

# MBM 29



Kultur Taschenbuch Heim & Haus

Verein der Freunde Myras VFM e.V.

# Inhaltsverzeichnis

Das Jahr **433** ist auf [Myra](#) den [Orakeln](#) zufolge das [Jahr der Heime](#) oder den Chronisten zufolge das [Jahr des Heims](#). Wird es der Gott der Architekten nutzen, Thagoth genannt? Werden es finstere Wesen sein, die Heim und Herd gefährden? Werden die Heere sich in ihre Heimatorte zurückziehen? Wer weiss heute schon was das Jahr 433 bedeutet? Das wird man wohl erst in der historischen Rückschau beurteilen können.

- Heim und Herd – wie leben die einfachen Leute? 4
  - Höfe und Siedlungen im ländlichen Silur – Karcanon 5
  - Wohnen im Tarn – Ter-batook – Kiombael 8
  - Ylon, Borgon-Dyl – Karcanon 10
- Home sweet home – wie sehen Familienstrukturen bei euch aus? 11
  - Elfenfamilie im Tal des Lebens – Taron don Umn, Karcanon 12
  - Die Olbinem in Elcet auf Karnicon 14
  - Târauni in Rhyandi auf Ysatinga 22
  - Familienleben in Avaraidon auf Corigani 29
  - Die Zeit der Il'djomengiees. Gottgefälliges Leben -und-Kriegerische Zeiten in Naran-torr auf Zhaketia 30
- My Home is My Castle – Befestigungen und Bauwerke 40
  - Burgen und Festungen in der Regel (WdW) 41
  - Burgen und Festungen in Bakanasan auf Karcanon 42
  - Die Burg DeDanann – Regierungssitz in Taron don Umn 47
  - Die Burgen von Taron don Umn – Karcanon 48
  - Die Burgen des Reiches Rûnor – Karnicon 50
  - Waldfeste – Burgen in Aldaron auf Corigani 55
  - Ter-A-Took – Hauptstadt am Rand der Welt – Tarn-A-Tuuk, Kiombael 56
  - Burg Narain auf der Ophiswelt 61
  - Burgen in Mythor's Welt 64
- Heim und Hain – Zuhause in der Natur? 80
  - Die Druiden – Aladain auf Karcanon im Allgemeinen und Athanesia im Besonderen 81
  - Zuhause in den Bäumen: Der Landsitz der Talier von Taron don Umn – Karcanon 85
  - Die Feen – Feenor – Yhllgord 85

• Unterwegs zuhause – Wanderer, Pilger und Nomadenstädte	86
• Nomaden – aus der Myrapedia	87
• Die Grosse Horde – Rodebran	87
• Karini – Corigani	88
• Das Volk der Marn – Rodebran	90
• Die Rohnen – Zhaketia	92
• Die Theng-Nomaden – Kiombael	93
• Die Wagensvölker am Grünen Meer – Karcanon	94
• Yerba: Die Kundschafter – Nykerien	98
• Das Schwimmende Zuhause – von Gondaha bis Kartis	100
• Schwimmende Städte – aus der MyraPedia	101
• Gondaha im Buch der Welt – Ophiswelt	102
• Kartis – die schwimmende Hauptstadt von Gra-Tha N'my auf Ysatinga	105
• Der Grosse Knall – Verlust eines Burgschiffs – Ysatinga	108
• Das Fliegende Zuhause – von Carlumen bis zum Todesstern	110
• Carlumen im Buch der Welt – Cao-Lulum, Yhllgord	111
• Todesstern: Fliegende Festung der Innenwelt – Shanatan	114
• Unter der Erde zuhause – von Aasen bis zu Zwergen	116
• Die Aasen: Zauberzwerge der Ophiswelt	117
• Ursprung der Zwerge auf Myra	118
• Zwerge auf Karcanon – Rockander	118
• Zwerge auf Cyrianor – Ada Lycyr und Kärathâk	119
• Zwerge auf Ysatinga – Tar Guanata	119
• Zwerge auf Corigani – Chazdurim	120
• Zwerge auf Kiombael – Xumbroschs-Aran-Tor	122
• Zwerge auf Zhaketia – Cradt	122
• Zwerge auf Shanatan – Lurcanthor	123
• Grosser Zwerg (Bild aus Wikipedia) Rückseite	124

**IMPRESSUM:** Das MBM ist eine interne Veröffentlichung des Vereins der Freunde Myras VFM e.V.; Hg. Von Wolfgang G. Wettach für den VFM eV, Postfach 2747, D-72017 Tübingen. Redaktion dieser Ausgabe: WGW. Titelbild zeigt Iliktarn in Tarn-a-tuuk, eigentlich von [Władysław Skoczylas](#), gemeinfrei, das Original hängt im Museum von Zakopane. Bilder von Carol Heyer, [www.carolheyer.com](http://www.carolheyer.com), used with permission. Weitere Bilder soweit gekennzeichnet als Bildzitate aus der Mythor-Serie (FairUse), sonst „Made for Myra“. Details zu den Bildern unter <http://myrapedia.eu> beim Stichwort. Erschienen 9/2014

# . Heim und Herd – wie leben die einfachen Leute?



# Höfe und Siedlungen im ländlichen Silur

*Über die Behausungen der Silurer schreibt Otwela von Memmering, Ulf-da-Echorsa der Kulturkammer Silurs*

Der überwiegende Teil der Silurer lebt außerhalb der Städte, von der Landwirtschaft, von der Waldwirtschaft und vom Fischfang. Ihre Höfe und Siedlungen entsprechen dieser Lebensweise und alten Traditionen.

Zentrales Element des ländlichen Lebens ist der Hof. Dabei handelt es sich um ein Anwesen, welches zugleich dem Wirtschaften und der Unterkunft seiner Bewohner dient, also zugleich Arbeitsstätte und Wohnung ist.

Ursprung eines Hofes ist häufig das erste Haus einer Ursiedlerfamilie, einer Familie, welche sich bei oder bald nach der ersten Landnahme der Silurer, wohl 50 Jahre nach Pondaron an diesem Ort niederließ.

Die Orte dieser Niederlassungen werden entsprechend den religiösen und magischen Traditionen der Silurer ausgewählt und orientieren sich an den Adern Denas. Das sind Ströme magischer und spiritueller Energie, die den Boden Silurs durchziehen und sich an der Oberfläche durch sichtbare Merkmale manifestieren, natürliche wie Bergketten, Täler, Flussläufe, Baumreihen, Wildwechsel, künstliche wie Straßen, Hecken und Grenzen. Die wichtigsten Kreuzungen dieser Adern sind in der Natur durch Bergspitzen, Quellen oder herausragende Bäume markiert. Freie Kreuzungen sind der bevorzugte Ort der Silurer ihre großen Bauwerke, Burgen und Städte zu bauen und ihre Höfe anzulegen. Die Adern Denas prägen die Geographie Silurs.

Rings um das erste Haus entstanden die Höfe, dadurch, dass sich Kinder und Enkel in Häusern rings um das Heim ihrer Eltern niederließen und nahebei die notwendigen Nebengebäude für die Landwirtschaft, Ställe, Scheunen und Werkstätten gebaut wurden. Das Aussehen der Höfe variiert, entsprechend dem Broterwerb der Bewohner. In Callen, wo Fischfang vorherrscht öffnet sich eine Seite des Hofes zum Meer und es gibt Bootshäuser und Gestelle um den Fisch zu trocknen. In Myros, nahe der Hauptstadt Belfalas überwiegt Ackerbau zur Versorgung der zahlreichen Bevölkerung und sind die Scheunen größer als die Ställe. In Calvostar hat die Forstwirtschaft große Bedeutung und Sägewerke und



Kohlenmeiler umgeben die Höfe. In Cryon, in Morossos und in Ersor dominiert die Viehzucht, wobei im fruchtbaren Cryon die Herden und Höfe ein vielfaches größer sind als in den beiden Gebirgsländern.

Wesentliches Baumaterial Silurs ist das reichlich vorhandene Holz. Die Häuser stehen auf einem Fundament aus Bruchsteinen und sind so über dem Erdboden erhöht. Die Wände bestehen aus Fachwerk mit eng gesetzten Pfählen, die Gefache werden mit lehmbeuorfenem Flechtwerk oder mit Mauerwerk gefüllt. In Callen werden gelegentlich Ziegel verbaut, aus Ersor und Morossos sind auch Höfe bekannt, die in den weichen Tuffstein der Gebirgsländer gegraben wurden, in Calvostar sind auch massiv hölzerne Blockhäuser verbreitet.

Heute umfasst ein typischer Hof zwischen 20 und 50 Bewohner die miteinander verwandt oder verschwägert sind oder mit ihnen durch ein Arbeitsverhältnis als Knechte oder Mägde verbunden sind. Hörigkeit gibt es nicht auf Silur, wohl aber unterschiedliche Sozialstellungen, abhängig vom Arbeits- und Verwandtschaftsverhältnis der Bewohner eines Hofes.

Rings um den Hof wird üblicherweise ein Hag angelegt, ein heckenbewachsener Wall mit vorgelagerten Graben. Der schützt nicht nur vor streunenden Raubtieren, vor Piraten, die gelegentlich die küstennahen Höfe bedrohen und vor den Dunkelelfen, die immer noch die Festung Salonien in Ersor halten sondern vor allem auch vor Stürmen und Schneeverwehungen, welche im Herbst und im Winter die Höfe zu zerstören drohen. Dieser Wall wird durch ein Tor und einen Aussichtsturm ergänzt und macht den Hof zu einer kleinen Burg, den die Bewohner mit Pfeil und Bogen oder mit Hellebarden zu verteidigen wissen.

Eine Obergrenze von ungefähr 50 Bewohnern hat sich für das Leben im Hof als sinnvoll erwiesen. Steigt die Zahl der Bewohner nimmt der Streit zu und wird eine ordentlich gegliederte Verwaltung notwendig, die wiederum selten allgemein akzeptiert wird. Zudem verlängert sich durch die größere Zahl der Bewohner die Wege zu Weiden, Äckern und Holzplätzen, da eine größere Fläche bewirtschaftet werden muss. Dann wird die Bewirtschaftung mühsam und üblicherweise verlässt dann eine Gruppe den Elternhof um in einiger Entfernung einen Kinderhof zu gründen.

Im Laufe der Zeit und durch An- und Umbauten hat sich in den meisten Höfen aus dem

ersten Haus, welches direkt auf der Kreuzung der Adern Denas errichtet wurden ein Gemeinschaftshaus entwickelt, mit einer Halle in der Mitte, ausreichend groß alle Bewohner des Hofes zu fassen. Das besondere Merkmal dieser Halle ist die Grube, eine Öffnung im Boden und im Fundament, durch die Denas Boden an der Kreuzung ihrer Adern betreten werden kann. Da diese Orte Mittelpunkte der Volksmagie sind, wo Wahrtraum und Heilschlaf geschehen, wo die gerühmten Bogenschnitzer Silurs ihre Meisterwerke formen und Erzähler ihre Illusionen erschaffen sind sie Zentren des Hofes.

Die Dörfer Silurs sind zumeist Streusiedlungen aus mehreren Höfen, lose zusammengehalten durch Nachbarschaft und Wegenetz und das Eltern-Kind-Verhältnis benachbarter Höfe. Erst durch von der Krone errichtete öffentliche Gebäude nach der erneuten Besiedlung Silurs nach dem Sieg der Lichtliga entstand vielen Dörfern Silurs ein Zentrum.

Hier gruppieren sich Denatempel, Cantor, Armenhaus, und Schule um eine Platz. Dabei wurde der Denatempel an einer Kreuzung der Adern Denas errichtet. Ein Priester ist für die Tempel mehrerer Dörfer zuständig.

Der Crantor ist zugleich Gerichtslaube, Handelshof und Festsaal für das Dorf. Hier sprechen die reisenden Richter des Königs Recht, bieten fahrende Händler ihre Waren feil und Gaukler und haben eine Bühne für ihre Darbietungen.

Das Armenhaus dient als Unterkunft und Arbeitshaus für die Armen des Dorfes. Nicht jeder Silurer findet seinen Platz in der Gemeinschaft der Höfe, in den Burgen oder in der Hauptstadt Belfalas. Hier haben sie zumindest notdürftiges Einkommen und Unterkunft.

In der Schule lernen die jungen Silurer Lesen und Schreiben und andere wichtige Dinge des Lebens, dass sie, so ihnen das Leben im Hof zu eng wird auch außerhalb von Land- und Forstwirtschaft, abseits des Fischerboots ihrer Eltern ihr Auskommen finden können, als Handwerker und Händler oder im Dienst der Krone Silurs.

So entsprechen die Höfe Silurs aufs Beste den Traditionen der Silurer und den Anforderungen ihres Alltags. Hingegen werden eigentlich Dörfer erst seit der Wiederbesiedlung der Insel nach dem Lichtzug überhaupt als solche wahrgenommen. Sie gewinnen Bedeutung als Zentren einer Gemeinschaft, die über den Hof hinausgeht.

## **Wohnen im Tarn: Ter-batook**

*Auszug aus dem Kapitel „Das Leben im Tarn“ aus der Abhandlung „Ter-baak, das Volk des Tarn“, aufgezeichnet von Tor-tenak, Kerbatu-birkan in Ter-A-took, im Wolfsmond 418 n.P.*

Viele *Ter-baak* wohnen in Behausungen, die zum Teil in den Fels selbst getrieben sind, zum Teil aus den dabei gewonnenen Steinen aufgebaut sind, da der größte Teil der Oberfläche des *Tarn* aus steilen Felswänden besteht. Diese "Felswohnungen" (diese Übersetzung des Wortes *Ter-batook* ist nicht ganz korrekt, gibt aber in etwa den Sinn dessen wieder, was unser Volk darunter versteht) bestehen aus miteinander verbundenen Kavernen, die sich alle zu einer Hauptkaverne öffnen. In deren Mitte befindet sich meist eine heiße Quelle.

Hier muß angemerkt werden, daß das Vorhandensein einer solchen Quelle das Hauptkriterium für die Auswahl des Platzes für ein *Ter-batook* bildet, nicht etwa das Vorhandensein ausbaubarer Höhlen. Die von der Quelle gespendete Wärme ist essentiell für das Überleben im rauen Klima des *Tarn*. Es gibt sehr viele solcher Quellen im *Tarn*, was dafür sorgt, das trotz der enormen Höhe und der Lage im hohen Machairas nur der äußerste machairische Streifen des Gebirges von ewigem Gletscher überzogen ist.

Nach außen läuft ein *Ter-batook* auf ein kleines halbrundes Plateau (5-20 m im Radius) aus, das meistens durch Abtragung der darüberliegenden Felswand künstlich geschaffen wird. Dieses Plateau ist von einem flachen Halbkegeldach abgedeckt, das durch niedrige Säulen abgestützt wird und am Rand nur einen mehr oder wenigen schmalen Zwischenraum zum Plateauboden offenläßt, der zur Verteidigung gegen Angreifer von unten (wer immer verrückt genug sein mag, ein *Ter-batook* von unten anzugreifen) große Vorteile bietet. Die Spitze des Kegeldaches, an seinem Übergang zur steilen Felswand, läßt eine als Lichtschacht und Rauchabzug dienende Öffnung



frei, unter dem sich ein tiefes Becken mit aufwärts gerichteten Spießen befindet, um ein Eindringen von oben zu erschweren. Alles in allem ruft ein *Ter-batook* von außen in etwa den Eindruck eines Schwalbennestes hervor.

Der Ausgang eines *Ter-batook's* läuft immer durch einen abwärts geneigten gewundenen Stollen kreuz und quer durch den Fels, der sich über hunderte Meter erstrecken kann, bevor er ins Freie gelangt. Meist ist der Eingang zu einem solchen Stollen nur über einen schmalen Sims erreichbar, zu dem ein Pfad vom Tal emporführt. Die Stollen sind in der Regel so eng, daß nicht mehr als zwei Personen nebeneinander hindurchpassen, und haben einen runden Querschnitt. In der Nähe ihrer Mündung in die Kavernen des *Ter-batook* liegen immer Steinkugeln von 1-2m Durchmesser bereit, die im Angriffsfall in die Stollen gerollt werden und durch deren Neigung ein schier unaufhaltsames Geschöß darstellen, das alle Angreifer im Stollen einfach niederwalzt. Die Kugeln selbst entstehen gewissermaßen als Beiprodukt des Ausbaus der Kavernen. Nur ein kleiner Teil der *Ter-baak* wohnt in befestigten Siedlungen, deren größte unsere Hauptstadt, die Gebirgsfestung *Ter-A-took* ist. Dort findet man neben den *Ter-batook*, die die steilen Felswände zieren, auch große Ansammlungen von auf relativ ebenem Grund gebauten Häusern. Diese sind meist sehr geräumig und weisen nicht selten bis zu vier übereinanderliegende Wohnebenen auf, eine Notwendigkeit angesichts der Seltenheit ebener Flächen im Gebirge. Eine nähere Beschreibung von *Ter-A-took* soll aber an anderer Stelle folgen.

# *Ylon (Borgon-Dyl, Karcanon)*

Das kleine Gut Ylon lag einst vor den Mauern der Stadt Lydon am Ufer des gleichnamigen Flüsschens, unweit seiner Mündung in den Seelydon. Mit dem Ausbau Lydons zur Festung wurde Ylon gewissermaßen eingemeindet. Heute trennt die neue Festungsmauer das Anwesen von dem Flüsschen, das nun vor der Mauer als eine Art natürlicher Burggraben dient. Die Gebäude am ophischen Rand des Anwesens mussten der Festungsmauer weichen, an die sich das Haupthaus nun mit seiner Schmalseite anschmiegt. Bemerkenswert ist der hohe Turm auf der Machairasseite des Hauptgebäudes. Früher war an dieser Stelle lediglich eine erhöhte Dachplattform zu finden, die mit einigen Kübelpflanzen als kleiner Garten gestaltet war. Die Aufstockung erfolgte nach dem Bau der Festungsmauer, so hat man nach wie vor von dort einen ungestörten Blick Richtung Ophis über das liebe Tal des Seelydon.

Auch das Flüsschen Ylon wird wohl über kurz oder lang verschwinden, denn vor den Festungsmauern Lydons wird der Kanal ausgehoben, der einst den Seelydon mit dem nur etwa 80 Meilen entfernten Tiramat verbinden soll. Die Quellwasser des Ylon werden in den phialischen Teil des Kanalbettes zum Tiramat umgeleitet, sobald dieses fertig gestellt ist. Das damit trockengelegte jetzige Flussbett wird dann zum Kanal ausgebaut, und schließlich wird der Ylon den Kanal mit Wasser speisen.

Vor Jahrzehnten war das Gut im Besitz einer unbedeutenden Nebenlinie der cen Darrion. Als diese ausstarb, fiel das Anwesen dem allmählichen Verfall anheim. Erst als Auria cen Darrion von der DEYE Shayol das Amt der Nodeyan von Bakan-Dyl verliehen wurde, nahm sie das Gut Ylon wieder für die Familie cen Darrion in Besitz. Daher leitet sich auch ihr neuer Adelsname n'Ylon her. Binnen weniger Jahre war das Gut zum Idealbild vorstädtisch-ländlicher Idylle geworden. Dies war der Ort, an dem Auria, Fürstin von Lydon, erstmals mit dem jungen Telidayin Mardon y'Karthar zusammentraf. Gewissermaßen begann hier, in seinem heimlichen Liebesnest, die steile Karriere des heutzutage mächtigsten Mannes im Reiche.

gez. *Hescard cen Darrion*

# Home sweet home – wie sehen Familienstrukturen bei euch aus?



Bild: Ulizas Family, von © Barbara Leonie Koller (Elfwood), Used with permission

# Die Elfen-Familie im Tal des Lebens

De

r Namen Die Familie im Tal des Lebens ist etwas irreführend. Denn damit wird eigentlich zumeist der Klan gemeint zu welchem man gehört. Der Klan trägt und gibt den Nachnamen zu welchem Frau und Mann gehört.

So und nun wie entsteht eine Familienpartnerschaft? Nun, das ist bei den Elfen im Tal nicht ganz so einfach. Denn Elfen leben im Normalfall relativ lang und haben in den seltensten Fällen ein Überschwang an Hormonen, welche das zum Beispiel bei den Menschen relativ stark steuert und regelt. Deswegen wurden im Tal schon frühzeitig gewisse kulturell begründete Regeln eingeführt, welche den Familien die Nachkommenschaft und ihr weiterbestehen sichert. Die Eltern haben dabei zumeist den aktiven Part. Sobald ein Kind zum Erwachsenen wird und seine Namenszeremonie hinter sich gebracht hat und im Normalfall keinerlei Anzeichen zeigt sich zu binden oder Anstalten zeigt jemanden für sich zu suchen. Dann fangen sie an nach jemand passenden zu suchen. Das geschieht zumeist ohne die Einbeziehung der betroffenen Person. Dafür gibt es einen ganz einfachen Grund. Denn wenn ihr Kind davon weiß sind ihre Bemühungen oft schon am Anfang zum Scheitern verurteilt. Das liegt nicht nur daran das auch Elfen ein ausgeprägtes Selbständigkeitsverlangen haben sondern auch daran das sie, besonders in jungen Jahren, irgendwie frei sein wollen. Aber das geht vielen Eltern so, so begibt man sich zumeist an Markttagen zum Treffpunkt der Suchenden. Dort finden sich die so Beschäftigten ein und stellen ihre Kandidaten zumeist bei einem Becher Tee vor. Derartige Verhandlungen können mehrere Tage in Anspruch nehmen, wobei man sich immer mehrmals trifft. So das einige Zeit ins Land gehen kann bis eine Entscheidung getroffen wird. Wenn diese negativ ausgefallen ist, tauscht man zumeist noch Adressen oder Termine von anderen Treffen aus und verabschiedet sich dann höflich ohne Groll bevor man sich trennt. Wenn sie positivausgefallen ist, macht man einen Termin in zumeist vertrauter Umgebung aus, um die Details zu besprechen wie man weiter vorgeht. Denn noch wissen die beiden Betroffenen noch Nichts von ihrem Glück.

Nun werden die Orte und Treffpunkte, an welchen sich die Beiden, natürlich nur zufällig, sich treffen, besprochen und festgelegt und entsprechende Termine gemacht an welchen sie unabhängig voneinander hingeschickt werden. Das ist ein großer Aufwand welcher immer wieder die Möglichkeiten und die Fähigkeiten der Familien übersteigt. Aber bevor ihr Projekt scheitert, beauftragen sie einen Ehevermittler. Dieser arbeitet auf Erfolgsbasis, ist dann aber sehr teuer und äußerst diskret.

Also nun, wenn sich ein Paar gefunden hat und sich geeinigt hat in Gemeinschaft zusammen zu sein, dann wird spätestens ein Partnerschaftsvertrag für die Beiden beschlossen und unterschrieben. Nach der Beglaubigung dieses Vertrags durch ein Ratsmitglieds von einer Siedlung, Stadt oder höheren Institution, ist die Ehe geschlossen. Eine derartige Verbindung hält bei den Elfen im Normalfall bis zum Lebensende. Wenn alle Formalitäten geschlossen sind richten die beiden Familien zumeist ein Fest aus. Bei diesem wird auch zumeist jemand

von der Priesterschaft eingeladen, welcher dann die Ehe segnet und mit einem theologischen Ritual vor dem Gott Chnum legitimiert.

Eine durchschnittliche Ehe unter Elfen: Nun was ist das? Im Normalfall tun sich zwei Elfen zusammen wenn ihre Interessen, Ausbildungsstand, Klanzugehörigkeit, Zuneigung zu einander übereinstimmen. Auch kommt es vor, dass sich die Beiden einfach nur lieben. Eine Ehe ist bei den Elfen keine so einfache Sache. Sie durchläuft zu meist mehrere Phasen der Zusammengehörigkeit: Die Erste kann man als Familienphase bezeichnen. In ihr wird ein Hausstand gegründet normalerweise mehreren Kindern das Leben geschenkt. Dazu gehört auch, daß man sich lieben lernt und daß man den gemeinsamen Kindern, zumindest bis sie Erwachsene sind, ein Zuhause bietet. Das dauert so 25 bis 150 Jahre wonach dann zumeist schleichend auf einmal die zweite Phase beginnt. In dieser entdecken die Eheleute das sie irgendetwas endlich tun wollen was sie seit langem immer verdrängt oder vor sich hergeschoben haben. Das bricht dann förmlich aus ihnen heraus und will erledigt werden um die innere Ausgewogenheit und den inneren Frieden wieder zu erlangen. Also trennen sie sich auf Zeit, bevor der innere Druck zu groß wird und dieser die Beziehung zerstört. Diese Trennung dauert dann solange wie Beide brauchen ihre Probleme zu lösen. Das kann dann nur eine kurze Zeit sein oder auch etwas länger dauern. Die Eheleute treffen sich dabei gelegentlich um ihre Fortschritte und eventuelle Erfolge miteinander zu besprechen. Dann wenn alles erledigt ist fängt die dritte Phase der Verbindung an. Diese verläuft meistens sehr harmonisch und ausgeglichen. Man baut zumeist seinen Besitz weiter aus, verbringt viel Zeit miteinander, lernt sich entweder endlich oder noch einmal zu lieben, wonach sich auch wieder Nachwuchs einstellen kann, und ist zufrieden. Weitere Trennungsphasen können dann immer noch vorkommen sind dann aber nicht mehr so lang. Diese Zeit dauert dann so 100 bis 200 Jahre an und führt allmählich in die letzte Phase der Zusammengehörigkeit. Die letzte Phase endet erst bei der Erreichung der Lebensspanne und ist dann zumeist geprägt durch Familienzusammengehörigkeit, Klanangelegenheiten und je nach Temperament geruhsam leben.

# Die Olbinem in Elzet auf Karnicon

## DIE OLBINEM – EINE KURZE ABHANDLUNG ÜBER EIN BESONDERES VOLK

### I Das Wandelvolk

Das Volk der Olbinem ist uralt. Es lebt seit ewigen Zeiten im Gebiet des heutigen Elcet. Schon die ältesten vargischen und alcatischen Sagen künden von den "Wandlern" und manche sehen in ihnen eine Gefahr – ein Vorurteil, das durch das Neben- und Miteinanderleben bald ausgeräumt wurde.

Allerdings blieben die Olbinem stets zurückhaltend. Was ihr Volk betrifft, zeigen sie sich wenig mitteilbar und verbergen ihre wahre Natur zwar nicht, weisen aber auch nicht darauf hin, so dass mancher Elceti erst nach Jahren von der Identität seiner Nachbarn erfährt. In Gegenden mit sehr geringem olbinischen Bevölkerungsanteil werden sie deshalb mitunter für eine reine Legende gehalten.

Über die Verbreitung des Wandelvolkes auf Karnicon ist kaum etwas bekannt. Die Population in Elcet scheint jedoch die weitaus bedeutendste zu sein, obwohl sie einst wohl noch wesentlich grösser war. Das gemeinsame Verlangen nach Freiheit und Unabhängigkeit verbindet die Olbinem mit den elcetschen Brüdervölkern, deren Toleranz sie zu schätzen wissen.

Den Olbinem ist eine besondere Form der Magie gegeben, nicht zu erlernen und nur unter besonderen Umständen anwendbar. Wirklich tiefe Wünsche, die aus dem Unbewussten kommen, vermögen sie sich zu erfüllen, doch müssen sie allgemeiner Natur sein, nicht auf Einzelwesen bezogen und schon gar nicht zum blossen Vorteil des Wünschenden. Derartige Gelegenheiten ergeben sich nicht sehr oft, noch seltener sind ihre Auswirkungen offensichtlich aus einem Olbin-Wunsch entsprungen.

Olbinem fühlen sich ihrem Volk in keiner Weise verpflichtet, das ist wohl der Hauptgrund dafür, dass sie als Volk auch nie Kriege geführt haben. Ältere Olbinem, die sich mehr und mehr als Menschen fühlen, kämpfen auch als Menschen und weigern sich, ihre



Wandelfähigkeiten einzusetzen. Sie wollen es nicht – oder können es nicht; entsprechende Fragen werden ignoriert.

## II Der Gestaltwechsel

Was den Olbin vor fast allen anderen Lebewesen auszeichnet ist seine Fähigkeit, in zwei verschiedenen Formen aufzutreten: einer körperlichen und einer immateriellen. Letztere benötigt ein anderes Lebewesen als Wirtskörper. Da der Olbin im nicht-stofflichen Zustand nur sehr wenig Energie benötigt, kann man ihn kaum als Parasiten bezeichnen – in manchen Situationen verhält er sich eher wie ein Symbiont. Die Olbinem bevorzugen deshalb statt Wirt den Begriff Symbiosepartner.

Um von der körperlichen in die immaterielle Form überzugehen, muss der Partner berührt werden. Der Vorgang selbst geschieht blitzartig, der Olbin scheint sich aufzulösen. Beim Wechsel in umgekehrter Richtung erscheint sein Körper wie aus dem Nichts. Auch für den Wechsel zwischen zwei verschiedenen Symbiosepartnern genügt deren bloße Berührung. Die Art des Partners ist dabei relativ frei wählbar, lediglich muss seine Masse zumindest bei ungefähr fünf Puntem (ca. zwei Kilogramm, A.d.Ü.) liegen. Der Übergang auf ein grosses Golgun (Hühnervogel, A.d.Ü.) ist also noch möglich, während das Reich der Insekten und sonstigen Gliederfüssler fast komplett ausscheidet. Auch Pflanzen sind keine adäquaten Partner, da ein Übergang nur in eine Richtung durchgeführt werden kann, die Rückkehr aus der pflanzlichen Form ist unmöglich.

Einen Partner teilen können sich zwei Olbinem nur um den Preis qualvoller körperlicher Erschöpfung und auch nur für kurze Zeit, diese Möglichkeit wird nur im äussersten Notfall ausgenutzt. Ein Olbin kann nicht im Körper eines anderen existieren. Meist trachtet der Olbin danach, dass von ihm als Symbiosepartner ausgewählte Menschen nichts von dieser Tatsache erfahren. Deshalb wird er versuchen, sie aus den Körpern von Haustieren oder anderen Menschen zu erreichen.

Die Partner wissen nicht um das Gastbewusstsein. Ihre sämtlichen Sinnesleistungen stehen dem Olbin zur Verfügung, nicht jedoch ihr Denken und Fühlen. Er kann sich diese Gebiete zwar eröffnen, doch ist die Öffnung beidseitig und vollständig, deshalb wird ein Olbin auch zu diesem psychisch extrem belastenden Mittel nur im Notfall greifen. Ob Olbinem

ihren Geist gelegentlich gegenüber Tieren öffnen, ist zweifelhaft, scheint jedoch wenig wahrscheinlich.

Legenden und Gerüchten zufolge wurden in früheren Zeiten Experimente mit bewussten Zusammenschlüssen zwischen Olbinem und Menschen durchgeführt, doch waren die entstehenden Wesen durch den psychischen Stress nach kurzer Zeit fast handlungsunfähig.

Im Normalfall ist der Olbin, wenn er selbst agieren will auf seine Materialisationsmatrix angewiesen. Ob diese einem Menschen, einem Tefflin (Rüsselbär, A.d.Ü.) oder einem Hoschg (Laubbaumart, A.d.Ü.) gleicht, entscheidet sich schon bei seiner Entstehung.

### **III Geschlechtlichkeit und Fortpflanzung**

Entsprechend ihrer Fähigkeit zum Gestaltwechsel können sich Olbinem auf zwei unterschiedliche Arten fortpflanzen: Mit körperlichen Partnern sind sie uneingeschränkt fruchtbar. Eine Olbin-Frau kann also die Kinder eines menschlichen Mannes wie eines Olbin-Mannes zur Welt bringen, die in beiden Fällen zu Menschen heranwachsen. wechselt sie allerdings während der Schwangerschaft ihre Gestalt, stirbt der Embryo. Ihre eigene Rasse vermehren die Olbinem auf gänzlich andere, eingeschlechtliche Art.

Zwei- oder dreimal im ihrem Leben kommt es zur Fortpflanzungsperiode, die zur Gänze in der körperlichen Gestalt verbracht wird. In dieser Zeit strahlen die Olbinem einen charakteristischen Duft aus, der ihnen mögliche Partner weist. Sie selbst empfinden ihn als aufdringliche, aber nicht unangenehme Ausströmung von fast betäubender Schwere, während er Menschen, wenn sie ihn überhaupt bemerken, als fein und süßlich erscheint.

Ein Tier-Olbin in der Fortpflanzungsperiode akzeptiert jeden Partner, der ebenfalls bereit ist und zeigt dabei keinerlei Scheu oder Feindseligkeit, falls dieser die Gestalt eines Fressfeindes, eines Beutetieres oder eines Menschen besitzt. Auch unbesonnene menschliche Olbinem mögen die erstbeste Gelegenheit ergreifen, ihre Wandelfähigkeiten zurückzuerlangen, denn eine erfolgreiche Fortpflanzung beendet die Periode. Die Mehrzahl legt aber doch Wert darauf, menschliche Olbin-Kinder zu haben, obwohl zu diesen meist nur ein loser Kontakt in den ersten Lebensahren gehalten wird und ein Familienleben nicht existiert. Wenn sich kein geeigneter Partner finden lässt, wird der Vermehrungstrieb

allerdings nach mehreren Wochen so übermächtig, dass der Olbin schliesslich doch ein Tier oder eine Pflanze erwählt.

Der Akt selbst, der äusserlich in einer blossen, mitunter sogar zufälligen Berührung von wenigen Sekunden besteht, erscheint den Beteiligten als blitzartig in den Körper einschliessendes Gefühl der Hitze und Anspannung von unglaublicher extatischer Intensität und schier ewiger Dauer. Menschliche Sexualität bezeichnen die Olbinem als nur schwachen Abklatsch dieser Empfindung, mit der ein Vergleich eigentlich kaum möglich sei. Nach Vollzug des Aktes folgt eine mehrtägige Phase der körperlichen und geistigen Erschöpfung.

Nur dreimal im Leben ist dem Olbin dieser absolute Höhepunkt vergönnt, selten zweimal, noch seltener viermal. Die Zeitabstände zwischen den Fortpflanzungsperioden betragen 15 bis 25 Jahre.

#### **IV Embryonalzeit und Kindheit**

Bei der gewollten oder ungewollten Berührung zweier fortpflanzungsbereiter Olbinem gleich welcher Gestalt, geben beide einen kleinen Teil ihrer Substanz ab. In einem der beiden, dem Hauptelter, verschmelzen diese Erbteile zu einem immateriellen Embryo. Dieser übernimmt die körperliche Spezies des Hauptelters und erhält zugleich auch die entsprechenden geistigen Fähigkeiten und Instinkte. Bewusste Entscheidungen kann also nur ein Menschenolbin treffen. Tier-Olbinem agieren instinktiv – sie können zwar in immaterieller Form in einem Menschen hausen, bleiben dabei aber geistig Tiere.

Der Hauptelter gibt den Embryo sobald wie möglich an einen materiellen Vertreter seiner Spezies weiter, dem sogenannten Ersten Partner. In ihm reift der kleine Olbin mehrere Wochen heran und übernimmt dabei einen Grossteil seiner körperlichen Merkmale, einschliesslich des Geschlechts. Auf geistiger Ebene hingegen bleibt das Erbgut des Hauptelters vorherrschend, der Erste Partner spielt dabei noch eine wichtige, der Nebenelter eine sehr untergeordnete Rolle. Das erstmalige Annehmen der körperlichen Gestalt wird mit einer Geburt verglichen.

Obwohl mit dem Körper und den geistigen Fähigkeiten eines erwachsenen ausgestattet, bleibt der junge (Menschen-)Olbin die ersten Jahre emotional ein Kind: neugierig, unvoreingenommen, spielerisch zwischen körperlicher und symbiontischer Form hin- und herwechselnd. (Vor dem Übergang auf Pflanzen bewahrt ihn eine instinktive Abscheu.) Die ersten acht bis zehn Partner nehmen noch einen geringen Einfluss auf den Olbin, dann sind Persönlichkeit und Erscheinungsbild endgültig geprägt und müssen nur noch reifen. Zunächst sucht er noch eine gewisse Leitung und Führung bei anderen Olbinem erhält dabei aber selbst von seinem Hauptelter wenig mehr als nackte Informationen, die ihm seinen Platz in der Welt zuweisen. Nach wenigen Monaten hat er dann genügend Wissen gesammelt, um allein zurechtzukommen. Im allgemeinen unterhält der Hauptelter eine lockere Beziehung zu seinem Sprössling, bis dieser im sechsten Lebensjahr das Jugendalter erreicht.

## V Jugend und Reife

In der Jugendzeit gehen die Interessen des Olbin über blosses Spielen und passives Miterleben hinaus, er beginnt, gezielter seine speziellen Interessen und Talente zu suchen und zu erforschen. Zu diesem Zweck reist er meist mit einer kleinen Schar Gleichgesinnter durchs Land, beobachtet, lernt, sammelt zwanzig Jahre lang Erfahrungen.

So kommt es, dass viele Olbinem ein sehr breitgefächertes Grundwissen besitzen. Ganz allmählich wird die Mühseligkeit des Übergangs zur willkürlichen Anstrengung, die sich zwischen dem 25. und 30. Lebensjahr plötzlich ins Unerträgliche steigert.

Die Zeit der ersten Fortpflanzungsperiode ist angebrochen. Meist wird sie als Anlass genommen, sich an einem der Orte niederzulassen, die dem Olbin auf seinen Reisen besonders gefallen haben. Dort lebt er, meist etwas zurückgezogen, als Mensch unter Menschen. Er knüpft Freundschaften und Beziehungen, gründet vielleicht eine Familie und geht einer ihm genehmen Beschäftigung nach. Dass er früher oder später als Olbin erkannt wird, ändert im allgemeinen wenig an seinem Leben. Olbinem, die eine Minja oder eine Thalim eingehen wollen, offenbaren sich ihrem Partner ohnehin.

Während ihres Lebens wechseln viele Olbinem ein oder zweimal den Wohnort.

## **VI Alter und Tod**

Äusserlich altern Olbinem nicht, so dass man ihr Alter nur sehr schlecht einschätzen kann. Sie selbst spüren die Jahre und das Nachlassen ihrer körperlichen Leistungsfähigkeit, wenn auch nicht in gleichem Masse wie die Menschen. Der Gestaltwechsel bedeutet eine immer grössere Anstrengung; ein Olbin in fortgeschrittenem Lebensalter wendet ihn nur noch selten, schliesslich oft gar nicht mehr an.

Wie im Leben stehen dem Olbin auch im Sterben mehr Möglichkeiten offen als dem Menschen. Dem Tod, der im Alter von ca. hundert Jahren eintritt, geht die kurze, ein bis zwei Tage dauernde Phase des Verlöschens voraus, in der des Olbins Kräfte rapide schwinden. Er kann dann einfach auf das Ende warten. Er hat aber die Alternative, ein letztes Mal mit aller Anstrengung seine Fähigkeit einzusetzen, um mit einer Pflanze zu verschmelzen. Dieses letzte Gefäss kann den sterbenden Geist nicht halten, wohl aber in einen seltsamen, halblebendigen Zustand überführen. Durch die Wurzeln der Pflanze rinnt das Wesen des Olbins in das umgebende Erdreich, ins Gestein oder in ein anliegendes Gewässer, um darin noch jahrzehntelang zu existieren und ganz allmählich endgültig dahinzugehen.

Dieser dem Menschen schwer vorstellbare Zustand ist laut Aussagen mancher Olbinem verantwortlich für das Gefühl der Präsenz eines denkenden Wesens, das uns an manchen Orten unerklärlicherweise befällt. Darüber hinausgehender Kontakt mit den entkörperlichten Olbinem ist anscheinend nicht möglich.

## **VII Der Olbin als Mensch**

Nach der "Geburt" und in den ersten Lebensjahren empfindet der Olbin naturgemäss vor allem die Unterschiede zum Menschsein. Die Menschen sind für ihn das Volk der Symbiosepartner, dem er sich ansonsten nicht sonderlich verbunden fühlt. Einen Grossteil seiner Zeit verbringt er in der immateriellen Form und verbringt in gewisser Weise ein Leben aus zweiter Hand.

