufmerksamkeit das Geschehen im Land seines Schlafes. Ein neues Jahr hat begonnen und noch immer ist er eingesperrt tief unter der alten Stadt, ist der Adler als Symbol der Freiheit ein Zeichen der Hoffnung? Oben unter der Sonne sammeln die Herrscher der Reiche ihren Zehnten und rüsten neue Krieger. Heere marschieren und Blut floß. Schiffe befahren in zunehmender Zahl die Meer um Cyrianor und einige besonders vorwitzige wagen sich sogar in die tiefen Gewässer, die einst durch die Nebel versperrt waren. Groß sind die Gefahren und der Unvorsichtige wird eine solche Fahrt nicht überleben. Sichere Wege sind nicht leicht zu finden. Erstmals nimmt der Träumer auch Dinge wahr, die jenseits der Tiefsee liegen. Ein fremdes Land liegt dort, fremd und doch irgendwie vertraut. War er früher schon einmal dort gewesen, bevor Cyrianor dieser Welt entrissen wurde und man ihn in diese Gruft legte? Bisher kamen nur Händler von dort, doch sprachen die Menschen von zehntausend Krieger, die auf der Suche nach einer geheimnisvollen Insel in See gestochen waren.

Die Heijm haben bei der Erkundung fern ihrer heimischen Fjorde ein überraschendes Angebot erhalten. Eine Allianz bahnt sich an, wenn die Seezwerge das Risiko eingehen.

Wenig hört man aus den Steppengebieten des Termitenvolkes. Wanderer berichten von gewaltigen Türmen, die diesen Insekten als Heimstatt dienen. Offenbar ist dieses Volk der üblichen Kommunikationsmittel nicht mächtig und so verhallt manche Botschaft ungehört.

Zwischen Adalizien und Kassar schweigen weiterhin die Waffen, doch scheint sich der Krieg nur auf eine andere Ebene verlegt zu haben. Der Krieg der Worte ist eröffnet und bietet damit auch der jungen Mutter Valriara eine Möglichkeit doch noch vermittelnd einzugreifen.

Artris hat weiterhin Schwierigkeiten mit Insektenhorden, doch wehrt sich tapfer. Eine besonders furchtbare Zeit hatte ein Reiterheer, welches über Wochen verfolgt wurde, ohne den Feind ausmachen zu können. Seine Nähe war zu spüren und auf gewisse Weise auch zu sehen, doch seine eigentliche Identität blieb verborgen. Die Reiter sind mit ihren Nerven am Ende und werden dieses Erlebnis sicherlich bis an ihr Lebensende nicht vergessen.

In Selerion scheint der Krieg gegen die Wolfsreiter der Skarr vorbei, vor allem da letztere sich erneut nicht blicken lassen. Elanthir widmet sich wieder seinen Forschungen und bekommt so langsam eine richtige Bibliothek zusammen. Genannte Wolfsreiter haben sich unterdessen darauf verlegt in Toq Noar einzufallen. Ein überraschtes Kriegerheer verschafft König Skratek einen ersten, dringend benötigten Erfolg.

Im Herzen von Toq Noar liegt die gleichnamige Ringfestung, unüberwindlich allein durch die unglaubliche Zahl seiner Einwohner, die sich zur Abwehr auf den Mauern versammeln könnten. Hier brodelt das Leben, ein Ort, den jeder mal erlebt haben sollte.

Die Steppenreiter von Ko'orr sind weiterhin kreuz und quer im Lande unterwegs. Vermutlich gibt es Pläne, doch dem Außenstehenden werden sie nicht offenbar. Unentschlossenheit, Optionen offenhalten, gewiefte Strategie? Die Zukunft muß es zeigen, doch dorthin reicht der Blick des Träumers nicht.

Nor-I-Narlon erobert seine Insel zurück, zu Kämpfen kam es dabei nicht, denn die Xervs waren bereits wieder abgezogen. Doch in diesem, im äußersten Ophis Cyrianors gelegenen, Gebiet kocht es, die Lage ist gespannt und gleicht einem Pulverfass, was immer das sein mag.

Zwischen Xerva und Reichsbund von Adalizien scheint sich die Lage dagegen zu entspannen, man spricht wieder miteinander, die Grenze ist eindeutig gezogen und womöglich bleibt es sogar dabei.

Und im Zentrum zwischen all diesen Reichen liegt das geheimnisvolle Land der Gelben Türme, ein karges, von Krankheiten heimgesuchtes Land, dessen Druiden sich genauso tapfer gegen die Mächte der Natur wie auch der unzähligen Invasoren stemmen.

In mehreren Reichen sind geheimnisvolle Persönlichkeiten aufgetaucht, die sich selbst als den Wahren Lichtboten bezeichnen. Nur einer von ihnen kann die Wahrheit sagen, doch welcher ist es? Welches der Reiche Cyrianors wird bald unter den Bannern des Lichts in die Schlacht ziehen?

Das Jahr des Adlers hat begonnen und steht im Zeichen der Freiheit. Für manch einen ist es ein Zeichen der Hoffnung, andere dagegen betrachten es eher mit Mißtrauen. Der Adler wird seit alters her mit dem Donnerer assoziiert, dem Götterriesen, der den Stürmen befiehlt. Bisher hat er nur wenige Anhänger auf Cyrianor, was sich in diesem Jahr ändern mag.

Ereignisse bis zum Rabenmond 424 n.P., Zusammengefasst von Nerevan von Gwynddor, dunkler Hüter über Gwynddor, Gefährte von Sotiva, erhabener Hüter über Gwynddor.

Mein Weg nach Gwynddor war von Eile bestimmt. Nachdem ich erkannte das Sotiva mit den Nebeln über dem Segment allein nicht fertig werden konnte, habe ich mich von meinem kleinen Atoll mitten in der Strudelsee auf die Suche nach ihm begeben – aber die Nebel haben mir das am Anfang nicht leicht gemacht, und so hat es etwas gedauert, bis ich über Informationen des Hüters von Ysatinga schließlich einen Weg gefunden habe.

Mir ist es, mit der Unterstützung des im Moment noch geschwächten Sotiva in einem machtvollen Ritual dann endlich gelungen, die Nebel von ganz Gwynddor zu vertreiben, um nicht zu sagen zu vernichten.

Reichlich erschöpft habe ich mich dann in die Zitadelle Sotivas zurückgezogen, um mich zu erholen, und diese Zeilen zu verfassen. Doch nun zum interessanten Teil...den ich alphabetisch nach jenen Reichen begehe, die mir in der kurzen Zeit die ich hier Weile, besonders aufgefallen sind, der Einfachheit halber...

In Alizas heiligem Tempel ist man damit beschäftigt, wie fast überall, alte Gebiete wieder anzuschließen und seine alten Karten zu erneuern – man fühlt sich hier wie auch andernorts aber recht allein auf dem Kontinent, weil es seitdem die Nebel so abrupt verschwanden so seltsam still und ruhig geworden ist...Hallo, ist da wer???

Arunthog speit allerlei Wesen aus dem Vulkan, und erobert Blitzartig einige fruchtbare Gemarken, wobei die Truppen bereits von der Bevölkerung Melianors erspäht werden, welche diese plötzliche Erscheinung kaum drei Wochen nach dem Ende der Nebel sehr beängstigend zu finden scheinen.

Ashcaran kümmert sich im wesentlichen um den Wiederaufbau verfallener Strukturen seiner Hauptstadt, und sendet Ritter nach überallhin, um das alte Reichsgebiet wieder einzugliedern, wobei sich der Schatzmeister des Reiches bei seinen Ausgaben angeblich so arg verrechnet haben soll, dass nun wüste Geschichten und böser Spott über ihn in der Hauptstadt verbreitet wird.

Calador erobert ebenfalls fleißig Gebiet, und hat allen Grund, sich mindestens genauso allein zu fühlen, wie die Hüter von Alizas heiligem Tempel.

