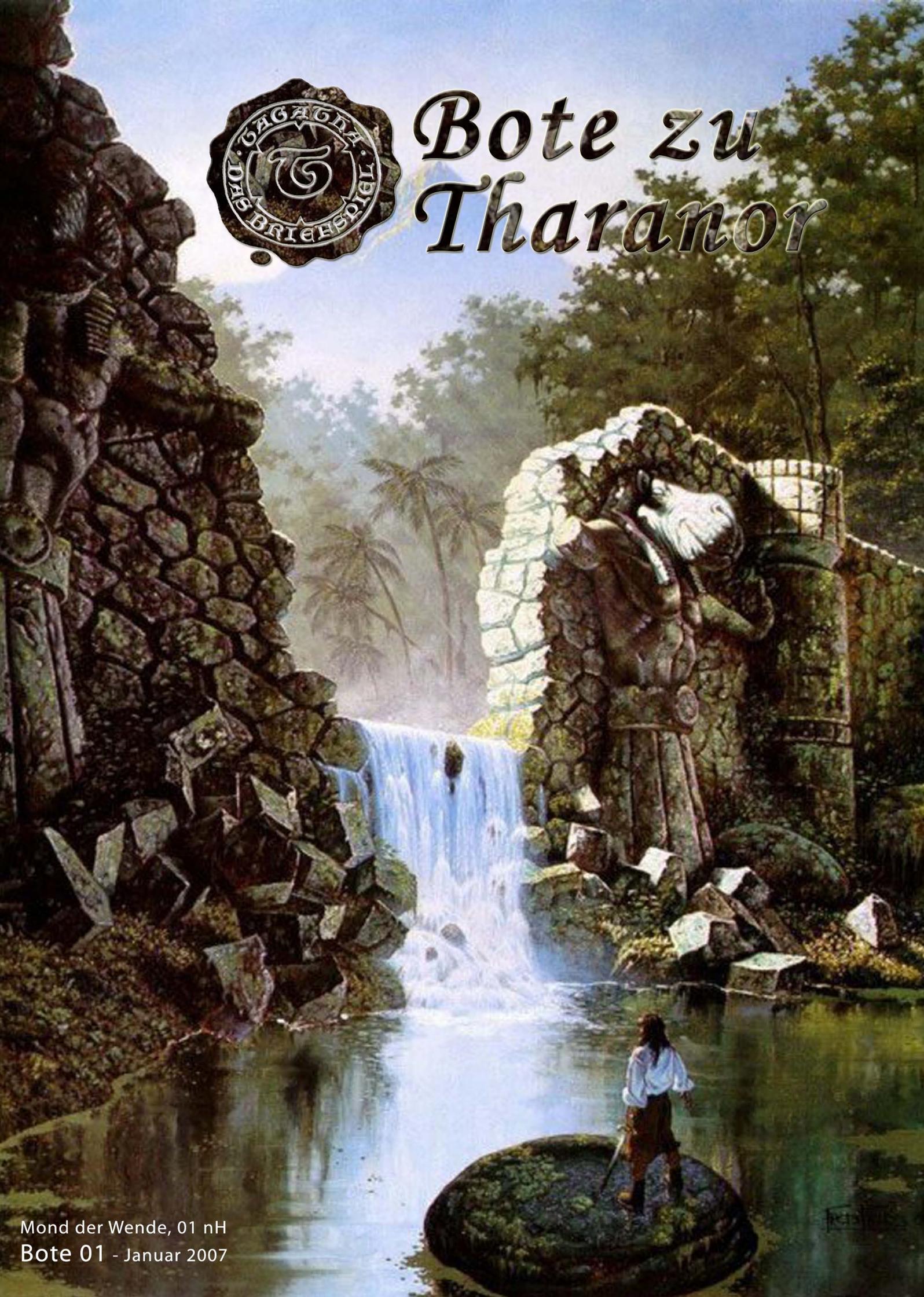




Bote zu Tharanor



ODHIAS EYKTINHO

Grüße an die Herrscher Tharanors.

Schon nach 2 Zeiten der erste Bote.

Das das so schnell geht, hätte ich wirklich nicht erwartet.

Aber wo es nun so weit ist, freue ich mich um so mehr darüber.

10 Beiträge auf insgesamt 24 Seiten sind für den ersten Boten eigentlich recht viel.

Ich hoffe das Cover, das Layout und überhaupt die Aufmachung gefällt allen.