Im Jugendalter genügt dem Olbin dieses passive Miterleben nicht mehr. Der Wunsch, selbst zu agieren, erzwingt immer häufiger den Verzicht auf das bequeme symbiontische

Leben, das wenig Willenskraft fordert. Noch bevorzugt der junge Olbin den Umgang mit Artgenossen in der gleichen Lebensphase, doch lernt er den Menschen als Arbeitspartner kennen, von dem er lernen, der seine Fähigkeiten ergänzen kann. Der Gestaltwandel wird zunehmend für Reisezwecke wichtig.

Mit dem Fortschreiten seiner Jugendjahre sinkt die Reiselust des Olbins wieder, er konzentriert sich auf seine Hauptinteressen und bleibt oft monatelang am selben Ort. Zugleich wird der Gestaltwandel zur Anstrengung. Deshalb macht er von seiner Fähigkeit seltener und gezielter Gebrauch und erfasst allmählich, was es bedeutet, als Mensch zu leben. Er beginnt, wirkliche Kontakte zu knüpfen und begreift den Mensch als Sozial-, schliesslich als Geschlechtspartner.

Paradoxerweise kulminiert dieser Prozess häufig in der ersten Fortpflanzungsperiode des Olbin. Sie beendet seine Jugend, macht ihn ruhiger und gelassener, so dass er meist binnen weniger Monate sesshaft wird. Er betrachtet den Menschen als gleichrangig, schliesslich als gleichartig. Einst die Verschiedenheit der Völker betonend, ist er Olbin geblieben, aber zugleich Mensch geworden.

### **VIII Tier- und Pflanzenolbinem**

Was beim menschlichen Olbin eine lange Entwicklung bedeutet, geschieht beim Tierolbin wesentlich rascher und unkomplizierter. Auch er wechselt, wenn auch rein instinktgesteuert, in seiner Kindheit häufig die Gestalt, doch findet diese Phase viel schneller ihr Ende. Von da ab ist der Olbin von einem gewöhnlichen Tier seiner Gattung nicht mehr zu unterscheiden, abgesehen von seinen Fortpflanzungsperioden. Nur in Gefahrensituationen wird die Fähigkeit des Gestaltwechsels reaktiviert.

Ein Tierolbin mit einem Menschen als Nebelther zeichnet sich insbesondere durch vergleichsweise hohe, wenn auch nicht artfremde Intelligenz aus. Im umgekehrten Fall sind vor allem die Haupttriebe und -fähigkeiten seines Tierelthers beim Menschen überdurchschnittlich entwickelt. Das Kind einer Loschmija wird also besondere Freude an der Jagd haben, das eines Öines scharfe Augen besitzen.



Wie ihre menschlichen Vettern erreichen auch Tierolbinem ein etwas höheres Lebensalter als es ihrer Art entspricht.

Über Pflanzenolbinem ist sehr wenig bekannt, insbesondere, wie sie Kontakt zum Ersten Partner knüpfen, bleibt ungeklärt. Ihre Lebensspanne scheint der der entsprechenden Art zu ähneln.

Menschliche Olbinem mit pflanzlichem Nebenalter sind meist willensschwach, verfügen über Heilkräfte und erholen sich auch selbst sehr schnell von Krankheiten und Verletzungen.

*(nach "Das Wandelvolk" von Kâlimar ad Flexn)*

# Jârauni in Rhyandi auf Usatinga

*(Vom Leben in Rhyandi)*

*(Anmerkung zur Sprache: Das Wort "ätârauni" mit Betonung der ersten Silbe ist die Mehrzahl für "ätâraun", das Wort "ätarâuni" bezeichnet die darin Wohnenden)*

*Jeder Rhyandi gehört zu einem Jâraun - und sei es, daß dieser Jâraun nur aus einer einzigen Person besteht. Das Wort ist übernommen aus einer Zeit, in der Rhyandi noch ausschließlich in Wohnhügeln lebten (wörtliche Übersetzung: târa-annûn = Wohn-Tiefe), und bezeichnet in erster Linie eine Gemeinschaft von Rhyandi, die im allgemeinen bis zu zweihundert Menschen umfaßt, in den meisten Fällen allerdings nur etwa zwanzig bis fünfzig. In den Aufzeichnungen anderer Reiche wird "äJâraun" meist mit "äHaus" übersetzt. Da in vielen Reichen Adelsfamilien oft "äHäuser" genannt werden, trägt diese Übersetzung beiden Bedeutungen, die "äJâraun" im rhyandischen hat, genügend Rechnung.*

## Das "äHaus" und seine Bewohner

*Alle Jârauni gelten als verwandt - wobei zu beachten ist, daß in Rhyandi Verwandtschaft meistens Wahlverwandtschaft bedeutet. Das heißt, ein Rhyandi gilt als verwandt mit denjenigen, die ihn als Verwandten akzeptieren und für deren Jâraun er sich erklärt hat. Diese Art von Verwandtschaft wird von der Blutsverwandtschaft unterschieden und ist unabhängig von ihr - und letztere spielt auch im Alltagsleben der Rhyandi eine sehr viel geringere Rolle.*

*Ein Jâraun wohnt in einem Jâraun. Das heißt, das Wort wird nicht nur für die Gemeinschaft verwendet, sondern auch für den Wohnhügel, das Haus, die Höhle oder den Jurm, in dem die Gemeinschaft lebt. Bei größeren Jârauni handelt es sich meist um eine Gruppe nahe beieinanderstehender Behausungen. Je nach Region handelt es sich um Baumhäuser (Shatân-Ebene und Inish Jirunedh), Stein- und Holzhäuser (Bucht von Jathannan und Region Lorhim), Höhlen oder Wohnhügel (Kristallgebirge, Sturmlande und Sûn-Jal). Innerhalb von Städten werden einzelne Höhlen oder Häuser durch Gänge verbunden, um größere Jârauni zu bilden.*

*Jârauni wachsen - mit der Anzahl der Bewohner wächst auch das Haus. Größere Jârauni, oberirdisch angelegt, ähneln oft Schlössern oder Burgen mit Dutzenden scheinbar regellosen Anbauten, oder bestehen aus ebenso regellos miteinander verbundenen Häusern, während große unterirdische Jârauni weitverzweigte Höhlensysteme bilden, oft mit einer Vielzahl von Ausgängen und Fenstern und Balkonen in Felsklippen. Wie die Jârauni angelegt werden, hängt teilweise von den Eigenschaften des Erdbodens ab, ist aber ansonsten ganz der Phantasie und der*

*Handwerkskunst der Bewohner überlassen.*

*Jârauni finden sich aus den verschiedensten Gründen zusammen. Kleinere Jârauni betreiben häufig zusammen ein Handwerk und erlangen im Laufe mehrerer Generationen darin eine gewissen Berühmtheit - bekannte Beispiele sind Jâraun Lir'An (Magier, Kristallgebirge) und Jâraun Damurak (Gerber, Sturmlande). Andere Jârauni setzen auf Vielfalt und haben die verschiedensten Mitglieder, während wieder andere Wert auf Liebesbeziehungen zwischen den Mitgliedern legen - die Möglichkeiten sind unbegrenzt, solange genügend Gemeinsamkeiten gefunden werden, um einen Jâraun zu bilden.*

### Innenbeziehungen

*Ebenso vielfältig sind - jedenfalls im Prinzip - die Arten, wie die Innenbeziehungen eines Jârauns aufgebaut sind. Es könnte im einen Jâraun eine Art Patriarchendiktatur existieren und im direkt benachbarten die Regel, daß jeder tun darf, was er will. Da die Jârauni verhindern, daß sich Außenstehende in die Innenbeziehungen ihres Jârauns einmischen, könnten zwei solche Jârauni für Generationen nebeneinander existieren, ohne sich gegenseitig zu bekämpfen. In der Praxis haben sich jedoch bestimmte Verhaltensweisen in den meisten Jârauni durchgesetzt. So werden Entscheidungen nur durch Konsens getroffen - wenn kein Konsens zustande kommt, passiert im allgemeinen nichts, und jeder kann im Rahmen der bisherigen Vereinbarungen tun, was er oder sie will. Sobald ein Konsens zustandekommt, sind alle solange an die Entscheidung gebunden, bis sie aufgehoben wird. Entscheidungen werden in Versammlungen getroffen, die in unregelmäßigen Abständen oder einmal im Mond stattfinden. In diesen Versammlungen wird vorgeschlagen und diskutiert (Gewalt in Diskussionen gilt zwar allgemein als verpönt, kommt aber in manchen Gebieten öfter vor), und Entscheidungen werden durch Abstimmungen getroffen. Darin kann man nicht einfach nur äja" oder änein" sagen, sondern es gibt vier Möglichkeiten: äIch bin dafür", äIst mir egal", äIch bin dagegen, kann aber damit leben, wenn alle es wollen" und äDamit kann ich nicht leben". Ein Konsens gilt als erreicht, wenn eine Mehrheit dafür ist und alle mit dem Vorschlag leben können.*

*Die Aufnahme in einen oder der Ausschluß aus einem Jâraun läuft genauso ab, nur daß der jeweilige Bewerber oder als nicht mehr tragbar empfundene in dieser Versammlung zwar sprechen können, aber kein äStimmrecht" haben. Ein Kandidat für den Ausschluß ist etwa, wer zuviel Besitz des Jârauns in persönlichen Besitz umzuwandeln versucht (siehe unten), wer zu oft als einziger in Versammlungen einen Vorschlag zu Fall bringt und wer andere Jârauni körperlich oder geistig mißhandelt. Manche Jârauni haben eine ganze Reihe von Verhaltensweisen, die, wenn sie zur Gewohnheit werden, zum Ausschluß führen. Diese Dinge sind je nach Jâraun sehr unterschiedlich.*

## Gefährten und Geliebte

Die persönlichen Beziehungen innerhalb eines Jârauns werden auf keine Weise geregelt. Jede/r kann beliebige und beliebig viele Liebesbeziehungen beliebiger Art mit beliebigen Personen innerhalb und außerhalb des Jârauns eingehen. Bei einer Mehrheit bilden sich Paarbeziehungen, die zumindest ein paar Jahre halten. Der weitaus größte Teil aller Beziehungen dieser Art wird niemals auf irgendeine Art formalisiert, außer vielleicht durch ein privates Ritual oder etwas ähnliches. Diejenigen, die mit ihren Liebesbeziehungen spirituelle Elemente verbinden oder ihnen eine größere Bedeutung verleihen wollen, können ihre Gefährtenschaft durch ein Nimhor-Ritual bei der Ildru-Priesterschaft affirmieren. Sie heißen dann auch „Nimhorad“ (=Gefährten, zu unterscheiden von den Nimhorad, der Seefahrgilde in Jathannan). Die Nimhorala gilt idealerweise für das ganze Leben, ist aber, wie bereits gesagt, eher eine Ausnahmeerscheinung.

## Kinder, Eltern und Wanderer

Die Versorgung und Bildung von allen Kindern in einem Jâraun obliegt allen seinen Mitgliedern. Frauen und Männer, die besondere Neigung und Befähigung für den Umgang mit Kindern haben, werden sogenannte „Nenn-Eltern“ (Eilyni=Nenn-Mutter, Eiryân=Nenn-Vater), die sich ausschließlich um die Bedürfnisse und die Ausbildung von Kindern kümmern.

Die einzige unveränderbare Beziehung in einem Jâraun ist die zwischen einem Kind und seiner leiblichen Mutter (mhianna). Eine hochschwangere Frau braucht nicht zu arbeiten. Ist das Kind aber erst einmal geboren, leiten sich aus dieser Mutterschaft keine weiteren Rechte ab. Sie kann, soweit sie es nicht bereits ist, eine Eilyni werden, und in diesem Fall hat sie selbstverständlich zu ihrem leiblichen Kind eine besondere Beziehung. Will sie aber die Verantwortung einer Eilyni nicht übernehmen, geht das Kind in die Obhut der Nenn-Eltern über. Unter diesen gelten dann je eine Eilyni und ein Eiryân als die Nenn-Eltern des Kindes. Sie werden mit Bezug auf das Kind häufig einfach Eltern genannt. Die Eilyni und der Eiryân eines Kindes müssen nicht unbedingt Geliebte oder Gefährten sein, wenn das auch häufig so ist. Beide können wechseln, während das Kind aufwächst, und können auch zwischendurch Wanderer werden (siehe unten). Dann erhält das Kind neue Nenn-Eltern für die Zeit der Wanderschaft. Auf diese Weise sind die meisten Kinder Kinder des ganzen Jârauns. Eine besondere Beziehung bildet sich häufig zwischen den Kindern der gleichen Nenn-Eltern.

Kinder bleiben in der Obhut der Eltern bis zur Daina-an-Mhor. Das Wort kann „Zeit der Fruchtbarkeit“, „Zeit der Wanderschaft“ oder „Zeit des Jodes“ bedeuten, wobei letzteres bedeutet, daß die Kindheit zu Ende ist. Daina-an-Mhor ist ein großes Fest, und findet für Mädchen nach der ersten Menstruation, bei Jungen nach Erreichen der Zeugungsfähigkeit statt, und zwar jeweils am ersten Vollmond nach dem Ereignis. Über all diese Dinge wird offen gesprochen, da Daina-an-Mhor ein Grund zur Freude ist. Daina-an-Mhor besteht aus einem offenen Fest und einer für Mädchen und Jungen getrennten Zeremonie, in der ihnen ihre neue Verantwortung erklärt und ihre Verbindung zur Erde und zu den Göttern rituell affirmiert wird.

Nach der Daina-an-Mhor können die Jugendlichen in den Angelegenheiten des Jârauns mitreden (aber noch nicht mitstimmen) und aus eigenem Willen den Jâraun wechseln, etwa wenn in ihrem Jâraun keine Möglichkeit besteht, in einem Handwerk ihrer Neigung weiterzukommen.

Zu einem beliebigen Zeitpunkt nach der Daina-an-Mhor (meist zwei bis vier Jahre danach) können junge Männer und Frauen Wanderer werden. Das heißt, daß sie für mindestens zwei Jahre von ihrem Jâraun fortgehen, während derer sie sich nie mehr

als einen Mond am selben Ort aufhalten und dabei ein möglichst großes Gebiet bereisen sollen. Erst, wenn sie zurückkommen, gelten sie als Männer und Frauen mit voller Verantwortung für ihr eigenes Leben und ihren Jâraun. Die Rückkehr von der Wanderschaft ist - wieder einmal - Anlaß für ein großes Fest. Besonders weitgereist zu sein, gilt in Rhyandi als erstrebenswert, und die weitest-gereisten haben oft den größten Einfluß in ihrem Jâraun. Deshalb reisen die Rhyandi auch im späteren Leben gern und viel.

Zwischen die Daina-an-Mhor und die Rückkehr von der Wanderschaft fallen meistens noch einige wichtige Ereignisse: da wäre zunächst die Entscheidung für ein Handwerk. Von einem Wanderer wird erwartet, sich möglichst viel anzusehen und nach Möglichkeit auszuprobieren, so daß er diese Entscheidung mit Kompetenz treffen kann. Ein weiteres Ereignis, dem in Rhyandi spirituelle Bedeutung zugesprochen wird, ist die erste Liebesnacht. Ist das Ereignis absehbar, wird vorher ein Tempel aufgesucht und um den Segen der Götter gebeten - das ist auch häufig ein Anlaß dafür, noch einen Jag zu warten. Es ist auch die Aufgabe der Priesterinnen und Priester, insbesondere die Unerfahrenen darauf hinzuweisen, daß es dabei um Lust und Vergnügen geht und/oder um Kinder, keinesfalls jedoch um jugendliche (oder auch sonstige) Machtspiele. Liebe und Lust als Waffe zu benutzen, gilt als eine der größtmöglichen Beleidigungen des Opfers, der Götter und der Erde. Die Priesterschaften der Ildru und des Dondra haben in Rhyandi das Recht, daran Schuldige mit einem Zauber für ein Jahr zu zeichnen - das heißt, wenn der Schuldige die Rache durch den Jâraun des Opfers überlebt.

### Reisende, Wanderer und das Gastrecht

Jede/r Jugendliche und jeder Mann und jede Frau kann nach Belieben aus einem Jâraun austreten. Personen, die nicht Mitglied eines Jâraun sind, heißen Reisende. Wanderer reisen auch, sind aber Mitglied eines Jârauns geblieben. Reisende und Wanderer (sowohl jugendliche als auch erwachsene) genießen in jedem Jâraun Gastrecht. Das heißt, der Jâraun muß ihnen mindestens für zwei Nächte Unterkunft und Essen gewähren, bei Verletzten auch länger. Wenn sie sich länger aufhalten, wird von ihnen erwartet, sich mit ihren Fähigkeiten für den Jâraun nützlich zu machen oder dem Jâraun ein angemessenes Geschenk zu geben. Reisende können jederzeit um Aufnahme in den Gast-Jâraun bitten - die meisten Jârauni werden eine solche Bitte jedoch erst nach längerem Aufenthalt ernsthaft in Erwägung ziehen.



## Bildung: Der Ján

Eine besondere Rolle innerhalb eines Járaun nimmt der Ján (=Lehrer) ein. In jedem Járaun gibt es einen oder mehrere davon. Jáni haben die Aufgabe, Kinder und Jugendliche des eigenen Járauns sowie jugendliche Wanderer aus anderen Járauns, die gerade anwesend sind, in der Geschichte, den Mythen und der Religion, sowie im Lesen und Schreiben, manchmal auch im Singen zu unterrichten, also in den Dingen, die unabhängig vom späteren Handwerk als wichtig angesehen werden. Andere Alltagsfertigkeiten werden durch die Eltern vermittelt, während handwerkliche Fähigkeiten durch geeignete Personen aus dem eigenen oder einem nahen benachbarten Járaun gelehrt werden. Häufig sind Jáni Elrhadainn, und von diesem Wort kommt auch die bis vor kurzer Zeit lebendige Tradition, daß viele Elrhadainn die Silbe „Ján“ als mittleren Namen annahmen.

## Besitz und Eigentum

Es gibt verschiedene Formen von Besitz und Eigentum. Als persönlicher Besitz wird in Rhyandi nur das angesehen, was eine Person am Körper tragen kann. Das umfaßt im allgemeinen alles, was zu der Ausrüstung eines Reisenden oder Wanderers gehört, sowie als Ausnahme von der Regel ein Reittier. Gold, Silber und Juwelen fallen nicht unter den persönlichen Besitz. Der Diebstahl von persönlichem Besitz kann durch das Opfer und seinen Járaun so bestraft werden, wie sie es für richtig halten (oft durch den Tod des Diebes). Wenn es Schwierigkeiten bei der Wahrheitsfindung gibt, wird ein Magier oder Priester hinzugezogen. Es ist eine durch die Elrhadainn gewährleistete Regel, daß der Járaun eines Diebes in diesem Fall keine Vergeltung für dessen Tod fordern darf.

Alles andere gilt als Besitz des Táraun. Beim Eintreten in einen Járaun geht alles, was das neue Mitglied mit sich führt und was über den persönlichen Besitz hinausgeht, in den Besitz des Járaun über. Das gilt insbesondere für Gold und ähnliches. Beim Austreten aus einem Járaun wird dem Reisenden aus dem Schatz des Járaun sein Anteil in Gold, Silber oder Juwelen mitgegeben. Das Gold und Silber eines Járaunlosen Reisenden gilt als persönlicher Besitz. Mit Einverständnis des Járaun darf ein Reisender vor seinem Austritt aus dem Járaun bestimmte Gegenstände durch Verkauf in persönlichen Besitz (sprich: Silber etc.) verwandeln. Dieses Recht entfällt bei Ausschluß durch den Járaun.

Als Eigentum des Táraun gilt alles, was Besitz des Járaun ist, aber außerhalb von ihm selbst existiert (etwa Schiffe und anderes bewegliches Gut).

*Als persönliches Eigentum gilt alles, was ein târaun-loser Reisender von seinem Silber kauft, das nicht persönlicher Besitz ist, weil es zu groß oder zu weit weg ist. Bei Eintritt in einen Jâraun geht das alles in den Besitz des Jâraun über. Wenn der Reisende allerdings von seinem Silber ein Schiff gekauft hat, hat er üblicherweise auch seinem Eintritt in einen Jâraun die persönliche Verfügungsgewalt darüber, mit Ausnahme des Verkaufs.*

*Jeder Jâraun ist für die Sicherung seines Besitzes selbst verantwortlich. In den meisten Jârauni wird darauf geachtet, Gold und Silber so schnell wie möglich in Güter zu verwandeln, um keine Räuber anzulocken.*

# **Familienleben in Avaraidon auf Corigani**

Das Reich Avaraidon besteht aus vier Provinzen, die sich in der Kultur und der Mentalität der Menschen gering, im Aussehen der Bevölkerung jedoch stark unterscheiden. Das Gebiet um die Hauptstadt weist eine Landbevölkerung auf, die überwiegend blond und von grosser Gestalt ist, während ein grosser Teil der Stadtbewohner und auch der adligen Familien eher normal gross ist und schwarzhaarig mit braunen Augen.

Die Bevölkerung der Streelebene und auch die des Hochlandes im Nord-Westen von Briem ist zwar auch dunkel, was die Haar- und Augenfarbe betrifft, im Körperbau aber eher klein und gedrungen. Ausserdem handelt es sich bei ihnen um den wahrscheinlich friedlichsten Teil des avaraidonischen Volkes.

Im Gegenteil dazu neigt die Bevölkerung im Hoch- und Bergland nördlich von Parano eher zu Gewalt, was vermutlich von ihrer Nähe zu den Karini herrührt. Auch sind sie eher normal gebaut, was den Körperbau angeht. Zudem sind sie in der Regel braunhaarig mit blaugrünen Augen.

Am meisten aber von allen unterscheiden sich die Menschen, welche die Insel Pyris bewohnen. Ihr Haar ist von rot-violetter Farbe und ihre Haut goldig-braun, ihr Körperbau sehr feingliedrig aber von aussergewöhnlicher Grösse. Das merkwürdigste aber sind ihre Augen, sie sind grünleuchtend ohne irgendwelche Unterteilung. Bei einer Mischehe aber gehen all diese Kennzeichen ihrer Rasse vollständig verloren.

## **Die Tammu von Pyris**

Aber nicht nur in ihrem Äusserem unterscheiden sich die hier lebenden Menschen vom Rest Avaraidons, auch was ihre soziale Struktur, ihr Familienleben und ihre Nahrungsgrundlage angeht, sind Abweichungen festzustellen. So sind sie in kleineren Dörfern angesiedelt, in denen alles bis auf Kleidung und Waffen der Gemeinschaft gehört. Ihr familiäres Zusammenleben beruht dabei auf einer Gemeinschaft von drei Geschlechterpaaren (also drei Männer und drei Frauen), die untereinander miteinander geschlechtlich verbunden sind. Diese Gemeinschaft bewohnt zusammen ein Haus, welches wie auch die Gemeinschaft selbst "Tammu" genannt wird. Dieses Sozialgefüge sorgt zum Beispiel dafür, dass fast jeder dieser Rasse mit jedem anderen seiner Rasse irgendwie verwandt ist. Auch die Grundnahrung dieses Volkes ist anders, so ernähren sie sich fast ausschliesslich von der Jagdauf ein etwa hasengrosses Tier, welches aufgrund seiner hohen Vermehrungsrate auf Pyris sehr häufig ist. In den anderen Teilen des Reiches wird im Tiefland hauptsächlich Land- und Forstwirtschaft, im Hoch- und Bergland Viehwirtschaft betrieben.

## Die Zeit der Il´djomengiees ... Gottgefälliges Leben -und- Kriegerische Zeiten in Naran-torr auf Zhaketia

Dieser Tag schien Gutes zu versprechen. Kazh´ar war frohen Mutes. Er und sein kleiner Bruder machten sich früh auf, lange bevor der glühende Feuerball über den Horizont aufstieg. Mit mehreren zusammengeschnürten Fellen, welche sich gut als Tragevorrichtung nutzen ließen, machten sie sich hinab zu den Hafenanlagen der Stadt. Auch wenn der Weg nicht sonderlich weit war, so war er doch umso beschwerlicher.

Von der breiten Heeresstraße, welche gut gebaut und bequem zu marschieren war, wurden sie immer wieder von den Stadtwachen verjagt. Und dass, obwohl diese Straße nicht nur der Naraner Reiterei vorbehalten war, nein, sie sollte dem Wohle des ganzen Reiches dienen. So sah man auch leidlich die Händler mit ihren Rosskarren, ab und an auch Gesandte und Adlige in feinen Gespannen die Straße hinabpreschen. Aber er, Kazh´ar und sein kleiner Bruder Nindjo´ar gehörten offensichtlich nicht in der Art und Weise zum Reich, dass sie auf der Straße marschieren durften. Auch wenn ihre Umhänge nicht mehr die feinsten waren und ihr leuchtendes Rot schon vor etlichen Jahren von der Sonne ausgebleicht wurde, so war ihre Mutter doch immer auf die Sauberkeit bedacht. Aber dass schien den Stadtherren nicht zu reichen, sie wollten den Glanz und den Reichtum von Artankelt nicht durch den Anblick von Mittellosen beschmutzen. So gab es für sie auch keinen Einlass durch die Stadttore, die Stadtwachen waren unbarmherzig und ließen keinen der Ihren in die Stadt hinein. Lediglich wenn es um den Frondienst ging, da wurde man von den Herren an die Zugehörigkeit an das Reich erinnert!

Aber heute bekümmerte das weder ihn noch Nindjo´ar. Im Laufe des Nachmittags sollte wieder eine Reichsflotte im Hafen einlaufen, und nach den offiziellen Paraden und Gelagen konnte man hinter den Küchenzelten immer reichlich übrig gebliebenes Brot, gebratenes Fleisch, und wenn die Köche es gut meinten, auch mal etwas Wein finden.

Deshalb hatten sie heute auch mehrere Felle dabei ... der Mutter würden sie heute Abend ein Festmahl spendieren können ...Kaum kamen er und Nindjo´ar um die letzte Windung des schmalen Pfades, liefen sie auch schon in die ausgebreiteten Hände eines Artanpriesters. Verzweifelt versuchte Kazh´ar den Fluch aus seinem Kopf zu verdrängen, was ihm aber nicht wirklich gelang. So konnte er nur hoffen, dass der Priester ihm den

Fluch nicht ansah, oder noch schlimmer, dass Artan selbst den Fluch gar vernommen hatte!

„Kommt her, meine lieben Il´djomengiees, kommt unter die schützende Hand Artans“.

Kazh´ar hasste es, wenn er Il´djomengiees genannt wurde, schließlich bedeutete es nicht sanderes als verlorenes Kind. Und nur weil er außerhalb der Stadtmauern lebt, wo schon seit Jahren kein Priester mehr den Segen Artans verteilt hat, zählte er sich noch lange nicht zu den Il´djoemgiees. Widersprechen allerdings durfte man einem Gesandten Artans nicht, wollte man den Groll von Artan selbst nicht auf einen lenken. Als er seiner Mutter gegenüber mal gemutmaß hat, dass Artan wohl von artig komme, bekam er zuerst eine gescheuert, und musste dann den restlichen Tag Brennholz hacken!

Also unterließ er seitdem solche Gedanken und begab sich unter die Fittiche des Priesters,der offensichtlich schon mehrere der Il´djomengiees am Rand einer nahen Lichtung eingesammelt hatte. Mehrere Gehilfen des Priesters waren damit beschäftigt, die Speisereste gerecht unter den Kindern zu verteilen. Nicht ohne ständig zu Wiederholen, dass sich heute Abend bei Sonnenuntergang jeweils ein Vertreter jeder Sippe am nördlichen Stadttor einfinden solle.

So streng der Priester auch auftrat, so hatte er doch letztendlich Züge eines gütigen Großvaters. Einem lärmenden und quengelndem Pulk kleiner Kinder, die alle wissen wollten, was es denn heute Abend gäbe, konnte er nicht allzu lange standhalten. Allerdings nutzte er die Neugier der Kinder auch geschickt aus und verkündete, nach einer gemeinsamen Andacht und gemeinsamen Gebeten, dass der Krentor es gut mit ihnen meine und ihnen allen ein besseres Leben versprach. Nun, da momentan alle einen Knochen mit reichlich Fleisch in der Hand hielten und zudem ihre Beutel mit Essen prall gefüllt hatten, konnte sich noch keiner der Kinder recht vorstellen, was er denn mit besserem Leben meine. Aber er ließ die Kinder nicht allzu lange im Unklaren.

„Der Hohepriester habe beim Krentor schon mehrfach angemahnt, dass die Armensiedlungen vor den Stadtmauern kein artanwürdiges Leben ermöglichen. Ein Leben in Armut zu führen, erschwere es ungemein, ein dem einzig wahren Gott gefälliges Leben zu führen.“

Es dauerte nicht allzu lange, bis er ein zustimmendes Gemurmel schmatzender Kinder bekam. Schließlich führten sie alle kein allzu gottgefälliges Leben.

„... uns so habe der Krentor beschlossen, für Tausende von armen Naranen Häuser, Schulen, Strassen, Brunnen, und was alles dazugehört, zu bauen. So können die Kinder schon bald wieder in Artanschulen die Worte ihres Gottes lernen und ein gottgefälliges Leben führen.“

Erwartungsvoll machte der Priester eine Pause in seinen Ausführungen, aber wirkliche Begeisterung kam bei keinem der Kinder auf. In die Schule zu gehen war mit Ausnahme des Reitens nicht wirklich verlockend, und unter gottgefällig verstand der Priester vermutlich die Hilfsarbeiten für den Tempel. Und schließlich glaubten ja alle Kinder ausnahmslos an Artan, ja, sie gaben auch richtig darauf Acht, dass er nicht all ihre Schandtaten mitbekam!

Lange und umständlich führte der Priester den Weg aus, wie für sie ein besseres Leben aussehen konnte. Neben einem Familienleben in richtigen, fest gebauten Häusern und regelmäßigem Schulunterricht konnten sie später – sofern sie sich als würdig erwiesen – in den Tempel zu Ehren Artans oder aber auch in die Garde eintreten. Es stand ihnen eine Zukunft offen, als schwer gepanzerter Reiter, im Dienst eines Edlen, vielleicht schlummerte gar selbst das Talent eines Priesters in einem, oder aber es warten lange Seereisen auf den einzelnen...

Was sie von dem neuen, besseren Leben nur noch trennen würde, wäre ein langer Weg in eine der neuen Städte, die seine Erhabene Majestät gerade erbauen ließ. Vor allem dort bräuchte man viele flinke, geschickte und Artangläubige Menschen, welche dort hoch zu Ross die Stadtmauern bewachen würden ...

Es dauerte zwar einige Zeit, aber schließlich zog der Priester die Kinder in seinen Bann. Er malte ihnen bis zum frühen Nachmittag die Zukunft in den neuen Städten wildromantisch und edel aus. So zogen die Kinder frohen Mutes heim zu ihren Eltern, um ihnen die frohe Nachricht zu verkünden. Die Zeit der Il'djomengiees neigt sich dem Ende zu. Die Zeit der mutigen und edlen Ritter, sie wird kommen ...

\* \* \*

Es war ein lauer Abend. Tags zuvor hatte es geregnet, und immer noch hielten sich beständig einige Nebelschwaden in den Straßen, die am Morgen mit den ersten Sonnenstrahlen entstanden waren. Doch die Bauern waren nun in die Randbereiche der

Stadt zurückgekehrt, die Marktschreier hatten Ihre Zelte längst abgebaut, die Pfandleiher waren in ihre Kassen verschwunden und das Haupttor in der Mauer, auf der routiniert einige Wachen patrouillierten, war geschlossen.

Es war kaum noch jemand auf den Straßen, nicht zuletzt wegen des Vollmonds, den die breite Masse der Unterschicht für allerlei Unbill verantwortlich zu machen pflegte. Kaum einer sah also den schwer gepanzerten Reiter, den die Wachen anstandslos die Torpforte passieren ließen – noch um diese Uhrzeit. Das Pferd, ein auffallend großes Tier mit einem mächtigen Schädel, war ebenso unter einer schweren Rüstung versteckt wie sein Herr. Die Sporen, bewehrt mit messerscharfen Spitzen, blitzten in den regelmäßigen Abständen der Fackeln, die entlang des Weges zur Palasthöhe angebracht waren, hell auf.

Erst hier, wo die Gestalt vom Tor kommend an den steinernen, wuchtigen Abbildern vergangener Herrscher vorbei ritt, wurde seine ganze Größe deutlich. Aufrecht auf dem Pferd sitzend, ragte der Kopf des Reiters etwa vier Schritt über den Boden. Die Schultern des Pferdes lagen nicht weniger als zweieinhalb Schritt über dem Grund und der Schädel des Tieres war nicht nur bullig, sondern auch in etwa auf gleicher Höhe mit den Köpfen der Steinpferde mit Ihren ebenso steinernen Herren, die die Straße säumten – und diese standen auf Podesten!

Das Hufgeklapper eines Pferdes war nun nichts Ungewöhnliches in der Stadt – und so beachteten es auch jene Bürger, die in Ihren Häusern bemerkten wie jemand vorbei ritt, nicht weiter. Nur einer, Serbarat, verfolgte den Mann schon seit dem Tor. Der Mittdreißiger mit buschigen Augenbrauen diente der Stadt nun schon seit seiner Kindheit, so wie sein Vater und Großvater schon. Und hätten die Wachen diesen Reiter nicht so anstandslos eingelassen, hätte er schon längst Alarm geschlagen. Aber so waren ihm die Hände gebunden – keiner würde seinem Ruf folgen, wenn der ihm unbekannte Gast so gute Referenzen hatte, wie es schien.

Dennoch ließ er nicht von seinem Ziel ab. Die Gestalt war ihm höchst suspekt – und unheimlich obendrein. Denn wenn man das Reittier genauer in Augenschein nahm, so war einem schnell klar, dass es sich dabei nicht um ein gewöhnliches Pferd handeln konnte. Die Augen, die hinter der Rüstung hervorlugten, glühten in einem unheiligen Purpur, und das Gebiss des Viehs glich einer bastralischen Sumpfechse weitaus mehr als einem Pflanzenfresser. Überall zierten verzierte Klingen die Rüstung von Tier und Reiter, und es schien, als wandere eine kleine Nebelwolke beständig neben den beiden her. Überhaupt fragte er sich abermals, was diese Kreatur hier suchte – und woher in sie um

Himmels Willen kam.

Die Beiden – „Gast“ und Verfolger – waren gerade auf halber Strecke auf dem Weg zum Palast, als Serbarat plötzlich stolperte. Laut schepperte ein Eimer, der am Straßenrand gestanden hatte – er hatte ihn in der Dunkelheit der Gasse übersehen. Sofort tauchte Serbarat in den Schatten einer Hausecke. Das Klappern der Hufe verstummte, stattdessen hörte ein tiefes Schnauben. Dann rasselte die Rüstung, und ein paar Momente später hörte er die Hufe wieder... Aber nun kamen sie in seine Richtung!

Langsam schlich sich Serbarat entlang der Hauswand zum nächsten Eingang. Peinlich genau versuchte er, den Boden im Blick zu behalten, während er andererseits in Richtung des näher kommenden Geräusches spähte. Das Herz schlug ihm bis zum Hals. Wenn er von dem Reiter angegriffen würde – er hätte nicht den Hauch einer Chance. Zusammen mit dem Hufgeräusch kam auch ein Lichtschein näher – der unheimliche Krieger musste sich eine Fackel von der Hauptstraße genommen haben. Gerade hatte Serbarat den Eingang erreicht, als sein Verfolger um die Ecke bog. Eng an die Tür gepresst verharrte Serbarat. Er traute sich kaum zu Atmen, und der Reiter kam näher.

Von der Fackel erleuchtet, konnte Serbarat Ihn nun erstmals richtig erkennen. Die Rüstung von Tier und Reiter waren aus festem Stahl, aber dunkel und wuchtig. Die Klingen, die diese Rüstungen zierten, waren von goldenen Ornamenten und Schriftzeichen überzogen. Der Helm war nach vorne hin einen schmalen Spalt weit offen, der sich zu den Augen hin verbreiterte – doch nichts außer Dunkelheit und zwei rot leuchtenden, flackernden Augen war nichts dahinter zu erkennen. Auf Stirnhöhe war der Helm wie eine Krone geformt, und einige weitere Ornamente rahmten schwarze, rote und klare Edelsteine ein, die in regelmäßigen Abständen diese „Krone“ zierten. Über der Rüstung trug der Reiter einen breiten, fellbewehrten Umhang aus, wie Serbarat vermutete, schwarzer Seide. Er fiel in vielen Falten seitlich ein Stück des Pferdes herab –eigentlich majestätisch, wenn dieser Gestalt nur nicht dieses Urböse angehaftet wäre.

Direkt vor Serbarat machte der Krieger halt. Das Reittier, welches kaum mehr als einen halben Schritte von ihm entfernt stand, machte merkwürdige, schnüffelnde Geräusche – völlig untypisch für ein normales Pferd. Dann verharrte es in seiner leicht wiegenden Kopfbewegung und starrte Serbarat an. Er wurde panisch. So lange war er nun schon Spionin des Fürsten Dienst, aber so was war ihm noch nicht untergekommen – er sollte



hier nicht sein, nicht jetzt. Er dachte an seine Frau, an seine Familie, an seinen kleinen Sohn und seineschöne Tochter, die grad zur Hochzeitsreife heranwuchs. Das Vieh hingegen schien ihn jetzt direkt anzugrinsen...

Biaira schreckte in Ihrem Bett auf. Wieder einmal hatte sie einen dieser schrecklichen Alpträume gehabt, die sie in letzter Zeit so plagten. Immer bei Vollmond war es besonders schlimm. In der Gewissheit, ohnehin nicht mehr einschlafen zu können, zog sie sich den Morgenmantel über. Ihr fröstelte, und sie überlegte einen Moment, ob sie nach Mila läuten sollte – aber da es draußen noch stockfinster war entschied sie sich, Ihre Zofe schlafen zu lassen.

Im ganzen Haus war es ruhig. Biaira entzündete eine kleine Öllampe und machte sich auf den Weg nach unten. Immer wenn sie so schlecht geträumt hatte, hatte sie das Bedürfnis nach Ihrem altersschwachen Hund zu sehen. Sie war mit ihm aufgewachsen und hütete ihn wie ein Kind, nun, da ihm alles sichtlich schwerer fiel. Sie war erleichtert, als sie ihn, ruhig schnaufend, auf dem Fell vor dem gerade erlöschenden Kamin sah. Sie schlich um den großen Sessel, und ließ sich kurz neben ihm nieder. Sie kraulte sein Nackenfell, und legte die Haare zurecht. Nach einigen Minuten aber ließ sie Miwo wieder in Ruhe – sie wollte ja nicht riskieren, ihn am Ende noch aufzuwecken.

Gerade als sie sich wieder erhob, fiel ihr auf, das ein leichter Zug im Zimmer herrschte. Das war seltsam, denn im Schein Ihrer Öllampe konnte sie erkennen, dass alle Fenster fest verschlossen waren. Doch dann fiel ihr auf, dass der Kleiderhaken an der Türe schräg herunterhing. Mit einer nachdenklichen Falte auf der Stirn ging sie zur Türe, um nachzusehen. Der eine Nagel war schon immer etwas locker gewesen – mochte sein, dass Vater ihn beim Heimkommen versehentlich endgültig aus der Türe befördert hatte. Vor der Türe angekommen, merkte sie, dass ihr Fuß in etwas Feuchtes trat. Etwas erschrocken blickte sie nach unten – und machte einen gehörigen Satz nach hinten stolperte, und fiel rücklings neben Miwo, der ebenfalls erschrocken von dem plötzlichen Lärm den Kopf hob. Die Öllampe kullerte vor den Kamin – und erlosch. Nachdem sie die Lampe, in panischer Angst auf dem Boden umherkriechend gefunden und wieder entzündet hatte, sah Biaira ungläubig an sich herunter und auf ihren Fuß.

Eindeutig Blut war es, was daran klebte und sich in den Saum Ihres Morgenmantels gesaugt hatte. Ein Blick zum Boden vor der Türe bestätigte Ihren Schreck. Unter dem Türspalt und dem Platz davor war eine große Blutlache zu erkennen. Unvermittelt griff sie nach dem Schürhaken, ihre Hand zitternd vor Furcht. Mit kleinen aber entschlossenen

Schritten ging sie, den Haken zum Schlag erhoben, auf die Türe zu – und riss sie auf. Große, von Agonie geweitete Augen, war das erste was sie sah – nein, sie ansah! Mit drei Metallpfeilen durch Herz und Kopf war der Mann regelrecht an die Tür genagelt! Scheppernd fiel Biaira der Schürhaken aus der Hand, bevor sie anfang zu schreien.