Im großen Dschungel hört man seit neuerem wieder allerhand ungewöhnliche Schreie, manchmal, so sagen sich die Bewohner des Umland, hört man auch unheimliche Gesänge, hier und dort steigt Rauch auf, und des Nachts klänge es, als blase ein Sturm tausende Äste durch die Bäume – aber nur hier und da...

Die Bevölkerung von Dyvenloon hat es (als einzige, wie es scheint) geschafft, den Glanz Ihrer Hauptstadt über die Jahre des Nebels zu retten – oder aber in wenigen Wochen wiederherzustellen, was ich aber für fast unmöglich halte.

Dieses Faktum hat mich allerdings mit der Frage konfrontiert, wieso der Nebel auf Gwynddor ein derart aggressiver gewesen zu sein scheint, das sogar Bauwerke und Rüstungen, Waffen, und allerlei Pergament, Papyr, ja nahezu alles so stark angegriffen wurde, wie es mir von kaum einem anderen Kontinent bekannt ist. Ich werde mich mit den Proben, die ich von dem Nebel habe, wohl doch noch genauer beschäftigen müssen...Oder war es nicht der Nebel, sondern die aggressive Magie, die Sotiva und Ich zu seiner Vertreibung einsetzen mussten?

Wie auch immer...Kitora ist ebenfalls bemüht um die Etablierung eines fruchtbaren, großen Reichsgebietes.

Aus den Nebelsümpfen drangen noch vor wenigen Monden großartige Prophezeiungen, Drohungen, und es sah nach viel Aktivismus aus, aber nun schiene sich die ehrgeizigen Pläne aufgelöst zu haben, in was auch immer.

Nebcazon ar'Pharon segelt um eine Insel und erneuert seine weltberühmten Seekarten von Gwynndor und wagt sich sogar in die Strudelsee vor, wobei auf dem Land ein paar fruchtbare Gemarkungen erobert werden und man außerdem in der Hauptstadt Bauarbeiter die letzten Teile zu Werften und sonstigen militärischen Einrichtungen tragen sieht...

Einige Tausend Nomaden ziehen in einer ganz anderen Ecke Myras plündernd durch die Lande, in einer Art, die kaum etwas nutzbares auf dem Land hinterlässt, und sicherlich das gesamte Steueraufkommen vernichtet – nur zu gut, dass auf diese Lande bisher niemand Anspruch erhebt – schlecht allerdings für die ungeschützten Bewohner, die dem Ansturm nichts entgegenzusetzen können.

Und dann gibt es da noch so eine kleine Insel, genau auf der anderen Seite des Kontinents, wo Achar, der Rachedämon persönlich, hin (zurück-)gekehrt sein soll... Aber das sind doch eh alles nur Märchen, oder?

Agape n'Or,

Nerevan von Gwynddor

Ereignisse bis zum Rabenmond 424 n.P., Zusammengefasst von Nerevan von Gwynddor, dunkler Hüter über Gwynddor, Gefährte von Sotiva, erhabener Hüter über Gwynddor.

Mit Freuden durfte ich diesen Mond beobachten, dass Sotiva auf dem Weg der Besserung zu sein scheint und ich schon bald vielleicht Unterstützung bei meinen Aufgaben bekommen könnte.

Der Einfachheit halber berichte ich die Ereignisse so, wie sie mir in den Kopf kommen, weil mir da besonders eines sehr präsent ist: Die Kreaturen Arunthogs haben nämlich tatsächlich die Hauptstadt von Melianor angegriffen, wenn mich mein Auge nicht gänzlich täuscht. Es kam zu heftigen Kämpfen zwischen mehreren Einheiten, die Hauptstadt konnte bisher aber gehalten werden. Ein baldiges Ende der Kampfhandlungen scheint unwahrscheinlich, da beide Parteien Nachschub herangeschafft haben, und siegesicher scheinen. Wenn man überlegt, dass zwei Monde nach Verschwinden des Nebels bereits wieder Hauptstädte umkämpft sind und man sich überlegt, dass es so einige Reiche gibt, die von den Streithähnen weniger weit entfernt sind als sie ahnen, so muss man sich fragen, ob Gwynddor sich wohl wieder zu einem Ort des Krieges und des Schlachtens entwickelt...

An dieser Stelle möchte ich, auch wenn ich weiß, dass man mir das nicht abverlangt, die Frage meiner Neutralität klären, da sich die im Kriege liegenden Völker in schweren Zeiten natürlich nach einem starken Verbündeten sehen. Aber leider muss ich sie da enttäuschen. Meine Aufgabe ist dem Wohle des Segmentes im ganz globalen Sinne, in Wechselwirkung mit den anderen Segmenten, gewidmet. Ob sich Finsternis oder Licht auf Gwynddor ausbreitet, ob Krieg oder Frieden das Land bestimmt, ob Wohlstand oder Armut herrschen, ist zu verändern meine Aufgabe nicht. Das eine wie das andere sind Formen des Wohles für die einen oder die anderen – was für Finsternis ein Vergnügen ist, ist ein Gräuel für die Lichten, und umgekehrt. Über die Geschmäcker zu richten ist nicht der Grund meines Daseins. Nur wer dem Segment an sich bzw. dem Gleichgewicht in Zeit und Raum Schaden zuzufügen gedenkt, der ganz objektiv nur als solcher und nicht als etwas Gutes angesehen werden kann, wird mit mir in kurzen und schmerzvollen Konflikt geraten.

Nun aber zurück zu den Nachrichten. Alizas heiliger Tempel breitet sich weiter aus und stößt dabei auf Gebiete, die wesentlich feuchter sind als erwartet. Ob das mit der Religion vereinbar ist, und mit dem politischen Anspruch auf die Stammlandschaften des Tempels, diese feuchten Gebiete dauerhaft zu besitzen?

Die Traumritter von Ashcaran versuchen, alte Bündnisse aufleben zu lassen und Ihr Reich auf alte Größe zu bringen, aber beides scheitert an dem veralteten Karten und den Veränderungen auf dem Segment...ob es die nicht antwortenden Bündnispartner überhaupt noch gibt?

In Calador gehen Gerüchte um, der Herrscher des Reiches sei jetzt oft abwesend und seltsam geworden, und man munkelt, er habe düstere Träume. Er scheint über schwerwiegendes nachzusinnen.

Im großen Dschungel sollen sich die Urbewohner auch wieder erhoben haben, und sogar einige neu Siedlungen errichten – die aber, nach typischer Manier, eher klein gehalten sind.

In Dyvenloon freut man sich immer noch der prächtigen Hauptstadt und verhält sich sonst eher passiv – es scheint als habe man bisher noch nicht alle Pläne zufrieden stellend erfüllen können, die zu einem erwachen führen könnten.

Kitora sendet seine Truppen schonungslos auf Expansionsaufträge – und da bleibt es nicht aus, das die ein oder andere Truppe ob der heftigen Unbill der Gegend heftig angeschlagen wirkt – wobei das die Regierung natürlich dementiert.

Shaldurango, welches dieses mal erstmals von sich reden macht, ist jener Ort, an dem dem letzten Boten nach angeblich Achar höchstpersönlich verweilen soll – wobei ich bisher nur wenig Wahrheit an dieser Sache spüren konnte...nun, aber dem Dämon mag wohl die Möglichkeit zu so manchem Versteck gegeben sein.

Und dann gibt es natürlich noch die Seefahrenden Leut aus Nebkazon ar'Pharon, die es angeblich tatsächlich wagten, eine Einheit gen Strudelsee zu schicken. Fischer berichteten mir aber (ich hatte die überaus kleine Einheit zwischenzeitlich aus den Augen verloren), dass sie jämmerlich in die Tiefen hinab gezogen worden sei, und selten aggressive Delphine die Armen attackiert und mit hinunter gezogen haben sollen. ...