Vor allem die alten Spieler, welche früher schon intensiv Tagatha gespielt haben, werden alles ganz genau unter die Lupe nehmen und ich hoffe auch deren Erwartungen befriedigen zu können.

Es wird sicherlich noch weitere Änderungen geben, aber das ist einfach der Lauf der Dinge. Mit der Hilfe aller Spieler kann ich durch diese Änderungen Tagatha noch interessanter machen und für noch mehr Spielspaß sorgen.

Zuerst will ich ein paar Spieler loben. Ohne natürlich Namen zu nennen!

Aber es gab wirklich einige, welche mir durch detaillierte und ausführliche Züge, ihren Spaß am Spiel gezeigt haben und so auch mir zu viel mehr Spaß an Tagatha verholfen haben, als ich je gedacht hätte.

Natürlich lebt Tagatha auch von allen anderen Spielern und ich bin froh so schnell so viele gefunden zu haben um Tagatha überhaupt leiten zu können.

Der beste SL kann ohne die nötige Anzahl an Spielern und ohne deren Engagement nichts ausrichten.

Danke an alle die bisher dabei sind!

Viel mehr bleibt mir nicht zu sagen.

Ich wünsche euch jede Menge Spaß beim Lesen des Boten (ich hatte ihn bereits *g*) und hoffe bald erneut die Freude zu haben einen weiteren Boten, mit interessanten Beiträgen, herausbringen zu dürfen.



„Sca“
Götterbote Tharanors
Wahrer der Flamme von Salor

Einst waren sie Zwei

Einst waren sie zwei.
Nun sind sie eins.
So verschieden wie sie waren.
Nun sind sie gleich.
Die Einen waren Stadtmenschen.
Die Anderen waren Pferdemenchen.
Die Einen lebten in Städten.
Die Anderen auf Pferden.
Die Einen lebten in Mauern.
Die Anderen in den Ebenen.
Eins hassten sie sich.
Nun sind sie verbrüdet.
Einst gab es zwei Herrscher.
Heute nur noch den Einen.

Und ER der nun ihr Führer ist, ER befahl den Aufbruch.

Das Leuchtfeuer des Imperiums

Liebes Tagebuch.

Welch ein Anfang. Beschämend. Aber ich habe beschlossen, diesem Gemütszustand, welcher sich langsam aber sicher von einer tiefen Niedergeschlagenheit zu einer schweren Depression entwickelt, entgegenzuwirken. Und als eine sinnvolle Tätigkeit erscheint mir die schriftliche Niederlegung meines zweifelsohne reichhaltigen Lebens. Als Leuchtturmwärter auf einer einsamen sturmumtosten Klippe seinen Lebensabend zu verbringen mag der Traum vieler alter Männer sein, meiner ist es jedoch nicht. Nun ja, so habe ich Zeit zum nachdenken. Sehr viel Zeit sogar. Praktisch den ganzen Tag und die ganze Nacht. Das Leuchtfeuer brennt nieder.

So, nun habe ich eine weitere Gallone Öl nachgeschüttet. Wir wollen doch nicht, das die Schiffe des Imperiums an der Klippe zerschellen, oder? Nicht an meiner, zumindest. Dies könnte sich sehr negativ auf den weiteren Verlauf meines Lebensabends auswirken.

Wovon wollte ich dir berichten? Vom Imperium, genau. Zahal. Die Hohe Pforte.

Ich erinnere mich noch gut an die Zeit, als Zahal nur eine winzige Kolonie der Theokratie war, viele Jahre ist das schon her. Wir lebten nicht schlecht, konnten uns selbst halbwegs versorgen, ab und an kamen Lieferungen aus dem Mutterland, Nachrichten, Briefe...

Doch du weißt ja wie das ist: ein kleiner Außenposten der Zivilisation, einen gigantischen Ozean entfernt vom Reich, gibt sich auf Dauer nicht mit diesem Status zufrieden.

Zuerst begann es mit seperatistischen Tendenzen, es rumorte unter der Oberfläche.

Grossprecherische Trunkenbolde die nach ein paar Bieren anfangen, über Selbstbestimmung zu schwadronieren. Die feineren Herrschaften gründeten politische Clubs, und überhaupt war Politik ganz groß in Mode. Zumindest das debattieren über selbige, wirkliche Politik konnte ja in einer Provinz am anderen Ende der Welt, die nicht einmal über so etwas wie Grenzen verfügte, schwerlich stattfinden. Im Grunde wäre dies ein Zustand der permanenten Nabelschau gewesen, hätte unsere kleine Provinz nicht eben doch eine Grenze aufzuweisen gehabt: die zur Theokratie.