Die Haut des Mannes war bleich, und der Körper war schlapp, und er hing an der Türe, die sie nach innen geöffnet hatte. Seine Beine und sein Unterleib waren ungestalt deformiert und von irgendetwas zerschmettert, an mehr als einer Stelle stachen Knochenteile durch die Haut. Noch während Biaira schrie und die Leute aus der Nachbarschaft und Ihre Familie aus dem Haus herankamen, merkte sie, wie ihr schwarz vor Augen wurde...

Laut wälzte sich ein Menge Pöbel die Hauptstraße entlang. Ihr Ziel war der Palast, und in ihrer Mitte schleppten einige junge Burschen eine große Holzkiste, die offensichtlich der Grund der Aufregung war. Die Menschenmasse, die sich durch Zustrom aus den Seitenstraßen noch vergrößerte, gestikuliert wild um die Kiste herum und skandierte immer wüstere Beleidigungen in Richtung der Stadtwache, die vorsorglich bereits vor dem Palast zusammengezogen worden war.

Vor dem Palast angekommen, löste sich eine junge Frau aus dem Trubel und ging auf die Wachen zu, während der Pöbel stehen blieb.

„Biaira, Baroness zu Wilodern, ersucht beim Fürst um sofortige Audienz!“ Die Wache nickte kurz und drehte sich zum Eingang des Palastes, in dem er kurz darauf verschwand. Biaira drehte sich Ihrerseits zum Volk, und hob die Hand. Langsam kam darauf Ruhe in das immer noch aufgebrauchte Knäuel von Menschen. Als es leise war, sprach Biaria zu den Bürgern: „Ich werde unsere Sache dem Fürsten vortragen. Ihr wisst, dass er mich meist erhört, denn wenn auch streng so ist er doch ein herzensguter Mann! Er wird unsere Angst zu beruhigen wissen und etwas unternehmen!“

Während ein lautes Gemurmel ausbrach, kehrte die Wache zurück. „Baroness, Ihr werdet erwartet!“ Noch einmal winkte Biaira kurzin die Menge, dann ging sie entschlossenen Schrittes in den Thronsaal.

Während sie sich noch nach dem Fürsten umsah (Die Halle war groß und es war oft der Fall, dass der Fürst nicht auf seinem Thron saß), hörte sie eine unbekannte Stimme vom seitlichen Säulengang. „Seid gegrüßt, schöne Baroness. Womit kann ich Euch dienen?“

Biaira blickte in das Gesicht eines etwa vierzig Sommer zählenden Mannes. Blonde, strähnige Haare hingen über seine Schultern und in sein bleiches Gesicht. Er war in den

Wappenfarben des Palastes gekleidet – ein Privileg, das nur wenigen engen Vertrauten des Fürstenhauses zukam – und hielt einen silbern beknäufften Heroldsstab in der Hand. Sie kannte ihn nicht. „Ich ersuchte mit dem Fürst zu sprechen – wo ist er? Und, wenn man fragen darf, wie ist euer werter Name? Ihr hattet Euch noch nicht vorgestellt!“ Biaira war von der unförmlichen Art des offensichtlichen Herolds erschreckt. Er musste ihr mit mehr Respekt begegnen, ein Handkuss wäre angebracht gewesen.

„Ohoho, immer forsch und direkt, das junge Ding – und wie so oft undämlich und vorschnell“ „Wer glaubt ihr dass ihr...!“ Biaira musste Luft holen um ihren Zorn zu überspielen. Noch bevor sie weiterreden konnte, entgegnete der vermeintliche Herold. „Der Stellvertreter des Fürsten, der im Moment unabkömmlich ist. Eure unangebrachte Wut will ich einstweilen vergessen – aber nun sprecht, was wollt ihr? Ihr verschwendet meine Zeit!“

Biaira sank das Herz in die Hose. Wenn dies ein vom Fürst bestellter Stellvertreter war, so hatte sie sich für ihre Wortwahl zu entschuldigen. Viel schlimmer aber war: Wenn der Fürst seit neuestem so selbstherrliche Berater bestellte, dann musste er sich stark ins Negative entwickelt haben. „Zeigt mir Euer Siegel, wenn ihr tatsächlich Stellvertreter des Fürstenseid!“

In einer herablassenden Geste hielt er ihr den Ring unter die Nase. „Den Kuss bitte ,junge Baroness!“ Biaira war angewidert. Auch wenn sie diesen Ring nun küssen musste –es war gänzlich unüblich, das Berater dies verlangten. Es war ein Recht eines Siegelträgers, das eigentlich nie wirksam wurde. Schnell drückte sie ihren Mund auf den Ring, nur, um ihn noch schneller wieder abzusetzen.

„Das habt ihr schön gemacht“ triumphtierte der Siegelträger und schlenderte zu einem reich gedeckten Tisch. Ein Diener schenkte roten Wein ein, und der Siegelträger begann zu speisen. Zwischen zwei Tomaten schmatzte er undeutlich: „Sprecht nun. Ich höre.“

Biaira versuchte ihr Entsetzen zu verbergen – und sich aus ihrem Stillstand zu lösen, in den sie eingefroren war, seit der Siegelträger begonnen hatte, so ungesittet zu speisen. „Gestern fand ich eine Leiche. Sie hing AN meiner Türe, dort festgeschossen mit drei Metallpfeilen“ – Biaira hatte sie mitgebracht und legte sie vor dem Siegelträger auf den Tisch. „Sein Unterleib war gänzlich zertrümmert“ – Biaira flüsterte einer Wache etwas Unverständliches zu, während der Siegelträger die Pfeile betrachtete – „–so etwas macht kein normales Wesen. Er war derart ungestalt, dass man sich fragen muss, was für ein furchtbares Monster das getan haben kann. Wir haben nichts in den Wäldern, was hier

durch die Tore käme geschweige denn so etwas anrichtet!“

Der Siegelträger unterbrach sein Mahl, stand auf, nachdem er sich den Mund abgewischt hatte und umschlich Biaira. Schließlich verharrte er hinter ihrem Nacken und sprach in Ihr Ohr:

„Was denkt Ihr denn, Biaira? Euer behütetes Kinderhaus verschloss Eure Augen von all dem Morden, das durch die Lande zieht. Wir haben Krieg – die Fürsten um uns herum müssen sich allerlei Feinde erwehren. Nur wir saßen bisher auf einer Insel der Glückseligen – doch dachtet Ihr dass der Krieg niemals zu uns kommen würde?“

„Aber wir habe dochnach allen Seiten hin hunderte von Meilen friedliches...“ „Ja, Vorboten, meine Kleine, Vorboten sind das, was uns jetzt heimsucht. Ihr mögt das nicht hören, ich weiß, und auch mich verabscheut Ihr, dass merke ich. Aber das Land braucht nun Männer, die Krieg zu führen bereit sind, die wenn es nötig ist, diese Land verteidigen. Wir haben nicht mehr länger Zeit uns mit den dörflichen Problemen der Bauern zu beschäftigen, die Ihr hier so oft herein getragen habt. Darum ist der Fürst unabkömmlich, darum speisen wir während der Audienz, darum gibt es neue Berater.“

Biaira erschauerte. Der Siegelträger ging wieder zum Tisch und setzte sein Mahl fort. Es war Ihr unheimlich, wie dieser Mann über sie Bescheid wusste, wie er sie umgarnte. Dennoch. Er mochte Recht haben. Der Krieg war zwar noch weit weg, aber ebenso dauerte er lang an und war heftig und blutig. Sie hatten bisher nur Geld zahlen müssen für den Krieg, aber das Land war verschont geblieben.

Trauer und Unverständnis wogte in Ihr hoch, als die Tür des Palastes aufging und zwei Bauern von der Wache begleitet hereinkamen und die Holzkiste im Raum abstellten.

„Aber welcher Feind lauert denn unserer, der so etwas anrichtet? Seht selbst!“ Biaira schritt zur Kiste, öffnete den Deckel und wies die Bauern an, die Leiche des Mannes auf den Boden zu rollen. Der Siegelträger sah nur kurz auf – und setzte sein Mal unbeirrt fort.

„Habt Ihr denn dazu nichts zu sagen?“ Biaira wurde wieder wütend – und ihre Stimme schrill. Sie fing an, sich um sich und die Stadt zu ängstigen. „Junges Ding“, sprach der Siegelträger nun lauter werdend, „der Feind der das anrichtet ist bereits da, er harret nicht! Er versucht uns von innen zu zerfressen, er ist gesendet aus dem Ophis. Er ist stark, er ist mächtig – und er ist betrügerisch.“

Bei diesen Worten funkelte der Siegelträger Biaira hämisch an. „Ihr hingegen seid schwach, machtlos und so rechtschaffen, dass Ihr für den Krieg nicht gemacht seid. Ihr

seid völlig überflüssig! Und jetzt verlasst diesen Palast. Ihr verschwendet die Zeit derjenigen, die Euch noch beschützen. Geht!“ Der Siegelträger erhob sich und machte eine pathetische Geste, „Geht und verkriecht Euch vor Furcht in Euren Löchern!“

Während Biaira noch etwas entgegen wollte, packten sie zwei Wachen am Arm und schoben sie bestimmt in Richtung Ausgang. „Ihr werdet mich noch wieder sehen!“ schrie sie „...bevor Euch das lieb ist!“

„Natürlich, natürlich“, greinte der Siegelträger, „Natürlich“. Bevor sich das Tor zum Thronsaal schloss, wurde, hinter Biaira die Treppe herunter, die Leiche des Mannes gerollt, den die Bauern in den Saal getragen hatten. Sie landete vor den still erstarrten Stadtbewohnern. Am Ende der Hauptstraße sah Biaira das Fürstliche Banner, kurz vor dem Tor. Neben dem Fürsten ritt ein großer, schwarzer Reiter her. Die beiden schienen sich angeregt zu unterhalten. Biaira rollte eine Träne über die Wange...

# My Home is My Castle – Befestigungen und Bauwerke

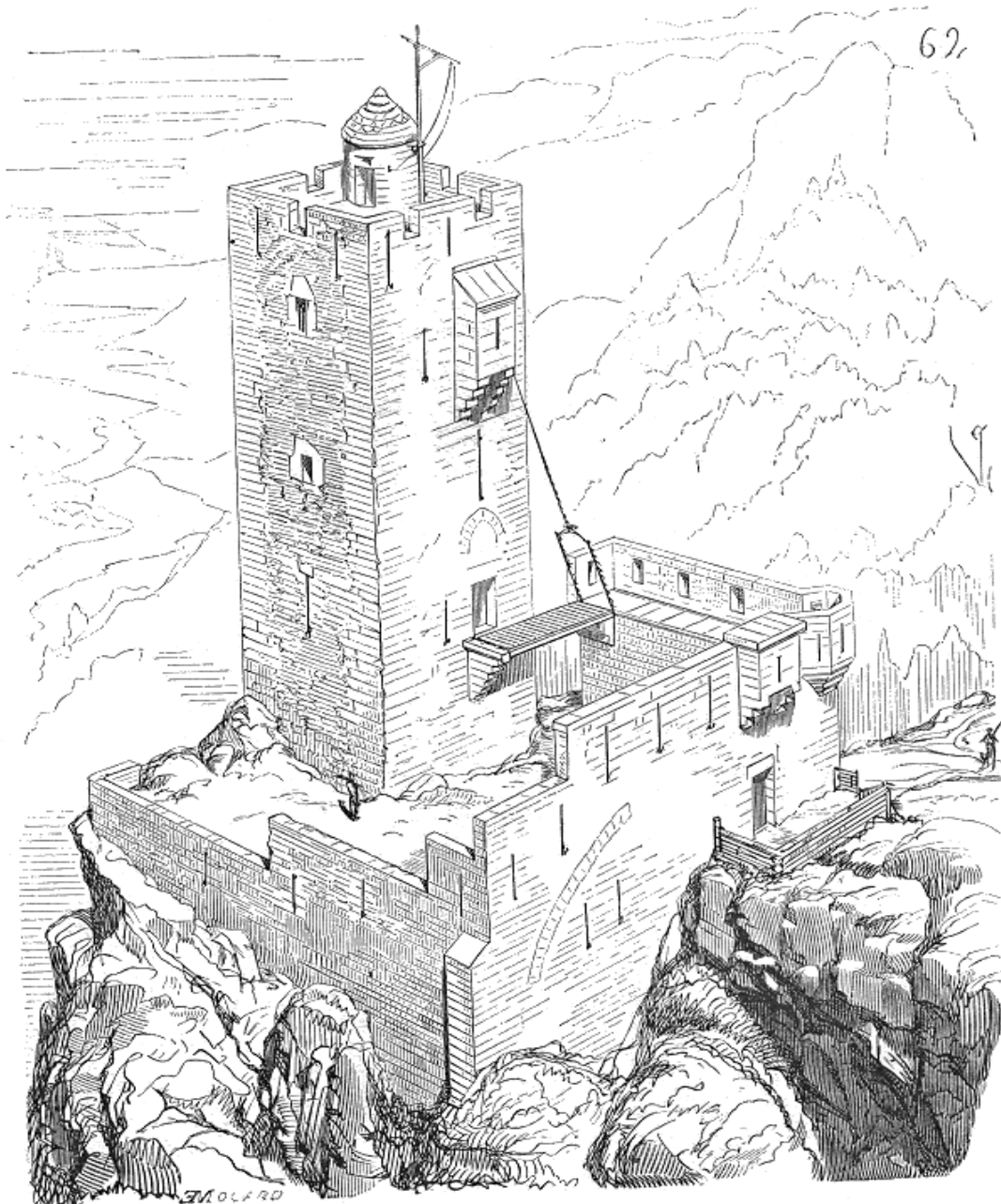


Bild: Tour Isolee, Violet le Duc, Gemeinfrei weil Copyright abgelaufen

# Burg und Festung in der Regel

## 11.5. Die Burg (BRG)

Eine Burg ist der Stammsitz eines niederen Adligen. Sie ist ein Rüstort und dient zur Überwachung eines bestimmten Geländeabschnitts. Typischerweise dient darum eine Burg, befehligt von einem Baron oder Graf, zur Überwachung eines bestimmten Gelände- oder See- Abschnitts und Unterbringung des dazugehörigen Provinzheeres. Eine bemannte Burg ist nur wie ein Wall zu erobern, also mit Belagerungsgeräten oder im (schwierigen) Sturmangriff.

Ohne besondere Garnison dazu können in einer Burg auf Dauer bis zu 10.000 K oder 5.000 R untergebracht werden. Üblich ist es daher, bei stärkeren Stammbesetzungen diese außerhalb der Burg in Garnisonen zu stationieren und im Ernstfall in die Burg zu holen.

- Baukosten: 30.000 GS, Bauzeit: 3 Monate, Bauwert: 2/Monat

Der Ausbau einer Garnison zur Burg ist möglich:

- Baukosten: 20.000 GS, Bauzeit: 2 Monate, Bauwert: 2/Monat

## 11.7. Die Festung (FST)

Eine Festung ist eine stark befestigte Stadt mit vorgelagerten Befestigungen, als Hauptsitz und Regierungszentrum einer oder mehrerer Provinzen. Eine Festung ist ein Rüstort und üblicherweise von einem hohen Adligen, zum Beispiel einem Herzog oder Feldmarschall, regiert. Es ist sinnvoll, diese hohen Adelspositionen nur sehr sparsam oder nur einmal an Mitspieler zu vergeben, da es sonst leichter zu einem Putsch kommen kann. Wer sich aus einer Festung heraus verteidigt, ist gut dran, denn die in einer Festung befindlichen Krieger und Reiter haben, solange die Festungsmauer durch Belagerungsgeräte oder heftige Sturmangriffe unbeschädigt ist, eine sehr hohe Kampfkraft.

Platz bei Heeresunterbringung ist für 15.000 K oder 7.500 R.

- Baukosten: 80.000 GS, Bauzeit: 7 Monate, Bauwert: 3/Monat

Es ist möglich, Städte zu Festungen auszubauen:

- Baukosten: 30.000 GS, Bauzeit: 5 Monate, Bauwert: 2/Monat

# Burgen und Festungen in Bakanasan auf Karcanon

## Castra - BRG

Im Imperium von Bakanasan auf Karcanon der Name für eine Burg. Meist wird Castra zum Teil des Ortsnamens, wie etwa bei folgenden Burgen:

- Castra Bakanasanum , Castra Batava , Castra Cortona , Castra Cumae , Castra Gela , Castra Locri , Castra Lusius , Castra Lutegia , Castra Regina , Castra Selinus , Castra Septima , Castra Sextae , Castra Treveri , Castra Utica , Castra Vercellae , Castra Zorvinus

Für manche Burgen haben sich andere Namen eingebürgert, so für Eor und Esh oder die Waldburg Gdor.

**Castra Bakanasanum** - Burg in Bakanasan, eigentlich +Gedora oder +Gdor. Waldburg, eine ausführliche Beschreibung liegt vor. Der Burgherr war Adesus Ducates treu ergeben.

Segment: Karcanon - Reich: Bakanasan - Provinz: Bythania

**Castra Lusius** - um 408 als Castra Lutegia gebaut, liegt diese Burg von Bakanasan in der Provinz Bythania, am Kalampe-Fluss, direkt gegenüber der am anderen Ufer gelegenen Burg Trayidom des kaiserlichen Reiches Phialeia.

**Castra Regina** - Burg in Bakanasan, zwischen Castra Treveri und Castra Vercellae gehört es zu dem Ring der Burgen, der die Metropole Praeparata schützt.

Segment: Karcanon - Reich: Bakanasan - Provinz: Bakania

**Castra Zorvinus** - um 408 gebaut, liegt diese Burg von Bakanasan in der Provinz Lapathien, unweit der grossen Handelsroute von Papaver nach Lapathia.

**Arpinium** ist eine Festung in der Provinz Midliffie des Reiches Bakanasan auf Karcanon. Die Festung, ein Truppenstützpunkt und grosser Handelsstützpunkt, nicht nur für Lucius&Fanga ist fast ausschliesslich von Bakanasani bewohnt. Die Stadt ähnelt eher einer riesigen Kaserne. Eine bakanasanische Oberschicht aus Grossgrundbesitzern und Beamten hält alle Macht in Händen und ist ängstlich bemüht, diese entgegen den Bestrebungen der Volksversammlung, den Omaden mehr Recht zukommen zu lassen, zu halten.

Segment: Karcanon - Reich: Bakanasan - Provinz: Midliffie

**Refala** - Patriarchat und Provinz des alten Imperiums von Bakanasan unweit von Althea in Bagunda und auf dem Seeweg über das Mare Dardanum ist der nächste Nachbar die Freie Handelsstadt Hermund. Patriarch von Refala ist der Proconsul Acrym Boldho

Als Festung Refala gilt die um die 406 errichtete Burg Castra Locri gewachsene



Festung, Rückzugsgebiet des ehemaligen Proconsuls von [Atarestor](#) und seiner vor allem von [Borgon Dyl](#) aus der späteren [Bakan-Dyl](#) genannten Gebiet am [Conramat](#) vertriebenen Truppen. Castra Locri ist das Herz der Festung, die von den bagundischen Burgen [Deltalad](#) und [Lamar](#) etwa gleich weit entfernt ist wie von der bagundischen Festung [Bugan Hold](#) .

**Papaver** ist eine **Handelsfestung** an der Mündung des [Rhud](#). Sie gehört zum Reich von [Bakanasan](#); dort ist sie auch unter dem Namen "[Rhegium](#)" oder "Rhegium Papaver" bekannt. Durch lapathische Nationalisten wird Papaver und das Flußtal des Rhud als Teil [Lapathiens](#) betrachtet, den sie Padavien nennen.

Von ca. [406](#) n.P. bis Ende [408](#) n.P. stand Papaver unter Herrschaft [Bagundas](#), nachdem sich die bakanasanischen Legionen weitgehend aus der Region zurückgezogen hatten. Mit der Rückeroberung durch Bakanasan begann der Zweite bagundisch-bakanasanische Krieg [409](#) bis [411](#), an dessen Ende Bakanasan weite Teile Lapathiens zurück gewonnen hatte und das restliche Lapathien ein unabhängiges Reich wurde.

Unabhängig von der jeweiligen Oberherrschaft haben sich die Kaufleute Papavers eine große wirtschaftliche Unabhängigkeit und Stolz auf ihre Heimat bewahrt.

## Papaver— Stadt im Aufbruch

*Hinweis:* Dieser Abschnitt ist aus der Sicht eines Bewohners von Myra geschrieben und daher notwendigerweise subjektiv.

**Papaver** liegt an der Mündung des Rhuds In den [Golf von Rhud](#). Trotz ihrer hervorragenden Lage fristete sie bisher das Dasein einer zweitklassigen Handelsstadt. Zu übermächtig war die Dominanz der lapathischen Metropole [Lapathia](#). Erst mit der Gründung der "[Papavischen Kaufmannsgilde](#)" begann sich eine Wende abzuzeichnen. Der endgültige Durchbruch gelang Papaver aber erst, als der Kaufmann [Eszrath Kardar](#) zum Vorsitzenden dieser Vereinigung gewählt wurde. Dieser Mann, in dem sich kaufmännischer Scharfsinn mit diplomatischem Geschick auf das Beste vereinigen, schaffte es Papaver aus der Provinzialität herauszuführen und neue, äußerst gewinnträchtige Märkte zu erschließen.

Diese Entwicklung nahm jedoch, mit der Besetzung durch bagundische Truppen, ein jähes Ende. Noch heute geht in Papaver das Gerücht um, daß weniger politische Erwägungen Schuld am bagundischen Einmarsch waren, sondern vielmehr die lapathischen Patrizier einen unliebsamen Konkurrenten aus dem Wege räumen wollten. Mit der Befreiung durch bakanasanische Legionen konnte dieses unrühmliche Kapitel in der Geschichte Papavers bald wieder geschlossen werden. Dank Eszrath Kardar, der von der bakanasanischen Militärverwaltung zum obersten Magistraten eingesetzt und mittlerweile in freien Wahlen von der Bevölkerung

bestätigt wurde, und nicht zuletzt dank bakanasanischem Kapitals, beginnt sich nun ein Aufstieg ohne gleichen abzuzeichnen. Zusammen mit dem Senat hat der Magistrat unter der Führung von Eszrath Kardar konkrete Pläne für die Zukunft von Papaver ausgearbeitet. Die wichtigsten Punkte seien hier nur kurz genannt, um später ausführlicher abgehandelt zu werden:

- Bau eines neuen Überseehafens
- Sanierung des alten Hafens und des gesamten Hafengebietes
- Errichtung neuer und erweiterter Wehranlagen
- Schaffung einer Börse von internationaler Bedeutung
- Gründung einer neuen, effizienteren Handelsvereinigung
- Sanierung und Ausbau der Stadt Papaver im Allgemeinen
- Ansiedlung wichtiger bakanasanischer Verwaltungsorgane
- Ausbau der Verkehrswege ins Inland
- Aufwertung Papavers zum religiösen Zentrum
- Errichtung großer Kulturstätten
- Ausbau des Bildungswesens nach bakanasanischem Muster
- Schaffung einer Hochschule von internationalem Rang

Als Zentrum der "[Papavischen Hanse](#)" ist der Bau eines neuen Überseehafens unumgänglich. Mit seinen 600 Liegeplätzen und den dazugehörigen Werfanlagen wird er der größte Hafen Karcanons sein. Außerdem werden einige neue bakanasanische Erfindungen Verwendung finden. Anstelle der bisher üblichen starren Hebebäume werden zum Be- und Entladen der Schiffe schwere, auf eisernen Schienen fahrende Hebebäume mit einem komplizierten System aus Umlenkrollen und Seilen, die das Anheben einer Last wesentlich erleichtern und beschleunigen, zum Einsatz kommen. Auch das Abtransportieren der entladenen Güter von den Kaianlagen zu den Lagerhallen wird von Karren übernommen, die diese Schienenwege nutzen.

Hauptgeldgeber dieses gewaltigen Unternehmens sind zu jeweils 50 % der bakanasanische Staat und die papavische Bürgerschaft. oberster Baumeister ist [Comius Rufus](#) aus [Rusellae](#), der sich bereits mit dem Umbau einiger Hafenanlagen einen hervorragenden Ruf auf diesem Gebiet angeeignet hat.

in Angriff genommen wurde auch bereits die Sanierung des alten Hafens. Auf Grund seiner starken Befestigungsanlagen, die ein Einlaufen fremder Schiffe ohne Zustimmung der Hafenverwaltung fast unmöglich macht, wird er wohl in Zukunft als Militärhafen Verwendung finden. Wenigstens sind der bakanasanische Senat und Acrym Boldho, Praetor Maximus der baskansanischen Seestreitkräfte in dieser Sache bereits beim papavischen Stadtmagistrat vorstellig geworden. Die Kosten für die Sanierung werden deshalb auch zu 100 % von Bakanasan getragen. Zusammen mit diesem Projekt wurde auch eine Sanierung des näheren und weiteren Hafengebietes in Angriff genommen. Alte, unwirtschaftliche und baufällige Lagerhallen werden abgerissen und gegen moderne mehrstöckige, mit Staukränen ausgestattete ausgetauscht. Auch das berühmte Fischerviertel, in dem sich vor allem während der

bugandischen Besetzung eine wahre Brutstätte des Verbrechens entwickelt hat, wird dem Erdboden gleich gemacht. Dort werden prachtvolle und repräsentative Bauten für die Kontore und Verwaltungen der zahlreichen in Papaver tätigen Händler und Handelsgesellschaften entstehen. Auch die Hafenverwaltung wird dort ihren neuen Sitz erhalten. Das dadurch verlorengelassene Vergnügungsviertel wird in der unmittelbaren Nähe des neuen Überseehafens wiedererstanden. Mit dem Ausbau Papavers zur Festung wurde bereits ein entscheidender Schritt zur Erweiterung und Modernisierung der Wehranlagen getan. Durch die Errichtung einer weiteren Stadtmauer soll auch der neue Hafen von der Landseite her besser geschützt werden. Weiterhin sollen die älteren Wehrtürme erneuert und verstärkt und ein neues Haupttor errichtet werden. Vor allem der Stadtmagistrat von Papaver sieht in einer Börse ein äußerst wichtiges Instrument zur Belebung des Handels. Schon jetzt ist die papavische Getreidebörse ausschlaggebend für die Preisentwicklung auf dem gigantischen bakanasanischen Getreidemarkt. Gleiches wird auch für den Pferde-, Rinder-, Olivenöl-, Wein- und Eisenerzmarkt angestrebt. Doch dies ist vor allem in den Augen von Eszrath Kardar nicht ausreichend. Auf Grund der internationalen Dominanz Bakanasans in diesen Märkten muß eine ebenfalls internationale Wirkung der papavischen Börse möglich sein und deshalb auch angestrebt werden. Die Eröffnung einer Filiale der Bank von Myra in Papaver dürfte ein erster Schritt hin auf dieses Ziel sein. Ein weiterer Schritt ist die Schaffung einer internationalen Händlervereinigung. Mit der Gründung der "Papavischen Hanse" wurde dieser vor Kurzem mit Erfolg bereits durchgeführt. Schon jetzt haben viele Hafenstädte am Mäe Dardanum ihr Interesse an einer Mitgliedschaft kund getan. Da der bakanasanische Senat mit der Aufwertung Papavers zu einer Metropole des Machairas eine Festigung der bakanasanischen Macht in diesem doch sehr unruhigen Gebiet verfolgt, ist es nicht verwunderlich, wenn hier auch wichtige Verwaltungsgorgane ansiedelt. So ist seit Kurzem nicht mehr Heraclea die Provinzhauptstadt von Padavlen, sondern Papaver. Weiterhin wurde das Amt für Wiederaufbau in den Machairasprovinzen von Bakanasan nach Papaver verlegt. Gleiches gilt auch für die oberste Steuerbehörde dieser Provinzen. Auch die Heeresverwaltung hat sich diesem Trend angeschlossen und auf Anraten des Protektor Maximus das Hauptquartier der Machairas-Legionen in Friedenszeiten nach Papaver verlegt. Hinzu kommen noch das Sold- und Rüstamt für diese Truppenteile.

Von größter Wichtigkeit für eine Handelsstadt vom Range Papavers ist ein Ausbau der Verkehrswege ins Hinterland. Hier ist an erster Stelle der Fluß Rhud zu nennen. Durch seine hervorragende Schiffbarkeit bildet er eine wichtige und schnelle Verkehrsader in den Machairas von Karcanon. Ein Ausbau des Flußhafens, in unmittelbarer Nähe des neuen Überseehafens, ist deshalb vordringlich geplant.

Mit dem Straßennetz sieht es ähnlich aus. Schon seit jeher hat Bakanasan großen Wert auf ein gutes und wohlausgebautes Straßennetz gelegt. Dies ist bei einem Großreich auch unumgänglich um seinen Zusammenhalt zu gewährleisten. Mit ihrer

Lage an der Via Lapathia liegt Papaver an einer der wichtigsten Straßenverbindungen in den Machairas des Reiches. Um aber eine bessere Verbindung auch in den Phialae Bakanasans zu gewährleisten wird an einen Anschluß an die Via Satricum, die in Castra Selinus ihren Ausgangspunkt hat, gedacht.

Bei seiner Weihe zum Primas der Bakanasanischen Reichskirche hat Erzbischof [Clod Tyriaid](#) nochmals betont, daß die Stabilität des Reiches unabdingbar mit der Ausbreitung und Festigung des [Chnumglaubens](#) in der Bevölkerung verbunden ist. Nur eine starke, im Volk verwurzelte Staatsreligion kann ein Reich wie [Bakanasan](#), mit seinen zahlreichen Völkern und Rassen unterschiedlichster Kultur, auf Dauer zusammenhalten. Die Bischöfe haben deshalb nicht gezögert das Angebot des Senats anzunehmen in Papaver ein religiöses Zentrum des Chnumglaubens zu schaffen. Mit der Gründung des Erzbistums Papaver gehen auch eine Vielzahl von baulichen Maßnahmen einher. Die größte ist wohl die Errichtung einer neuen Kathedrale, die bereits in Angriff genommen wurde. Daneben wird noch an einer erzbischöflichen Residenz und den Räumlichkeiten für eine theologische und eine weissmagische Fakultät der geplanten Hochschule Papaver gebaut.

Natürlich besteht eine Stadt nicht nur aus Bauwerken, Straßen und Hafenanlagen. Mit Leben erfüllt wird sie erst durch die Menschen die dort leben. Um diese aber dorthin zu locken muß ihnen auch etwas geboten werden. Der Magistrat hat deshalb den Bau zwei neuer Theater und einer großen Wagenrennbahn beschlossen.

Besonders das [Wacholder-Theater](#) stellt ein absolutes Novum in Bakanasan dar. Als erstes Theater im Reich wird es vollständig mit einer steinernen Kuppel überdacht und durch seine besondere Konstruktion auch für Gesangsdarbietungen hervorragend geeignet sein. Die bereits vorhandene Kampfsportarena wird modernisiert und auf 60.000 Sitzplätze erweitert.

Ein weiterer wichtiger Punkt in der Neugestaltung Papaver ist die Einführung eines Bildungs- und Schulsystems nach bakanasanischem Muster. Besonders der Senat sieht in der Verbreitung bakanasanischer Kultur und Lebensart einen wichtigen Faktor zur Stärkung und zum Zusammenhalt des Reiches. Hierzu gehört neben der Einführung der allgemeinen Schulpflicht für die Stadtbevölkerung auch die Errichtung einer Hochschule von internationalem Rang. Wie weit die Arbeiten in dieser Richtung bereits gediegen sind zeigt, daß die retorische Fakultät ihre Arbeit bereits aufgenommen hat. Mitte nächsten Jahres sollen dann die juristische und die philosophische Fakultät mit dem Lehrbetrieb beginnen. Hier wird besonders eng mit der Bakanasanischen Reichskirche zusammengearbeitet, deren Fakultäten ebenfalls in die Hochschule Papaver integriert sind. Oberster Lehrmeister der Hochschule ist der Doctorus Maximus des Rechts [Konstantinus Vella](#), der von der Hochschule Bakanasan hierher berufen wurde. Entsprechend dem Beschluß des Stadtmagistrats soll die Hochschule auch ausländischen Studenten offenstehen.

[Kategorien:](#) [Orte](#) - [Karcanon](#) - [Bakanasan](#) - [Bagunda](#) - [Nirsee](#)

# Die Burg DeDannan: - Regierungssitz in Taron don Umn

Diese Burg im Herz der Hauptstadt Dannan wurde nach langem Suchen an einem geologisch günstigen Ort gebaut. Bei diesem wurde besonders darauf geachtet, dass der Untergrund aus festem Gestein besteht und dass die nächstgelegene Wasserversorgung nicht so weit weg ist. Die Burg wurde von mehreren Baumeistern geplant. Jeder von diesen hatte ein Stockwerk zu designen:

Der Erste erdachte sich einen Doppelstöckigen Keller in welchem die Wasserversorgung und Entsorgung, ein nobel gestalteter Gefängnisbereich eine Wohnung und mehrere Räume für den Staatsschatz sich befinden. Dazu entwarf er ein Sicherheitssystem, welches mechanisch wie magisch den geforderten Ansprüchen entsprach.

Der Zweite war für das Erdgeschoß zuständig: In diesem sollten die Gesinderäume welche eine kleine Krankenstation, Wasch- und Sozialräume und eine Mensa enthält, Lagerräume für die Bedürfnisse der Bewohner der Burg, Ställe und Pferche für Reittiere, ein überdachter Innenhof mit Brunnen, eine Großküche mit Lagern für Lebensmittel und eine kleine Garnison enthalten.

Der Dritte war für den ersten Stock zuständig: In diesem sollen die Räume für die Landesverwaltung, der Thronsaal, der Ratssaal, die Verwaltungsbibliothek mit dem Archiv und ein nach oben offener Park enthalten.

Der Vierte war für den zweiten Stock zuständig: In diesem sollen die Wohnungen der Edlen und der Gäste sein. Dazu noch ein paar Sozial- und Unterhaltungsräume und eine Brücke welche den darunter liegende Park überspannt welche auch die Stabilität des Gebäudes sicherstellt.

Der Fünfte und der Letzte ist für den Turm zuständig in welche die Große Bibliothek untergebracht werden soll. Der Turm soll an der Burg aufragen und in jedem Stockwerk eine begehbare Verbindung haben.

Nach diesen Vorgaben sollen sie ihre Pläne machen und sich danach mit einander abstimmen, dass die Aufgänge, Versorgungsschächte, Leitungen und die Stützmauern und Säulen übereinstimmen.

## Aus dem Reisebericht des Fürsten Olvar Talier:

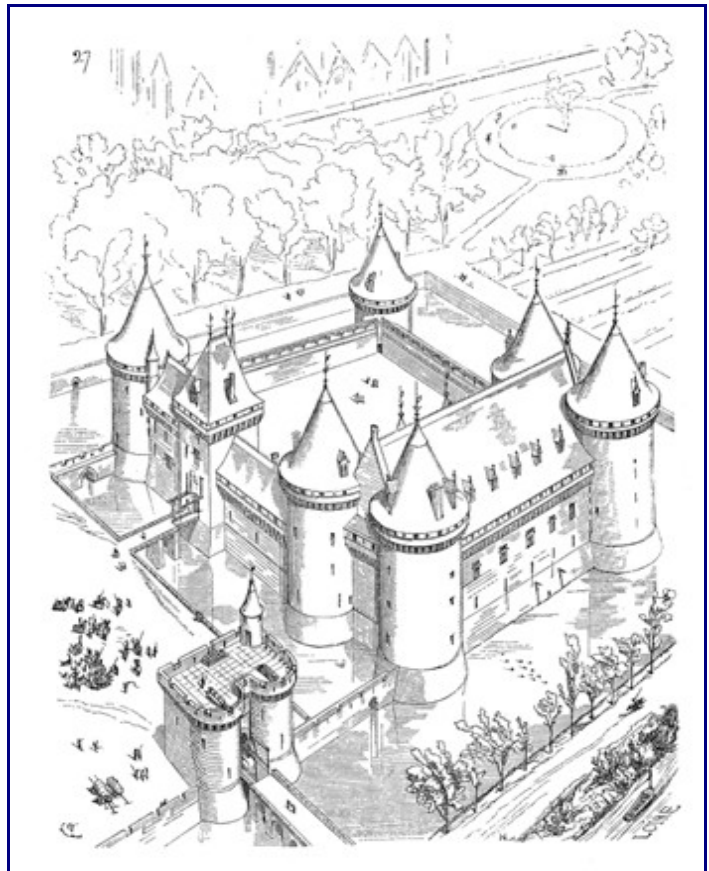
*"Wie auch immer, irgendwann standen sie auf den oberen Zinnen der gigantischen Burg und sehen von dort aus die Stadt, welche sich in fünf Bereiche aufteilen wird. Diese Bereiche kann man jetzt schon erkennen. Im Zentrum liegt, um die Burg herum, die Verwaltungsgebäude der Stadt und des Landes. Daran, an dessen Ecken anschließen, die Wohngebiete usw. Das besondere an dieser Anordnung sind die großen grünen Flächen dazwischen, welche alles irgendwie aufgelockert erscheinen lässt. Dieser Umstand macht sicher den Erholungswert der Stadt größer, aber die Wege für seine Bürger zwischen den Wohnvierteln länger und ihre Versorgung für sie zeitaufwendiger. Das hat er unter Anderem vermutet als Grund warum die Stadt noch immer unterbevölkert ist. Natürlich wird sich noch einiges ändern, wenn die Regierung sich hier einquartiert hat. Aber bis dorthin muß die Stadt genug Anreize bieten, sie, wie geplant, hier her zu locken. In ihm reift ein Plan wie er das hoffentlich beschleunigen kann. Er bespricht sich kurz mit seinen Begleitern und bricht mit ihnen die Schloßführung ab und geht mit ihnen zu ihrer Unterkunft."*



# Burgen in Taron don Umn

## Burg Breitenforst

Burg ausserhalb vom Tal des Lebens, unweit von Aerwisa im Wald, am Golf von Vartir gelegen, zu dem der Wassergraben der Burg eine Verbindung hat. (Siehe Bild oben)



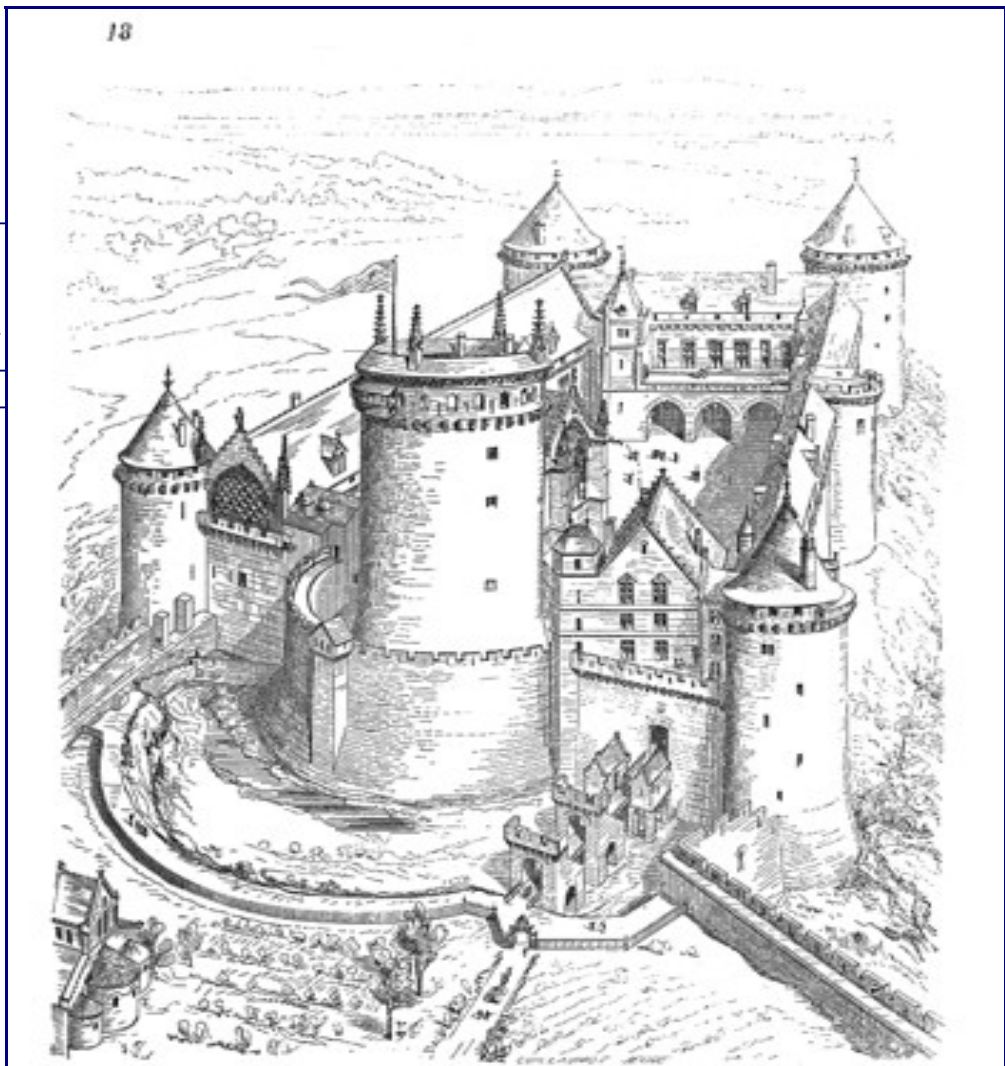
## Burg Phyronox

Burg am Rande vom Tal des Lebens, den Golf von Vartir überschauend. Im Machairas von Burg Sternhorst, die mit Burg Kanaris zusammen den Kanal "Weg zum Licht" bewacht, liegt Burg Phyronox, auf halbem Weg zwischen Kanaris und dem Grossen Chnum-Tempel von Lockandis. Seit längerem bewachen die in Phyronox stationierten Zwerge auch den Tempel von Lockandis.