Zuletzt sind mir noch einige Nomaden aufgefallen, die diesen Mond anderenorts durch die Lande zogen, und dabei eine erstaunlich große Wagenstadt mit sich ziehen – in der über 10.000 Nomaden leben. Viele mitgenommene Güter weisen ferner darauf hin, dass sie nach einer festen Bleibe suchen, die mit diesen Gütern dann zur Sesshaftigkeit gemauert werden soll.

Allgemeine Bekanntmachung,

zu verkünden am 1. und 3. und 5. des Rabenmondes auf allen Märkten

In unserer geliebten Stadt ist es in den letzten Monden zu vielerlei Merkwürdigkeiten gekommen. Aus diesem Grund sieht sich der Rat der Fadog-Ten in Übereinstimmung mit dem Herrn der Türme zu folgenden Maßnahmen genötigt.

1. Jegliche Anwendung von Magie ist zuvor bei der Magiergilde zu genehmigen mit der Ausnahme der Gefahrenabwehr für Leib, Leben und Sicherheit der Stadt. Das tragen von magischen Amuletten und anderen Gegenständen zählt als Anwendung von Magie.
2. Alle ungewöhnlichen Diebstähle sind bei den Fadog-Ten zu melden. Als ungewöhnlich gilt alles, was kein normaler Diebstahl zum offensichtlichen Zwecke der reinen Bereicherung ist.
3. Die Verwendung von Blut und Innereien zu anderen Zwecken als der Zubereitung von Speisen für den täglichen Gebrauch ist verboten. Alle Schlachter der Stadt sind angewiesen, das anfallende Blut und alle Innereien sofort nach dem Schlachten zu verarbeiten. Es darf nicht weiter verkauft oder verschenkt werden, es sei den mit niedergeschriebener Genehmigung des Fadog-Ten. Diebstähle sind unverzüglich anzuzeigen.
4. Jegliche Anwerbeversuche von religiösem oder geheimbündlerischem Hintergrund sind sofort anzuzeigen. Das gilt für alle Religionen, außer denen, die einen anerkannten Tempel in der Stadt haben.
5. Alle Versuche, gegen eine der genannten Maßnahmen zu verstoßen sind beim zuständigen Fadog-Ten anzuzeigen.

Zuwiderhandlungen werden direkt von der höchsten Gerichtsbarkeit geahndet. Es handelt sich um eine Situation, die die Sicherheit der gesamten Stadt bedroht. Unterlassungen von Meldungen und Irreführungen durch Falschmeldungen werden als Zuwiderhandlungen geahndet. Für die Ergreifung von Tätern, die des Verstoßes überführt werden können, werden angemessene Belohnungen gezahlt.

Gegeben am Ersten des Rabenmondes 424 n.P.:

Der Rat der Fadog-Ten.

In Naran- Torr:

Eine Gruppe Frauen in langen, edlen Roben ritt durch Kerestan zum Palast. Sie kamen nicht auf Pferden, sondern auf weißen Hirschen. Das Volk staunte und jubelte, versprachen sie doch Heilung und Unterstützung gegen die Untoten aus dem ewigen Eis. Aber der Krentor erschrak wegen eines unerfüllten Versprechens.

Tagebuch eines Suknazdar-Kriegers 01

wazz-z-ar' raich =

ich grüße dich mutter meines hortens =

ich habe dir versprochen zu schreiben um dir aus erster hand
meldungen über unser gelobtes land zu senden =

2 monde ist es her dass unser hochgeachteter schwarmführer ssuzz von der audienz des herrschers der Herrscher zurück kam = mit freude haben wir vernommen dass er in seiner ganzen güte und freundschaft für unser Volk beschlossen hatte uns die möglichkeit zu geben das gelobte land zu beanspruchen = die fremden welche uns so großzügig willkommen geheissen hatten stellten uns ihre schiffe zur verfügung = so konnten wir die rrallzz noch etwas schonen waren sie doch arg mitgenommen von der Zeit auf dem schwamm = schließlich landeten wir an den gestaden eines flusses der sich ins meer ergoss = er war ideal für uns und unsere rrallzz um voranzukommen = bot er doch genug grünzeug für die rrallzz dass sie satt wurden = zuerst befürchteten wir dass sie davon krank werden würden aber wie ja die ganze Zeit in diesem neuen land gezeigt hatte stellten sie sich prima darauf ein =

den fluss hinauf ging es durch dichten dampfenden dschungel ganz ähnlich jenem unserer alten Heimat = schließlich erreichten wir die stelle an der der dschungel jäh endete = was für ein anblick bot sich uns = soweit das auge reichte wasser von gräsern bewachsen mit bauminseln durchsetzt und gelegentlichen streifen festen landes O ssuzz hatte nicht zuviel versprochen = dieses land würde sich prima für uns eignen = hier könnten wir glücklich werden = nachdem wir einige tage verweilt hatten erreichten uns die späher der twnkana eines jener Völker die uns so freudig begrüsst hatten = sie besiedelten mit wenigen tausenden Personen die festen landinseln des gelobten landes und hatten sich gerne bereit erklärt die

suknazdar bei sich aufzunehmen = hatten sie doch für unsere art des siedelns nicht die nötigen voraussetzungen =

nach einigen tagen pause des gewöhnens an die fremde umgebung und des eifrigen lernens von den twnkana waren wir soweit aufzubrechen = allerdings hatte sich herausgestellt dass unsere neue Heimat wohl so gross war dass wir am besten mit zwei schwärmen vorwärtskamen = so teilte ssuzz die schwärme auf einer geführt von ssazz seinem bruder und der andere zu denen ich gehörte geführt von ihm selbst =

wir sind jetzt schon 2 monde unterwegs und haben uns so langsam auf die gegebenheiten des landes eingestellt = anscheinend handelt es sich hierbei um einen sehr grossen sehr flachen see = dieser wurde im laufe der Zeit von den wassergräsern bewachsen durch treibgut und erdablagerungen bildeten sich die landinseln = wir haben bereits viele stellen passiert die sich hervorragend zur siedlung eignen = in einem wahren hochgefühl nach all den strapazen dringen wir immer tiefer in das land vor = die twnkana begleiten uns immer noch fasziniert von den rrallzz und ihren möglichkeiten = da sie jedoch keine wasseratmer sind halten sie uns zur Zeit mehr auf wie das sie uns helfen =

vor 2 tagen haben wir uns von den twnkana getrennt = kurz darauf hatten wir die erste gefährliche situation mit den hiesigen räubern zu meistern = wie groß war meine überraschung als wir feststellten dass sie den gefürchteten rrauss entsprechen die leute hier nennen sie krokodile = mein freund und gefährte fizz erschreckte eines dieser tiere = im zusammenspiel mit seinem rrallzz konnte er es töten = sie schmecken auch so gut wie unsere rrauss.

Wir dringen in nächster Zeit noch tiefer ein damit unserem Volk eine größtmögliche Heimat geboten werden kann = wie wir hörten seid ihr schon auf dem weg = also freut euch es ist ein schönes land wie geschaffen für die suknazdar =

Weitere Schritte

Gähnend erhob sich Mictlahaumoc von seinem Lager. Endlich hatte er mal wieder gut geschlafen. So gut wie schon lange nicht mehr. Nicht mehr auf schwankendem Untergrund sondern auf festem Boden.

Während des Frühstücks mit seinem Freund Tikkahujcoyotl ließen sie das bisher geschehene Revue passieren und besprachen die weiteren Schritte die folgen sollten.

Zwei Monde waren seit dem ersten Treffen mit Ykylta und den anderen Personen und Völkern des Reiches Kwy'yn vergangen.

Alle anstehenden Probleme hatten sich als leichter zu lösen herausgestellt als sie im Vorfeld dachten. Sicherlich war dies auch dem Druck geschuldet unter dem die Völker Kwy'yn's standen. Die Grenzschwierigkeiten der Colteken mit dem mächtigen Reich Caranar. Der Vormarsch der Ywittrier und die undurchsichtige Lage mit Actys. Durch diese Schwierigkeiten waren die Landstriche geradezu entvölkert und so hatte niemand etwas dagegen, dass dort zukünftig die Tlaxcalla siedelten. Auch die Dschungelgebiete auf der Halbinsel im Anthos konnte er den Tlaxcalla als neue Heimat anbieten. Diese Gebiete würden sie sich mit den Moogloc teilen. Die Suknazdar waren der Meinung ihr gelobtes Land gefunden zu haben, die riesigen Sumpfbgebiete im Peristera der Halbinsel.