## Burg Sternhorst

Burg am  
Berghang über  
dem Tal des  
Lebens, den  
Eingang nach  
Taron don Umn  
am Kanal Weg  
zum Licht  
gemeinsam mit  
der gegenüber, im  
Ophis des Kanals  
gelegenen Burg  
Kanaris,  
bewachend.

Eine tragische  
Berühmtheit  
erlangte die Burg  
Sternhorst in den  
Jahren ab dem  
Jahr der Generale  
404 n.P., als sie  
zum  
Verbannungsort  
der Elfenkönigin  
Quinty von Taron  
don Umn wurde.



Quinty wurde dorthin verbannt, weil sie in der Führung des Reiches wenig erfolgreich, in der Mutterschaft über Sunrise von Sakilia aber tragisch versagend war. (Nur Gerüchte gibt es darüber, was damals genau geschehen ist.)

Es war wieder ihr Bemühen um ihre Tochter Sunrise, die sie gemeinsam mit der Reichshohepriesterin Leschij Ralima Merlek aus den Giftklauen der Wüstenspinnen von Yyस्क befreite, das zum Ende der Verbannung von Königin Quinty und zur vollständigen Versöhnung mit dem Elfenkönig Katum von Taron don Umn, ihrem Gatten, führte.

# Burgen des Reiches Runor

*(Zur Information von Händlern, Wanderern und Gelehrten)*

## **Preis sei Than\*Dar**

Burge gelten als befestigte Wohnsitze eines Adligen. Innerhalb dieser knappen Beschreibung variieren Burgen sehr stark.

Ihre Größe reicht vom ummauerten Haus eines Kriegers, verteidigt von weniger als einer handvoll Bewaffneter bis zur Reichsburg, ausgebaut für die Aufnahme einer Armee von vielen tausend Köpfen. Als Befestigungselement mag bereits eine schmale Pforte genügen, die den Zugang zu einem ansonsten unzugänglichen Gebirgsgrat sperrt, aber in der Ebene sieht man auch Burgen, deren Mauern mehrere Ellen dick und viele hundert Schritt lang sind, umgeben von Gräben, groß genug, dass Schiffe darauf segeln.

Wie in vielen anderen Reichen gibt es in Runor einen Adelsstand dessen Wehrhaftigkeit Grundlage der Streitmacht des Reiches ist und dessen ererbter und vererbbarer Landbesitz Basis von Reichtum ist, so dass dieser Stand als Bauherr von Burgen in Erscheinung tritt, sei es als freier Herr, sei es im Auftrage eines anderen Herren, eines Tempels, einer Kaufmannsgesellschaft oder einer Stadt. Der freie Erbadel Runors residiert vor allem in den Randgebieten des Reiches, in den Gebirgen der Provinzen Ankhör und Artmark und in entlegenen Bereichen von Aboroga und Khartag, wo Individuen und Familien eine größere Unabhängigkeit bewahren konnten. Im Kernland Runors hingegen, in den Provinzen Kashom und Atagonia entsteht Adel vor allem aus Rechten und Pflichten, die Einzelne und Familien an Tempel, Städte oder Kaufmannskompanien binden.

Während Wohnung und Befestigung als unabdingbar gelten um ein Gebäude Burg zu nennen kommen andere Elemente hinzu, die verbreitet sind, aber nicht immer



angetroffen werden. Das sind vor allem Repräsentationsgebäude, die den Stand eines Adligen oder seines Herren weithin anzeigen, fein gearbeitetes Mauerwerk, zu gigantischen Wällen gebaut, hohe Türme und prachtvolle Hallen zur Repräsentation. Dann Kontore, Schatzkammern und Archive zur Verwaltung eines Landstriches, zur Einnahme von Zöllen und zur Verwahrung von Steuern und Abgaben. Dann Unterkünfte für zahlreiche Krieger und Reiter, vor allem in den Reichsburgern, zusammen mit allem, was ihrem Unterhalt dient, Küche und Mühle, Schmiede und Werkstatt, Stall und Scheune, zuletzt gar Stätten der Religion und der Gelehrsamkeit, Tempel, Schule und Bibliothek.

Hier seien einige Burgen Runors beispielhaft vorgestellt:

### **Spinnenwehr Wallenveld**

Als Orakel im Jahre 412 n.P. für das kommende Jahr das Jahr der Spinne weissagten traf das Reich Runor Vorsorge vor räuberischen Riesenspinnen und ließ an den langen Straßen, welche die Stadländer im Velt miteinander verbinden nach einem einheitlichen Plan als Zufluchtsorte für Handelszüge und Nomaden Spinnenwehren anlegen. Sie bestanden aus einem aus Feldsteinen aufgemauerten Wall, der einen rechteckigen Platz von hundert Schritt Kantenlänge umschloss, einem hölzernen Ausgucksturm, einem Vorratslager für Nahrung und Zelte, einem Brunnen und einem Haus für den Verwalter der Spinnenwehr. Verteidigt wurden sie von den gerade anwesenden Reisenden Diese Befestigungen waren also eilig und einfach aufgebaut und nur zur Nutzung für eine kurze Zeit während der Gefahren des Jahres der Spinne gedacht. Es zeigte sich aber, dass viele Wehren so günstig gelegen waren, dass sie Ursprung von Siedlungen oder Burgen wurden.

Manu can Tonay erwarb mit seinem Erbteil die Spinnenwehr Wallenveld, die an der Furt der Straße von Tengost nach Od\*Henli über den Agounis gelegen ist. Er parzellierte den Innenraum, um die Grundstücke an Händler und Handwerker zu veräußern und legte ein Straßennetz an. Die zur Abwehr von Spinnen nur mit Hurden befestigten Wälle stockte er auf und ergänzte Zinnen und Schießscharten. Sein

Wohngebäude ist noch das schlichte Wohnhaus des Verwalters der Spinnenwehr, doch weitem werden bereits Handwerker angeworben, um das Viertel Wallenvelts, das er sich als Standort seiner Burg erkoren hat massiv zu befestigen, mit einer von Türmen verstärkten Mauer zu sichern und einen steinernen Palast zu errichten.

### **Khabanar**

Khabanar ist eine Reichsburg Runors, die den Grenzfluss nach Artakakima überwacht. Als solche wurde sie nicht nur mit Reichsgold zu erheblicher Größe ausgebaut sondern auch so repräsentativ wie irgend möglich angelegt, dass sie die Stärke Runors, das Geschick seiner Steinmetze und das architektonische Können der Priesterschaft des Than'dar- Kultes zeige.

Zum Bedauern der Priester war der langgestreckte, gekrümmte Felsgrat entlang des Flusses zur Grenzverteidigung optimal geeignet, ließ aber zugleich keine symmetrische Bauweise, wie sie Than'dar gerne sieht zu. Andererseits gelang durch raffinierte Nutzung des steilen Baugrundes ein Bauwerk, welches seinesgleichen sucht. Aus kleinen, rechteckig zugehauenen Granitblöcken wurden 16 quadratische Türme entlang der Felskanten errichtet und durch gerinfügig niedrigere Mauern miteinander verbunden, so dass ein langgestreckter, schmaler Baukörper entstand, mit acht Türmen auf jeder Langseite. Diese stehen versetzt zueinander, so dass man, von Artakakima nach Runor blickend alle  $4 \times 4 = 16$  Türme sieht und so zugleich die Vervollkommnung der vier im Quadrat zum Lobe Than'dars erkennt. Jedes der vier von vier Türmen aufgespannten Parallelogramme bildet eine eigene Verteidigungseinheit, mit einem befestigten Tor und vorgelagertem Graben auf der Angriffsseite, jedoch einer offenen Flanke zur oberhalb gelegenen Einheit, so dass Khabanar abschnittsweise verteidigt werden kann.

Gegenwärtig herrscht Graf Raolf can Lingae in Khabanar. Einige tausend Provinzkrieger verteidigen seine Burg, die allerdings nur noch eine geringe militärische Bedeutung besitzt, da mit Artakakima Frieden geschlossen wurde.

## **Peyusse**

Während Khabanar seine Uneinnehmbarkeit mit Pracht und Größe verbindet ist das ähnlich uneinnehmbare Peyusse unscheinbar und winzig. Es war ein verborgener Stützpunkt des Streitbaren Gelübtes in der Provinz Anchor, gegründet für den Kampf gegen die Feurdämonen Cuicuilcos. Dabei wurde das Gelände optimal genutzt um einen Ort zu erschaffen, den die Dämonen auch mit großer Überzahl gegen kaum mehr als einem Dutzend Verteidiger nicht stürmen konnten. Peyusse nimmt ein schmales und gewundenes Gebirgstal ein, seine Mauern sind die Berge selber, zugänglich ist Peyusse nur durch zwei Pässe, zu denen schmale und versteckte Steige hinaufführen.

Der Hauptzugang ist der Oklispass, doch während Menschen diesen Weg recht sicher benutzen können ist er den Dämonen versperrt, da mehrere Wasserfälle die Hänge oberhalb hinabstürzen, so dass alle Feuerwesen jämmerlich verlöschen müssen. Die letzten hunder Schritte vor dem Burgtor sind als kaum halber Schritt breiter Pfad in die annähernd senkrechte Felswand gemeißelt. Hier sind Angreifer den oberhalb von ihnen postierten Bogenschützen deckungslos ausgeliefert. Mehrmals unterbrechen Lücken den Pfad, die in friedlichen Tagen über eingelegte Balkenbrücken possiert werden können, die jedoch im Falle eines Angriffs abgebrochen werden. Letzte Sicherung ist eine massive Holzpforte quer über den Steig, auf der einen Seite am Fels angeschlagen, auf der anderen Seite frei in den Abgrund ragend. Hier starben in den letzten Monden Cuicuilcos mehrere hundert dämonengläubige, denen nicht mehr als sieben Verteidiger gegenüberstanden. Der Lychnospass ist nur wagemutigen Kletterern zugänglich. Nur sie können eine senkrechte Felsplatte entlang einer Reihe von Hand- und Fußlöchern überwinden, während ihr Bauch deckungslos den Speeren der Verteidiger ausgeliefert ist, die durch Mordlöcher in halber Höhe angreifen können.

Peyusse ist heute verlassen, Freifrau Maria can An, die für das Streitbare Gelübte den Platz verwaltet ist von dem abgelegenen Ort in ein Anwesen im Tal umgezogen, doch der Ort kann in wenigen Tagen erneut verteidigungsbereit gemacht werden.

## **Die Sternenburg**

Nur formal, weil sie der Wohnsitz von Neli can Roch ist und Verteidigungseinrichtungen aufweist gilt die Sternenburg als Burg. Doch Neli can Roch hat sich vollständig der Sternenkunde verschrieben und ihre Burg entsprechend gebaut. Sie liegt auf der Insel H'ven in der geschützten Bucht zwischen den Provinzen Ankhor und Atagonia und besteht aus vier quadratischen, im Vierpass gestellten Türmen, welche durch Mauern miteinander verbunden sind und an ihrer Spitze Plattformen zur Sternenbeobachtung aufweisen. Die ringsum errichtete Brustwehr soll eher verhindern, dass die in ihre Beobachtungen vertiefte Sternenkundige von ihremem Turm fällt, als das sie Feinde abhalten. Die Türme selbst beinhalten Wohnräume, Bibliotheken und einen Than\*dar- Tempel.

Die wichtigsten Instrumente der Sternenkunde sind jedoch Großgeräte, die im Garten rings um die Sternenburg verteilt sind, Sonenuhren, welche die Zeit auf Bruchteile von Minuten genau anzeigen, Mauerquadranten um Sternenörter zu bestimmen und Gnomone mit vielfältigen Skalen. Hier werden die Bahnen von Sonnen und Monden, Planeten und Sternen genau beobachtet. Neli can Roch kann die Ereignisse des Himmels mit großer Genauigkeit vorhersagen, sie hilft bei der jährlichen Erstellung des Runorischen Reichshimmelskalenders und stellt den Seefahreren genaue Sternentabellen für die Navigation zur Verfügung.

# Waldfeste - Burgen in Aldaron auf Corigani

Die Aldar, die Waldelfen von Aldaron auf Corigani, und die verschiedenen nichtelfischen Völker in den von ihnen behüteten Schutzgebieten, verfügen über eine Große Anzahl von Burgen. Einige von ihnen seien hier kurz aufgeführt:

An drei der berühmten, aber auch geheimnisvollen Elfenburgen fließt der Singende Fluss auf seinem Weg durch den Wald von Aldaron vorbei und diese heißen: Gondbar, Tirgil und Caluvemar

**Gondbar** - [Burg](#) von [Aldaron](#) in der Domäne [Reyma](#). Weil sie anders als andere Waldburgen der [Aldar](#) aus grossen Steinen erbaut ist, wird Burg Gondbar auch [Steinheim](#) genannt.

*"Und dann erblickten sie die älteste Burg Aldarons, von der in Elfheim abgesehen. Aber wie anders sie wirkte! Keyar blieb stehen. Hin und wieder war er zu Besuch gewesen, doch [Tamilan](#) starrte sie mit offenem Mund an. "Schau, das ist Gondbar, oder auch Steinheim. Sieht sie nicht seltsam aus? [Tauclox ir Wain](#) hat seine Künste hier zum ersten Mal richtig ausprobiert!" (...) Vor ihr erhob sich eine hohe Mauer aus grossen Steinen, die nur von einem grossen Tor durchbrochen wurde. Überall erblickte die junge Elfe kleine und dann auch zwei große Rundtürme. Obwohl alles sehr grün war, fühlte sie sich doch recht unwohl und schüttelte sich. "Das ist ja fast noch schlimmer als die Höhlen unter dem Hohen Hügel", murmelte sie."*

—Abenteuer auf Gondbar [\[Quelle\]](#)

Weitere Burgen sind:

Belegorn - Ausbau zur Stadt bis zum Elul 415 n.P.

Aldamongun – Provinzhauptstadt der Provinz und des Hohen Hauses Bardon

Andutauremar – Die Heimat des Druiden Berion Waldfreund. Der Onkel der Hochkönigin Tamilan, Iras Sommertraum, ist oder war Graf von Andutauremar und Meisterbarde der Aldar. (WBX 2/5)

Taurend; Heimat der Siebten Provinz-Infanterie der Elfen

Tirgil; Heimat der Achten Provinz-Infanterie der Aldar.

Tolbarad, Heimat der Elften Provinz-Infanterie der Elfen

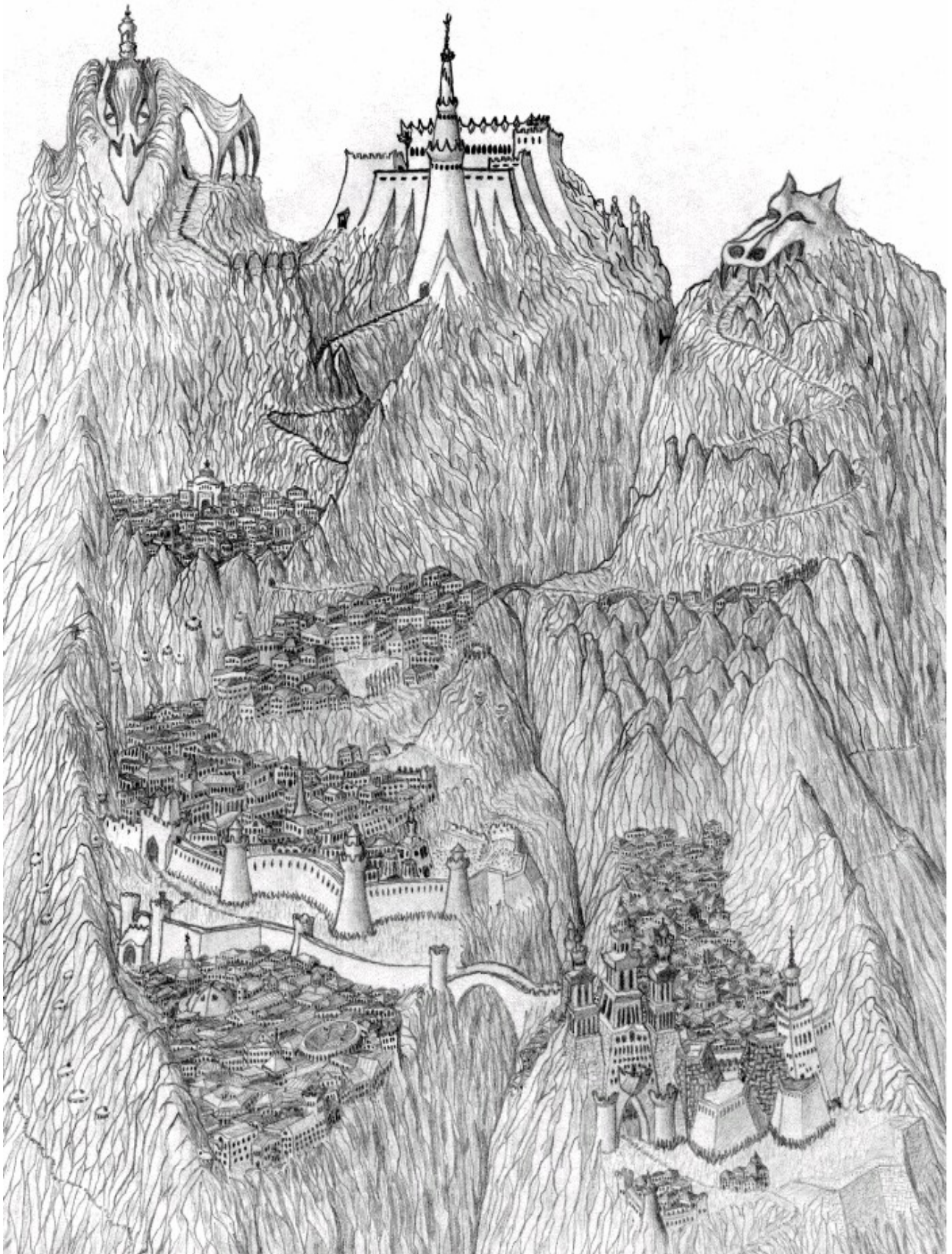
Elvea, Heimat der Zwölften Provinz-Infanterie der Elfen

## In den Schutzgebieten:

In der einige Jahre Konföderation Aldaronischer Schutzgebiete (KAS) genannten Region gibt es neben der Festung Atanimar die Festung Tiros, die zu Städten ausgebauten Burgen Vellagorn und Mordriagh; Selind'rh'nai, Juzak; Freonac, Aldaroniko, dazu die Burgen Tekchan, Trishaven, Mormyeira, Hallanen, Bromluel; Gwyntcalon sowie den Machairas-Rabenwall.



# Ter-A-took – Hauptstadt am Rand der Welt



Zurecht sind die [Ter-baak](#) mit Stolz erfüllt, wenn sie von ihrer [Hauptstadt](#), der Gebirgsfestung **Ter-A-took** sprechen. Schon von weitem erkennt der Wanderer die mächtige Zitadelle [Biraka-A-natook](#) auf dem Gipfel von [Biraka-Ter-abuuk](#), des höchsten Berges im [ophischen](#) Teil des [Tarn](#), die über den Stadtanlagen Ter-A-took's thront und von den kunstvollen Gebilden des [Birek-Talarka](#) und des [Birek-Kerbatu](#) flankiert wird. Diese beiden [Tempelanlagen](#) wurden im Laufe der Jahrhunderte vollständig aus dem Fels der beiden Seitengipfel des Biraka-Ter-abuuk herausgemeißelt, wobei natürlich vorhandene Grotten für die Eingangsbereiche genutzt wurden. Birek-[Talarka](#) (Tempel des chaotischen Gottes der [Riesen](#) und Sturmboten des [Gebirges](#)) hat die Form eines auf seinem Horst sitzenden [Adlers](#), den Blick auf die unter ihm liegende Stadt gerichtet. Die linke Schwinge (in Richtung der Zitadelle) ist angehoben und ruht auf mächtigen Säulen, die ihre Federn darstellen. Schwinge und Säulen waren ehemals Dach und Wand einer natürlichen Grotte, der durch meisterliche Steinmetzarbeit ihre heutige Form gegeben wurde. Birek-[Kerbatu](#) (Tempel des chaotischen [Kriegsgottes](#) des Gebirges und [Schütterers](#)) hat die Form eines Wolfskopfes, dessen Rachen den Eingang zum Tempel bildet. Auch dieser war einmal eine natürliche Grotte, von deren Wänden nur Stützsäulen stehengelassen wurden, die die Zähne des Wolfes darstellen.

Die wehrhaften Mauern der Biraka-A-natook sind nur teilweise aus dem Stein gehauen, der Rest ist darauf gemauert worden. Das riesige rechteckige Hauptgebäude der Zitadelle mit seinen Wehrgängen und gewaltigen Zinnen und der imposanten Fenstergalerie sowie der mächtige Bergfried wurden vollständig aus weißem Granit aus einem tiefergelegenen Steinbruch am [anthischen](#) Hang des Biraka-Ter-abuuk errichtet. Zwischen Biraka-A-natook und dem Birek-Talarka dehnt sich über etwa 40 m ein schmaler Sattel, der nur sehr schwer begehbar ist. Der einzige Zugang zum Birek-Talarka führt vom peristerischen Tor der Zitadelle über einen Galerieweg, der unterhalb des Sattels in die Felswand gemeißelt wurde. Birek-Kerbatu ist durch eine tiefe Schlucht, die [Urnot-kenurtok](#), die sich weiter nach Ophis schlängelt, von Biraka-A-natook getrennt. Jedoch werden die Katakomben beider Bauwerke durch eine

Zugbrücke über die Schlucht verbunden.

Der Granit-Steinbruch schuf auch die Voraussetzung für den Bau von [Alar-took](#), der Oberstadt, da dort nach der Abtragung des Granits ein von einer Felswand umgebenes Hochplateau entstand, auf dem vor etwa 80-120 Jahren die Gebäude Alar-tooks angelegt wurden. Hier residiert der [Adel](#) (zu diesem Begriff an anderer Stelle einige Erläuterungen) [Tarn-A-tuuks](#), hier stehen auch die Verwaltungsgebäude der Hauptstadt, die Schulen des Bauens, des Bergbaus, des Schmiedens, des Kampfes (davon mehrere), des Heilens sowie die [Große Bibliothek](#). Die Führung des Reiches hingegen residiert auf Biraka-A-natook, wo auch die Festungsgarnison untergebracht ist. Hinter Alar-took ragen die Felswände nahezu senkrecht über 150 m bis zu den Fundamenten des Birek-Talarka auf. Vom Fuße des Bergfrieds zieht sich eine etwa 30-60 m hohe und an der Basis ebenso starke Felsmauer entlang der Urnot-kenurtok abwärts und dann um Alar-took herum, bis sie auf der anderen Seite an die Felswände des [peristerischen](#) Abhanges des Biraka-Ter-abuuk anstößt. Auf diese Weise hat Alar-took eine nahezu unbezwingbare natürliche Verteidigungsmauer. Zwischen den Felsabhängen unterhalb des Galerieweges und der Felsmauer entlang der Urnot-kenurtok zieht sich ein steiles Tal von der Oberstadt zu den Fundamenten der Zitadelle hin, durch das ein in Serpentina ansteigender Weg Alar-took mit der Biraka-A-natook verbindet. Unterhalb der Felsmauern der Oberstadt erstreckt sich ein weiteres abgestuftes Hochplateau, das im [Phialae](#) durch die Urnot-kenurtok begrenzt wird, und im Peristera und Anthos durch bis zu 100 m hoch aufragende Felsen, deren Außenseiten in die schroff abfallenden Bergwände des Biraka-Ter-abuuk übergehen. Im Diktyon endet das Plateau unvermittelt in den steilen Abhängen, die etwa 2000 m hinab zum Tal des Dampfes, das in unserer Sprache [Aidaak-urtok](#) heißt, abstürzen. Dieses Plateau wird durch eine doppelte Steinmauer mit gewaltigen Wehrtürmen in die Mittel- und die Unterstadt geteilt. Zwischen den Mauern verläuft der Weg von den Stadttoren zu einer Brücke über die Urnot-kenurtok. Jenseits der Schlucht befindet sich [Oiban-took](#), die Außenstadt, etwa 300 m unterhalb des Birek-Kerbatu. Von dort führen die befahrbaren Wege ins Tal des



Dampfes und zu benachbarten Tälern und Bergketten sowie über den [Birasta-belakat](#) (Pass im [Stauros](#) des Biraka-Ter-abuuk) ins [Tal des Kalten Nebels](#) und die machairischen Regionen des Tarn.

Siedlungskern von Ter-A-took war [Aldop-took](#), der obere Teil der heutigen Mittelstadt, wo sich die Häuser der Wohlhabenden um einen kurz vor einem Felsabsatz aufgestauten kleinen See gruppieren. Aus diesem See, der [Tabeek-surat](#) ("Spiegel der Nacht") genannt wird, entspringt der [Gerez-syrik](#) ("Springender Bach"), der in Kaskaden hinunter zur [Urnot-kenurtok](#) stürzt. Dieser Teil der Stadt ist durch eine Brücke über die Schlucht mit der kleinen Ansiedlung [Kerbatu-Biratook](#) direkt am Wege zum Birek-Kerbatu verbunden, die erst in den letzten zwölf Jahren entstanden ist. Hier finden Pilger zum Birek-Kerbatu Herberge, Verpflegung und Unterhaltung, hier findet sich auch eine weitere Kampfschule, deren Anhänger sich ganz und gar fanatisch Kerbatu verschrieben haben. Die Große Grube im Peristera dieser Ansiedlung ist eine der Kuriositäten des [Biraka-Ter-abuuk](#) und wird dem Wirken des Schütterers zugeschrieben, ebenso wie die Ansammlung kleiner felsiger Bergkuppen, die Kerbatu-Biratook von Oiban-took trennt.

Unterhalb des ersten Wasserfalls des Gerez-syrik zieht sich [Doldop-took](#), der mittlere Teil der Mittelstadt hin. Hier finden sich alle Arten von Handwerkern und Händlern, Werkstätten und Märkten. Im [Lychnos](#) geht dieser Teil der Mittelstadt allmählich in den unteren Teil, [Uldop-took](#), über, der nach Phialae hin immer tiefer gelegen ist, bis er unterhalb des zweiten Wasserfalls schließlich knapp 30 m unterhalb von Doldop-took liegt. Hier finden sich hauptsächlich Gasthäuser und Karawansereien, weitere Werkstätten und Märkte sowie mittelständische Wohnquartiere. Die gesamte Mittelstadt wird dominiert vom [Bakurf-Ter](#) ("Heiliger Felsen des Steinkreises"), der sich am Rand der Urnot-kenurtok gute 100 m in die Höhe reckt und von einem Kreis aus Steinsäulen gekrönt wird, dessen mystische Bedeutung an [anderer Stelle](#) erläutert werden soll. An diesem Fels, der an seiner Basis einen Umfang von etwa 150 m hat, befinden sich auch die beiden ältesten [Ter-batook](#) des Reiches. Die Familien, die

darin wohnen, streiten sich schon seit Generationen, welches Ter-batook das ältere von den beiden ist.

Die Unterstadt und die Außenstadt - beide werden ihrem Namen gerecht. In [Ular-took](#), der Unterstadt, wohnen Arbeiter, Tagelöhner, und dergleichen mehr - eben die "Unterschicht". Hier gibt es aber auch die lustvolleren Unterhaltungsmöglichkeiten, besonders seit der Fertigstellung der Großen Zirkelhalle vor wenigen Jahren; außerdem gibt es in Ular-took auch eine offene [Arena](#), in der regelmäßig Kampfspiele abgehalten werden. Jenseits der Urnot-kenurtok, in [Oiban-took](#), der Außenstadt, konzentrieren sich die "Außenseiter", also diejenigen, die außerhalb der Stadt arbeiten. Dort sind auch die Sitten etwas rauher, und die meisten Häuser noch ärmlicher als in Ular-took. Hier sind aber auch die Außenposten der Stadtverteidigung - Bastionen, starke Mauern und ein scharf bewachtes Ungetüm von einem Stadttor, dessen Hauptturm fast die Höhe des Bergfriedes der [Biraka-A-natook](#) erreicht. Am Wege vor dem Stadttor sind in einiger Entfernung von den Bastionen noch ein paar Gebäude zu finden, die hauptsächlich der Versorgung von Reisenden dienen, die erst nach der Schließung des Stadttores eintreffen, sowie zur Unterbringung der Garnison für die Außenbefestigungen. Die Felswände im [Anthos](#) der Unterstadt und bis hinauf zur Mittelstadt sind mit um die 40 [Ter-batook](#) übersät, weitere 20 zieren die Felswände im Phialae der Außenstadt. Deshalb nennt man diese auch scherzhaft die "Schwalbennestgalerien".

# Burg Narain auf der Ophiswelt

## DETAILKARTE 47

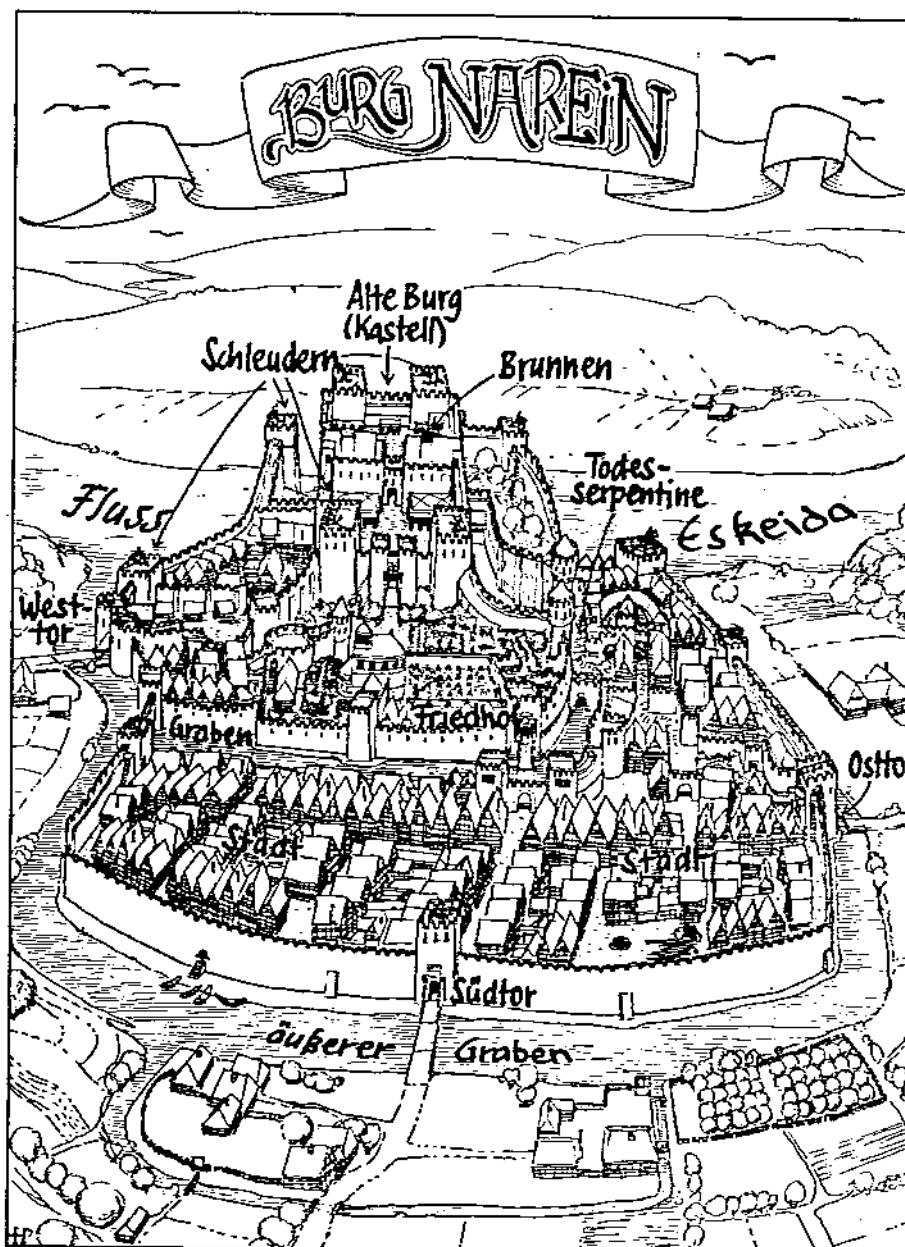


Bild: Detailkarte 47 aus Mythor 88, Seite 59, © Helmut Pesch für Mythor, hier Fair Use

Die [Burg](#) prägte die gleichnamige [Provinz](#) auf dem Inselkontinent [Ganzak](#) in der [Ophiswelt](#) im [Altertum](#). In der ersten Ausbaustufe war Burg Narain nur eine rechteckige Wehr aus hohen, düsteren Mauern und vier Ecktürmen, einigen Ställen, Gesinde- und Kriegerinnenunterkünften und dem Herrschaftshaus an der schroff und

fast senkrecht abfallenden Nordflanke. Fast einen Großkreis lang bestand die Burg in dieser Form und hat in dieser Zeit zwei Belagerungen derer von Horsik standgehalten. Während dieser eineinhalb Jahrhunderte haben die Narein - unter Liefe, der Wutschäumenden und unter Nende, der Sanftmütigen - insgesamt vier Feldzüge gegen die Horsik geführt, ohne jedoch entscheidende Siege erringen zu können.

Für einen halben Großkreis lang kam dann eine Zeit des Friedens, in denen die schwelende Fehde in keine größeren Schlachten ausartete. Dies dauerte jedoch nur solange [Landola](#), die Taube (Tochter der sanftmütigen [Nende](#)) der Sippe vorstand. Ihr sagt man ein Alter von 12 mal 12 Jahren nach, und die Hälfte davon erarbeitete sie ihrem Geschlecht Wohlstand und Reichtum und ging allen Händeln aus dem Wege. Landola war es auch, die als erste von ganz Ganzak Sklaven ins Land brachte, um sie den Boden urbanisieren und die Felder bestellen zu lassen. Sie schickte sogar ihre Schwestern ins [Land der Wilden Männer](#) und machte aus diesen Menschenfressern Bauern. Unter ihrer Herrschaft erlebte Burg Narein die zweite Ausbaustufe, wurde bis an den Fuß des Felsens und sogar ins flache Umland ausgeweitet und erhielt damals ihren stadtähnlichen Charakter. Allerdings - und das machten spätere Generationen der Taube zum Vorwurf - vergaß sie fast völlig, auch für die erforderlichen Verteidigungsanlagen zu sorgen. Und als nach ihrem Tod die Horsik-Sippe Morgenluft witterte und zu einem offenbar von langer Hand vorbereiteten Vernichtungsschlag gegen die von Narein ausholte, wäre dieses Vorhaben beinahe gelungen. Nur dem Umstand, daß Landola mit der regierenden [Matria Hergete eine](#) gute Freundschaft verband und diese als Unparteiische eingriff und einen einjährigen Waffenstillstand erwirkte, rettete die von Narein vor der Ausrottung.

In dieser einjährigen Kampfpause war es [Darieme](#), die Kluge, die die dritte Ausbaustufe in Angriff nahm und das Gesicht von Burg Narein prägte, wie es sich einem auch heute noch darbietet. Sie zog alle Leibeigenen und Sklaven von den Feldern ab und ließ sie die Wälle um die Burg erbauen, an denen sich später noch

viele Horsik-Generationen die Schädel einrennen sollten. Darieme baute die Labyrinthgärten, durchsetzte den Ahnenfriedhof mit jenen Gellsteinen, aus denen die Stimmen der Toten sprechen und den Eindringlingen das Gruseln lehrten, sie legte überall auf den Verbindungswegen und in den Gängen der Burg Fallen und machte die Großanlage der Burg ganz allgemein zu einer waffenstarrenden und zu einer schier uneinnehmbaren Festung. Es war Darieme, die ihrem Geschlecht zu dem Ruf verhalf unbesiegbar zu sein. Es gibt ein Sprichwort im Lande Ganzak, das nicht von ungefähr kommt: »Sicher wie Burg Narein!«

# Burgen in Mythors Welt

Anakrom – Burg und Provinz auf dem Inselkontinent Ganzak in der Ophiswelt im Alttertum.

Die Burg Anakrom war Heimstatt einer Amazonenschule, von der die berühmte Burra von Anakrom stammte. Nach Ganzak und Burg Anakrom kam Burra nur, um Amazonen in ihr Heer aufzunehmen. Sie hat auf ihrer Burg eine Amazonenschule eingerichtet, die trotz ihrer kurzen Tradition bereits große Berühmtheit erlangte. Bevor Burra eine Amazone in ihre Reihen aufnimmt, prüft sie sie stets auf „Herz und Seele“, welcher Ausspruch daher kommt daß jede Amazone zwei Schwerter hat, von denen das eine die *Seele* darstellt und das andere das *Herz* (in der Bedeutung von Mut/-Kämpferherz). Amazonen, die eine solche Prüfung nicht bestanden, haben sie in der Regel auch nicht überlebt. Sosona war unter und neben ihr die Hexe von Anakrom.