Als ersten Schritt und letzte Amtshandlung hatte Ykylta ihnen gestern die Stadt Cawan übergeben, die zukünftig das Zentrum der Tlaxcalla bilden würde.

Nach dem Frühstück erhoben sich die Freunde und begaben sich in den Audienzraum der Burg in der Stadt Cawan. Hier würden die weiteren Entscheidungen des Tages Sie wurden dort bereits von der ehemaligen Payn und der Führerin ihrer Leibwache erwartet. Sie hatten abgesprochen, dass die Hohepriesterin von Anur und Pura anwesend sein würde um die letzten Zweifel am Führungswechsel zu bereinigen und den Entscheidungen das notwendige Gewicht bei den letzten Zweiflern zu verleihen.

Als erstes empfing er Ssuzz, sein Gefährte in vielen Kämpfen und immer loyal an seiner Seite als verantwortungsbewusster Führer seines Volkes. Abwartend und zurückhaltend trat Ssuzz ein. Er wusste nicht wie sein Freund und Schwurherr auf die Forderung seines Volkes reagieren würde. Um Ssuzz jeden Zweifel zu nehmen trat er freudestrahlend und mit weit ausgebreiteten Armen auf ihn zu. Dies war die Geste der Suknazdar die von großer unverbrüchlicher Freundschaft zeugte. „Ssuzz mein Freund und Gefährte. Ich hörte die Suknazdar möchten ihre neue Heimat in Augenschein nehmen.“ „Sso isst ess, mein Freund. Ich hoffe diess ändert nichchtss an unsserem Sschwur.“ „Wo denkst du hin mein Freund“. Er führte Ssuzz zur Karte die auf dem großen Tisch in der Mitte des Raumes ausgebreitet war. Er deutete auf die Karte. „Den Suknazdar wird die vor Cawan liegende Flotte zur Verfügung gestellt. Sie wird euch hierhin bringen.“ Sein Finger tippte in der Karte auf einen Punkt an der Küste an der ein Fluß ins Meer mündete. „Von dort aus könnt ihr mit euren Echsen den Fluss hinauf und euer Land erkunden.“ Voller Dankbarkeit sah Ssuzz seinen Freund an. „Ewigg wird dir dass Vollk der Ssukuzz dankbar ssein. Rufe unss wann immer du unsserer benötigst, wir werden für dich da ssein.“ „Nun mein Freund ich werde dich bezeiten daran erinnern. Geh und hol dir die neue Heimat für dich und dein Volk. Aber vergesst niemals, dass wir nur zusammen stark sind.“ Mit freudig er-

regtem Gang verließ der Suknazdar den Raum um seinem Volk die freudige Nachricht zu berichten.

„Jetzt verstehe ich warum deine Leute dich lieben und verehren.“ ließ sich Ykylta vernehmen. Er grinste sie an und zuckte die Schultern. Was sollte er sagen, die Erziehung und die Disziplinen des Ordens gaben ihm diesen Weg vor.

Die Tür öffnete sich und es war das typische schwirrende Geräusch zu hören, das den Gang der Moogloc begleitete. Immer noch konnte Ykylta den Blick nicht nehmen von dem komischen hüpfend/schwebenden Gang der Moogloc.

Xloxlo war der Name des Moogloc, soviel wusste sie. Er war wohl der oder die maßgebende der Moogloc. Wie ihr Mictlahaumoc mitgeteilt hatte wussten selbst die Tlaxcalla nicht genau welchen Geschlechts die jeweiligen Moogloc waren oder ob sie überhaupt zwei Geschlechter hatten.

Sie wusste dass er eigentlich gegen die Teilnahme der Moogloc am Zug der Tlaxcalla gewesen war. Allerdings war er von den unerfindlichen Entscheidungsträgern der Moogloc, den Vidir, überstimmt worden. So musste er in den sauren Apfel beißen und sein Volk in dieses Abenteuer führen. Er hatte die Moogloc mit Umsicht geführt. Seit es klar war, dass sie ihre neue Heimat gefunden hatten hatte er darauf gedrängt, dass die Moogloc damit beginnen durften ihre Heimat zu erkunden. Es würde sicherlich ein hartes Stück Arbeit werden ihn davon zu überzeugen, dass sie die beiden Kampfschwärme noch benötigen würden. Sie war gespannt wie Mictlahaumoc dieses Problem lösen würde.

Xloxlo blieb in der Mitte des Raumes stehen und musterte die Anwesenden misstrauisch. Er konnte nicht ganz verbergen, dass ihm diese Situation äußerst unangenehm war. Mit vor dem Kopf verschränkten Armen verbeugte sich Mictlahaumoc vor dem Moogloc. Eine Geste höchsten Respekts beim Volke der Moogloc. Sichtlich entspannte sich darauf hin Xloxlo. „Ich grüße euch Hüter des goldenen Nestes.“ Als er so respektvoll mit seinem Titel angeredet wurde entspannte er sich weiter. „Ich habe euch eine freudige Nachricht zu vermitteln. Euer Volk kann anfangen neue Nester zu bauen.“ Er geleitete den Moogloc an die Karte und zeigte mit dem Finger auf die Hoch- und Berglandschungel im Phialae der Halbinsel auf die der Moogloc schon in den Besprechungen der letzten Tage immer wieder geschielt hatte. Deshalb konnte er ein leichtes Vibrieren seiner Flügel, ein Ausdruck der Freude bei den Moogloc, nicht verhindern.

„Allerdings bin ich mir mit den Vivir einig, dass wir auf die Gaben eurer beiden Kampfgeschwader nicht verzichten können.“ Ykylta musste grinsen. Dies war ein geschickter Schachzug. Indem er den geheimnisvollen Rat der Moogloc ins Spiel gebracht hatte, hatte Mictlahaumoc dem Moogloc jegliche Möglichkeit genommen dagegen zu protestieren. Mictlahaumoc hatte ihr erzählt, dass er irgendwann in einer seiner Missionen wohl einige Mitglieder dieses Rates vor dem sicheren Tod gerettet hatte. Da die Ratsmitglieder außerhalb der Moogloc geheimnisumwittert waren und selbst nicht alle Moogloc diesen Rat kannten war der neue Herrscher hier wohl eindeutig im Vorteil.

Sie bemerkte wie der Moogloc sich wieder etwas versteifte. „Auch würde ich euch bitten, ehrenwerter Xloxlo, Hüter des Goldenen Nestes weiterhin die Geschwader zu führen. Wir brauchen einen solch erfahrenen und umsichtigen Heerführer“ Wieder musste sie grinsen. Sie kannte die Moogloc noch nicht lange aber eine hervorstechende Eigenschaft war ihr schon aufgefallen, sie waren alle eitel und für Schmeicheleien sehr zugänglich. Prompt entspannte sich Xloxlo wieder.

Mictlahaumoc drehte sich wieder der Karte zu, seine folgenden Worte mit den entsprechenden Fingerzeigen unterstützend. „Wir würden die Geschwader hier und

hier benötigen. Ihr müsst unsere Augen und Ohren sein. Ihr erfahrt als erstes wie das Land dort aussieht, was sich auf ihm befindet und wie die Lage dort ist. Ich verlasse mich wieder einmal auf die hervorragenden Fähigkeiten der Moogloc.“ Noch einmal schaute Mictlahaumoc dem Moogloc tief in die Augen. In einer zustimmenden Geste, indem er seine Flügel spreizte und den Kopf schräg legte, stimmte Xloxlo ihm zu und verließ dann in seiner komischen Gangart, mit dem typisch schwirrenden Geräusch den Audienzsaal.

Tief durchatmend drehte Mictlahaumoc sich zu ihr um. Sein Berater und Freund Tikkahujcoyotl schlug ihm anerkennend auf die Schulter. „Nicht schlecht, ihr wisst wie man schmeichelt und trotzdem seinen Willen bekommt. Erstaunt sah Ykylta auf ihren Kanzler es war das erste Mal während dieser Sitzung dass er sich bemerkbar machte. „Ja, die Disziplinen des Ordens sind vielfältig.“ Die beiden Tlaxcalla grinsten sich an, dann wandte der Herrscher sich direkt an die Hohepriesterin. „Nun meine Seite der Völker habe ich erfolgreich bewältigt, nun wenden wir uns eurer Seite zu.“ Mit der zustimmenden Handbewegung ihres Volkes forderte sie ihn auf fort zu fahren.

Als nächstes betrat stürmischen Schrittes ihr alter Freund Gwyntathro y Cyvor, Windmeister der lora und seit kurzem wieder deren oberster Kriegsherr den Raum. Sie hatte ihm den Titel zurück gegeben obwohl er zuerst entrüstet ablehnen wollte. Er blieb in strammer Haltung vor dem neuen Herrscher und schaute dabei sie an. Sie winkte ihm beruhigend zu. „Werter Gwyntathro, als Fachmann für das nautische habe ich euch in der kurzen Zeit in der wir uns kennen schätzen gelernt. Sagt mir frei heraus was ihr über die Situation des Reiches auf den Meeren denkt.“ Der alte Seebär schaute den neuen Herrscher abschätzend an. Nun gut, wenn er um seine Meinung gebeten wurde würde er damit nicht hinter dem Berg halten. „Wir haben viel zu wenige Schiffe und die Schiffe die wir haben sind Transportschiffe. Wir brauchen Kriegsschiffe um die Küsten und die Schifffahrtsrouten zu verteidigen. Wir brauchen Seedrachen um die Meere und ferne Länder zu erkunden.“ Prüfend schaute er auf den Herrscher der ihm aufmerksam zugehört hatte. „Ich danke euch für eure Meinung, die mich in meiner Auffassung bestätigt. Natürlich dauert es einige Zeit die Schiffe zu rüsten. Was wir allerdings sofort tun können sollten wir tun.“ Dann ging er zur Karte um dem Windmeister der lora anzuzeigen was er von ihm wollte. „Nehmt die Seedrachen die euer Volk hat und stecht damit ihn See. Erforscht mir hier, hier und hier Meere und Küsten. Seit die Augen und Ohren des Reiches auf See.“ Dann drehte er sich wieder dem alten Seebär zu. „Wie würde es euch gefallen als Admiral für alle Belange des Reiches auf See zuständig zu sein?“ Ungläubig schaute Gwyn tathro den Herrscher an, sein Blick wanderte zur ehemaligen Payn. Auch dort sah er nur Ernsthaftigkeit im Blick. „Ich werde euch zeigen, was ein alter Mann vermag. Die lora werden das Reich nicht im Stich lassen.“ Auf ein freudiges Nicken Mictlahaumocs hin, dass ihm zeigte er sei entlassen ging er zurück zur Tür. Wie die ehemalige Payn feststellen konnte war sein Schritt womöglich noch dynamischer geworden, sein Ausdruck noch stolzer.

„Ich muss schon sagen,“ wandte sie sich an Mictlahaumoc, „ihr versteht es euch Freunde zu machen“. Mit einer Unschuldsmiene breitete er die Arme aus. „Ich weiß nicht wovon ihr redet“. Alle vier Anwesenden mussten Lachen. Das tat gut, es löste die Spannung etwas. Jetzt stand ihnen sicherlich der schwierigste Teil bevor, das Gespräch mit den Colteken. Diese waren in den letzten Jahren die unwilligsten Bürger des Reiches gewesen. Dies musste schnellstens geändert werden, nur

zusammen hatten sie eine Chance die Wirren der nächsten Jahre zu überleben ohne ihre Freiheit zu verlieren.

Die Tür schwang auf und herein kamen die Colteken. Matalaswintha, die alte Seherin und die Feuerzwillinge Boudicea und ihr Bruder Cassilaunos.

Die Seherin bemerkte sofort die Heiterkeit im Raum. Stirnrunzelnd blickte sie Mictlahaumoc an. „Werte Matalaswintha oberste Seherin der Colteken. Schaut nicht so grimmig, der Grund unserer Heiterkeit ist der, dass wir uns freuen, dass ihr unseren Bitten gefolgt seid.“ Grinsend drehte sich die Alte zu ihren Begleitern um. „Wenn der mir noch ein Weilchen Honig ums Maul schmiert, werde ich ganz kribbelig und will ihn am Ende noch besteigen.“ Verlegen grinsend schauten sich die Feuerzwillinge an, während die Seherin in Schallendes Gelächter ausbrach. Mit einem schadenfrohen Grinsen beobachtete Ykylta wie der Tlaxcalla völlig konsterniert die alte Frau musterte. Endlich kam auch er in den Genuss die Seherin richtig kennen zu lernen. Mit einem Schütteln ob der Gedanken die er gerade hegte fing sich Mictlahaumoc wieder und wandte sich erneut an die Seherin. „Die Tlaxcalla danken euch für die Gebiete die ihr ihnen zum besiedeln überlassen habt.“ Dies war stark beschönigt, schließlich hatten die Colteken diese Gebiete fast komplett an die Nachbarn des Reiches verloren. Viele Colteken waren getötet worden, die restlichen zogen sich lieber zu Verwandten bei anderen Stämmen zurück, ganze Stämme der Colteken waren im letzten Jahr ausgelöscht worden. „Selbstverständlich respektieren wir die Gebiete der Stämme der Colteken. Gerne bieten wir euch unsere Hilfe an zur Befreiung jener Gebiete die von P´janar unterjocht werden.“ Jetzt wurden die alte Seherin und ihre beiden Gefährtin aufmerksam.

Vor kurzem erst hatten die Tlaxcalla eine Jungkriegerschar der Colteken aus einer Falle heraus gehauen. Dabei waren die Colteken beeindruckt worden durch die Disziplin, die Unerschrockenheit und die Effektivität der Tlaxcalla-Krieger. Viele der jungen Krieger hatten sich darauf hin mit einem Blutschwur an die Tlaxcalla gebunden. Die Geschichte wurde bereits von den Barden in den Dörfern besungen, all jene zu erinnern die nicht dabei waren.

Jetzt hatte er die volle Aufmerksamkeit der drei, sie traten alle zum Kartentisch. Dort legte er zusammen mit Hilfe seines Freundes und der drei Colteken das Weitere Vorgehen fest. Als sie dies alles besprochen hatten wandte er seine Aufmerksamkeit einem weiteren Kernpunkt zu den er unbedingt mit den Colteken geklärt haben wollte auch wenn es jetzt wahrscheinlich unangenehm wurde.

Doch bevor er anfangen konnte zu sprechen hob die alte Seherin die hand. „Bevor ihr weitermacht lasst mich reden und verhindert somit, dass den Colteken ihr Stolz genommen wird. Nicht nur die Hohepriesterin kann Visionen empfangen und diese deuten.“ Dabei glitt ein herausfordernder Blick zu der ehemaligen Payn, die sich etwas in ihrem Sessel versteifte. Mit einem Lächeln, ob der erreichten Wirkung, setzte Matalaswintha ihren Vortrag fort. „Seit längerem schon ist die goldene Zeit unseres Volkes vorbei. Ganze Gebiete haben wir an fremde Eindringlinge verloren. Die Barden haben Mühe die Namen der Stämme zu erinnern die ausgelöscht wurden. Bedrängt von einem riesigen Reich welches droht die Freiheit der Colteken gänzlich zu vernichten wurden mir Visionen zuteil. Nach Deutung all dieser Visionen gibt es für die Colteken keinen Zweifel. Und somit erneuern wir, als Beauftragte der Colteken den Blutschwur gegenüber dem Herrscher und dem Reich. Wir werden treu an eurer Seite stehen, wann immer ihr uns benötigt. Die Krieger der Colteken erkennen die Oberhoheit der Armee des Reiches an. Zukünftig wird es für jeden Krieger und jede Kriegerin der Colteken eine Ehre sein in der Armee des Reiches zu dienen. Die Heiler, die Druiden und die Barden werden ihre Kräfte und Kenntnisse

dem Reich zur Verfügung stellen, sofern ihr dessen bedürft.“ Abrupt wandte sich die Seherin um und verschwand mit den beiden Zwillingen die gerade noch Zeit hatten den Kriegergruß zum Abschied anzuzeigen.