## Anbur – Burg

Hauptburg der Grafschaft Anbur-Messarond, wo ein großes Treffen der Heerführer der Lichtwelt, kurz vor der Entscheidungsschlacht am Hochmoor von Dhuannin, stattfand. Hier wurde durch Intrige des finsternen Magiers Vassander, der seine Befehle aus der Düsterzone erhielt, die verhängnisvolle Entscheidung gefällt, diese Schlacht gegen die Caer zur Wintersonnenwende stattfinden zu lassen, wo die Finsternis am stärksten war. Zuvor liess sich hier gut feiern:

*»Getränk!« schallte die Stimme des Mannes durch den Raum. »Heda, Schaffner, bring mir Bier!«*

*Einer der zahlreichen Knechte des Burggrafen hastete davon, um der herrischen Aufforderung Folge zu leisten. Es war nicht ratsam, den Befehlen irgendeines der Herren nicht zu gehorchen. Die Zeiten waren schlecht, die Sitten nicht minder.*

*Auf der Burg ging es hoch her. Es war eines der vielen kleineren und größeren Gelage, die den eigentlichen Verhandlungen vorangingen, zu denen sich die Männer auf Burg Anbur zusammensetzen wollten.*

*Die Caer standen vor den Grenzen, gewappnet und entschlossen. Wollten die Bedrohten sich dieses Angriffs erwehren, mußten sie ihre Heere zu einem gewaltigen Aufgebot zusammenziehen, andernfalls würden die Caer sie sich einzeln vornehmen und bequem niedermachen. Das war der eigentliche Zweck der Zusammenkunft auf Burg Anbur. Er schien aber längst in Vergessenheit geraten, denn es gab Speise und Trank in Hülle und Fülle in den Kellern der Burg, und solange die Caer-Schwerter den Zechenden noch nicht an den Kehlen saßen, wollten sie sich's gutgehen lassen. Warum auch nicht, mußte doch Graf Corian dem ganzen Haufen das Beste auftragen, was er zu bieten hatte. Und wahrlich, er hatte sich nicht lumpen lassen!*

Segment: Rodebran – Reich: Ugalien – Provinz: Anbur-Messarond – LeiterIn: Corian, Graf – Mythor-Fundort: My23, MYT08, 91

### **Comboss – Burg im Altertum**

Der Alptraumritter Guinhan war Herr dieser Burg im Altertum, im Tal der Schmetterlinge, brach aber dann von dort auf, um ein höheres Ziel zu suchen: Der Berg des Lichts und Das HÖCHSTE waren sein Ziel. (Siehe +Nullum) In Comboss fanden die Freunde des Mythor Guinhans Runenrolle. *Guinhan stand im Rang eines Hochritters oder Hoheritters. Er schrieb diesen Text vor ca. 230 Jahren, als »Shallad Hirjedo, der fleischgewordene Lichtbote, schon zwanzig Jahre lang die Ewige Stadt Logghard gegen die Dunkelmächte verteidigt«. Damals gab es den Staat Samboco noch nicht, die Samer herrschten nur über das Gebiet von Arundi, die Boconer waren durchwegs menschenfressende Wilde, und das Shalladad war noch kein Weltreich. Guinhan baute im »Tal der Schmetterlinge« eine Burg, die er Comboss nannte. Aber er fühlte sich auf verlorenem Posten und träumte von früheren, noch weiter zurückliegenden Zeiten, in denen es noch bedeutende Helden gab, die im Namen der Lichtwelt gegen die Dunkelmächte kämpften. Die Namen dieser Helden wurden mit Blut und Schweiß ins Buch der Welt geschrieben – sie sind unsterblich. Damals waren die Alptraumritter noch eine die Welt beherrschende Macht, doch zu Guinhans Zeit zeichnete sich der Niedergang dieses Ordens, der mit Schwert und Weißer Magie zu kämpfen hat, bereits deutlich ab. Nur Guinhan wollte dem*



*nicht tatenlos zusehen, er fühlte sich zu Höherem berufen. Ihm war ein Ort bekannt, an dem eine wehrhafte Bastion wider die Dunkelmächte existieren sollte. Es war eine Festung, nicht so groß und aufgeblasen wie Logghard, aber wehrhafter; nicht so fernab der Gefahrenzone (Düster-, bzw. Schattenzone) wie der Nordstern (was immer Guinhan damit meint); und auch nicht so über das Land verstreut wie die verschiedenen Lichtpunkte (Fixpunkte des Lichtboten) – und näher den Dämonen und doch unerreichbarer für sie. Guinhan bekundet in seinem Bericht die Absicht seine Burg Comboss aufzugeben und an jenen wehrhaften Ort zu gehen, wo er gegen die Dämonen selbst kämpfen und das Übel an der Wurzel anpacken kann...*

[Mythor-Fundort: My79, My80](#)

## **Dhuannin (Burg)**

Burg ophisch des gleichnamigen Hochmoors von Dhuannin, in den Jahren vor +Allumeddon unter Graf Jamis von Dhuannin, einem zwielichtigen Menschen.

*»Und höret, hoch zu Dhuannin,  
der Helden viele sich vereint,  
zu trotzen der Dämonen Macht,  
doch gar zu grimmig war der Feind!«*

Segment: Rodebran – Reich: Tainnia – Provinz: Dhuannin – LeiterIn: Jamis von Dhuannin – Mythor-Fundort: My29

## **Drachenfels – BRG**

Burg Drachenfels, der Sitz von Clanführer Cesaroch, steht inmitten des Drachenfelsmassivs, das sich fast über das gesamte Clangebiet erstreckt. Die Burg ist zur Gänze in den unterhöhlten und durchlöcherten Fels gebaut – die einstige Wohnstätte des Drachenvolkes, wie die Legende zu berichten weiß. Aus dem Fels



gehauene Treppen verbinden die verschiedenen Ebenen miteinander, Mauern und Brücken erstrecken sich zwischen den aufragenden Felsnadeln, die, entweder ummauert oder ausgehöhlt, zu Wehrtürmen ausgebaut sind. Durch ihre Lage ist die Burg schwer zugänglich und auf dem Landwege praktisch nur von der Drachenbucht aus zu erreichen. Es gibt aber unterirdische Verbindungswege zu der nahe gelegenen Drachengruft, um die der Tempel des Drachenkults gebaut ist und in der der Riesendrache Cormelangh, Ahnherr aller Drachen, die zu Tausenden ausgeschlüpft und zur ersten Plage geworden sind, ruht.

In Cormelangh steckt das Gläserne Schwert Alton, mit dem Mythor zu ALLUMEDDON den Riesendrachen besiegte, bevor er von den Dunkelmächten zweigeteilt und mit einem Teil seines Ichs ins Aegyerland verschlagen wurde. Eine Prophezeiung besagt, daß jener, der in der Lage ist, das Gläserne Schwert aus dem Drachenleib zu ziehen, zum Herrscher über das Drachenland werden soll. Dies ist mit einem aufwendigen Ritual verbunden, für das nur besonders Ausgewählte eines jeden Clans zugelassen sind. Seit ALLUMEDDON haben sich schon viele an Alton versucht, doch sind sie alle gescheitert und haben ihren Versuch mit dem Leben bezahlt. Mythor gelingt es als einzigem, nachdem er die Zeremonienbestimmungen umgeht, Alton an sich zu nehmen. Doch als er damit gleichzeitig auch Cormelangh weckt, verzichtet er auf das Gläserne Schwert und beläßt es in dem Drachenleib, um diese Gefahr für immer zu bannen.

Segment: Yhllgord - Reich: Rhyganier - Mythor-Fundort: 157, 158

**Elschwog – die Hauptburg der Aegyr, später auch Trugburg genannt**

Der Ursprung der mächtigen Aegyr ist in fernster Vergangenheit zu suchen, nicht nach Jahren, sondern nach Äonen zu messen. Es gibt viele Legenden über Herkunft und Abstammung dieses mächtigen Geschlechts von Halbgöttern; sie gehen bei den Sterblichen von Mund zu Mund, werden von einer Generation auf die andere überliefert und erfahren so steigende Mystifizierung. Aber allen Legenden liegt die Aussage zugrunde, das die Aegyr von den Lichtgöttern abstammen.

Vor vielen Menschenaltern, vielleicht sogar schon zur Zeit des [Kriegers Gorgan](#) und der Hexe [Vanga](#), verließen zwei [Götter](#) den Kreis der Lichtmächte und stiegen zur Welt [Vangor](#) herab. Dies waren der Lichtgott [Oedon](#), der den Aegyr-Namen [te Voot](#) annahm, und die Göttin [Dena](#), die sich mit dem Zunamen [te Roun](#) schmückte. Als sie in dieses Land kamen, ließen sie von deren damaligen Bewohnern für sich eine Burg bauen und nannten sie Elschwog. Burg Elschwog war ein mächtiges Bauwerk, eine uneinnehmbare [Festung](#), eine Bastion, die allen Angriffen der Mächte der Finsternis ebenso wie der des Lichts trotzen konnte. Dies war auch nötig, denn es heißt, daß die Lichtgötter den beiden zürnten, weil sie unter die Sterblichen gegangen waren, und daß andererseits die Finsternmächte glaubten, die beiden Abtrünnigen für ihre Sache gewinnen zu können. Aber [Oedon te Voot](#) und [Dena te Roun](#) trotzten allen Gewalten auf Burg Elschwog. Ihre Kinder vermehrten sich, und da sie von ihrer Stammutter und ihrem Stammvater die Unsterblichkeit vererbt bekamen, wurde das Geschlecht der Aegyr immer größer.

Mit der Anzahl der Aegyr wuchs auch Burg Elschwog. Es mußten immer neue Herrschaftshäuser angebaut werden, die alten Paläste wurden geschleift und machten neuen, noch großzügigeren Prachtbauten Platz, und die Legenden besagen, daß in jedem Menschenalter zumindest eine weitere Ringmauer errichtet wurde, die den doppelten Umfang der alten hatte. So wuchs Burg Elschwog immer weiter ins Land hinaus, bis sie am Höhepunkt der Macht des Aegyr-Geschlechts die Größe einer Stadt erreichte. Damit hatte Burg Elschwog aber die Grenze ihres Wachstums erreicht. Die vielen inneren Ringmauern dienten schon längst nicht mehr der Abwehr von Feinden, sondern grenzten höchstens die verschiedenen Paläste der vielen Aegyr-Sippen ab.

Die Macht der Aegyr begründete sich nicht allein auf deren umfassendem göttergleichen Wissen, konnte nicht nur durch deren Worte magischer Kraft fundiert sein, sondern sie hatte ein durchaus weltliches Fundament. Wie alle Herrscher konnten auch die Aegyr nicht ohne Untertanen regieren. Sie scharten eine Vielzahl von Dienern, Sklaven und Kriegern um sich, sie bildeten ihre Untertanen zu Bauern und Handwerkern aus, erzogen sie zu Gelehrten aller

Wissensgebiete, so daß sie sich selbst nicht mehr um die alltäglichen Dinge des Lebens zu kümmern hatten.

Burg Elschwog blieb das Zentrum der Macht, um den Herrnsitz der Aegyr bildete sich aber eine weitere Ringstadt, in der die zu Fürsten und Heerführern erhobenen Sterblichen wohnten, dann die Handwerker und Händler und schließlich die Bauern, und erst dahinter erstreckten sich die Felder und Viehweiden ins Land hinein. Es gab im ganzen großen Machtbereich der Aegyr keine zweite Stadt, keine größere Ansiedlung außer Burg Elschwog, nur vereinzelt Gehöfte und die über das Land verstreuten Lust- oder Jagdschlösser der Aegyr und der von ihnen Geadelten. Die Aegyr fanden es nicht einmal der Mühe wert, ihre Grenzen durch wehrhafte Stützpunkte oder Kriegerheere zu schützen, so mächtig glaubten sie sich. Und sie konzentrierten all ihre Macht um Burg Elschwog, das weite Umland war ihr Jagdrevier, ihre »Spielwiese«, wohin sie sich ausschließlich zu ihrem Vergnügen zurückzogen, oder um die Einsamkeit zur inneren Einkehr zu suchen. Der Turnierplatz von Illgord, die Katakomben von Urug oder das Lustschlößchen Rithumon der Hestande te Jegy sind keine Ausnahmen, sondern die Bestätigung dieser Regel.

Als nun die Aegyr vor ALLUMEDDON verschwanden und nur wenige von ihnen zurückblieben, um an der Seite der Lichtmächte gegen die Finsterheere zu kämpfen, blieb Burg Elschwog nicht lange verwaist. Aus dem um sich greifenden Chaos suchten alle möglichen Leute hier Zuflucht, sie kamen zu Hunderten und zu Tausenden von überall her, selbst Bewohner der sich auflösenden Schattenzone, Dämonen gar, fanden sich darunter. Es kam zu blutigen Kämpfen um das Erbe der Aegyr, das die Stärksten, Klügsten und Grausamsten für sich entschieden. So hat sich allmählich eine Hierarchie herausgebildet, die neue anarchistische Ordnung hat sich eingependelt. Heute herrschen sieben Verweser über Burg Elschwog, die sich beim »Spiel der Kräfte und der Mächte« miteinander messen und dabei um die Vorherrschaft kämpfen. Dieses blutige Ränkespiel ist aus dem SCHICKSALSSPIEL hervorgegangen, auf dem einst ein großer Teil der Macht der Aegyr beruhte.

Segment: Yhllgord - Bereich: Aegyrland - Mythor-Fundort: 146

Elvinon – Festungsstadt in Tainnia, das erste Opfer der Caer am Ende des Altertums auf dem Festland Gorgans.

„Die Residenz des Herzogs Krude von Elvinon lag auf dem höchsten Punkt der hügeligen, spärlich bewaldeten Küste. Es war eine klobige, an dandamarische Raubritterzeiten erinnernde Burg, die bisher, wenn die Überlieferungen richtig waren nur einmal erobert wurde – nämlich von den tainnianischen Heeren, zu deren Führern einer von Krudes Vorfahren gehörte. Die Burg hatte einen gewaltigen Turm, von dessen Zinnen aus bei klarem Wetter die jenseitigen Küsten der Straße der Nebel zu sehen waren.“

— My1/34

„Dort, wo die Hügel steil in die Wasser der Straße der Nebel sanken, hinab zur Hafengebucht, lagen die Holzhäuser des lebendigen Elvinon, der Händler und Kaufleute, der Bettler und Diebe, der Soldaten und Dirnen, die Hütten der Seher und weisen Männer, die Schmieden- und Holzwerkstätten, die Quartiere der Spinner und Wirker und Färber – der Atem von Elvinon. . Und im Wasser der langgestreckten Bucht die Kriegsschiffe und Kauffahrer und Fischerboote, geschützt von mächtigen Mauern an der Einfahrt, an denen jedermann Maut bezahlte, was viel zur Prosperität der Stadt beitrug.“

— My1/34

## **Hughburg – Stammsitz**

Kleine Burg im Hochland von Caer am Ende des Altertums, der Stammsitz der Nils.  
»Der gefürchtete Dämonenkuß ist nicht das Schlimmste. Ich habe keinen Qualen leiden sehen, der besessen war. Aber wir sahen die Nils in Hughburg. Ihr Fleisch war von der Finsternis besessen. Sie wurden zu Ungeheuern, während sie bei

vollem Verstand waren ...«

Mythor-Fundort: My105/7

### Movenclip - BRG

Burg im Altertum im Bereich des heutigen Yhllgord. Am Ende des Altertums war Fürst Angeron dort zuhause, den nach seiner Seelenwirrnis Kapitän Orfol auf der Move zu Beginn des Dunklen Zeitalters dorthin zurückbringen wollte, mit Hilfe des Pfaders Nedel.

*Sie erfuhren, daß Burg Movenclip am Ende einer weit vorspringenden Felszunge stand und von Seewasser umgeben war, an mehr als drei Seiten. Von Land her waren die Klippen und Felsabstürze uneinnehmbar. Orfol schilderte, daß die Aufzeichnungen bewiesen, daß in früheren Zeiten die Burg leichter zu erreichen gewesen war, aber seit ALLUMEDDON hatte sich die Lage verändert. (...) Wie die steingewordene Sage, wie eine Legende aus weit zurückliegenden Äonen tauchte aus dem wabernden Dunst eine ungeheure schwarze Klippe aus dem Nebel und aus dem weißen Band der Brandung auf. Sie erhob sich schräg, wie der narbige Bug eines Gigantenschiffs. Ihr Fuß war zerklüftet, einige riesige Höhlen und Bögen führten irgendwohin in geheimnisvolle Tiefen. In zahlreichen Rissen und Klüften wuchsen Ranken, Büsche und Bäume, die schwarz vor Nässe glänzten. Lange Streifen von Vogelkot, unterhalb der großen Nester beginnend, zogen sich über die schrundigen Felsen nach unten. Auf der Plattform eines schlanken Rundturms schimmerte die Glut des nächtlichen Richtfeuers. Orfol hatte Mythor geweckt und stand mit ihm hinter dem Schanzkleid des Bugs. Er hob den Arm und deutete auf die Felsbögen, die wie Tunnels aussahen. »Dorthin steuern wir.« »Ich fragte mich«, sagte Mythor ruhig, »als ich die Klippe sah, wo die Schiffe landen.« »Warte ab und sieh, erlebe es mit. Siehst du dort die Flaggenzeichen?«*

*»Was bedeuten sie?«*

*Aus den obersten Klippen wuchsen die Mauern hervor. Sie standen dick und unzerstörbar, aus gewachsenem Fels und riesigen Quadern gehauen. An schweren*

*Bohlen liefen Seile nach unten. Fähnchen in vielen Farben flatterten daran; heute schienen dunkle, traurige Farben vorzuherrschen. »Sie sagen, daß es schlimm um Fürst Angeron bestellt ist.« Die Move strich das Segel. Die Riemen schoben sich an beiden Seiten aus den Aussparungen, die Ruderer hatten nach drei Kommandos den richtigen Rhythmus gefunden. Das Schiff schob sich in ruhiger Fahrt durch halb verdeckte Felsen, die sich teilweise unter, zum anderen knapp über dem Wasser befanden. Die Move, langsam gerudert und fachkundig gesteuert, fuhr im Zickzack auf ein Licht zu, schob sich entlang nasser Felswände, die jedes Knarren und jedes Wort als dreifaches Echo zurückwarfen, und hinter dem torartigen Durchlaß tat sich eine runde Bucht auf, zu zwei Dritteln aus sandigem Strand bestehend.*

*Vier kleinere Schiffe lagen hoch auf dem kleinen Strand. Auf Treppen und steinernen Absätzen standen Frauen und Männer und winkten der Besatzung der Move zu. Niemand rief, keiner zeigte ein fröhliches Gesicht. Das Schiff schob sich hoch auf den Sand hinauf. Taue wurden angeschlagen, viele Hände zogen das Schiff in Sicherheit. »Meine Freunde«, sagte der Kapitän schließlich, »es sind mehr als tausend Stufen bis zum Großen Saal. Geht nur hinauf! Wir treffen uns dort.« Mythor und Ilfa nickten. Sie kletterten über eine breite Planke nach unten, grüßten die Bewohner, die sich hier eingefunden hatten. Sättel und Gepäck flogen in den feuchten Sand. Dann machten sich die Ankömmlinge auf den beschwerlichen Weg über eine Unzahl schlüpfriger Stufen. Natürlich hockte der holzfressende blaue Kobold auf Mythors Schulter.*

*Zwischen die Fremden hatten sich Seeleute gemischt. Sie richteten Fragen an die Burgbewohner, die ihnen halfen. »Was gibt es Neues?« »Der Fürst - es wird schlimmer.« »Was bedeutet das?«*

*»Angeron scheint in Wahnsinn gefallen zu sein.« »Was tat er?« »Alle Mädchen und Frauen in der Burg sind auf seinen Befehl hin eingekerkert worden.« Spätestens jetzt merkten sie, daß nur junge Burschen und Männer sich unten am Strand und entlang der vielen Treppenabsätze befanden. Es gab kein fröhliches Gelächter, keine*

*Musik, kein Anzeichen dafür, daß auf dieser Burg alles seinen gewohnten Gang ging. »Eingekerkert?« lautete die Frage des Kapitäns. »Was soll das?« »Der Fürst verlangt, daß die stärkste Kriegerin der Burg gegen ihn kämpfen muß.«*

*Mythor drehte sich herum und begegnete dem entschlossenen, wenn auch verwirrten Blick der Amazone. »Ein Duell? Tatsächlich?« fragte er. »Ja. Er muß völlig von Sinnen sein. Wenn die Frau gegen ihn verliert, werden alle Mädchen und Frauen getötet. Sein Befehl.«*

*Ronda schüttelte den Kopf und sagte mehr zu sich selbst. »Er ist wohl krank im Kopf, Mythor. Ist auch er von dem Wahnsinn namens Gorgan befallen?« »Das halte ich für möglich«, gab Mythor zurück. Die unendlich vielen Stufen führten zuerst durch einen hohlen Schacht aufwärts, dann durch schräge Tunnels im Fels, schließlich hinauf in die Keller und Gewölbe des eigentlichen Bauwerks. In den riesigen Hohlraum hingen die feuchten Seile der Lastenaufzüge hinunter. Die Quadern ließen erkennen, daß auch Burg Movenclip eine prunkvolle Vergangenheit hatte. Die Moose, Ranken und Krüppelbäume verschwanden, die Luft verlor die Feuchtigkeit und den Geruch nach Seewasser und faulendem Fisch. Die Anzahl der Fackeln an den Wänden und der Öllampen in rußgeschwärzten Nischen nahm zu. Ein Teil der Mannschaft, die Fremden und männliche Bewohner der Burg trafen sich in einem saalartigen Gewölbe.*

[Mythor-Fundort: My169/23,30-37](#)

***Prankant*** - [BRG](#) (auch [Prankant](#))

Burg auf [Drachenland](#), nach dem Wegfall der [Hauptstadt Bakkam](#) zu [Allumeddon](#) der Hauptort des [Löwencians](#) im [Dunklen Zeitalter](#).

*Dicht vor ihnen erhob sich der Hügel, auf dem Burg Prankant errichtet war. Neue Teile des großen Gemäuers wechselten mit breiten Sprüngen in den Mauern ab, und über dem gezackten Riß im Berg erhoben sich Gerüste und neue Bögen aus ineinander verzahnten Steinquadern. (...) Scharf hoben sich die Türme und Zinnen*



*von Frankant gegen den Himmel voller Düsternis ab. Einzelne Vögel schwirrten um die höchsten Fenster und Luken.* (...) Nach zwei Stunden erreichten sie den wuchtigen Block des Eingangs. Zwei Wachen musterten sie ohne Argwohn. Ohne große Verwunderung musterten die Torwachen die drei bestaubten Ankömmlinge. Sie wurden in den ersten Innenhof geführt und gingen mit schmerzenden Füßen um einige Säulen herum zum plätschernden Brunnen. Sie tranken, wuschen und kühlten Gesichter und Arme und badeten die Füße in dem dünnen Strahl. »Es ist herrlich«, sagte Jasmur nach einigen Atemzügen, »Wasser auf der Haut zu spüren.« »Ein Lager und etwas zu essen wäre ebenso herrlich«, warf Blombel so laut ein, daß es die Umstehenden hörten. Die Geschäftigkeit eines Gesindehofs umgab sie. Geräusche von Rindern, Ziegen und Pferden, die vielfältigen Gerüche, der Widerhall menschlicher Stimmen von steinernen Mauern und das sanfte Rascheln der Blätter eines großen Baumes, der fast allen Raum zwischen den hochragenden Mauern mit den vielen Erkern und Treppen ausfüllte. »Komm, Alter«, sagte nach einer Weile eine ältere Frau mit gutmütigem Gesicht. »Eßt mit uns. Dann schlaft euch in einer Mägdekammer aus.« »Weiß Leuthor, daß wir hier sind?« »Er will euch morgen sprechen. Im Burgsaal oben. Es werden auch einige Gäste der anderen Clans euch hören. Seid ganz ruhig.« Osia und Blombel sahen sich um, während sie der Magd folgten. Frankant war keine arme Burg, aber großer Reichtum war den fleißigen Menschen ebenso fremd. In der großen Küche loderten zwei Feuer. Knechte und Mägde aßen, ebenso wie die Wachen, an langen, gescheuerten Holztischen. Hunde liefen zwischen den Beinen der Sitzenden umher, schabten sich an den Bänken die Läuse und die Schwären aus dem Fell und knurrten, wenn man ihnen Knochen zuwarf. Aber auch hier lag die Stimmung der Jahre nach ALLUMEDDON bedrückend über den Menschen. Nur selten hörte der blinde Seher ein Kind schreien oder lachen. Sie sättigten sich mit fetter Suppe, dem Braten kleiner Vögel auf einem zähen Pudding aus Körnern und Fett, bekamen reichlich Salz und einige Scheiben trockener Wurst, und schließlich wurde dünnes Bier und ebensolcher Wein ausgeschenkt. Es war warm und gemütlich inmitten der vielen Menschen. Ab und zu rief man ihnen Scherzworte zu. Mägde fragten, wie es unterwegs ausgesehen habe, und Junker Blombel antwortete. Man wies ihnen ein Lager auf dicken Mänteln zu, die über leidlich frischem Stroh ausgebreitet waren.



Weiche Tücher und warmes Wasser aus den summenden Kesseln über dem Feuer stellte man auf dreibeinige Holzschemel. Sie wuschen sich und schliefen tief und gut – und so lange wie schon seit Tagen nicht mehr. (...)

Sie standen an der steinernen Brustwehr des höchsten Turmes. Ihre Wohnräume lagen unter dieser Plattform, die angefüllt war mit ballistischen Schleudern, pechgetränkten Geschossen, Körben voller Schleuderspeere und den Holzstücken für die Wachfeuer. Von hier hatte man den besten Blick in alle sechs Windrichtungen. (...) Die Halle war voller Menschen. Das erfaßte der blinde Seher schon, als sich vor ihm die Torflügel am oberen Ende einer langen Treppe öffneten. Entlang der Wände standen bewaffnete Krieger mit großen Schilden. (...) Leuthor stand auf den Stufen vor seinem thronartigen Sessel, deutete auf die drei Abgesandten aus Tanur.

[Mythor-Fundort: My153](#)

## Quellstenn – Burg

Stammsitz und Hauptstadt des Einhornclans auf Drachenland am Ende des Altertums und zu Beginn des Dunklen Zeitalters. Domerina und Mezzaroc von Quellstenn waren zur Zeit des Kometensohns Mythor die letzten bekannten Herren von Quellstenn, bevor Genral die dominierende Macht auf Drachenland wurde.

*Aus der Chronik des Mezzaroc zu Quellstenn, Beherrscher des Einhornclans, Gebieter des Tals der Wunder, Herr über die Lande und Auen, Fürst der Winde, geschrieben am einhundertdreizehnten Tag im ersten Jahr des sechsten Jahrzehnts seines ruhmvollen Lebens mit eigener Hand.*

Mein Leib ist so geschwächt, daß ich mich ihrer nicht zu erwehren vermag.

Aber noch hat sie das Geheimnis nicht gelüftet.

Ich allein kenne es. Und solange sie es nicht weiß, muß sie mich am Leben lassen.

Nur ich allein weiß, wo der legendenumwobene Friedhof der Einhörner zu finden ist, und ich weiß, daß Domerina, mein Weib, dieses Geheimnis für sich gewinnen

möchte.

Ich weiß, daß sie alle Schriften studiert hat, die sie finden konnte, dennoch hat sie das Rätsel nicht lösen können – und ohne meine Hilfe wird sie es auch nicht lösen. Sie braucht mich, und nur darum hat sie meinem wrackten Leib noch nicht den Gnadenstoß gegeben.

Was für ein Leben.

Ich werde die Chronik meines grauenvollen Elends der Nachwelt hinterlassen; meine Nachfahren sollen wissen, was ich erduldet habe, um das Epos der Einhörner fertigzustellen. Aus diesem Grunde auch will ich nun, so klar und ausführlich und ernsthaft und knapp und wohlgesetzt, wie es meine Art ist, aufzeichnen, was mir widerfahren ist in den Mauern der Burg Quelstenn, die erbaut worden ist unter Harran dem Gehörnten. (...)

Seit langem wußte ich, daß Domerina das Geheimnis des Einhornfriedhofs lüften wollte, nun wußte ich auch, warum. Sie alterte dahin. Da sie maßlos verschwenderisch mit ihrer Lebenskraft umging, zehrten sich ihre Kräfte noch rascher auf als bei mir, der ich haushälterisch damit verfuhr. Einhornhörnern sagte man nach, daß sie schiere Lebenskraft enthielten, die der glückliche Finder sich nutzbar machen konnte. (...)

*Aus dem geheimen Tagebuch der Domerina zu Quelstenn, verfaßt am siebenundvierzigsten Tag nach der fünften Wiederkehr ihres dreißigsten Geburtstags.*

Ich werde ihn umbringen, ich halte es nicht länger mit ihm aus. Was war ich für eine Törrin, auf das Liebesgestammel dieses Mannes hereingefallen zu sein. Ich Närrin glaubte tatsächlich, an seiner Seite ein Leben in Freuden führen zu können.

Was habe ich statt dessen?

Einen Mann, der dürr und hager ist, von fahler Farbe, daß er aussieht wie einer, der schnellstens eingesargt gehört. Einen Mann, der sich den lieben langen Tag lang nicht von seinem Lager erhebt, alberne Verse zusammenkritzelt und dabei unablässig jammert und nörgelt, daß mir die Galle siedet. Ein Jammerlappen von Mann, ein unfähiger Tropf als Herrscher und ein Narr unter den Poeten.

Und ich brauche ihn. Noch kann ich mich seiner nicht entledigen. Er ist es, der

seinen Namen unter die Urkunden kritzelt, mit denen ich meine Macht festige und ausbaue.

Er hat es bewilligt, aus seinem Säckel bezahle ich sie – die zehn Tausendschaften Einhornkrieger. Mir gehorchen sie, dafür habe ich gesorgt.

Wenn Mezzaroc endlich das ist, wonach er aussieht – tot –, werden sie meinen Anspruch auf die Führung des Einhornclans unterstützen. Mezzarocs Verwandte werden es nicht wagen, sich mir in den Weg zu stellen – ein Teil hat solche Versuche bereits büßen müssen.

Aber noch kann ich Mezzaroc nicht den Trank würzen, der seine eingebildeten und meine echten Leiden beenden würde.

Der klapprige Halunke kennt das Geheimnis des Einhornfriedhofs, und er rückt es nicht heraus. Er scheint es in den alten Schriften gefunden zu haben; ich habe sie auch gelesen, wieder und wieder, aber ich habe die Spur nicht entdecken können.

Ob Kaithos mir helfen kann? (...)

Aus Mezzarocs Schriften hatte ich erfahren, daß Burg Quelstenn über einer Quelle erbaut worden war, die einstens den Einhörnern als Tränke gedient hatte. Es hieß, daß Jungfrauen, die in diesem Quell ihre Leiber badeten, jugendliche Frische und Schönheit für ewige Zeiten behalten haben.

Ich wußte, daß dieser Quell den Burgbrunnen speiste. Ich hatte in dem Wasser gebadet, aber es hatte nichts geholfen. Gewundert hatte ich mich nicht darüber. Seit vielen Menschenaltern badeten Bewohner der Burg in diesem Wasser, und es hatte nicht verhindert, daß sie alt wurden.

(...) Nach kurzer Zeit erreichte ich den Einhornbrunnen. Wie um mich zu ärgern, plätscherte das Wasser fröhlich im Becken. Ich sah mich um, niemand war in der Nähe.

Dies wenigstens hatte ich Mezzaroc entlocken können. Man mußte das Horn des Einhornstandbilds drehen, und das tat ich.

Wie damals, als Mezzaroc mir das Geheimnis gezeigt hatte, schien das Wasser irgendwo im Boden zu verschwinden. Der Brunnen leerte sich rasch, und nach kurzer Zeit wurden die Sprossen sichtbar, die in die Tiefe führten.

Noch einmal sah ich mich um, dann begann ich hinabzusteigen. Vor langer Zeit mußte dieser Weg angelegt worden sein, die Bronzestangen, auf denen ich stand,

wirkten sehr wacklig.

Fünfzehn Sprossen in die Tiefe. Vom Himmel war über mir nur ein verwaschener Fleck zu sehen. Ich schauderte – jedesmal, wenn ich hinabstieg, sah ich so in die Höhe, und nie änderte sich etwas an meinem Schaudern.

Dann erreichte ich die Tür. Der Riegel ließ sich leicht zur Seite schieben. Bei meinem zweiten Besuch hatte ich ihn mit Fett bestrichen, um ihn gängig zu machen.

Schmatzend öffnete sich die Tür. Es war finster dahinter, aber ich wußte, wo die Fackeln gestapelt lagen.

Einen Kien in der Hand schritt ich weiter. Ich konnte die Mädchen schwatzen hören. Sie verstummten, als ich den Raum betrat.

Früher einmal, vor sehr langer Zeit, als das Geschlecht der Herren von Quelstenn noch von Männern und nicht von einer Memme wie Mezzaroc geführt wurde, mußte dies ein geheimer Fluchtweg gewesen sein, dazu gedacht, die Herren der Burg entkommen zu lassen, wenn die Feste belagert wurde. Seit langer Zeit waren die



Räume dazu nicht mehr benutzt worden, der Gang, der ins Innere der Burg führte, war längst zusammengebrochen.

Bevor ich mich den ängstlich schweigenden Mädchen zuwandte, zog ich an dem Hebel, der den Zugang zu diesem Gewölbe verschloß und den Brunnen wieder

füllte. Es ging sehr schnell, und danach konnte niemand mehr meine Spur hierher verfolgen.(...)

»Es wird dir nichts helfen, Domerina«, sagte jemand hinter mir. Ich drehte mich um.

Es war Mezzaroc, kaum zu glauben. Er sah aus wie sein eigener Leichnam und stützte sich auf einen Stock mit großem Knauf.

»Wie hast du mich gefunden?« stieß ich hervor.

»Ich selbst habe dir diesen Platz gezeigt«, antwortete Mezzaroc. Ächzend lehnte er sich gegen die Wand. »Ich habe allerdings nicht geahnt, daß du ihn für solche Zwecke verwenden würdest.«( ...)

An der Oberfläche spähte ich hinauf zum Himmel. In einiger Entfernung zog ein wilder Drache seine Kreise.

### **Xanadas Lichtburg - Burg-Ruine**

*"»Wieso? Was weißt du über Xanadas Lichtburg?« - »Nichts«, sagte der Barde schnell. »Ich weiß nur, daß es sie gibt. Und gar nicht so weit von hier. Einige Tagesmärsche entfernt. Aber ich habe einiges über das Land ringsum gehört. Es soll dort einen ausgedehnten Sumpf geben, in dem die Ruine eines Schlosses steht, das einst von einem gewissen Magnor de Freyn bewohnt wurde. Jetzt haust darin ein wahnsinniger Xandor und verbreitet Angst und Schrecken.«"*  
—MYT2 [\[Quelle\]](#)



# Heim und Hain – Zuhause in der Natur?



Bild: Arch-Druid and Group of Druids. Aaus Wikimedia Commons, Gemeinfrei da Copyright erloschen

# Die Druiden

Über Druiden Im Allgemeinen und in Athanesia von Fra Martinus, GK, und Gwyddon, GK

**A. Götter:** Druiden verehren den Einen Gott (in der Sprache des Stillen Volkes 'Aene' genannt) als Schöpfer, als Herrn aller Natur. Daneben werden teilweise noch, diesem untergeordnet, Alte Götter verehrt, in denen die Druiden so etwas wie Diener des Einen oder Ithiels sehen. In Athanesia ist dies vor allem Parana, die sanfte Göttin, wegen des Heilens und als Flußgöttin. Das Heilen hat bei Athanesias Druiden deshalb so einen hohen Stellenwert, weil sie es als eine der Hauptaufgaben der Druiden überhaupt sehen, im Gegensatz zum Kämpfen. Kämpfer stellen sich in einem Kampfe stets auf eine Seite? während Druiden höchstens für die Natur oder ihren Orden die Waffen ergreifen würden.

Die Neutralität der Druiden ist anders als die Neutralität des Söldners: Die Druiden wechseln nicht nach Gunst und Geld die Seiten, sondern vertreten stets die gleiche Position - doch ist diese Position an sich neutral. Sie suchen nicht stets den Ausgleich von 'Licht1 und 'Finsternis', sondern gut ist, was der Natur nützt und ihrem Geist entspricht, schlecht ist, was der Natur -der Schöpfung schadet, was zu ihrer Ausbeutung beiträgt.

Deshalb würden Athanesias Druiden keinen Kriegsgott nehmen als ihren Gott, und - weil natur- und pflanzenverbunden - auch keinen Wüstengott. Das Heilen ist in Athanesia auch deshalb so wichtig, weil alle Druiden in Athanesia (wie andere Athanesier natürlich zum Teil auch) Mitglieder des Ordens vom Grünen Kreuz sind, das für das Heilen da ist.

Als Göttin des Flusses mit gleichem Namen, der sich in Scandalon im Zeichen der Leuchte von Palas d'Aslan mit dem Nathon vereinigt, ist Parana wichtig, weil der Fluß ein großer Lebensspender ist und weil athanesische Druiden fließendes Wasser besonders achten. An anderen Orten resultieren aus der Verehrung anderer Alter Götter andere Sitten\*\*. So wird etwa von dem Alten Gott Ghnum, dem Gott der Fruchtbarkeit, berichtet, er verlange von seinen Druiden auch Menschenopfer.

**B. Organisation:** In Athanesia sind alle Druiden dem Orden von Grünen Kreuz angeschlossen und dessen Regeln unterworfen. Der jeweilige Ordensmeister des Grünen Kreuzes ist der bzw. gilt als der Oberste Druiden. Unbeschadet des Aufstiegs als Druiden ist der Aufstieg bzw. die Position innerhalb des GK wichtiger. Für alle Druiden ist der "Meister der Pflanzen" (Master Herbal) gleichzeitig der "Große Druiden", der Meister aller Druiden des Segmentes. Alle Druiden der Namensstufe und die Initiaten des höchsten Kreises werden ihm persönlich vorgestellt. Erzdruiden wie auch Druiden der Namensstufe kann es mit Genehmigung des Großen Druiden überall geben. (Drei bzw. Neun) Der Große Druiden jedoch sitzt stets in Athanesia. Wegen der Verbundenheit der Druiden Karcanons mit Parana und ihrer besonderen Ausrichtung auf das Heilen wird der Große Druiden in Athanesia selbst oft auch DER HEILER genannt.

Höherlevligen Druiden ist im Regelfalle zu gehorchen, etwas anderes zu tun ist Gafia. (Gafia heißt, sich vom höchsten Prinzip zu entfernen und bedeutet den sofortigen Verlust aller Druidenfähigkeiten. )

**C: Athanesia und die Bedeutung von Wohlthat:** Nessur, ein ehemaliger Teil Athanesias, war das Ausgangsland des Druidismus auf Karcanon. Mit dem Waldreich von Tristania und noch mehr dein "Weisen Wald" Samala von Sandramoris bieten sich in diesem Gebiet für Druiden Meale Lebens- und Zaubermögllichkeiten. Wer Druide der Namensstufe (12. Level) werden will, muß zuvor aus der Quelle der Weisen in Wohlthat getrunken haben und der Nymphe Clythia einen Gegenstand aus Silber geweiht haben. Wohlthat liegt in Athanesia zwischen dem weißen (Dur-taahid-amin) und dem schwarzen (Ascht-nathon-dur) Berg - ein Symbol der Neutralität - und ist eine (auf Karcanon: die) heilige Stadt der Druiden. Außerdem wird auf dem GK-Gelände Wohlthats zum erstenmal anscheinend erfolgreich ein Setzling des Baums des Lebens, des heiligen Baumes Gischogan, (der für die Dämonenabwehr so geeignet ist, daß kein Dämon sich auf mehr als einhundert Meilen nähern kann, und kein Wesen, das der Finsternis angehört, auf mehr als 100 Meter) hochgezogen. Sollte dies gelingen, so wäre ein wesent-licher Schritt in der Eindämmung der lebensfeindlichen Kräfte getan.

**D. Formen und Rituale:** Druiden grüßen im Allgemeinen mit "Agape n"Or"(Liebe und Licht), erwidern den Gruß jedoch mit "N'Or Denar" (und Mondlicht), was auch der Dunkelheit ihr Recht im Lauf der Natur einräumt.

Am Morgen jeden Tages, am besten zur Morgendämmerung, wird in freier Natur ein Gebet gesprochen, in dem um Ausstattung mit den besonderen Druidenfähigkeiten und -gaben für diesen Tag gebeten wird (d.h. um die Spruche für diesen Tag). Gebetet wird auch beim Betreten oder Verlassen eines Waldes (uia Vergebung für möglichen Schaden den man angerichtet hat/anrichten wird bzw. für die Störung der Ruhe des Waldes) sowie beim Verlassen einer Baumwohnung oder eines hohlen Baumes (Dank für die gastliche Aufnahme).

Der Aufstieg in ein neues Level ist verbunden mit einer erneu-ten symbolischen Reinwaschung in fließendem Wasser durch einen Druiden der Namensstufe, was den Aufstieg bekräftigt.

Druiden töten keine Tiere - höchstens einmal Monster.

Druiden fällen keine Bäume und verlangen für das Fällen eines Baumes, daß derjenige, der das Holz will, eine Zeitlang selbst im Wald arbeitet, um ein Verhältnis zu dem verwendeten Material zu bekommen, und außerdem selbst für jeden gefällten Baum zwei neue pflanzt, um den Schaden wiedergutzumachen. Druiden werden respektiert von den Frauen von Sandramoris und erkennen selbst Frauen als gleichberechtigt an.

Viele Druiden glauben an den Weg nach Celtonia, an das Leben nach dem Tode. Deshalb ist es wichtig für sie, daß alle Menschen richtig bestattet werden, damit ihre Seelen sich auf den Weg ins Paradies machen können. Druiden haben einen großen Respekt vor dem Tod, über den sie keine Macht haben und auch nicht haben wollen. Ihre Liebe aber gilt allem



Lebenden. Auch die Naturkräfte, die nicht mit Lebewesen verbunden sind, aber auf diese in hohem Maße wirken, nötigen Druiden mit ihrer oft lebenswichtigen Bedeutung hohen Respekt ab, und in gewissem Maße lassen sich diese Naturkräfte auch von Druiden kontrollieren, aber ihr Hauptaugenmerk liegt auf der belebten Natur.\*\*\*

Druiden müssen von Zeit zu Zeit (mindestens alle sieben Jahre) zu ihrem Ursprungsort (dem Baum oder Wasser, wo sie zum Initiaten des ersten (äußersten) Kreises geweiht wurden) zurück, um ihre Macht und ihre Lebenskraft zu behalten.

Druiden und Initiaten feiern besonders die Ssakat (das Leben erwacht!) und Vollmondnächte -besonders, wenn diese auf einen Monatsanfang fallen- sowie zum Teil (die Druiden der Elfen und Halbelfen) die Viertelmonde. Zweimal im Jahr werden Misteln geschnitten mit silberner und goldener Sichel, für alle Zauber.

**E. Geschichte der Druiden:** Die ersten Druiden waren Priester, die sehr naturverbunden waren und den Wald und die Tiere sehr liebten und verehrten. Ihre Patrone unter den Alten Göttern waren Chnum (Fruchtbarkeit), Aro/Manuijan (Sonne), Dena (Mond, Gezeiten), Parana (Heilung) und außerhalb Athanesias vereinzelt auch Dondra als Patron des Wetters und des Windes oder Anur als Sinnbild des Kreislaufes von Leben und Tod in der Hatur, oder Jaffna als lavannye, die Göttin der Baumblüte. Auch interessierten sie sich besonders für die Schöpfung, wie also Pflanzen, Tiere und Menschen entstanden sind und beteten den Urheber der Schöpfung als Einen Gott an.

Daraus resultierten zuerst einmal andere Formen der Anbetung, den Einen Gott vor allem als Schöpfer preisend, Alte Götter wie Chnum und Dondra nur unter ihren Natur-Aspekten sehend. Auch fand die Anbetung mehr und mehr zu anderen Anlässen statt, etwa in Form eines besonderen Tages, in dem für reichliche Ernte gedankt wurde.

Auch folgte daraus eine besondere Hinwendung zu Heilung und Pflege, für deren Belange sich all jene seit jeher interessierten, die später zu den Druiden gerechnet werden sollten. Bald gab es solche unter diesen, die mehr bewandert in diesen Spezialgebieten waren als andere, und die ihre Kollegen in diese Künste einweihten. Es entstanden mit der Zeit verschieden Kreise der Einweihung, während man mehr und mehr darauf bedacht war, die größten Geheimnisse nicht mehr ganz nach außen dringen zu lassen. Zum Teil wurde diese Geheimhaltung durch die Gründung von Orden gepflegt, die ihre eigenen Geheimnisse eifersüchtig gegen Außenseiter zu schützen bemüht waren, auf der anderen Seite aber wurde auch die Einweihung ritualisiert und auf einen inneren Kreis hin zentriert. Man sprach nun von verschiedenen Kreisen der Initiation...

Die Druiden waren schon immer strikt neutral zwischen Ordnung und Chaos (auch wild wachsendes kann schön sein!), doch engagiert für das Leben. Zur Verteidigung der Natur, vor allem der Wälder, wandten sie sich in der Geschichte immer wieder gegen die lebensverachtende Finsternis. Gwyddon schreibt in seiner "Geschichte der Druiden": "Durch diesen ewigen Kampf sind sie kämpferisch geworden". Sie nahmen zwar sehr selten an Schlachten teil, doch rächten sie sich und irgendwelchen Waldfrevel zumindest hinterher. Kämpferisch wurden besonders die äen Mächten der Finsternis örtlich am nächsten gelegenen Druiden, die ständig mit diesen zu tun hatten. Darum wandten sich sehr viele von

ihnen an den kämpferischsten der Drui-dengötter unter den Alten Göttern, an Dondra, den Adlergott und Wetterpatron. Die Kontrolle über das Wetter, besonders Zauberwind, gehört darum zu den besten Mitteln der Druiden unter den Zaubern, und von den Göttern die direkt von Druiden als Gottheit angebetet werden, ist Dondra der Mächtigste geworden, nachdem Mannanaun all seiner Kräfte beraubt blieb.

Im Gebiet des heutigen Athanesia gab es im Lauf der Zeit eine immer deutlichere Trennung, so daß bald die Druiden im Gebiet des späteren Nessur weilten, und die Priester sich im Bereich der spä-teren Hochkultur Athania tummelten. Druiden von Namensstufe gab es Berichten zufolge zumindest schon im Jahre 122 vor Pondaron (40. Jahr Arwyn), Erzdruiden werden erst in den Chroniken der ersten Jahre Nessurs, also nach Pondaron, erwähnt; sicher weiß man von der ersten Weihung eines Erzdruiden durch den Großen Drui-den an der Quelle der Weisen im Jahre 212 n.P. in Nessurs Lychnos.

Bei Pondaron spielten, die Druiden myraweit vor allem in der Verteidigung des Düsterwaldes im Aegyrland, des Tristania skogrike, des Centaurenwalds, der seitdem von den Karanen 'Der freie Wald' genannt wird und der Wälder von Nurninorr. Der Wald von Aran und andere Wälder mußten von ihnen aufgegeben werden und verloren darum viel von ihrer ursprünglichen Größe.

Seit dem Konzil von Neu-Thula im Jahre 350 nach Pondaron, wo die große Spaltung der Wege der Weisen eintrat, wo nicht nur die Druiden trotz Rugan Tandarras, des ersten Großen Druiden Wille, die Tempel der Alten Götter verließen, sondern wo sich auch eine den Alten Göttern sehr ergebene Fraktion der Druiden unter Führung eines Hohen Druiden, der auch Priester des Dondra war; gen Phialae aufmachte, um einen eigenen Großen Druiden zu küren an der Halskette Dondras, wo dessen höchster Priester wohl seit Pondaron oder noch früherer Zeit weilte. Sie also sind zu den Inseln der Winde, wäh-rend die Druiden Nessurs nicht mehr den Mentor der Myra-Schule für Magier (MSM) von Esoteria als Großen Druiden annahmen, sondern aus ihrer Mitte den im Umgang mit den Pflanzen am geschicktesten und besten Heiler wählten, den 'Master Herbai' Esoterias, zum Gr.Druiden. Aus der bei diesem Konzil von Neu-Thula vollzogenen Spaltung und Abtrennung vor allein vieler Aladain gingen viele der Freischüler hervor, die heute nicht von DU oder MSM geschult als Eremiten in Abgeschiedenheit praktizieren und lehren.

Diese Trennung brachte auch eine Abwertung der Macht der Druiden, da, um die leeren Plätze der Hierarchie wieder zu füllen, die hohen Ränge eher vergeben wurden als die Fähigkeiten kamen. Seit 350 n.P. entspricht der Titel also nicht mehr unbedingt den Fähigkeiten eines Druiden (oder Priesters). Die Bedeutung der Druiden als Hüter und Bewahrer der Natur bleibt immer gleich...

**Anmerkungen** des Rassulu d'Or:

\*Ithiels werden auch Eytas oder Eldila genannt.//

\*\*Passagen dieses Textes richten sich gegen die abtrünnigen Druiden von 350n.P., die heute in Lonador Anur oder in Kelani und Taphanac den Adlergott Dondra anbeten, und gegen die chnumanbetenden Druiden Chelo-darns.//

\*\*\*Darum Anur/Donora //

# Zuhause in den Bäumen: Der Landsitz der Talier von Taron don Umn

Der Landsitz der Talier, Heimat des Fürsten Olvar Talier, liegt zwischen den Städten Sakilia und Mallomar in einer wunderschönen Senke, deren Hänge parkähnlich angelegt wurden. Die gesamte Anlage besteht aus mehreren, anscheinend getrennt voneinander stehenden Häusern, zwischen welchen auf den ersten Blick zum Teil enorm große Bäume wachsen. Wie der Eingeweihte weiß, stimmt das nicht, denn die Bäume sind in die Gebäude integriert oder ein Teil von ihnen. Dieser Baustil ist bei den Grauelven, welche an den Hängen vom Golf von Vartir und den Oklishängen vom Tal des Lebens leben gebräuchlich, früher sogar üblich. Bei diesen Gebäuden stimmt der Spruch: "Das Haus wächst mit den Jahren!"

## *Die Feen*

*Eine Mischrasse aus Eldar und solchen Menschen, die eine der zwölf Schwestern der Jugend zur Patin oder gar Mutter hatten. Im Auftreten erscheinen sie als besonders schöne, meist hellhäutige und hellhaarige schlanke Frauen, die Magie selten und Waffen nie anwenden, aber Meisterinnen des waffenlosen Kampfes sind. Vorkommen im Aegyland Yhllgords und einzelnen Druidenwäldern. Wohl auch im Tal des Lebens. Eine Hauptstadt der Feen soll einst Feenor gewesen sein. Manchmal auch für die Schwestern der Jugend selbst verwendet.*

# Unterwegs zuhause – Wanderer, Pilger und Nomadenstädte



Bild: Mythor 001, Seite 9: Die Yarl-Nomadenstadt Churkuuhl, © Peter Eilhardt für Mythor, hier FairUse

## Nomaden -

Sammelbegriff für Völker mit nicht sesshaftem Lebensstil. Typische Beispiele sind die Karini auf Corigani, die Ghorthog-Nomaden von Nykerien, die Wagenvölker der Großen Ebene auf Karcanon, die Varen auf dem gleichen Segment oder auch die Theng-Nomaden auf Kiombael.

Auch die Völker auf einer Yarlstadt, etwa die Rohnen oder die Marn, gehören zu den Wandervölkern.

## Grosse Horde - Nomaden

Das gigantische Heer um 122 vP. aus Kriegern und Reitern, das Nottu über die Lorvaner hinaus formte, um von den Wildländern aus nach Dandamar und Tainnia ziehen zu können, also vom Rand des heutigen Kiombael nach Rodebran hinein.



## Karini -

Reich und Volk im Gebirge von Corigani nahe Wergolost, Lutin und Al'Chatanir. Eine Besonderheit der extrem kriegerischen Karini, die zu den Barbaren unter den Nomaden zählen, ist, dass sie auf ihren Riesenbergziegen-ähnlichen Reittieren auch im Gebirge reiten können.

KARINI:

- HER:damals um 405 nP Chaka der Wolf (heute bestimmt nicht mehr! Nachfolge durch Duelle geregelt)
- HST:keine
- Religion:Dondra(sehr dunkel)
- Ausrichtung:keine
- Kultur:Barbarische Nomadenkultur,nicht beschrieben
- Landschaft:Hochgebirgsorientiert
- Bekannte Karini: Mako die Ratte, Heerführer, Bege der Büffel, Abenteurer

**Im Jahr 412 n.P.** wird von ihnen berichtet: Die Karini wandern an Wällen entlang und wünschten sich die Heere dahinter würden in ihrem Berglandsee ersaufen. Sie haben einen neuen Herrscher, der verspricht, diesmal etwas länger zu bleiben und endlich so etwas wie ein eigenes Reichsgebiet. Avaraidon kann froh sein, daß ein möglicher Krieg mit Wergolost vom Segmentshüter vermieden wurde, hat es doch genug mit den Karini zu tun, die diesen Monat versuchten, an mehreren Stellen die nach ihnen benannten Wälle zu erstürmen und eine empfindliche Niederlage erlitten, allerdings an anderer Stelle auch ohne Probleme durchkamen, was sie selbst so sehr verwundert haben muß, daß sie unverzüglich mit dem begannen, was sie immer tun, wenn sie sich langweilen oder wütend sind, nämlich mit plündern. In dieser Gegend ist die letzte Schlacht jedoch noch lange nicht geschlagen, und Unterstützung wäre sehr willkommen. / Die Karini haben schon wieder eine große Schlacht gegen die Reiter aus Avaraidon verloren, in der diese in drei Schüben angriff, und auch sonst taktisch eine Meisterleistung geboten hat, als sie die vollständige Vernichtung der von den Karini als Puffer zwischen den Fronten zusammengetriebenen Bevölkerung des Gebietes durch Wendigkeit und kurze Attacken gegen kleine Gruppen der Barbaren verhindern konnte, obwohl letztlich doch viel der Zivilbevölkerung ihr Leben ließ. Doch von fest zwei Tausendschaften Karini blieb nur ein kleines Häufchen, das in avaraidische Gefangenschaft ging, obwohl sich Karini eigentlich nie ergeben. Außerdem haben sie nun (endlich) wieder angefangen, im früheren Stil zu plündern, und sind nun auch auf Heere eines zweiten Reiches gestoßen. / Aber zurück in Gurkash-Gebirge: Nachdem die Karini offenbar ihre Stoßrichtung von Ophis auf Machairas geändert haben, legen sie sich regelmäßig mit Lutin und Temania an, egal, wo sie Truppen dieser Reiche auch immer finden. Z.Zt. stehen sie in zwei Fällen schon vor Festungsbaustellen dieser Reiche, die dringendst geschützt werden müssen. Und anscheinend werden avaraidische Heere z.Zt. von den Karini überhaupt nicht mehr angegriffen, denn sie können anscheinend unbehelligt in deren Rücken in der Gegend auftauchen, erobern aber im Moment noch immer nur reichsfreies Gebiet. Und mitten in dieser unsicheren Situation sichern sich die Wergolreiter Gemarkung um Gemarkung, ohne wirklich behelligt zu werden. Dabei kommt es teilweise zu kuriosen Situationen, bei denen tausende von Wergols zu Fuß mit tausenden von avaraidischen Reitern und einigen hundert Karini auf der selben Gemarkung stehen und "friedlich" wieder auseinander gehen. In der Furt eines der längsten Flüße in dieser flubreichen Gegend kam es zum Überfall temanischer Zedureiter auf einen große Horde

Karini, die sich aber nach anfänglich relativ hohen Verlusten schnell fingen, und die Reiter vernichtend schlugen. In Lutin wird in schöner Regelmäßigkeit ein Tieflandgebiet nach dem anderen geplündert, weil die anrückenden Truppen immer dorthin ziehen, wo die Karini letzten Monat waren.

**413 heisst es:** Die Karini ziehen sich anscheinend immer noch zurück, auch wenn der Zweck des ganzen undurchschaubar bleibt. Ob sie wohl vor haben, ganz von Corigani zu verschwinden? Unter Umständen könnten sie es sogar, wenn... / Um die Karini ist es ruhig geworden, es hat ganz den Anschein, als plante Katenor Wolfskind, ihr Führer, etwas ganz großes. / Gurkash-Gebirge/KA/AV/LU/WG: Erneut einen schweren Angriff von Flugechsenreitern aus Wergolost hatten diesen Monat die Karini zu überstehen. Wie besessen davon, den Boden Myras von den Karini zu säubern scheinen die Dragolreiter aus Wergolost zu sein. Ein zweites Mal holten sie sich in den unzugänglichen und zerklüfteten Gebirgsregionen des Gurkash eine herbe Niederlage. Kein einziger der Angreifer kehrte zurück. Auch die Karini, die sich zu tausenden an ihrem zentralen Versammlungsort befunden hatten, als der Angriff erfolgte, erlitten herbe Verluste, konnten aber letztlich ihr Gebiet erfolgreich vor den Invasoren verteidigen. Und überhaupt geht eigenartiges vor, dort am Bergsee im Gurkash-Gebirge. Wollen die Karini etwa auswandern, oder gar seßhaft werden? /

#### **414-415 n.P.: Karini-Bergseegebiet wird Reservat**

Oweron, der Segmentshüter, hat sich entschlossen, den zentralen Bergsee des bisherigen Karini-Gebietes unter seinen persönlichen Schutz zu stellen, nachdem die meisten der Karini das Gebiet mit unbekanntem Ziel verlassen haben. Das Gebiet wird hiermit zum Reservat erklärt. Angriffe auf den dort quasi als Wache zurückgebliebenen Clan des Bären betrachtet der Segmentshüter als Kriegserklärung gegen sich persönlich. Natürlich ist soetwas dennoch möglich, wenn jemand bereit ist, die Konsequenzen zu tragen. Und auch Segmentshüter sind nicht allmächtig.

#### **418 n.P.: Karini-Flüchtlinge in Lutin**

Doch beschleichen Marlant langsam Zweifel, ob es wirklich so eine gute Idee war, die überlebenden Karini auf seinem Reichsgebiet anzusiedeln. Trotz lohnender, jährlicher Geschenke (nur Mißgünstige nennen es 'Tribute') und wohlwollender Unterstützung, wenn die Karini in Avaraidon plündern, sind die Barbaren sehr unsichere Verbündete. Und manch lutin'scher Bauer, der mit viel Glück nach Trascat kam, um sich über die Plünderung seines Hofes durch die Karini zu beschweren, wurde zwar mit Geld und guten Worten entlassen, aber die erschlagenen Knechte, die mißhandelten Mägde kamen dadurch nicht zurück.



# Marn - Volk

Schwarzhäutiges Volk von [Nomaden](#), die aus der [Schattenzone](#) durch [Salamis](#) bis nach [Tainnia](#) zogen, wo sie nahe [Elvinon](#) mit ihrer [Yarlstadt Churkuhl](#) ins [Meer der Spinnen](#) fielen. Der [Erste Bürger](#) der Marn war [Etro](#).

## Das Ende der Marn – Der Untergang von Churkuhl

...Denn Orina, die Seherin, hatte keinen Schatten erblickt, und Etro, der Erste Bürger Churkuuhls, hatte entschieden, daß sie blieben. So blieben sie, wie sie es immer getan hatten, den ganzen weiten Weg, den ihre Stadt gewandert war. Sicher waren sie immer nur auf dem Rücken der Yarls gewesen, hinter ihren hölzernen Zinnen und Wehren, den balkengesicherten Toren und Fenstern, auf den schwankenden Panzern, die sie durch die Länder des Lichts trugen. Das war die Welt der Marn - ihre hölzerne Stadt Churkuhl, die auf den gewaltigen gepanzerten Yarls seit eineinhalb Generationen nach dem Sternbild des Drachen kroch, unlenkbar von Menschenhand, gehalten allein von den Fäden der Fügung. Sie kamen tief aus dem Süden, wo der Abgrund der Welt lag, wo der Schatten über das Land fiel und der halbe Himmel erfüllt war von einer düsteren Glut, wo es Lichter regnete, die starben, bevor sie die Erde, berührten, und wo die Wirklichkeit so trügerisch wie Träume war. Aber das lag viele Generationen zurück in einer Zeit, bevor die Yarls aufhörten, dem Willen ihrer Bewohner zu folgen. Seither war der Glanz südlicher Sterne längst verblaßt und die Glut südlicher Sonne Asche in ihren Herzen geworden. Die Winter in Tainnia hatten ihre Gemüter gefroren und ihre Herzen das Frösteln gelehrt. Aber es gab keinen Weg zurück. Es gab nichts, was die Yarls zur Umkehr gebracht hätte. Etwas trieb sie ein Zwang, ein Fluch. Und immer hatten die Ersten Bürger Churkuuhls entschieden zu bleiben. Denn der Gedanke, die schützende Stadt zu verlassen, war viel erschreckender als die ungewisse Zukunft auf dem Rücken von Yarls, die unbekannt Mächten gehorchten. Durch viele Länder waren sie gezogen, solche, die sie vergaßen und solche, die in ihrer Erinnerung haftenblieben. Warme Länder wie Kyrion, Arkenien, Tahora, Itanien, Salamos. Doch dann kam Tainnia mit immer längeren Wintern, daß es manchmal schien, als läge eine neue Schattenwelt voraus, zu der es die Yarls zog. Selten nur hatten sie ihre Wehren verlassen und sich den Gefahren des festen Landes ausgesetzt, den meist feindlich gesinnten Bewohnern, der Wildnis, den Bestien. Nur wenn es sein mußte, wenn sie Wasser brauchten oder ihre Toten verbrannten, der Yarls nicht aufhalten. Zum erstenmal in seinem Dasein zögerte der Erste Marn mit der Entscheidung. Denn in Churkuhl zu bleiben bedeutete den Tod. Niemand in der Stadt zweifelte, daß die Yarls besessen waren - von Mächten der Schattenwelt, an deren unmittelbarem Rand sie geboren wurden und in die Lichtwelt hinauswanderten. Und während Etro noch zögerte, hielten die Yarls an. Sie sanken nieder mit klagenden Schreien und regten sich nicht mehr. Ihre mächtigen Köpfe glitten zurück unter die gewaltigen Panzer, auf denen die Häuser der Marn standen. Nun, da die unmittelbare Gefahr vorüber war, entschied Etro wie gewohnt, daß sie blieben, denn alle Gefahren, die ihnen jenseits ihrer vertrauten und sicheren Bauten drohten, wären ungleich größer gewesen als das Risiko auf den Panzern besessener, doch zu Tode erschöpfter Yarls. Mythor warnte, doch es war entschieden. Die tainnianischen Reiter waren ihnen gefolgt und kamen in der Abenddämmerung näher an die so plötzlich stillstehende Wanderstadt heran. Sie waren viele, vielleicht nicht genug, um Churkuhl zu stürmen, wovon sie wohl auch die Furcht vor den Yarls abhalten mochte, doch genug, um sie niederzureiten, wenn sie ihre schützenden Wälle verließen. Selbst Mythor, der dazu neigte, an Fremden erst die friedliche Seite zu sehen, war in diesem Fall ziemlich sicher, daß die Tairinianer auf Beute aus waren und nur auf einen günstigen Augenblick warteten. So blieben sie alle und warteten in der hereinbrechenden Dunkelheit, bis Müdigkeit und Schlaf die meisten übermannte. Das war am Vorabend gewesen.

Und nun, in der Morgendämmerung, erwachte die Nomadenstadt, um zu sterben. Erst ein Yarl, der aus seiner erschöpften Starre erwachte, den Schädel aus seinem Panzer schob, um



sich blickte mit düsterer Glut in den Augen, von der die alten Legenden der Marn warnend als Dämonenfeuer berichteten. Der Koloß ruckte hoch, fast wie es Kamele tun, wenn sie sich erheben. Die Häuser und Türme schwankten knirschend, Seile rissen knallend. Ein Dutzend Marn, die Familien Altras und Katrans, die auf diesem Yarl lebten, erwachten im Angesicht des Todes jene wenigstens, die nicht bereits im Schlaf erschlagen wurden. Die Balkenwände rissen wie Strohmatten.

Wen das Krachen noch nicht aus dem Dämmer Schlaf gerissen hatte, in den die meisten trotz der möglichen Gefahr schließlich gegen Morgen erschöpft gesunken waren, der schreckte durch das Schreien der Menschen hoch. Während die Marn zu den Waffen griffen und auf ihre Zinnen und an ihre Schießscharten liefen, stieß der Yarl einen langgezogenen Schrei aus, der wie das Heulen verdammter Seelen klang. Keiner der Marn hatte je solch einen Schrei vernommen, und selbst den Yarls mußte er erschreckend klingen, denn viele erwachten aus ihrer Leblosigkeit und setzten sich ruckartig in Bewegung. In wenigen Augenblicken war ganz Churkuuhl ein schreiendes, krachendes Chaos, in dem jeder um das nackte Überleben kämpfte. Doch das war erst der Beginn. Als der Schrei des Yarls verstummte, schob das Geschöpf sich vorwärts mit seinen Trümmern und Toten auf dem Rücken und glitt mit scharrenden Beinen über die Felsen auf die Klippen zu. Die übrigen Yarls hatten innegehalten. Ihre vor gestreckten Schädel waren auf das Meer gerichtet. Auch die Menschen waren verstummt, selbst jene, die Qualen litten, als spürten sie alle, daß noch Grauensvollereres bevor-, stand. Und die sehen konnten inmitten der Trümmer, erblickten das Ende zweier ihrer Familien, als der Yarl sich scharrend über die Klippen schob und in die Tiefe stürzte. Und atemlose Augenblicke später vernahmen sie erneut das Heulen des Yarls, peinvoll diesmal, und sie hörten das Tosen von Wasser und Geräusche wie von einem gewaltigen Kampf. Dann Stille, nur die Brandung. Aber gleich darauf schrie ein weiterer Yarl und schob sich auf die Klippen zu. Da kam Bewegung in alles, was noch Kraft und Leben besaß, sich zu bewegen. Die Menschen befreiten sich aus den Trümmern ihrer Häuser und Wehren und waren hilflos außerhalb der trügerischen Sicherheit, auf die sie so lange vertraut hatten, um so mehr-, als es auch draußen keine Sicherheit gab. Zwischen den dicht zusammengedrängten Yarls war wenig Platz und wenig Schutz vor herabstürzenden Trümmern. Ihre mächtigen Beine mit den steinharten Krallen würden alles zermalmen, wenn sie in Bewegung kamen. Und in ihren schwankenden Köpfen und den lodernden Augen war deutlich genug zu lesen, daß sie jeden Augenblick losstürzen würden. Mit neuem Schreien und Heulen setzte sich ein weiterer Koloß in Bewegung und schob sich zwischen einem halben Dutzend erstarrter Yarls hindurch, begleitet von donnerndem Krachen, als Panzer und Türme gegeneinander stießen. Der Boden erzitterte. Männer und Frauen und Kinder sprangen in panischem Entsetzen aus den Häusern. Die meisten gerieten zwischen die Yarls, unter die rasenden Beine und zwischen die Panzer, wo sie ein rasches Ende fanden. Die nicht den Mut fanden, in die Tiefe zu springen, riß der Yarl mit sich über die Klippen in die tosenden Fluten. Bevor die Geräusche des Sterbens verklingen konnten, klangen neue auf, als ein dritter Yarl Anlauf in den Tod nahm. Es war einer aus der Mitte der Herde, und er pflügte einen Weg durch die Stadt wie ein Orkan, kroch mit Urgewalt über seinesgleichen hinweg. Ein weiterer folgte, noch bevor er die Klippen erreicht hatte. Dann zwei. Drei. Ein halbes Dutzend. Es ging immer schneller. Die Kraft, die sie über die Klippen lockte, griff rasch um sich. Und daß es am lichten Tag geschah - die ersten Strahlen der Morgensonne tauchten die Klippen in blendendes Licht -, daß die Dämonen der Schatten die

Macht besaßen, ihre Geschöpfe zu dieser Zeit zu rufen, machte es um so schrecklicher. Der Stamm der Marn war viele Generationen lang auf diesen Yarls durch die Lichtwelt gewandert. Immer, seit die Yarls begonnen hatten, ihren eigenen Weg zu gehen, unbekümmert um die lenkenden Versuche ihrer menschlichen Parasiten, war ihr Schicksal ungewiß gewesen. Nun gab es keine Ungewißheit mehr. Hier war ihr Weg zu Ende. Hier würden sie bleiben, begraben in den Trümmern ihrer eigenen Stadt, die sie nie verlassen hatten.

## **Rohnen - Volk**

Ein Volk von Nomaden auf Yarls am Ende des Altertums, die ihren Gründervater Rohno vergöttlicht, also zu einem der Lichtgötter verklärt haben. Der Kometensohn Mythor traf einmal auf sie.

**ROHNEN** – Ein Volk von Nomaden, das knapp über vierhundert Seelen zählt und auf den gepanzerten Rücken einer Yarls-Herde aus zwanzig ausgewachsenen Tieren lebt; diese Nomadenstadt heißt Yirzahoo. Ihr Lebensbereich ist die Düsterzone von Gorgan. Yarls sind riesige Schildchsen, die bis zu vierzig Schritt lang werden und ebenso breit; sie haben achtzehn Beinpaare und mächtige flache Rückenpanzer, die den ansässigen Nomaden Schutz und Sicherheit bieten. Die Urheimat der Yarls ist die Schattenzone, doch dürften sie irgendwann von dort abgewandert sein und finden sich daher in großer Zahl in der Düsterzone von Gorgan. Sie sind in der Regel friedliche und zahme Wesen und lassen sich leicht domestizieren. Jene, die sie beherrschen und wie ein Wagengespann lenken können, werden Yarls-Führer 'genannt und genießen großes Ansehen. Den Yarls-Führern stehen nur die Schamanen und das Nomadenoberhaupt vor. Der Anführer der R. heißt Jercel, ist schätzungsweise vierzig Jahre alt (genau kann er das selbst nicht sagen, wo es in der Düsterzone kaum Unterschiede zwischen Tag und Nacht gibt und schon gar keine Jahreszeiten und andere Gezeiten, an denen man »Jahre« messen könnte), mit seiner wie gegerbtes und gebleichtes Leder wirkenden Haut, dem kantigen, geradezu asketischen Gesicht und dem dunklen Haar (von Silberfäden durchzogen) ist er ein typischer Vertreter seines Volkes. Ihm zur Seite steht der Schamane Proscul, der nicht viel mehr als halb so alt ist und nur 5,5 Fuß groß und schon wegen seines hellen, weißblonden Haares völlig aus der Art schlägt. Es kommt immer wieder vor, daß bei den dunkelhaarigen R. ein »Weißling« geboren wird. Solche Außenseiter genießen besondere Verehrung, denn sie werden als von den Lichtgöttern initiiert bezeichnet, und nehmen stets führende Positionen ein. Die R. sind ein einfaches Volk, das steinzeitliche Werkzeuge und Waffen benützte und als größten Fortschritt das Weben von groben Tüchern kennt. Diese bilden ihre zweckmäßige Kleidung: Sie knüpfen sie sich mit Schnüren um den Leib zu losen Oberteilen und hosenähnlichen Beinkleidern. Nur die Frauen schmücken sich.

### **Die Legende der Rohnen**

Einst geriet Rohno mit seinem Stamm zu nahe an die Schattenzone und drohte mit Mann und Yarls von dieser verschluckt zu werden. Da erschien der Lichtgott Goolux, befreite Rohno und seinen Stamm aus dieser Bedrängnis und prophezeite dem Stammvater der Rohnen, daß er sich auf den Weg machen solle in die Lichtwelt, um dort das Lichte Land

[Heluma](#) zu finden.

Und seitdem befinden sich die R. auf der Suche nach diesem gepriesenen Land. Als sie mit Yirzahoo schließlich aus der Dusterzone in die Lichtwelt vordringen, werden ihnen und den Yarls die ungewohnte Helligkeit und die Unendlichkeit, die durch keine Düsternis begrenzt ist, fast zum Verhängnis: Die Nomaden beginnen unter dem sogenannten [Lichtfieber](#) zu leiden und streben dem Wahnsinn und der Selbstzerstörung zu – ebenso die Yarls, die geradewegs auf die Klippen einer Steilküste zugesprennen, um sich dort ins Meer zu stürzen. Mythor, der von Bord der Fliegenden Stadt [Carlumen](#) Zeuge dieses beginnenden Massen Selbstmord es wird, erinnert sich an das Schicksal der [Marns](#), bei denen er siebzehn Jahre lang gelebt hat und aufgewachsen ist, und ihrer Yarl-Nomadenstadt [Churkuuhl](#). Er unternimmt ein gewagtes Manöver zur Rettung der R. und hat Erfolg damit. Etwa 400 Überlebende finden im Wohnbezirk von Carlumen Aufnahme und an Bord der Fliegenden Stadt eine neue Heimat.

## Theng - Nomaden-Volk

Reich von [Reiter-Nomaden](#) auf [Kiombaël](#).

Der Karte der Reiche Kiombaels zufolge (siehe Bild rechts) liegt das Reich der Theng zwischen [Hadran](#) und [Xapul](#), zwischen [Urgllrâch Kgr](#) [Rimôrth](#) und [Muu-Taay](#), [Granduja](#) und [Xumbroschs-AranTor](#).

Ein Handelsgut der Theng-Nomaden ist der [Theng-Honig](#), auch in der Darreichungsform als [Bonbon](#).

### Das Geschehen um die Theng:

Im [Falkenmond 417](#) nP heisst es:

"In der [Steppe](#) sind die [Reiter](#) der Theng schneller als der Wind unterwegs. Wohin? Das weiss nur Ihr Gott."

- Im [Jaguarmond 417](#): "In der Steppe verwischen die Grenzen durch die flinken Reiter der Theng."
- [Tigermond 417](#): Gut - der Winter steht vor der Tür aber das unablässige Heulen der Wölfe zerrt auch an dem dicksten Fell. Die Theng scheint es nicht in ihrem Eroberungsdrang zu kümmern. Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg - so scheint es.
- Im [Adlermond 418](#) nP liest man: "Während (...) die Theng-Nomaden der Grossen Steppe sich redlich bemühten die diplomatischen Beziehungen auszuweiten bzw. in Griff zu bekommen, (...) meinten andere sich an dem Spiel der Kräfte massgeblich zu beteiligen." und "Gab es da nicht einen fast untergegangenen Bericht eines



Grenzpostens im Reich der Reiche der Theng? Auch dieses Volk – bislang jedem Nachbarn sehr aufgeschlossen - muss sich alsbald Gedanken machen mit wem sie künftig in Frieden leben wollen oder wie sie sich den gegebenen Bedingungen an ihrer Grenze verhalten sollen. Denn rund um ihren Einflussbereich gibt es das eine oder andere Scharmützel. "

- Im [Katzenmond 418](#): Aus dem Reich der Mitte - der Theng - vernimmt der Geduldige widersprüchliches. Man scheint sich auf etwas vorzubereiten - die Frage ist nur was? Die Diplomaten halten sich weise zurück. Die Kartographen sind emsig am Umzeichnen ihrer Pergamente. Hat sich doch im Süden des Reiches ein interessantes Naturschauspiel ereignet. Welche Macht steckt dahinter? Ein Zeichen [Borgons](#) oder....? und "Besser machen es da offensichtlich die Theng. Deren Handelskarawanen sind an ihrem Ziel angekommen und tun das was man von ihnen erwartet - handeln! Nur mit wem und mit was? Auf die Ergebnisse zumal in Granduja darf man gespannt sein. "

## Wagenvölker -

Meist [barbarische Nomaden](#) eher dunkler Hautfarbe, die zu verschiedenen Zeiten an verschiedenen Orten Myras [Geschichte](#) machten, indem sie etwa in einer Art [Völkerwanderung](#) um das Jahr 200 n.P. plündernd und brennend durch die Imperien zogen und damit zum Zerfall der Großreiche dieser Zeit führten. Ihre oft [schamanischen Religionen](#) sind meist kriegsorientiert, so wird man oft den [Stiergott](#) bei ihnen finden, zumal wenn Stiere oder deren Verwandte ihre Wagen ziehen, auf denen sie all ihre Besitztümer und meist auch Häuser oder Zelte transportieren.

Bekannt sind die Wagenvölker in [Aellinan](#) im heutigen +[Aldodwereiya](#) auf [Kiomba](#), die dem Fürsten von [Weria](#) zu schaffen machten und das [Wagenvolk](#) von [Nykerien](#). Heute meint der Begriff meist die Wagenvölker aus der [Großen Ebene](#) im +[Freistaat](#) +[Aerinn](#), die +[Ursus Goldmaske](#) in die +[Bruderschaft der Völker](#) geführt hatte, und die vor allem in +[Lapathien](#) und +[Bagunda](#) große Zerstörung anrichteten. Literatur über sie findet sich in den +[Ursus-Briefen](#) und bei +[Luglain](#).

### Wagenvölker in der Bruderschaft der Völker

Bericht von [Theridor Curus](#), nach Aufzeichnungen von [Ursus Goldmaske](#)

Die Wagenvölker traten als viertes Volk der [BdV](#) bei.

Der Weg zum Thron des [Klans](#) (=Oberherr) aller Wagenvölker ist sehr beschwerlich. Es gibt unter den [Brontos](#) eine zahlenmäßig kleine Herde, von etwa 50 Stück, die ein weißes Fell haben.

Die vier nomadisierenden, der insgesamt sechs Stämme, erwählen jeweils einen Jungen, der unter, für den Stamm günstigen oder wichtigen Vorzeichen geboren wurde. Dies jedoch nur dann, wenn der alte Klan den Zeitpunkt seines Todes kommen sieht. Diese vier Jungen

dürfen nicht älter als drei Jahre sein, wenn sie erwählt werden. Sie werden dann auf dem [Rundweg der Brontos](#) ausgesetzt, den die Herde der weißen Brontos als einzige jedes Jahr durchwandert. Den Jungen, denen die weißen Brontos ausweichen, wird über dem Herzen ein Stück Fell eines weißen Brontos eingepflanzt. Um die anderen Jungen, denen die Brontos nicht ausweichen, braucht man sich nicht mehr zu kümmern, da sie von den Brontos zu Tode getrampelt werden.

Die überlebenden Jungen, sehr selten alle vier, meistens zwei, sehen ihre Eltern nicht mehr wieder. Sie werden in die Obhut des Königsstammes gegeben. Der [Königsstamm](#) hat keinen eigenen Klan, sondern anerkennt nur den Klan aller Wagnvölker. Die Krieger und Kriegerinnen dieses Stammes bekommen nach ihrer Geburt einen Streifen weißen Brontofells in den Rücken eingepflanzt. Dies soll bedeuten, daß sie der Stamm sind auf dessen Rücken sich der Klan stützen kann. Nachdem die Jungen zwischen 10 und 16 Jahren bei diesem Stamm aufgezogen wurden, um dabei zu lernen, was ein Klan aller Wagnvölker können muß, werden sie auf Reisen durch die Lande jenseits der Flüsse und der Meere geschickt. Sie werden getrennt losgeschickt, da sie nach ihrer Rückkehr, nach etwa drei Jahren, gegen den, oder die anderen [Herzfellträger](#) bis zum Tod um den Thron zu kämpfen haben. Vorher jedoch müssen sie dem Rat der Mütter mitteilen, was sie in den fremden Ländern gelernt und gesehen haben. So bleibt gewährleistet, daß die Wagnvölker auch auf den meisten Gebieten Fortschritte in ihrer Entwicklung machen können, die sie nicht direkt mit ihren hauptsächlichen Lebensinhalten, dem Kampf, der Jagd und den Brontos, in Kontakt bringen. Außerdem erfahren sie so vieles über fremde Länder und Sitten.

Die Frauen der Wagnvölker sind vollauf gleichberechtigt. Sie stellen allerdings niemals den Klan aller Wagnvölker. Dafür stellen sie den [Rat der Mütter](#). Dieser Rat besteht aus dreizehn Frauen. Je zwei für die vier nomadisierenden Stämme, vier für den fünften Stamm, dem Stamm der Bauern, Handwerker und Händler und einer Frau aus dem Königsstamm. Die Frau aus dem Königsstamm hat zugleich den Vorsitz.

Diese Mütter sind, während der Ssakatfeste der Wagnvölker, alle drei Jahre, gezeugte Mädchen. Sie werden aus den Mädchen ausgewählt, die von den berühmtesten Kriegern der einzelnen Stämme und den Ratsmitgliedern gezeugt wurden. Die Männer und die Ratsmitglieder vollziehen den Geschlechtsakt berauscht durch gegorene Brantomilch auf dem Rücken eines extra dafür eingefangenen und gezähmten weißen Brontos. Sie werden ebenfalls vom Königsstamm ausgebildet.

Je nach Herkunft des Vaters werden die Mädchen als Beraterinnen für die Klans der jeweiligen Stämme ausgebildet. Bei ausscheiden eines Ratsmitglieds, aus dem Rat der Mütter, wird das geeignetste Mädchen in den Rat einberufen. Für die Eignung zählen zuerst die Herkunft, Intelligenz, Toleranz, Redegewandtheit, Kriegerische Taten und Jagderfolge.

Die Söhne, die an den [Ssakatfesten](#) mit den [Ratsmüttern](#) gezeugt werden, dies kommt höchst selten vor, werden sofort nach der Geburt getötet.