Sie ließen völlig verblüffte Ratsmitglieder zurück. „Bei Anur und Pura, dass ich das noch erleben darf. Was hat diese alte Hexe mir das Leben schwer gemacht. Wie musste ich bitten und betteln damit sie mir Krieger zur Verfügung stellte.“ Mit einem abschließenden Schnauben machte sich die ehemalige Payn Luft.

Tikkahujcoyotl grinste seinen Waffenbruder an. „Nun es scheint gerade so als hättest du eine neue Freundin gewonnen und als sei das Reich etwas stabiler geworden.“

„Was solch verlorene Schlachten doch ausmachen, gleich wird man viel umgänglicher.“ Meldete sich dann auch noch der Kanzler der Hohepriesterin zu Wort. Mit einem abschließenden Schulterzucken und entsprechenden Gesten bat Mictlahaumoc die Anderen zu der Karte.

„Was mir noch Sorgen macht ist dieser Abschnitt.“ Damit tippte er mit dem Finger auf die Stelle an der Karte an der die Verbindung zur Halbinsel unterbrochen war. „Auch dieses Gebiet gehörte einst zu Kwy'yn, wir müssen es uns zurückholen.“ Die Hohepriesterin sah ihn an. „Das gibt Schwierigkeiten, wahrscheinlich sogar Kämpfe.“ Er zuckte die Schultern, was sein musste sein. Er hatte seinem Volk eine neue Heimat versprochen.

Sie diskutierten noch etwas hin und etwas her, aber im Endeffekt war alles gesagt. Sie mussten schnell losschlagen, bevor die Feinde sich auf sie einstellen konnten. Mit etwas Glück und der Hilfe von Anur, Pura und Ar'raich konnte nichts schief gehen. Welches Reich hatte schon drei Götter auf seiner Seite?

Gedanken des Q`wann zur Magie

Ich könnte immer wieder kotzen wenn ich höre „dies ist gute Magie“, „dies ist schlechte Magie“, dies ist „große Magie“.

All jene die davon sprechen haben nichts verstanden.

Auch mir war die ersten Jahre meines Lebens das Verständnis nicht gegeben. Aber dann viel ich meinem Meister auf und er bildete mich aus. Nach vielen vergeblichen Bemühungen und vielen Kopfnüssen begriff ich endlich:

Es gibt keine gute und es gibt keine schlechte Magie. Nur was die Menschen, Elfen, Zwerge und sonstigen denkenden und fühlenden Wesen daraus machen.

Ein jeder kennt die Elemente Feuer, Erde, Wasser, Luft. Jedes dieser Elemente hat seine Vor- und seine Nachteile, alle diese Elemente kann man schmecken und fühlen.

Darüber hinaus gibt es jedoch noch ein fünftes Element, welches mein Meister Mana nannte. Mit den anderen Elementen gemein hat es, dass es sich mit ihnen vermischt, sie sich gegenseitig befruchten. Von ihnen unterscheidet es sich dadurch, dass nicht jedes Lebewesen die Existenz dieses Elementes wahrnehmen kann. Nur besonders begabten Wesen, solchen die man als magisch oder magisch begabt bezeichnet, wird die Freude und der Genuss gegeben dieses Element zu spüren.

Wie mir mein Meister aus seinen Erfahrungen berichtete und ich auf meinen langen Wanderschaften selbst erfahren habe verhält sich dieses Element wie alle anderen auch neutral. Es kann, wie fruchtbare Erde und reines Wasser zum guten verwandt werden oder kann wie das verheerende Feuer und starke Orkane Leben und Gebäude vernichten. Je nachdem was der Nutzer dieser Kraft damit erreichen will. So hängt davon ab was gute oder schlechte Magie ist, wie der Magiebegabte sie anwendet. Ob es große Magie ist, die ganze Schlachten entscheidet oder ob nur eine Krankheit eines kleinen Kindes geheilt wird, was viele als kleine Magie bezeichnen, dies hängt alleine davon ab, wie es dem magiebegabten gegeben ist mit dem Mana umzugehen, kann er viel aufnehmen oder nur wenig, hat er sich intensiv seinen Studien gewidmet oder nur oberflächlich.

Von Anfang an hatte mir mein Meister beigebracht meine innere Ruhe zu finden, den Weg zu meinem Mana in meinem Inneren wo es vor meinem geistigen Auge erschien wie ein loderndes Feuer, rein und hell und heiß. Mein Meister hatte mir erzählt, dass ihm sein Mana mehr erschien wie ein Berg hoch, majestätisch und von Schnee bedeckt. So unterschiedlich diese geistigen Bilder waren, so unterschiedlich war auch die Art Magie anzuwenden. Während der Meister stets in sich selbst ruhte und selbst im ärgsten Kampfgetümmel ruhig und eher defensiv kämpfte, so ist es bei mir wie das Feuer, schnell, offensiv, mal hier mal dort.

Gleich bei unserer ersten Begegnung hatte mein Meister die in mir verschlossene Kraft des Mana gespürt und auch, dass ich dringend Anleitung brauchte. Denn viel schwerer ist es mit dieser Kraft gutes zu bewirken, viel mehr Selbstkontrolle und Selbstverzicht wird dem Magiekundigen abverlangt. Denn sobald man seinen Launen und seinen Begierden nachgibt und das Mana für eigennützige Zwecke

missbraucht desto leichter wird es zu dem was man als dunkle oder schlechte Magie bezeichnet.

Dauerte es zu Anfang lange bis ich meine geistige Mitte erreichte und auf das Mana zugreifen konnte, so gelang es durch die langen unterschiedlichen, sehr oft anstrengenden Übungen, dass ich bald jederzeit dazu in der Lage war mein Mana abzurufen. Dies ist von Vorteil, wenn man in einem Kampf den einen oder anderen Trick anwenden will, man in unübersichtlichem Gelände wissen sollte was vor einem lauert und der Gelegenheiten etliche mehr.

Naturgemäß war die Erlernung der sogenannten kleinen Magie am einfachsten und machte die schnellsten Fortschritte. Aber auch hier darf man sich keine Nachlässigkeit erlauben und muss durch lange Übung Körper und Geist dazu bringen, dass diese kleine Magie wie von alleine den gewünschten Effekt bewirkt. Ein kleiner Feuerball während des Kampfes zur falschen Zeit in die falsche Richtung, ein falscher Heilzauber beim richten des Knochenbruchs eines Freundes und die Folgen können ebenso verheerend in die falsche Richtung umschlagen.

Die großen Zaubersprüche sind am schwersten zu erlernen, sie zehren auch am meisten von den körperlichen Kraft. Denn zum Aufbau einer ganzen Feuerwand, der Erschaffung eines Zauberwindes oder einer Weitsicht über die nächste Nähe hinaus wird viel mehr Mana benötigt. Auch sind natürlich die Folgen bei falscher oder fehlerhafter Anwendung verheerend, oft auch für den Ausübenden.

So kommt es, dass ich zwar jede menge kleine Zauber kreieren und ausüben kann, die Anzahl der großen Zauber aber beschränkt ist und nur durch intensive Forschung und lange Übung erweitert werden kann.