## **Die Stämme der Wagnvölker**

Die Wagnvölker sind die zahlenmäßig stärkste Gruppe in der [BdV](#). Sie unterteilen sich, wie bereits erwähnt, in sechs Stämme. Der größte dieser Stämme ist der [Stamm der Seßhaften](#). Dieser Stamm verteilt sich über das ganze Land der Wagnvölker. An den Grenzen des



Landes, an den Teichen und Tümpeln sind die Seßhaften in besonders großer Zahl zu finden. Sie bauen Getreide an, verarbeiten es zu Mehl, gären die [Brantomilch](#) und verarbeiten das Fett der Brontos zu einer glitschigen Masse, die von den [Nomaden](#) zur Schmierung ihrer Wagen und Geschmeidigerhaltung des Leders verwendet wird. Aus besonders schönen Brontoknochen formen und schnitzen sie Kunstgegenstände. Auch verarbeiten sie Metall, da die Nomaden dazu nicht in der Lage sind. Sie sind auch etwas größer gewachsen und nicht so wild wie die anderen fünf Stämme.

Der kleinste, aber am höchsten geachtetste, Stamm, ist der [Königsstamm](#). Er besitzt zwar auch feste Ansiedlungen, aber größere Gruppen durchstreifen immer wieder das ganze Land. Sie sind sozusagen die Ordnungshüter der Wagnvölker. Ein anderer Teil der Krieger und Kriegerinnen des Königsstammes folgt den weißen [Brontos](#) und beschützt diese. Die vier anderen Stämme sind die eigentlichen Nomaden. Sie ziehen hinter den größeren Brontoherden her. Es sind die Stämme des Horns, die [Kaitaun](#), der Sonne, die [Gintain](#), des Regens, die [Mandzon](#), und der Erde, die [Tschintong](#).

Sie reiten ausnahmslos auf ihren zähen, kleinen Pferden, während sie ihre Habe auf großen, vierrädrigen Wagen transportieren. Es sind, oft, schwarzäugige Menschen, mit langen, zu Zöpfen geflochtenen, schwarzen Haaren. Sie sind von gedrungener Gestalt, mit, durch das Leben im Sattel bestimmten, krummen Beinen. Ein echter [Mangan](#), wie sich die Wagnvölker selbst nennen, fühlt sich nur auf dem Rücken eines Pferdes wohl. Nur die Kranken, Verletzten, die kleinen Kinder und die Alten fahren auf den Wagen. Auch die Frauen reiten, auf ihren eigenen, Pferden. Eine Ausnahme hiervon bilden die Seßhaften.

Die Mangan tragen hauptsächlich Lederkleidung. Für kriegerische Auseinandersetzungen haben sie, mit Metallschuppen besetzte, Lederhemden und kleine, runde Helme, teils aus Metall, teils aus Leder, sowie mit Holz verstärkte Lederschilde als Schutz. Pfeil und Bogen beherrscht jeder und jede Mangan meisterhaft. Sie treffen dabei vom Rücken ihres galoppierenden Pferdes auf 50 Schritt das Auge eines Brontos. Außer dieser Waffe besitzen sie noch sogenannte Bonans. Das sind drei schwere Eisenkugeln, die durch gedrehtes Leder aus Brontoschwänzen zusammen gehalten werden. Diese Waffe dient jedoch meist nur dazu, Feinde unschädlich zu machen, sie nicht sofort zu töten. Für den Nahkampf haben sie leicht gebogene, vorn verbreiterte, Schwerter, die nur als Hiebwaffe verwendet werden können, da die Spitze fehlt. Außerdem haben sie noch zweischneidige Dolche.

Da sie fast ständig untereinander kleine Scharmützel austragen oder auf Plünderungszügen in den Nachbargebieten sind, sind sie das Kriegshandwerk von klein auf gewöhnt.

Jedes Jahr in den [Ssakat](#) treffen sich die Klans der fünf Stämme mit dem Klan aller Wagnvölker. Dann werden größere Streitigkeiten bereinigt und gemeinsame Vorhaben, meist Plünderungszüge, beschlossen. Sowie viele kleinere Schwierigkeiten vor dem [Rat der Mütter](#) geschlichtet, bzw. gelöst.

## **Anmerkungen zu den Aufzeichnungen über die Wagnvölker**

von [Theridor Curus](#)

Die Aufzeichnungen des Ursus müssen in dem einen oder anderen Punkt richtiggestellt oder geklärt werden, weil sonst womöglich ein falsches Bild der Wagnvölker entstehen könnte.

Gleich zu Beginn könnte der Leser sich fragen, wer die Stämme beherrscht wenn der alte Klan verstorben ist und die von ihm ausgewählten Jungen noch unmündig oder gerade auf ihrer Wanderschaft durch die Nachbarreiche sind.

Es geht aus dem Bericht nicht hervor, tatsächlich ist es aber so, daß sich im Verlauf der Jahrzehnte und Jahrhunderte seit die Geschichte der Wagnvölker bekannt ist, zu jeder Zeit einige der Herzfellträger bei den Stämmen befinden. Manche sind noch klein und in ihrer Ausbildung, manche sind älter, bereits zurück von ihren Wanderschaften, manche sogar steinalt.

Dies kommt daher, weil die Klans mit der Wahl der Jungen recht großzügig umgehen. Einige wählen Jungen aus und sterben dann Jahre lang nicht. Andere regieren nur recht kurz, weil sie in Stammesfehden oder Raubzügen umkommen. Auch dann werden wieder Nachfolger gewählt, obwohl die Nachfolger des Vorgängers vielleicht noch nicht einmal ausgewachsen sind.

Wie dem auch sei, es befinden sich bei den Wagnvölkern, und in den umliegenden Reichen, immer einige Herzfellträger in verschiedenen Altersstufen. Außerdem ist ihnen die Teilnahme am Kampf um den Thron des Klans freigestellt.

Zuletzt sei dazu noch erwähnt, daß der [Rat der Mütter](#) ebenfalls mehr Einfluß haben kann, als Ursus dies erwähnt. So werden manche Stämme deren Häuptlinge aus irgendeinem Grund ihre Herrschaft nicht ausüben können, vom Rat der Mütter geleitet. Dies kommt auch vor, wenn einmal tatsächlich kein mündiger [Herzfellträger](#) da ist, der [Klan aller Wagnvölker](#) werden könnte. Dann werden alle Stämme vom Rat der Mütter geführt.

Man sollte nochmals darauf hinweisen, daß die Wagnvölker hauptsächlich von den zahmen Brontoherden und der gelegentlichen Jagd auf die wilden Herden leben. Es gibt zwar Nachbarn die behaupten, die Wagnvölker würden hauptsächlich von Raubzügen leben, aber dies ist übertrieben. Nur in den Wintermonaten, wenn kühle Winde über die Ebenen blasen und die Herden an den Lagerplätzen gehalten werden, machen sie junge Krieger aus verschiedenen Stämmen auf, um Ruhm, Ehre und Beute zu gewinnen. Derjenige gilt bei ihnen als der Angesehendste, der am meisten Beute ins Lager bringt und der am meisten Feinde erschlagen hat.

Die Wagnvölker verehren [Artan](#), dem die weißen Brontos geweiht sind. Außerdem irgendwelche obskuren [Dämonen](#) der Steppen über die ich bisher nicht viel in Erfahrung bringen konnte. [Erdgeister](#) und [Windsgnomen](#) kennen und fürchten sie ebenfalls.

Vielmehr ist über die Wagnvölker zur Zeit nicht bekannt. Auch ist es leider kaum möglich mehr zu erfahren, da sich der [Freistaat Aerinn](#), dem sich die Wagnvölker angeschlossen haben, mit der [Bruderschaft](#) überworfen hat.

# Die Yerba - Kundschafter -

(eine Geschichte aus den Tagen des Aufbruchs in Nykerien)

Ich liege müde in meinem Versteck, den Oberkörper gegen eine Pappel gelehnt. Ich bin einige hundert Trabstunden von meiner Herde weg, habe unzählige Wegstunden bergauf und bergab in diesem fremden Land hinter mir und zuletzt die stundenlange Suche nach Futter in den Beinen. Neben mir verlischt langsam mein Feuer und die frühe Dämmerung des Winters schlägt über mir zusammen. Der Wildschweinfrischling, den ich mir gebraten habe ist halb verzehrt und wird noch für den Morgen reichen, einige Äpfel sind auch noch da. Ich warte auf Jon Thorbensson.

Wir Kundschafter der Yerba zeigen uns den Nykeriern so wenig wie möglich. Wir halten uns an die dünn besiedelten Wälder und Heiden und meiden den Umkreis der Dörfer und Städte. So können wir durch das Land vom Hexenwall zum Eisrand streifen, ohne dass ein Mensch uns bemerkt.

Aber es ist unsere Aufgabe, möglichst viel über die Völker Nykeriens herauszufinden, über ihre Reiche und über die Bauwerke, welche sie errichten. Deshalb ist es für die Kundschafter unumgänglich mit vertrauenswürdigen Menschen zu reden um mehr über sie zu erfahren.

Hier helfen uns unsere Geschwister, die Pferde. Denn sie kennen die Menschen, die sie reiten genau, gerade weil sie mehr mit dem Herzen denn mit dem Verstand urteilen. Aranxa, die Leitstute der Herde von Freiherr Thorbensson und Pferd seines Sohnes Jon wird ihren Reiter zu mir führen.

Aranxa und ich haben uns auf der Koppel der Thorbenssons kennen gelernt. Deren Besitz liegt am Rande eines Gebietes, welches die Schwestern der Medea beanspruchen. Hier herrscht noch tiefer Friede und Sicherheit, wie überall, wo nicht vermessene Herrscher fremdes Blut vergießen um ihre Reiche zu errichten. Deshalb war die Koppel unbewacht und ich konnte unbemerkt von allen Menschen mit einem leichten Sprung über die Gatter setzen, welche den Pferden ein Gefühl der Sicherheit geben.

Aranxa hat mich lange vorher bemerkt aber ihre Herde nicht alarmiert, da ich vertraut nach Mensch und Pferd rieche und meine Silhouette zumindest im unteren Teil einem Pferd gleicht.

Ich gesellte mich zu ihr. Wir wurden rasch vertraut. Sie versprach mir, ihren Reiter zu meinem Versteck zu führen.

Dazu sind nur wenige Pferde fähig. Intelligenz und Sprache gehören nicht zu den Fähigkeiten, die Pferden nützlich oder notwendig sind oder die sie leicht erlernen. Denn diese Fertigkeiten unterstützen ihr Leben weder in Gefangenschaft, wo ihre Reiter ihr Können beschränken noch in Freiheit, wo schnelle Instinkte ihr Überleben sichern. Selbst den Menschen, die das Glück haben ein intelligentes und sprechendes Pferd zu reiten ist die Sprache der Pferde meist nicht zugänglich, weil sie Laute und Gestik ihrer Tiere ignorieren, weil sie nicht glauben können, dass ihre Tiere tatsächlich mit ihnen reden.

Ich höre Hufgetrappel hinter mir. Aranxa mit Jon Thorbensson nähert sich. Ihr Reiter versucht sie angesichts der drohenden Dunkelheit zum Gehöft zurückzulenken, doch sie trägt ihn unbeeindruckt zu meinem Versteck. Ich stehe auf um mich dem Paar zu zeigen. Jon, schon überrascht von meinem einsamen Feuer in der Wildnis steht Unglauben ins Gesicht geschrieben. Es ist nicht der Schemen eines Zentauren, es ist ein nackter, weiblicher Oberkörper, der ihn fassungslos macht.

Ich gebe ihm Gelegenheit, sich an meinen Anblick zu gewöhnen, ehe seine menschliche Erziehung die Oberhand gewinnt und er sich errötend abwendet. Ich nutze seine Verlegenheit, trete neben den Reiter und umarme ihn. Keine Aktion entwirft einen Mann wirksamer als die Umarmung einer Frau, selbst wenn diese Frau eine Zentaurenstute ist und vom Bauchnabel abwärts Pferd.

So bleibt Jons Dolch im Gürtel, er steigt von Aranxa und beide lagern sich an mein Feuer. Ich biete ihnen Wasser und Fleisch, Äpfel und Gras an. Wir essen und haben Ruhe uns kennen zu lernen. Der



Mensch nimmt die Begegnung mit dem Zentauren gelassen hin, Aranxa hat eine gute Wahl getroffen ihn zu mir zu führen. Ich höre aus seiner Stimme und lese in seiner Gestik, dass beide den Zentauren ein gute Freunde sein werden. Leider ist er stark an sein bisheriges Leben gebunden, gerne hätte ich Aranxa und Jon als Gefährten gewonnen. Als Herde zu dritt wäre der Kundschafterritt schöner und leichter geworden.

So bleiben uns lange Stunden eines guten Gespräches, in denen Mensch und Zentaur viel voneinander lernen. Menschen wie Jon sind es, die in mir Vertrauen wachsen lassen, dass das friedliche Nebeneinander von Mensch und Zentaur möglich sind.

Als beide mich verlassen bereite ich mich auf die Zwiesprache mit [Mark Maritain](#) vor, um ihm meine Erlebnisse zu berichten. Ich nehme getrockneten [Alppilz](#) aus meinem Vorrat und beginne, die zähe und bittere Masse bedächtig zu kauen.

Meine Glieder erschlaffen und ich lasse meinen Oberkörper zu Boden sinken. Den Boden spüre ich schon nicht mehr, meine Wahrnehmung beschränkt sich auf das Gehör. Ich habe den Eindruck als weichen die Bäume zurück und als ebnen sich die Hügel der Umgebung ein, als breite sich um mich herum eine gewaltige Ebene aus, immer größer wachsend. Meine Ohren nehmen Laute aus immer größerer Entfernung wahr, zwei Melodien gleichzeitig lauschend, dem Bassgrummeln des weltlichen Nykeriens und den geistigen Obertönen seiner Anderwelt.

Da ist Jon, der Aranxa den Sattel abnimmt und sie trocken reibt; ein Rudel [Wölfe](#), das in der Wildnis eine Elchkuh reißt; große Flüsse, die aus den Bergen des [Klados](#) zur [Silbersee](#) strömen; ein Heerlager [Westans](#); die vertrauten, nächtlichen Geräusche der Yerbaherde. Darin eingebettet die gelegentlichen, hellere Töne geistiger Disziplinen; der lichte Verstand eines unbekanntes Weisen der Menschen; endlich der Geist meines [Windruffers](#) Mark Maritain, wie eine strahlende Harmonie über dem Bassgrummeln der Hintergrundgeräusche.

Aufmerksam lauscht er über weglose Weiten hinweg der Schilderung meiner Fahrt, sagt mir, wo andere Kundschafter gereist sind und in welche Richtung ich meine Aufmerksamkeit richten soll.

Die Wirkung des Alppilzes lässt nach und meine Wahrnehmung zersplittert in einem Crescendo wirrer Laute. Plötzlich spüre ich wieder das raue Gras unter meinem Bauch, den Schweiß des Rausches auf meinen Flanken, den dunklen, schaumigen Speichel des Alppilzes auf meinen Brüsten. Flüchtig wische ich mich trocken und versinke in einen tiefen, erschöpften Schlaf.

Am Morgen wecken mich die ersten [Vögel](#) des Frühjahrs. Ich schüttele den Schlaf aus meinen Haaren und wasche Speichel, Schweiß und Dreck in der nahen Quelle ab. Ein Frühstück wird es nicht geben, was ich aufgespart hatte habe ich mit Jon und Aranxa geteilt. Vorsichtig trete ich aus dem Dickicht. Nykerien liegt verlassen vor mir. In fünf Minuten ist mein bescheidenes Gepäck zusammengesucht. Ich galoppiere auf die offene Heide hinaus.

# Das Schwimmende Zuhause – von Gondaha bis Kartis

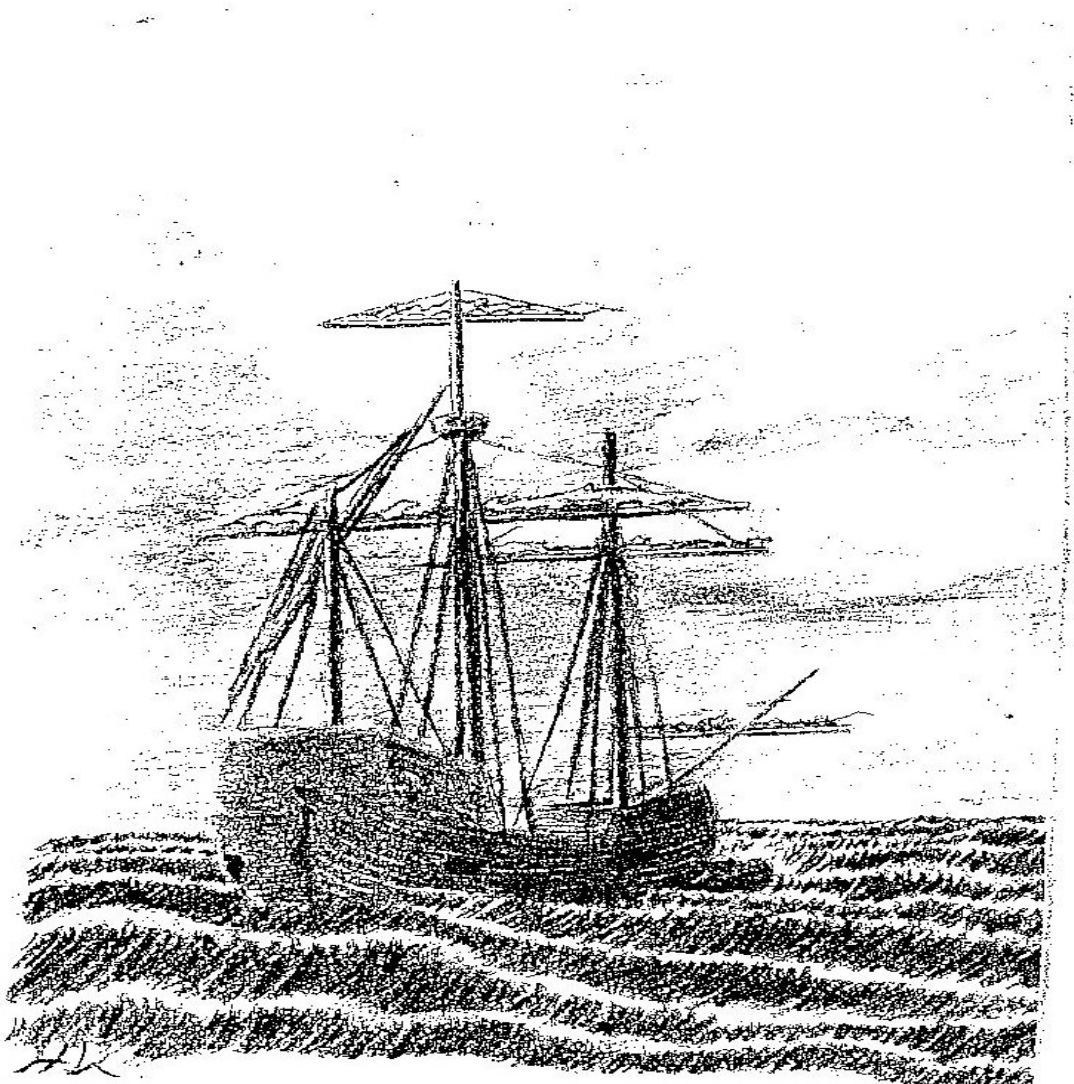


Bild: Zuhause auf dem Schiff. Aus dem Boten von Ophis-Karcanon 23, Made for Myra

# Schwimmende Städte

## Schwimmende Stadt - ST

Als Schwimmende Stadt bezeichnet man klassischerweise eine schwimmende Einheit von Grund und Boden, auf der eine Wohnbebauung untergebracht ist, ob es sich dabei nun technisch um eine Siedlung, einen Stammsitz, eine Burg oder wirklich um eine Stadt handelt. In der Hexenwelt des Ophis gab es im Altertum mehrere bekannte Schwimmende Städte, wie die auf einer Lumenia basierende Schwimmende Stadt Hanquon oder die auf einer Schwammscholle gebaute Schwimmende Stadt Gondaha.

Den Schiffsverbund der Lohani kann man insoweit demgegenüber als Ausnahmen in der Schwertwelt des Machairas der Neuzeit bezeichnen, ebenso die sogenannten Burgschiffe der ANTI oder die 'schwimmende Insel' mit der schwimmenden Hauptstadt Kartis von Gra-Tha N'My auf Ysatinga.



Karte der **Schwimmenden Stadt Hanquon** von der Ophiswelt. - Detailkarte 036 von Helmut W. Pesch aus #My75 der Mythor-Serie.

# Gondaha - Stadt



Eine Schwimmende Stadt auf der Ophiswelt im Altertum, auf einer Schwammscholle, die von Yacub durch kleine Yacuben und die Nissen der Entersegler gefährdet wurde, als Gondaha der Schattenzone zu nahe kam.

## Gondaha im Buch der Welt

**GONDAHA** – Eine der bekanntesten Schwimmenden Städte und mit 1000 Schritt Länge und einer Breite von 500 Schritt auch eine der größten. G. hat einen beständigen Kurs, der sie rund um die Welt und durch die Einflußbereiche aller zwölf [Zaubermütter](#) führt. Im Gebiet der Zaubermutter [Zeboa](#) ([Elvenmond](#)) tangiert G. die [Schattenzone](#), und im Gebiet der Zaubermutter [Zedra](#) ([Seelenmond](#)) kommt sie dem [Hexenstern](#) des [Ophis](#) am nächsten. Und wenn Gondaha auch seine eigenen Gesetze hat – und sogar eher Gesetzlosigkeit und Piratenmentalität herrscht –, so gilt auch für diese größte aller Schwimmenden Städte, daß man sich der jeweiligen Zaubermutter unterstellt. Auf diesem gewaltigen Schwammgebilde ist eine üppige und vielfältige Landschaft entstanden, exotische Pflanzen verschiedenen Ursprungs wurzeln nebeneinander, und es gibt sogar eine bescheidene Fauna. An vielen Stellen sprudeln Süßwasserquellen (vom schwammigen Boden aufgesaugtes, gefiltertes und entsalztes Meerwasser), die gelegentlich solchen Druck entwickeln, daß sie als Springquellen (Geysire) zutage treten. G. ist dicht besiedelt, neben dem Stadtzentrum mit dem Hafen gibt es überall kleinere Ansiedlungen. Die Gebäude sind jedoch nicht gemauert, sondern aus Hohlstämmen gezimmert; über diese Rahmen wächst dann Schwamm, der die Lücken schließt und dichtet. Für den Bau werden aber auch Planken von gestrandeten See- und Luftschiffen verwendet, die aber bei aller Stabilität von geringem Gewicht zu sein haben, um die Tragfähigkeit der Schwammbank nicht zu überfordern. Die meisten der Häuser stehen seit einiger Zeit leer, denn durch die Vorfälle an der Schattenzone und die folgende Katastrophe an der Großen Barriere sind zwei Drittel der Bevölkerung (Gondaharinnen und männliche Sklaven) umgekommen oder verschollen, so daß nur 1000 Frauen und etwa 500 Sklaven überlebten.

G. ist ein wahrer Schmelztiegel aller Frauenrassen, man trifft hier Töchter von Vanga in den verschiedensten Hautschattierungen und Staturen, die sich in phantastische Trachten und Kostüme kleiden, aber nie feminin, und die wenig Wert auf ihr Äußeres

legen. Es sind rauhe Gesellinnen, typische Vertreterinnen des [Matriarchats](#), was ihr Verhältnis zum männlichen Geschlecht betrifft: Daß ein Mann etwas anderes als ein Sklave sein könnte, will ihnen nicht in den Sinn. Ein Mann wie [Mythor](#), der nicht in die Sklavenrolle des Mannes paßt und der zudem noch von der [Amazone Scida](#) gefördert wird, stellt für sie eine Provokation und Herausforderung dar. Was wunder, daß die Herrscherin von G. die großwüchsige, wilde Schönheit [Galee](#) sofort ein Auge auf den Helden »[Honga](#)« hat und ihn – wie schon die Amazone [Burra](#) vor ihr – für sich haben möchte. Galee residiert in ihrem »Palast« am Bug der Schwimmenden Stadt der trotz des hochtrabenden Namens nur ein einfaches Palisadenfort ist.

Gondaha hat aber auch ein unheimliches Geheimnis. Seit der letzten Annäherung an die Schattenzone, lagert in einem Höhlensystem des Schwammgebildes eine »[Böse Saat](#)«, die von besessenen Gondaharinnen behütet wird. Es handelt sich um bis körpergroße Eier ohne feste Schale und mit zuckender und vibrierender lederartiger Haut, die von Scida als die [Nissen](#) von [Enterseglern](#) bezeichnet wird. Darum wird dieser Teil von Gondaha auch Nissenhort oder Nissenschote genannt. .

[Mythor-Fundort](#): [62](#)

.



## **Kartis - Die Schwimmende Hauptstadt von Gra-Tha N'My auf Ysatinga**

Kartis ist die Hauptstadt des Königreiches Gra-Tha N'My. Hier trifft man Wesen aus allen Ländern Ysatingas, sei es als Händler, Botschafter oder Spione. Die großen Handelshäuser Ysatingas haben hier ihre Kontore errichtet. Die wichtigsten Reiche unterhalten Botschafter am Hofe von König Tek'ton kro K'Sy. Schon an der schwarzen Farbe der Uniformröcke der Wachen kann man erkennen, daß hier nur eines Mannes Wort gilt. Die Hallen des Chaos, wie der Hof seit Jahrhunderten genannt wird, sind das dominierende Gebäude der Stadt. Die mächtigsten Wesen des Reiches haben um den Palast herum Häuser gebaut, damit sie komfortabel leben können, während sie auf eine Audienz warten. Im Hafen der Stadt liegt die Kriegsflotte des Königs. Schnelle Schiffe bringen Passagiere innerhalb von nur einigen Tagen zur Insel der Trauer, nach Ix'anhilliq oder nach Jathannan. Die große alchemistische Bibliothek, die alle Erkenntnisse der Alchemie enthält (nicht immer öffentlich zugänglich), befindet sich innerhalb der Labore des Chaos. Eine Kopie der Bibliothek steht nur noch in Rax'Khonta.

Für Schauspieler und Dichter ist Kartis der Ort ihrer Träume, denn hier steht das berühmte große Haus der Spiele, das größte in ganz Gra-Tha N'My. In Kartis befindet sich auch die königliche Akademie der Kanzleien. In ihr werden die Beschäftigten der Kanzleien und Ämter ausgebildet. Viele Händler in Gra-Tha N'My haben ihre Ausbildung an dieser Akademie bekommen. Wo sonst lernt man so gut rechnen?

### **Von Theatern (Haus der Spiele) und anderem**

Was macht man in Gra-Tha N'My, wenn man ausgehen und sich unterhalten lassen will? Man geht in das Haus der Spiele, das in jeder Stadt und Festung steht. In Kartis gibt es sogar zwei, das große und das kleine. In diesen Häusern werden Tragödien, Komödien und Dramas aufgeführt. Die Stücke stammen meist von den Schauspielgruppen selber, oder lehnen sich an Stücke bekannter Dichter an. Es gibt in viele kleine Schauspielgruppen, die über das Land reisen, und ihren Lebensunterhalt mit ihrer Kunst in Dörfern und Städten verdienen. Kommt so eine Gruppe in eine Stadt kann sie dort für einige Zeit bleiben, und im Haus der Spiele auftreten, solange sie eine bestimmte Anzahl Stücke pro Mond spielen.

Die Häuser der Spiele werden von dem Amt für Religion und Kultur unterhalten, und für eine bestimmte Zeit an die Schauspieler ausgeliehen. Eintritt ist in Gra-Tha N'My unbekannt, nach der Vorstellung stehen am Ausgang die Schauspieler mit Schalen, in denen das Publikum Spenden legt. Da die Schauspieler davon leben müssen geben sie

sich viel Mühe. Das Publikum weiß dies meistens zu schätzen, gibt aber nicht nur Geld sondern oft auch Lebensmittel.

Ein besondere Veranstaltung sind die Lesungen. Die meisten erwachsenen Grathani sind nicht in der Lage zu lesen, und die wenigen, die es können, können sich die sehr teuren Bücher nicht leisten. Geschichten werden aber gerne gehört. So gibt es fast wöchentliche in den Häusern der Spiele Lesungen von Büchern. Dabei stehen Reiseberichte hoch in der Gunst des Publikums, den diese stillen etwas die Sehnsucht und Neugier nach fremden Ländern. Woher kommen nun die ganzen Reiseberichte? Die Alchimisten haben eine alte Tradition wieder belebt, es ist üblich, das ein Alchimist eine Reise in ein noch kaum bereistes Land unternimmt, ehe er Alchimist oder Meister der Alchimie wird. Da sie nicht nur reisen, sondern genau ihre Umgebung beobachten, um daraus zu lernen, fertigen sie genaue Berichte an. Diese Berichte dienen anderen wie der als Grundlage für ihre Reisen. Es kommt jedoch auch vor, daß so ein Bericht die Anregung für eine neue Entdeckung lieferte. Einige Alchimisten sind aber auch begnadete Dichter, ihre Reise berichte fesseln die Zuhörer, und lassen die durchreisten Gegenden vor ihren Augen entstehen.

### **Wie sieht nun so ein Haus der Spiele von innen aus?**

Das Haus ist ein kuppelförmiger Bau. Tritt man durch die großen Doppeltüren ein, gelangt man in einen großen, Platz genommen, die den Vortragenden mit dezenter dem Text untermalender Musik begleiten werden.

Zum Ssakat findet in Kartis ein dreitägiger Dichterwettbewerb statt. An jedem Tag finden in beiden Häusern der Spiele drei Aufführungen statt. Jeweils eine Tragödie, Komödie und ein Drama. Die Stücke werden dabei zum erstenmal aufgeführt, dies ist Bedingung, damit das Publikum unvoreingenommen urteilen kann, welches Stück das beste an diesem Ssakat ist.

Es gibt einen Rundgang, der um das halbe Gebäude geht. An seinem Enden befinden sich Stätten für das unaufschiebbare körperliche Bedürfnis. An den Wänden des Rundganges haben verschiedene Händler ihre Stände eröffnet und beglücken die vorbei flanieren den Gäste mit allerlei Köstlichkeiten und Nützlichkeiten. Durch verschieden Türen gelangt man in das Innere des Gebäudes. Viele Meter unterhalb der Eingänge liegt eine große, steinerne Bühne, die Kuppel in zwei Hälften teilt. Die hintere Hälfte ist nicht sichtbar, denn eine Wand trennt die dort liegenden Räumlichkeiten für die Schauspieler von den Blicken des Publikums ab. Die Gäste nehmen auf nach unten zur Bühne hin abfallenden Sitzreihen Platz. Auffällig ist, daß alle Sitzreihen aus dem gleichen behauenen Stein bestehen, es gibt auch keine Logen oder andere Annehmlichkeiten für hochgestellte Persönlichkeiten.

Beleuchtet wird der Saal durch gläserne Fenster in der Kuppel über der Bühne und durch eine Vielzahl von Öllampen, die an den Seiten der Bühne und an ihrem



vorderen Rand angebracht sind. Dank den Lampen ist es im Haus der Spiele nie kalt. Seile und Flaschenzüge hängen von der Kuppel herunter. An ihnen werden die farbigen Hintergrundbilder der Stücke aufgehängt. Doch heute besteht der Hintergrund nur aus einem schwarzen Vorhang. In der Mitte der Bühne ist ein Lesepult aufgebaut. Links und rechts neben dem Pult haben auf Stühlen die Musiker essen Dichter und die Schauspielergruppe wird dann mit einem Preis von [König Tek'ton kro K'Sy](#) geehrt. Jeder Dichter kann nur in jeder Kategorie ein Stück aufführen lassen, er braucht jedoch für jedes Stück eine andere Schauspielergruppe.

Die zum Ssakat in Kartis gespielten Stücken, werden meistens von den Schauspielergruppen, im Laufe des nächsten Jahres in allen Städten des Reiches wiederholt aufgeführt. Stücke, die während des Wettbewerbs aufgeführt werden, gelten als besonders gelungen, und werden deswegen meistens noch oft gespielt.

Segment: Ysatinga - Reich: Gra-Tha N'My -  
LeiterIn: Tek'ton kro K'Sy - Myra-Fundort: Ys50

.

# Der große Knall auf Ysatinga

## Vom Verlust eines Burgschiffs

Welch ein Ereignis könnte wohl einen solchen Namen verdienen? Was - wo auf Ysatinga doch jedes halbe Jahr hunderte von Schiffen auf dem Grund des Meeres versinken...

Ganz einfach: ein Ereignis, an dem über 1000 Schiffskampfstärken, ein halbes Dutzend Weise von insgesamt mehr als hundert Rängen, mehrere Tiefseemonster und ein über natürliches Wesen beteiligt waren: der Überfall der Hauptflotte der Inquisition und deren Verbündeten auf die "Contra", ein Burgschiff der ANTI, und deren Verbündeten. Wer diese Verbündeten waren, kann an dieser Stelle nicht bekanntgegeben werden, denn das ist selbst den Beteiligten noch nicht ganz klar... Wie könnte irgendjemand einem solchen Ereignis gerecht werden, dessen Auswirkungen für ganz Ysatinga noch gar nicht abzusehen sind. Eine kleine Vorstellung mögen die folgenden Fragmente geben:

"Die Hauptflotte der Inquisition bot ein beeindruckendes Bild. Ein Burgschiff und mehr als 400 andere Schiffe - und ein schwarzgepanzertes Kriegsschiff, noch größer als eine Kriegsbrigg, das sich mit unglaublicher Wendigkeit bewegte. Vorsichtig näherte sich diese Flotte der *Contra*. Am Bug des vordersten Schiffs der Flotte stand eine Gestalt in der Vollrüstung des Inquisitors. Sie hob die Hand, und mit einem blendenden Lichtblitz und einem Knirschen gefror das Wasser um die Contra herum zu Eis. Das war das Zeichen für die Geschütze der Flotte. Steine und Pfeile kamen geflogen, durchschlugen die Schutzvorrichtungen der Fernwaffen und verbreteten brennendes Öl überall. Mit einem gewaltigen Feuerschlag wurde ein Großteil der Verteidigungsanlagen der Contra zerstört. Die Schiffe, die als Verteidigung dienten, überlebten diesen Angriff der über 400 Schiffe starken Flotte ebenfalls nicht. Einige Fernwaffen konnten noch zurückschießen, bevor sie vernichtet wurden, aber im ganzen war dieser Überraschungsschlag ein unglaubliches Gemetzel."

Plötzlich begann das Eis an einigen Stellen zu brechen. Die gesamte Flotte spürte eine Erschütterung wie bei einem Seebeben. Dann bemerkten die ersten der Eisläufer, daß ihre Beine bis zum Knie in das Eis einsanken, das sich in eine zähflüssige, klebrige Masse verwandelt hatte, auf der man unmöglich gehen konnte. Geistesgegenwärtig begab man sich auf die mit Kufen beschlagenen Flöße, die man zur Sicherheit mitführte, was zwar beim Überleben half, nicht aber beim Weiterkommen. In der weißen Masse tauchten die Leichen einiger Meermenschen auf, die vom Eis erdrückt worden waren. Andere hoben sich nun am Rand des Gebietes aus dem Wasser..."

"Mit brennendem Öl bedeckt, starben die Meermenschen unter entsetzlichen Schreien. Andere waren schlauer gewesen - die ersten Meermenschen kletterten an Bord der weniger gut geschützten Schiffe hoch und verwickelten die Seeleute in einen furchtbaren Kampf. Viele starben, und Schiffe begannen zu sinken, als Meermenschen mit Werk zeugen Löcher in die Schiffsrümpfe zu bohren begannen..."

"Der Himmel war schwarz geworden. Gezielt, ohne daß man sehen konnte, auf welche Weise die Befehle übermittelt wurden, zog sich die Flotte zusammen. Kaum waren die Schiffe zusammen, brach die Hölle los. Orkanböen peitschten das Meer auf, gewaltige Sturzseen schienen aus der Tiefe des Meeres emporzusteigen und die Schiffe verschlingen zu wollen. Auf dem schwarzgepanzerten Schlachtschiff stand eine hochaufragende Gestalt wie angewachsen auf dem schlingernden Deck, die Hände in einer Geste der Anrufung erhoben. Laut schallte seine Stimme in dem Sturm..."

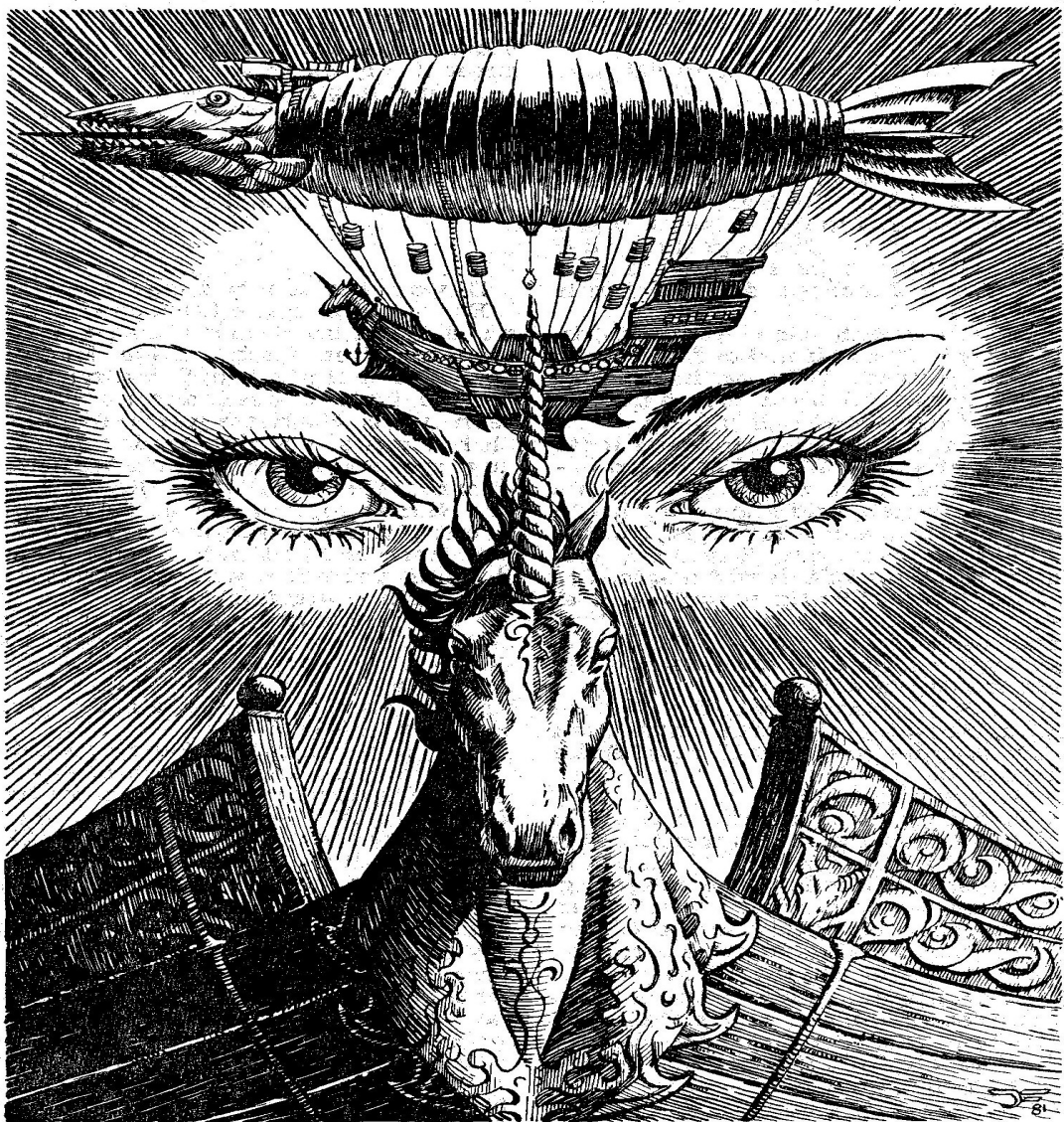
Das Ergebnis der gewaltigen Kraftanstrengung der Inquisitionsflotte: ein zerstörtes Burgschiff, ein toter Riesenkrake und wer weiß wie viele tote ANTI-Piraten und Meermenschen.

Man fragt sich natürlich, wodurch dieser Schlag der Inquisition motiviert gewesen ist, denn bisher war von Kontakten zwischen der Inquisition und der ANTI, egal ob feindlich oder freundlich, nichts bekannt. Außerdem stellt sich die Frage, welche Rolle Anrath in dieser Sache spielt, dessen Unterstützung der Sache der ANTI, immerhin einer Organisation, die erst seit vergleichsweise kurzer Zeit auf Ysatinga tätig ist, manchem zu denken gibt. nicht in Nullzeit geschieht und sie deshalb auf die nächste Gelegenheit zu einer Eroberung noch ein paar Monde zu warten gezwungen sind. Schließlich sind noch diejeni....

*An dieser Stelle bricht der Bericht des Chronisten plötzlich und unvermittelt ab. Wir können nur spekulieren, welche geheimen und den Augen Unbefugter wie Befugter unzugänglichen Informationen hier zu finden gewesen wären...*

*(Quelle: Bote von Ysatinga 49, Seite 5-7)*

# Das Fliegende Zuhause – von Carlumen bis zum Todesstern



ICH BIN DAS EINHORN UND DAS SCHIFF

# Carlumen im Buch der Welt

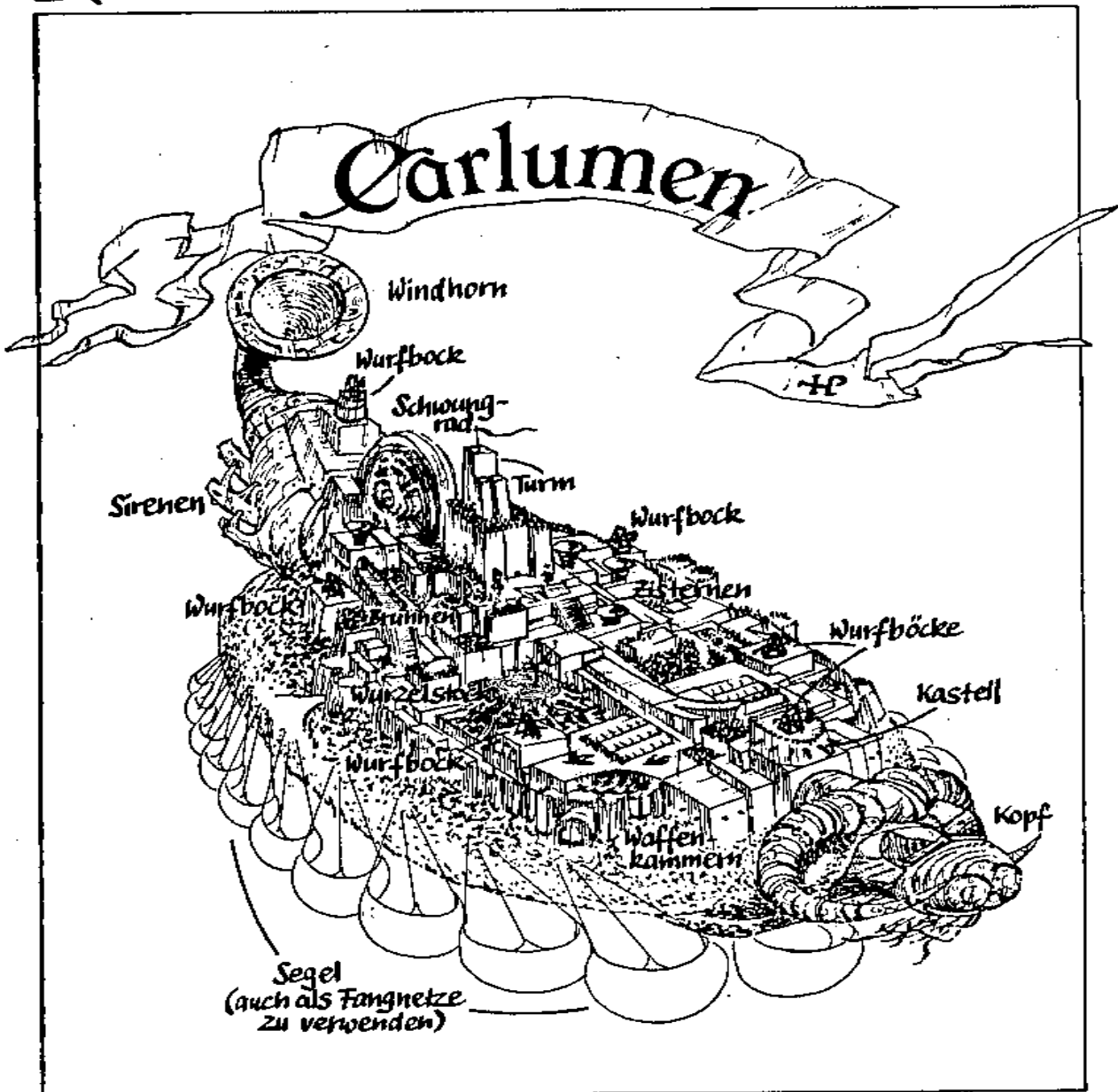
CARLUMEN – Ursprünglich der Name jener Arche, mit der der Meisterritter Caeryll mit hundert Alpträumrittern in den Schlund von Logghard, der ewigen Stadt, einfuhr und in der Schattenzone Schiffbruch erlitt, von wo aus er zur Südwelt Vanga und auf eine Schwimmende Stadt gelangte, die er eroberte und nach seiner Arche C. benannte. Diese Schwammscholle muß einst über fünfhundert Schritt lang gewesen sein, doch schliff sie sich im Laufe der Zeit ab auf eine Länge von etwas über hundert Schritt. Irgendwann während Caerylls Kreuzfahrten durch Vanga ging die Saat eines seltsamen Lebens in der Schwammscholle auf und gedieh so weit, daß C. letztlich von kristallinen Lebenssträngen durchzogen war. Diesem Organismus verdankte es die Schwimmende Stadt auch, daß sie bei der Flucht in die Schattenzone fliegen lernte. Nach einer ein Menschenalter währenden Wanderschaft und Irrfahrt durch alle möglichen Bereiche vertraute Caeryll seinen Körper diesem Lebenskristall an und ging mit dem Carlumen-Organismus eine Lebensgemeinschaft ein. Durch diese Symbiose erlangte Caeryll eine Art Unsterblichkeit: Er kann seinen (konservierten) Körper wohl nicht gebrauchen, doch beseelt sein Geist die Fliegende Stadt und steuert die Funktionen des Lebenskristalls. Doch ca. 450 Jahre im magischen Griff der Schlange Yhr haben seinen Geist verwirrt, er ist vergeßlich und wunderlich geworden und bedarf der Unterstützung von Söldnern, um C. gegen die Finsternmächte verteidigen zu können, was ihm auch bis in die Gegenwart gelang. Der Widderkopf ist Galionsfigur und Bug mit der Kommandobrücke. In den Kristallablagerungen einer Wand ist Caerylls Körper konserviert, durch die Schwingungen der Kristalle kann er sich akustisch bemerkbar machen, Befehle geben und solche an den C-Organismus weiterleiten. Die Augen des Widders sind Fenster, durch den Mund gibt es einen Fluchtweg. In der Mitte der Brücke steht ein kreisrunder Tisch mit einem goldenen erhabenen Siebenstern (Heptagramm, das wie ein Pentagramm in einem Zug gezeichnet werden kann), dessen 21 Ecken und Schnittpunkte mit den Symbolen von eins bis einundzwanzig bezeichnet sind, und zwar auf eine Weise, daß die Summe eines jeden der 7 Schenkel die Zahl 66 ergibt. Über diesem Siebenstern kreist und schwingt das Steuerpendel auf komplizierten Bahnen, aber in Harmonie mit dem Schwung-



oder Lebensrad am Heck und im Lebensrhythmus des C-Organismus. Neben der Brücke gibt es im Bug noch eine Magierstube, Waffen- und Vorratskammern und Unterkünfte. Das Bugkastell weist einen Geschützturm mit Wurfbock auf.

- 1. Das Windhorn am Heck kann als Atmungsorgan des C-Organismus bezeichnet werden. Es saugt Luft an und stößt sie durch die 1a) Sirenen aus: Wenn dies als lautes Heulen geschieht, bedeutet das Alarm für die Carlumer.
- 2. Das Lebens- oder Schwungrad ist aus einem Stück eines Riesenbaumes geschnitzt. Es hängt senkrecht in einer Halterung seitlich des Heckteiles und ist halb in einem halbmondförmigen Becken versenkt. Die darin zirkulierende Flüssigkeit läßt das Rad im Lebensrhythmus von C. schwingen.

## DETAILKARTE 71



- 3. Zisternen, insgesamt sieben trompetenförmige Behälter, in denen Wasser gesammelt wird.
- 4. Turm (Ausguck) ragt als höchste Erhebung (abgesehen vom Windhorn) über dem Kastell im Zentrum der Fliegenden Stadt auf.
- 5. Wohnbezirk, puebloähnliche, stufenförmig angeordnete Gebäude, die durch Gänge und (auch außenliegende) Treppen miteinander verbunden sind.
- 6. Brunnen – auch Spiegelbrunnen. Enthält kein Trinkwasser, sondern eine Flüssigkeit, die der Organismus absondert und die ihre Farbe je nach »Stimmung« verändert. Der Flüssigkeitspegel ist nicht konstant (steigt und fällt) und wirkt wie ein Spiegel zur Selbsterkennung bzw. -findung.
- 7. »Vögel« und »Fische« heißen die Beiboote und Flugdrachen.
- 8. Die Wehr rund um die Fliegende Stadt besteht aus Mauern, Barrikaden und Palisaden.
- 9. Wurfböcke und Schleudern, insgesamt 7 Stück: eine Wurfmaschine am Bug, eine am Heck, je zwei davon auf der rechten und der linken Flanke, eine im Stadtkastell.
- 10. Waffenkammern gibt es drei, und zwar eine im Bugkastell, eine im Wohnbezirk und eine am Heck, nahe dem Lebensrad. Dort finden sich die eigentümlichsten Waffen und Ausrüstungen, die Caeryll im Laufe von fünf Jahrhunderten gesammelt hat und mit denen er seine Söldner ausrüstet.
- 11. Gärten ziehen sich als breiter Grünstreifen zwischen Bug und Wohnbezirk quer über C. und weisen viele Arten exotischer Pflanzen aus allen Teilen der Welt und aus vielen Bereichen auf, die Caeryll bereist hat. Sie finden sich aber auch vereinzelt und bedecken quasi jeden freien Fleck von C. Durch den Einfluß der Finstermächte wirken sie verdorrt, abgestorben, doch werden sie eines Tages wieder erblühen – das ist die Hoffnung der Carlumer.
- 12. Wurzelstock von einem Baum des Lebens, der schon recht beachtliche Größe erreicht haben muß, denn der Baumstumpf hat einen Durchmesser von fast zehn Schritt. Er wurde von den Dunkelmächten gefällt. Ein kleiner, dreimannshoher Trieb hat ausgeschlagen, doch ist auch er verdorrt. Es heißt, daß, wenn er wieder sprießt, bessere Zeiten für C. kommen.

21 Segel, die bei günstigem Wind gesetzt werden können, bei Wasserung der Fliegenden Stadt aber auch als Fangnetze eingesetzt werden. Der Schiffsbauch enthält Laderäume und Vorratskammer sowie Notunterkünfte, verschiedene vergessene oder vernachlässigte Räumlichkeiten – und ist von den Lebenssträngen des Organismus durchzogen. Länge über alles: mehr als 100 Schritt; Breite: bis 40 Schritt; Höhe (Dicke): bis 50 Schritt.



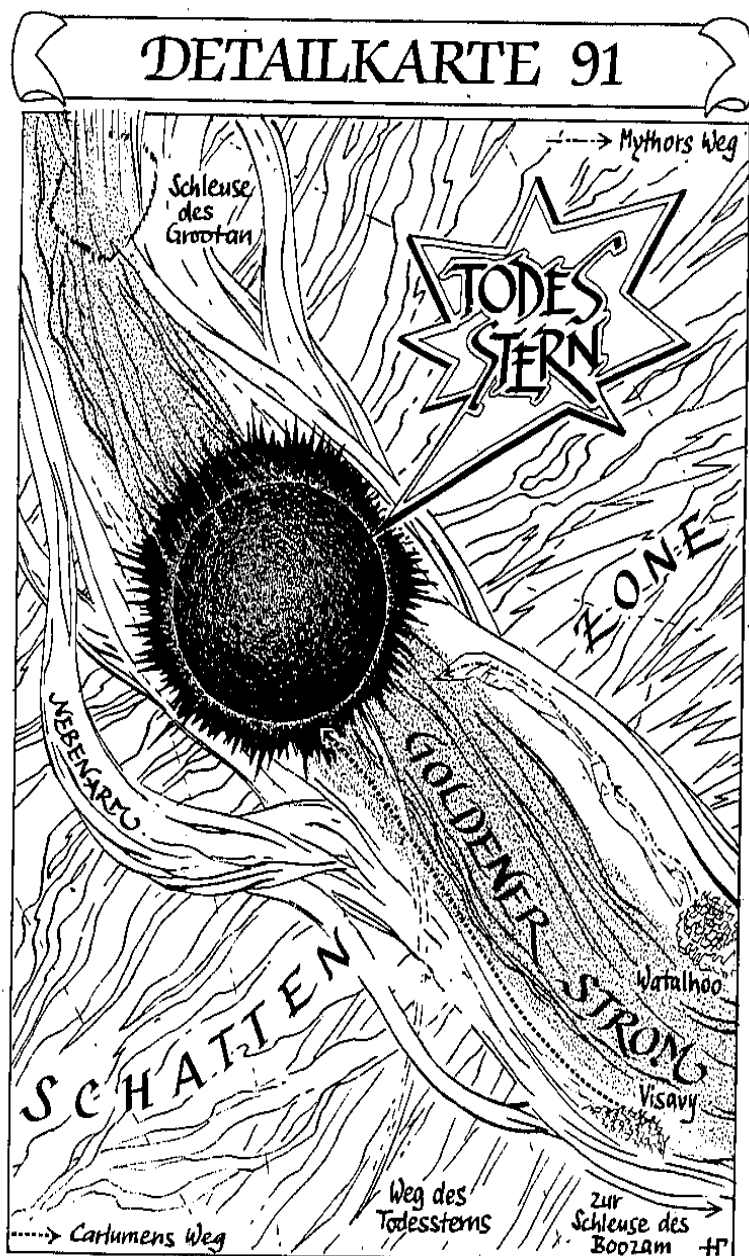
# Todesstern - Fliegende Burg der Innenwelt

Auch wenn manchmal von einer fliegenden Festung die Rede ist, handelt es sich eher um eine fliegende Burg, einen grossen Meteoriten, der aussen Gebäude aufweist und innen drin, damit ganz unverbunden, einen Stammsitz der Alptrauritter, von dem aus sein Kurs gesteuert werden kann solange er noch über Magie verfügt.

Aus einem Bericht am Ende des Altertums heisst es vom Goldenen Strom: "Diesen Weg wählen darum nur jene, die das Licht des Stromes scheuen müssen - oder Verzweifelte wie Mythor und seine Gefährten, denen jede andere Möglichkeit genommen wurde, von der Dürerstadt Visavy zur Prunkstadt Watalhoo zu gelangen (rechts unten auf der Karte rechts). Denn sie wählen einen denkbar ungünstigen Zeitpunkt (wiewohl sie ihn sich nicht ausgesucht haben) für eine Überfuhr. Die Aborginos geben Alarm und sperren den Strom für alle Fähren und jegliche Schifffahrt, denn wieder einmal, wie etwa alle sieben Jahre ist es soweit: Der »schwarze

Todesstern« droht auf seinem Kurs durch die Schattenzone in den Strom einzuschlagen, was bedeutet, daß in seinem

Schlepptau - und in ebensolchem Ausmaße aus seinem Innern kommend - alle möglichen dämonischen Kräfte wirksam werden und Tod und Verderben über die Strombewohner bringen. Dieser gigantische Todesstern zieht schon seit urdenklichen Zeiten seine vorbestimmte Bahn durch die Schattenzone, und Caeryll weiß in plötzlicher Erinnerung an dieses Erlebnis zu berichten, daß er schon seinerzeit (vor fast schon fünfhundert Jahren), auf dem Dach der Schattenzone, mit

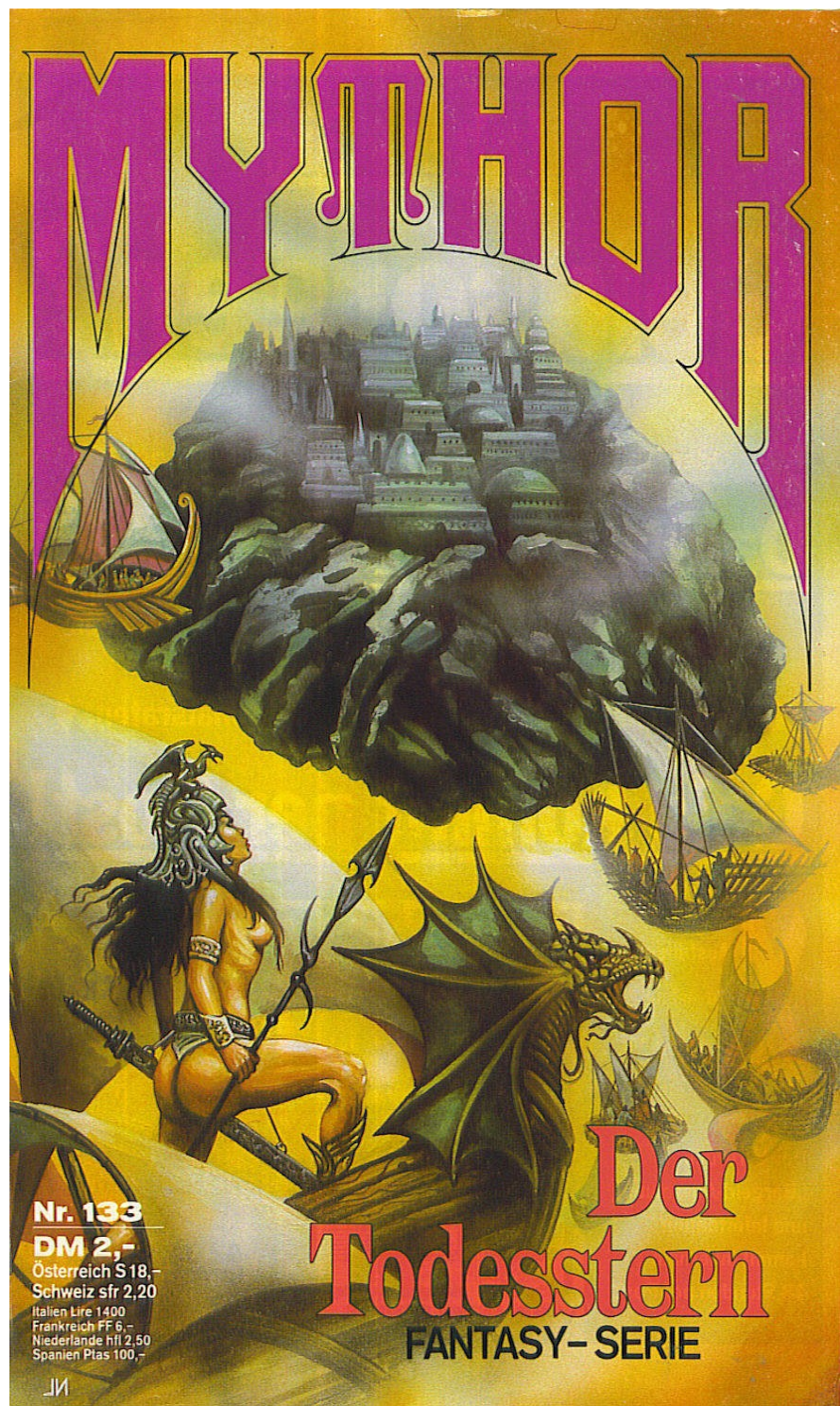




[Carlumen](#) seinen Kurs kreuzte. Und es mag sein, daß der Todesstern schon seit damals immer wieder auch diese Lebensader kreuzt.

Die Strombewohner glauben zu wissen, daß es sich dabei um ein Werkzeug des Bösen, handelt, das von den [Dunkelmächten](#) dazu eingesetzt wird, den Goldenen Strom zum Versiegen zu bringen. Doch bisher haben es die Strombewohner immer wieder geschafft, diese Gefahr abzuwenden. Die Aborginos und viele freiwillige und unfreiwillige Kämpfer sammeln sich jedesmal, um gemeinsam gegen den Todesstern vorzugehen. So wie alle sieben Jahre werden auch diesmal wieder viele Streiter des Lichts den Heldentod sterben. Doch werden sie nicht umsonst sterben, sondern ihr Leben geben, um den Fortbestand des Stromes, dieses verlängerten Armes des Lichts ins Reich der [Finsternis](#), zu sichern."

Wie manch andere Erscheinung der einstigen [Schattenzone](#) ist auch der Todesstern heute in Myras [Innenwelt](#), auf [Shanatan](#), zu finden.





# Unter der Erde zuhause – von Aasen bis zu Zwergen



Bild: Eingang zum Aasen-Schlupf. © Jochen Fortmann für Mythor 065 , Used with Permission

# Die Aasen – Zauberzwerge der Ophiswelt

Die Aasen sind die Trolle der Hexenwelt des Ophis und verstehen sich meist ausgezeichnet auf weiße Magie, weshalb sie von den Hexen und Zaubermüttern gerne als Zauberlehrlinge und Gehilfen genommen werden. Etwa 80% von ihnen, heißt es, sind zur Großen Magie befähigt, auch wenn bei weitem nicht alle sie erlernen; die restlichen 20% sind nur zu Zaubern der Kleinen Magie des Ersten bis Dritten Grades fähig.

Ihre Größe beträgt knapp vier Fuß mit der Statur eines zehnjährigen Jungen, ihre Haut ist blaß olivgrün und wird mit den Jahren immer intensiver. Ihre traditionelle Kleidung ist von dunkelgrüner Farbe, und besteht aus einer enganliegenden Strumpfhose und einem bis in den Schoß reichenden Leibrock, mit einem Taillengürtel. Den Kopf bedeckt eine das Gesicht freilassende phrygische Mütze. Für die Hexen gelten sie als geschlechtslos, doch gibt es Männer und Frauen wie Lankohr und Heeva.



Drei Beispiele: Lankohr war ein junger Aase aus dem Gebiet der Zaubermutter Zonda, der als Ausnahme aus seinem Geschlecht tatsächlich nur kleine Zaubertricks beherrschte, doch auf eigenen Entschluß ein Gefährte des Helden Mythor wurde. Als junger Aase hatte er einen blonden Haarflaum. Vanguard war ein mächtiger Aase, der als Diener der Zuma in die Schwertwelt reiste, und als er Mythor am Koloß von Tillorn traf, schon durch das Gebiet des heutigen Gwynddor gereist war und Sitten und Kleidung der Schwertwelt angenommen hatte. Als alter Aase hatte er schütteres weißes Haar und ein wettergegerbtes, faltiges Gesicht. Der Aase Hermon war nicht Diener, sondern Partner einer Hexe, eine Ausnahme an Macht und Selbständigkeit, handelte mit dem Halbgott Orphal und entwickelte die Hermexe, deren Inhalt in der Innenwelt Myras im Hermexenland Orphals ist.



# Ursprung der Zwerge auf Myra

Die Vorfahren der Zwergenvölker auf Myra sind die **Dweroj** – eigentlich Trolle. Ein eigenes Volk aus der Rasse der Trolle, das sich im Waldreich von +Dweran selbständig entwickelte. Die abgesondert lebenden Dweroj, die eine Leidenschaft für den Bergbau und das Schmieden entwickelten, wurden zu Stammvätern der Felsenleute (Chazdurim) von Corigani, aber auch der Schmiede von +Bulkher, und der Steinbauer von +Rockander - eben aller Zwerge. Ihr erster König vor der Trennung der Häuser war +Conabitt.

## Zwerge auf Karcanon

Unter 100 Einwohnern waren noch vor wenigen Jahren etwa achtzig Elfen, fünfzehn Menschen und vier Zwerge, sowie ein Berufener. Seither aber gab es Streit unter den einzelnen Völkern und der Hohe Rat beschloß, vor allem auf den Wunsch der Hochelfen aus dem Hause des Lordanon, die Siedlungen zu trennen. Die Zwerge - die sich auch hier nicht besonders mit den Elfen verstehen, auch wenn es im Tal keine kämpferischen Auseinandersetzungen gibt - erhielten einen Platz in den Bergen am Bathron-Rand des Tales zugewiesen, wo sie sich mit großzügiger finanzieller Unterstützung seitens des Hohen Rates eine Unterirdische Stadt namens **Rockander** bauen durften. Die Zwerge verehren neben Pura Dondra, den Gott der Schmiede, erkennen aber Chnum als Göttervater an und verehren ihn als solchen. Es gibt keine Tempel für Pura oder Dondra auf der ebenen Erde des Tals, sie wurden alle in die Berge gebaut.

Die Waren der Zwerge, also alle Erze, die sie im Tal und den umgebenden Bergen fördern, sowie ihre Schmiedearbeiten, sind den Händlern der Elfen vorbehalten, werden also nur von diesen im Tal oder nach außerhalb, etwa nach Umntor, verkauft.

### Handelsgüter der Zwerge von Rockander

Alle Schmiede der Zwerge stellen auf Bestellung der Elfenrates besonders leichte und künstlerisch verschönte Rüstungen und Waffen (hauptsächlich Schwerter) her. Bei der Arbeit an diesen Rüstungsgütern verwenden sie eigene und machen sich stets in ihren Bergen auf die Suche nach neuen Rohstoffquellen: Erze und sonstige edle Güter (Edelsteine, Gold, Silber, Kupfer, Blei und Zinn).

Es werden für eine besonders gelungene Arbeit in der Rohstoffsuche Preise ausgesetzt. Der Finder einer Gold-, Silber- oder Edelsteinmine wird mit Gold überschüttet bis von ihm nichts mehr zu sehen ist.

Der Hersteller der meisten Rüstungen bekommt für seine Familie und sich Steuerbefreiung. Nach jedem Nonat werden alle hergestellten Güter vom Hersteller abgeholt. Jedes Gut wird signiert und in Listen festgehalten, um bei einem Verkauf dem

Hersteller eine Entlohnung zukommen zu lassen.

Für die Verehrung der Göttin [Pura](#) werden neue kleine Tempel gebaut, in jeder Zwergensiedlung der Berge eine. Die [Zwerge](#) lassen es sich nicht nehmen, sie selbst zu planen und zu bauen ohne Unterstützung der [Elfen](#).

## Zwerge auf Cyrianor

Der Reichsbund der **Ada Lycyr** scheint sich in dieser schwierigen Phase nach den Nebeln auf das Beste zu bewähren, man denkt so gar über eine Erweiterung nach. Zwerge, Elfen und Gogh unterstützen sich gegenseitig so gut sie können.

Im Klados liegt das heimnisvolle Reich **Kärathâk**, ein Schleier überdeckt es, doch dem Blick des Träumers bleibt nichts verborgen. Jenseits davon ist das an zahlreichen Fjorden gelegene Reich Heijm in gemächlicher Ausbreitung begriffen. Wenig liegt den Zwergen an den Ländern außerhalb ihres Siedlungsbereiches, doch wissen sie, dass sie stark sein müssen, um zu überleben.

## Zwerge auf Ysatinga

*Geheimnisvoll und entlegen – der durchschnittliche Myraner hat von **Tar Guanata** allenfalls Legenden gehört. Einige wissen, wo es liegt, aber die wenigsten sind einmal dort gewesen. Nach ihrem Rückzug in das zentrale Bergmassiv Scyrenias haben sich die Zwerge selten hervorgewagt – kein Wunder bei der Umgebung aus Gomorrern und Orks, die auf Scyrenia die Mehrheit bilden.*

*Yf ra-Anqor*

### **Auszug aus den Legenden über den Aufstieg und Fall von Tar Guana**

Und nach der Schlacht um **Guana Batz** verließen die letzten Zwerge von Tar Guana ihr Reich und verstreuten sich in alle Winde. Manche schlossen sich den Heeren des Lichts an, andere wurden auf der Flucht aufgerieben, und wieder andere versuchten, neue Reiche zu gründen. So auch Albin Eisenfaust, einer der erfahrensten Heerführer von Tar Guana. Und er sammelte seine Krieger und Kämpferinnen und zog mit ihnen gen Stauros. Als sie eines Tages an einem See rasteten, bemerkte Albin eine natürliche Höhle in der Klippe, die nur über den See zu erreichen war. Neugierig ließ er ein Floß bauen und setzte mit einigen Freunden über. Die Höhle war geräumig und groß genug, die Flüchtlinge aufzunehmen. Noch interessanter aber war das Silbererz, das hier im Übermaß vorhanden zu sein schien. Die Entscheidung fiel schnell: die Flüchtlinge wurden alle in die Höhle übergesetzt. Nach wenigen Wochen war der Eingang befestigt, und man begann, Stollen in den Berg zu treiben, Wohnhöhlen einzurichten und Bergbau zu betreiben.

‚Khorazar‘, Rache, so lautete der Name der entstehenden Festung. Und die Zwerge wurden ansässig; Albin Eisenfaust wurde älter und weiser, aber er starb nicht, denn das Feuer der Rache brannte in ihm. Und es brennt noch heute, über 400 Jahre nach dem Fall von Guana Batz, unvermindert. ‚**Tar Guanata**‘, das kleine Tar Guana, so nennt sich dieses Reich unter den Bergen Scyrenias...“

## Zwerge auf Corigani

Geneigter Leser, auf welchem Wege auch immer dieses Manuskript in Deine Hände gefallen sein mag, sei versichert, dass Du hier mehr über das seltsame Volk der **Chazdurim** von den Menschen wegen ihrer Kleinwüchsigkeit auch Zwerge genannt erfahren kannst, als in allen Texten, die von absonderlichen, knochigen Magistern in staubigen Schreibstuben verfasst werden. Denn im Gegensatz zu diesen lebe ich ganz in der Nähe der Chazdurim und muss mich nicht auf obskure Quellen wie das "Buch der widernatürlichen Kreaturen" oder ähnliche abergläubische Werke stützen.

Doch zunächst sei es mir gestattet mich selbst vorzustellen. Mein Name ist Ildior auf Farallon und ich wurde als zweiter Sohn eines unbedeutenden Adligen geboren. Mein älterer Bruder erbte, was zu erben war und ich zog hinaus in die Weltumden Geheimnissen des Druidentums auf die Spur zu kommen. Dies alles ist schon viele Jahre her, ich habe mittlerweile tatsächlich die Kunst und die Magie der Mineralien, Pflanzen und Tiere studieren können und die Einsamkeit des hohen Gebirges zu schätzen gelernt. Ich lebe jetzt schon seit acht Jahren auf dem Gebirge, das die Chazdurim einen Berg nennen und dem sie den Namen **Vijnanasim-kanadi** gegeben haben.

Meine erste Begegnung mit den Chazdurim verlief eher wenig spektakulär, aber wahrscheinlich fassten sie gerade wegen meiner Zurückhaltung neuen Dingen gegenüber Vertrauen zu mir und liessen mich in den folgenden Jahren gar manches ihrer Geheimnisse sehen, von denen ich aber hier nicht alles preisgeben darf. Im Gegenzug habe ich die Nahrungsmeister der Chazdurim viel über Pflanzen gelehrt (über Mineralien wissen sie ohnehin viel mehr als jeder Mensch, scheint mir), denn aufgrund ihrer unterirdischen Wohnstatt konnten sie viele Pflanzen nicht anbauen, die für die tägliche Ernährung unerlässlich sind. Ich konnte sie mit vielen unempfindlichen Pilzen und Flechten vertraut machen, aber auch de Anbau von einigen Sorten Getreide scheint immer besser zu gelingen.

Diese Schrift über meine Beobachtungen bei den Chazdurim, die im übrigen von Coldiron, dem neuen Bergkönig gutgeheissen wurde, soll mein Beitrag zum gesammelten Wissen Myras sein und einige Vorurteile bezüglich der Chazdurim richtigstellen.

Wann die Geschichte der Chazdurim begonnen hat, ist heute nicht mehr zu sagen, die Geschichtsschreibung jedenfalls beginnt mit den ersten Legenden kurz vor Alumeddon, doch wieviel davon wahr ist, kann ich nicht ermessen. Doch scheint es

mir nach sorgfältigem Studium der alten Schriften als recht sicher gelten zu müssen, dass die Chazdurim damals in ihrer sogenannten "alten Heimat" lebten, wo immer diese auch gelgen sein mag. Dann tauchte zu Alumeddon ein furchtbarer Drache in den Höhlen der Chazdurim auf, der ein Dämonenheer anführte, um sie zu vertreiben. Das Resultat dieser Schlacht scheint zu sein, dass die Chazdurim fliehen mussten und eine vorübergehende Wohnstatt unter dem Berg Vijnanasim-kanadi bezogen, wo sie heute noch leben. Den alten Legenden nach muss aber die Suche der Chazdurim nach ihrer endgültigen Heimat in nächster Zeit beginnen.

Was ich persönlich an den Legenden der Chazdurim für bemerkenswert halte, ist das in den verschiedensten Zusammenhängen immer wieder ein bestimmter Name auftaucht: Chiartos. Ich selber bin der Meinung, dass es sich hierbei um Zardos handelt, denn welcher andere Finsterling könnte von den frühesten Legenden an als Drahtzieher des Übels dargestellt werden? Die Chazdurim selber wollen davon allerdings nichts wissen, denn laut ihren überlieferten Legenden hat der grosse Held Orcanor, angeblich ein Sohn des Gottes Orcan, in einem apokalyptischen Kampf Chiartos erschlagen. Von Zardos haben die Chazdurim zwar auch schon gehört (hauptsächlich von mir), jedoch sie halten ihn für einen unwichtigen Provinzherrscher. Auch das Zeichen der Mörderwabe ist ihnen nicht wie uns allen ein Symbol von Chaos und Zerstörung. Sie fürchten vielleicht, dass die Ehre ihres grossen Helden Orcanor geschmälert würde, wenn sich herausstellen sollte, dass Chiartos und Zardos tatsächlich identisch sind und Orcanor somit Chiartos gar nicht besiegt hat. Vielleicht ist ein weiterer Grund dafür, dass Zardos bei den Chazdurim nicht so ernst genommen wird, die Tatsache, dass die denken sich jederzeit in ihrem Gebirge verschanzen zu können.

Wann der heldenhafte Kopf des Orcanor stattgefunden hat, kann auch nur vermutet werden, denn die naheliegende Antwort "zu Pondaron" erscheint bei näherer Betrachtung zumindest unwahrscheinlich. Denn zur Zeit von Pondaron lebten die Chazdurim bereits mehrere hundert Jahre im Berg Vijnanasim-kanadi und es gelang ihnen infolgedessen sich von sämtlichen Bedrohungen der Aussenwelt abzuschotten. Da Pondaron für die Chazdurim keine umwälzende Neuerungen brachte, datiere ich den Kampf Orcanor auf einen früheren Zeitpunkt, möglicherweise sogar Alumeddon. Es sind übrigens noch drei Chazdurim am Leben, die Pondaron selber miterlebten. Der Aelteste von ihnen ist der ehrwürdige Ardech ûleonor rogin `ya Rakhanûm, welcher bereits 649 Menschenjahre zählt und ob seiner Weisheit vom Bergkönig oft um Rat gefragt wird. Heutzutage unterteilen sich die Chazdurim in drei Clans, die Chazdurim-derec, die Charzdurim-urec und die Chazdurim-ardarec, letzteren gehört **Coldiron**, der derzeitige Bergkönig an. Die drei Clans wohnen getrennt von einander und es kommt nicht oft vor, dass ein Chazdurim durch Heirat den Clan wechselt. Die Oberhoheit des Bergkönigs über die Clans ist zwar unbestritten, aber es scheint mir, dass diese nur für Angelegenheiten, die alle Clans betreffen, sowie den Kontakt zur Aussenwelt gilt.

Ilidior auf Farallon

# Zwerge auf Kiombael

**Xumbroschs-Aran-Tor** - Reich und Volk der [Zwerge](#) im [ophischen](#) Teil des [Gebirges](#) am [Rand der Welt](#) im [Machairas](#) des zum [Gorganischen](#) Kontinent gehörenden Teils des [Segmentes](#) [Kiombael](#). Die Gesellschaft der Xumbroschs-Aran-Tor ist in [Sippen](#) organisiert, wobei abweichend vom sonst üblichen Gebrauch dieses Begriffs damit weniger auf verwandtschaftlich zusammenhängende Familienverbände, sondern eher auf Berufsverbände Bezug genommen wird, nicht unähnlich den Gilden, die in manchen Reichen für einzelne Berufszweige zuständig sind. Allerdings ist der Zusammenhalt dieser Sippen deutlich ausgeprägter als bei den üblichen Gilden. Über die Reichsgrenzen hinaus bekannt sind die Errungenschaften und Fähigkeiten der Bauingenieure, der Minenspezialisten und der Waffenschmiede der Xumbroschs-Aran-Tor. Insbesondere die Waffen gehören zu den lukrativsten Exportgütern, die jede Handelsreise entlang der sogenannten "[Straße ohne Wiederkehr](#)" zu einem lohnenden Geschäft machen. Das Volk der Xumbroschs-Aran-Tor wird regiert von seinem Hochältesten. Letzter bekannter Hochältester vor Ausbruch der [Zeitpest](#) auf [Kiombael](#) war [Thagamon al Gombolosch](#).

Bekannte Nachbarn des Zwergenreiches sind [Hadran](#) im [Lychnos](#), [Muu-Taay](#) im [Ophis](#) und [Tarn-A-tuuk](#) im [Machairas](#). Mit letzterem hatte Xumbroschs-Aran-Tor ein komplexes Koexistenz-Abkommen paraphiert, dessen Ratifizierung jedoch erst vom Großen Nebel und später von der [Zeitpest](#) behindert wurde.

[Segment:](#) [Kiombael](#) - [Reich:](#) [Xumbroschs-Aran-Tor](#) - [LeiterIn:](#) [Thagamon al Gombolosch](#)

# Zwerge auf Zhaketia

**Cradt** ist das Reich der Zwerge (und Menschen und Mischlinge) auf Zhaketia. Herrscher ist König [Korzal-Caz](#), die Hauptstadt heisst [Trikom](#). Das Reich ist eingeteilt in die Provinzen [Soran](#), [Daram](#), [Kalam](#), [Furak](#), [Bortak](#) und [Ratona](#). Cradt ist ein mittelgroßes und neutrales [Reich](#) am [Blutigen Band](#). [Minen](#) und Befestigungsanlagen sind die Leidenschaft der Einwohner von Cradt, auf Wissen und Kampf beruht ihre Kultur. Die erheblichen Einnahmen aus den [Bergwerken](#) wurden zuletzt auch in bedeutende Rüstprojekte investiert.



# Zwergel auf Shanatan

**Lurcanthor** heisst das [Reich](#) der [Zwergel](#) auf [Shanatan](#). [Herrscher](#) ist um 417 n.P. [Bror von Lurcanthor](#). Wichtige Orte sind neben der Hauptstadt Lurcanthor die [Festungen Dorean's Bleibe](#) und [Lyrranoor](#) sowie die [Städte Dare Ardur](#) und [Felsenhöh](#). Die Zwergel von Lurcanthor betreiben reichlich Bergbau und haben einige Minen mit Edelsteinen und Mineralien. Darüberhinaus verdingen sie sich oder einen Teil ihres Volkes als Facharbeiter an das Reich Kolosnus.

Bild nächste Seite / MBM-Rückseite:

„Old dwarf“ von Ballakallab - Eigenes Werk. Lizenziert unter Public domain über Wikimedia Commons -

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Old\\_dwarf.jpg#mediaviewer/Datei:Old\\_dwarf.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Old_dwarf.jpg#mediaviewer/Datei:Old_dwarf.jpg)