Zur Kreierung der kleinen Zauber möchte ich euch ein Beispiel geben. Es wird behauptet ich könnte über Wasser gehen, oft schon hätte ich mich mit dieser Fähigkeit aus der schlimmsten Bedrängnis befreit. Dies ist natürlich so nicht richtig. Es beruht alles auf der Anwendung eines kleinen Zaubers.

Zum Beispiel wurde ich eines Tages von Sklavenhändlern verfolgt denen ich ihre „Ware“ befreit hatte. Da ich mich dort in der Gegend nicht so gut auskannte kam es, dass ein breiter Fluss mir den Fluchtweg abschnitt, die Sklavenhändler jubelten schon. Als ich auf den Fluss zuritt gelang es mir jedoch, mit Hilfe meines Mana, das Mana eines Teils des Flusses umzuformen in das Mana von Steinen. So gelang es mir mit Hilfe dieser Mana-Brücke auf die andere Seite zu entkommen.

So kann ich durch Übung und Kreativität jede Menge kleine Zauber gestalten. Bei den großen allerdings muss sich an festgelegte Rituale und Abläufe halten.

Das ist meine Sicht der Dinge die sich Magie nennen, durch lange Jahre der Wanderschaft und der Anwendung geprägt.

Und wer nicht einverstanden ist – nun auf den pfeife ich!!!

Hrezzin'ptass

Und es begab sich das Ygorl eine Rasse schaffen wollte die eine Zierde für ihn und für die Eiswüste war. Unter den verschiedensten Kreaturen der Eiswüste erwählte er eine Eisbärin, Kälte und Eis war ihr Element. Ihre Körperkraft überstieg alles im Eis. Und so paarte sich Ygorl in Gestalt eines Eisbären in einer sternlosen Nacht mit dem Weibchen. Und sie gebar sie ihm eine neue Rasse, die Kraft und die Resistenz gegen Kälte erbten sie von der Mutter, von Ygorl selbst erhielten sie ihre Gestalt und Intelligenz. Eine Rasse geboren um über die Eiswüste zu herrschen.

Hrreezz ta path saß wartend im Schnee, seine Rotte saß hinter ihm im Schnee. Sei dichtes weißes Fell war mit kleinen Eiszapfen versetzt. Doch sie störten ihn nicht, sein Fell war dicht genug um der eisigen Kälte zu widerstehen. Langsam erhob er sich, das ewige warten warf Schatten auf seine sonst nicht enden wollende Geduld. Er reckte sich, was bei seinen über zwei Metern Größe ein beeindruckender Anblick war. Er war ein Hrezzin'ptass , weder Kälte noch Eis fürchtete er. Ein dichtes weißes Fell bedeckte seinen Körper, lediglich die Gesichtspartien und die Hände waren davon ausgenommen. Eine große Anzahl von Muskeln spielte bei jeder seiner Bewegungen unter dem Fell. Er gähnte ausgiebig und eine große Anzahl beeindruckender Zähne kam zum Vorschein. Langsam verspürte er Hunger und er überlegte schon ob er mit seiner aus Walknochen gefertigten Keule ein Loch in das Eis schlagen sollte um einige Fische oder Robben zu fangen, doch letztendlich verwarf er den Gedanken wieder. Es war Zeit weiter zu ziehen. Ein weiter Weg erwartete ihn und seine Rotte. Doch noch musste er auf seine Artgenossen warten. Sie sollten bald eintreffen. Wenige Stunden später erschien einer seiner Posten. Die zweite Rotte näherte sich. Hrreezz ta path wandte sich um und ein lautes Brüllen entsprang seiner Kehle. Sofort sprangen die anderen Hrezzin'ptass auf. Es war keine Formation zu erkennen als die Rotte los marschierte. Ihre großen und breiten Füße hatten keine Probleme den massigen Körper voran zu tragen, sie sanken kaum in den frischen Schnee ein. Während des Weges dachte Hrreezz ta path immer wieder darüber nach, wie eine Art wie die ihre hier her kam. Er selbst erinnerte sich kaum daran. Nur schemenhaft tauchten Gestalten seiner Jugend auf. Vor allem sein Vater, der ihn selbst jetzt locker um einen halben Meter überragt hätte. Aufgewachsen war er in der Nähe des großen Ygorl Tempels. Verehrung und Demut Ygorls hatte man ihm beigebracht. Ihm war er immer gefolgt und ihm würde er dienen. Gerüchte und Sagen erzählten von der Schaffung der Hrezzin'ptass durch Ygorl und einer Eisbärin. Ja, sie waren Ygorls erwähltes Volk, da war er sich sicher.

Einige Zweifler, vor allem Menschen widersprachen oft, war Ygorl doch ein Gott des Meere, doch war die Eiswüste nichts anderes als gefrorenes Wasser? Nein, sie waren erwählt, ebenso wie ihre Brüder die Shoroch'linth, so unterschiedlich sie waren, dienten sie doch dem einen Gott. Die zweite Rotte war nun angekommen, endlich konnten sie ihren Weg fortsetzen.

Hrezzin'ptass - Aussehen

Die Hrezzin'ptass sind Wesen die entfernt an einen aufrecht gehenden Eisbären erinnern, Männchen und Weibchen erreichen eine Größe zwischen 2,50 und 3 Metern und sind damit neben den Menschen die dominante Rasse in der Eiswüste. Sie besitzen ein dichtes weißes Fell welches den ganzen Körper, lediglich Hände und Gesichtspartien sind davon ausgeschlossen, diese besitzen eine lederne Haut, die Stirn ist weit nach vorne geschoben und schützen die kleinen Augen, welche an die Lichtverhältnisse in der Eiswüste optimal angepasst sind. Ihre Körper wirken gedrungen, doch unter dem Fell haben sie gewaltige Muskeln. Ihre Hände sind mit langen Krallen ausgestattet und ihr Gebiß ist beeindruckend.

Hrezzin'ptass – Lebensweise

Sie ernähren sich vor allen von Fisch, aber auch Robben die eine besondere Delikatesse für sie darstellen. Ihre Familienstruktur ist die Rotte, welche zwischen 100 und 3.000 stark sein kann. In Krisenzeiten kommt es vor das sich einzelne Rotten zusammenschließen und als geballte Macht gegen Eindringlinge vorgehen. Sie kommen überall in der Eiswüste vor, organisierte Rotten, welche Shanodar folgen gibt es allerdings nur in der Nähe des Ygorltempels. Sie bauen keine Häuser oder ähnliches und haben keine festen Ansiedlungen, sie ziehen durch die Eiswüste und während längere Ruhezeiten bauen sie sich Höhlen aus Schnee. Waffen und Werkzeuge sind ihnen bekannt und werden vor allem aus Knochen hergestellt, Metall ist eher selten. Rüstungen tragen sie überhaupt nicht, da ihr Fell derart dicht ist, das es fast einer Rüstung gleichkommt. Hrezzin'ptass verehren Ygorl als ihren Vater und Eisbären sind ihre heiligen Tiere.

Es heißt, es geschah im Adlermond.

"Du wirst Reisenden begegnen, die nach göttlicher Erleuchtung suchen. Weise ihnen den Pfad zum Licht". Diesen Auftrag hatte Bo'hem in seiner langen Priesterlaufbahn schon oft bekommen und im Sinne des Herrn erfüllt. Doch nun das. Er kratzte sich nachdenklich an seinem grauen Bart. Ob er die Zeichen falsch interpretiert hatte ? Aber er hatte schon so viele Jahre Erfahrung im Deuten der göttlichen Fingerzeige. Dennoch - er klaubte die Symbole, Edelsteine und Würfel wieder zusammen, füllte sie in den geweihten Beutel mit dem Heiligensymbol, und schüttelte ihn kräftig. "Die Kräuter waren nicht mehr frisch, klar, das ist es." Er stand auf, reinigte sorgfältig die Opferschale und legte frische Duftwurzeln hinein.

Dann kniete er wieder vor dem Altar nieder, murmelte erneut die heiligen Worte und entlehrte den Beutel über der "Tafel des Kommenden". Klingend fiel der Inhalt auf den weißen Marmor. Er betrachtete die Anordnung und mußte feststellen, daß es kein Irrtum war: "Du wirst am Tag des Iyama Reisenden begegnen, die einen Gott zu erwecken suchen. Sie kommen von weit, zeige ihnen das Land und gewähre ihre Wünsche.". Einen Gott erwecken, wie kann das sein, dachte Bo'hem. Vorsichtig räumte er alle Utensilien auf. Welche Wesen besitzen solche Kräfte? Und vor allem, um welchen Gott mag es gehen ?

Drei Tage verbrachte Bo'hem in gespannter Erwartung, dann war der Tag gekommen. Schon früh morgens begann er, entlang der Straße nach Krosanban zu wandern. "Aber die meisten schlafenden oder gebannten Götter sind Finstergötter. Wenn sie nun so einen erwecken wollen...?" Voll Sorge verzog er sein Gesicht und küßte sein Heiligensymbol.

Am späten Nachmittag, nach stundenlangem vergeblichen Marschieren durch die Halbwildnis, schmerzten ihm die Beine. "Nur eine kurze Rast, Herr" dachte er und ließ sich auf einem Baumstumpf nieder. Doch dort hinten, neben dem Asoko-Strauch - ein kleiner blau leuchtender Gegenstand, wie ein großer Edelstein. Bo'hem wollte grade aufstehen, da blähte es sich zu einer großen, blau leuchtenden Blase und zerplatze. An ihrer Stelle stand nun eine Gruppe von Humanoiden. Sechs Krieger in prächtigen Mithrilrüstungen mit mächtigen Schwertern, ein grimmiger Priester und ein Glaubenskrieger, ein Magier, von dem eine gewaltige Aura ausging und ganz hinten zwei Menschen, die dem einfachen Landvolk zugehörig erschienen.

Eine kräftige Windböhe schob dunkle Wolken an den Himmel. "So sei es denn." dachte Bo'hem.



Naraner Bote

Kerestan:

Seine erhabene Majestät Melnen kh´ar Torr ist wohlauf und erfreut sich bester Gesundheit.

Manrastor:

Aus nicht bestätigten Quellen wurde bekannt, dass Shanodar Balinor – der wortbrüchige Herrscher von Manrastor – von irreführenden Träumen heimgesucht wird. Der Palast lehnte hierfür, auch für alle Naraner Ordens- und Religionsgemeinschaften, jegliche Verantwortung ab. „Seine Träume rühren lediglich daher“ so wird ein Sprecher des Palastes zitiert, „weil er die Toten nicht ruhen lasse.“

Ewige See:

Sowohl der Tempel als auch der Palast wiesen erneut darauf hin, dass die vor wenigen Tagen den Himmel bedeckende Schwärze nicht der Beginn des Weltunterganges sei. Auch sei der Beginn einer neuen Zeit des „Nebels“ ebenso abwegig. Vielmehr handelte es sich hierbei um eine normale Wettererscheinung, wie sie alle paar Jahre vorkomme.

Bilder der Gegenwart oder Visionen der Zukunft ?

Das ewige Plätschern des kleinen Schleimgeysirs in der Mitte der kleinen steinernen Halle ist das einzige Geräusch, das im Tempel der Wiederkehr zu vernehmen ist. Still ist die Mitte der Nacht im Tempel, dunkel die heilige Halle. Lediglich die sich ständig verändernden grünen Farbtöne des Schleimgeysirs erhellen dessen unmittelbare Umgebung in einem flackerndem Licht. Vor dem Geysir sitzt im Schneidersitz eine kleine schemenhafte Gestalt und ist tief in Gedanken versunken.

Die kleine Gestalt ist Kan Kumar Tulmak. Der kleine Priester denkt über die Geschicke seiner Kobolde nach. Was soll als Nächstes unternommen werden? „*Oh Byton hilf mir!*“ Dieser Seufzer entfährt dem kleinen Kobold und stört die Stille der heiligen Hallen. Plötzlich fängt der Geysir an höher zu sprudeln und sein Licht erstrahlt heller. Immer schneller wechseln die verschiedenen grünen Farbtöne. Ein Nebel breitet sich aus. Kan Kumar Tulmak schließt seine Augen. Er verspürt einen heftigen Ruck und merkt wie es ihn empor reißt.

Als er die Augen öffnet sieht er unter sich die Tempelkuppeln. Es ist ein strahlender Morgen. Zu seiner Überraschung erheben sich neben dem Tempel der Wiederkehr weitere, ihm sehr vertraute Kuppeln. Die grünen Kuppeln der Smaragdhallen. Gerade kommt eine kleine Karawane aus ihnen heraus. Begleitet vom Herrn der Smaragdhallen bringt sie Smaragde aus den Minen unter den Tempelhallen in den Tempel der Wiederkehr. Und Kan Kumar Tulmak versteht. Kaupunki, Kurtogi und Gamtu Buran haben Tebreh verlassen. Die lang ersehnten Rituale werden vorbereitet. Er läßt seinen Blick weiterstreifen. Im Diktyon und Oklis durchdringen die Nebel des Chaos die Pilzwälder. Die Nebcatlan vermögen nicht in sie einzudringen. Die Grenzen der Wälder werden von seinen getreuen Dienern bewacht. Am Ufer der Schleimwasser, im Tiefland außerhalb der Nebel sieht er einen Platz für ein Koboldthing. Die Führer der Nebcatlan sind dort mit einigen Getreuen im Kreis versammelt. Sie alle richten ihren Blick auf ein in der Mitte befindliches Objekt. Kan Kumar Tulmak hört wie sie über Frieden und den Bau einer Stadt sprechen. Doch der kleine Koboldpriester verweilt nicht dort, sein Blick richtet sich auf das Krötenmoor im Phialae. Seine Diener machen dem Namen des Ortes alle Ehre. Aus einem Torbogen in der Mitte des Moores fliegt eine Smaragdlibelle. Vor seinen Augen verwandelt sie sich in den kleinen Koboldmagier Liard. Er trägt die Abzeichen mehrerer magischer Akademien auf seiner Robe. Lächelnd winkt er Kan Kumar Tulmak zu. Als der Koboldpriester die zum Gruß erhobene Hand sieht, erwidert er das Lächeln des kleinen Magiers. In einem weiter abgelegenen Teil des Moores erblickt er Zeichen für die Anwesenheit der Marlizeturis im Krötenmoor. Ihrem Schwur folgend sind sie also gekommen. Und Kan Kumar Tilmaks Lächeln verbreitert sich. Dann spürt er einen Ruck und weiß, seine Zeit hier ist um. Es zieht ihn zurück zum Tempel der Wiederkehr. Kurz verweilt er über den Kuppeln des Tempels. In der Ferne über dem Ozean von Lychnos kommend wird die Gestalt eines Drachen rasch größer. Von Bathron her segelt ein Luftschiff von magischen Winden angetrieben schnell heran. Doch der kleine Kobold muss seine Augen schließen, bevor er diese Dinge genauer betrachten kann.

Abermals verspürt er einen Ruck. Dieses Mal zieht es ihn hinab. Als der kleine Priester seine Augen öffnet, sieht er, wie sich letzte Reste des Nebels in den Schleimgeysir zurückziehen.

Das ewige Plätschern des kleinen Schleimgeysirs in der Mitte der kleinen steinernen Halle ist das einzige Geräusch, das im Tempel der Wiederkehr zu vernehmen ist. Still ist die Mitte der Nacht im Tempel, dunkel die heilige Halle. Lediglich die sich ständig verändernden grünen Farbtöne des Schleimgeysirs erhellen dessen unmittelbare Umgebung in einem flackerndem Licht. Vor dem Geysir sitzt im Schneidersitz eine kleine schemenhafte Gestalt und lächelt zufrieden.