Als dann noch die Religion mit ins Spiel kam, war es aus mit der Harmonie. Du mußt wissen, das sich grade hier viele Hresontreue ansiedelten, die im Mutterland einen schweren stand hatten.

Es kam wie es kommen mußte: Im Laufe der Jahre entwickelte sich eine eigene zahalische Identität, es kam zu Aufständen, Niederschlagungen, offener Rebellion, Bürgerkrieg.

Die Zahali reden sich ja gerne ein, sie hätten die Truppen der Theokratie vertrieben. Aber unsere weitentfernte Urheimat hatte ganz andere Probleme und konnte es sich schlicht nicht leisten ein größeres Expeditionskorps in die Kolonien zu entsenden. Dort kämpfte man schon jahrelang gegen das Chaos, ein zermürender Stellungskrieg soll es gewesen sein, blutige Grenzen ohne wirkliche Fortschritte in der Befriedung der chaosverseuchten Landstriche. Und seit es keinen Schiffsverkehr über den Ozean mehr gibt, haben wir auch keine neuen Nachrichten mehr erhalten. Manche Wirrköpfe in der imperialen Universität zu Quom meinen gar, das Chaos habe obsiegt, und die Theokratie, wie auch der gesamte Kontinent Phebos, würde überhaupt nicht mehr existieren, zumindest nicht mehr in unserer Dimension.

Ein ganzer Kontinent in die Chaosdimension gezerrt? Eigentlich eine lustige Vorstellung. Das definitive Ende einer funktionierenden Verwaltung. Würde eventuell sogar zahalische Beamte vor Probleme stellen. Die für dieses Jahr angekündigte reichsweite Vereinheitlichung der Hohl- und Streckenmaße müßte man dann auf unbestimmte Zeit verschieben. Überhaupt stehe ich ja dem metrischen System sehr skeptisch gegenüber. Man sollte sich nicht jedem Modediktat beugen.

Wie dem auch sei, wir wurden unabhängig. Frei.

Frei von Luxusgütern, frei von Seide, hochwertigen Tabak, Parfümen, Porzellan, psianischer Melonenbowle und dem ganzen zivilisatorischen Krimskrams.

Aber wir lernten, rodeten den Wald, machten das Land urbar, bauten Erz ab, errichteten Aquädukte, Bäder, Zikkurate, Paläste, Werften, Kasernen, Burgen. Sogar das mit dem Tabak bekamen wir hin.

Drei Königreiche bildeten sich heraus, im Westen das Reich von Quom, im Osten Ahhijawa und im Süden das kleine Gilead. Die Länder gediehen, Wohlstand entwickelte sich.

Und wenn es den Menschen gut geht, dann haben sie Zeit und Geld für Kriege. Die blieben bei uns auch nicht aus, wen wunderts. Jahrelang ging es hin und her, wechselnde Allianzen, Scharmützel, Raubzüge. Alles natürlich im kleinen Maßstab, aber das Volk begann darunter zu leiden.

Eines Tages wurde ein junger Mann zum König von Gilead gekrönt, dem es vorherbestimmt zu sein schien, diesen Zustand zu beenden. Zu seinen ersten Amsthandlungen gehörte die Beendigung der Sklaverei. Dies war ein kluger Schachzug, Sklaven kosten Geld, erwirtschaften nichts, zahlen keine Steuern, leisten keinen Militärdienst. Im schlimmsten Fall neigt diese aufsässige Bande gar zur Revolte. Insofern konnte man die Duldung der Sklaverei gar als staatsschädigenden Akt betrachten. Und so geschah es dann auch, in Gilead ließ man die Sklaven frei und führte die Wehrpflicht ein. Die Armee vergrößerte sich auf einen Schlag um das dreifache.

Es erschien mir schon immer absurd und beinahe beleidigend, das dem zukünftigen Imperator bisweilen gutmenschelnde Philantropie unterstellt wurde.

Vergiss nicht, damals gab es noch keine großen Befestigungsanlagen, entwickelte Waffen, selbst die Pferdezucht stand in Zahal noch in ihren Kinderschuhen. Was zählte war die Zahl der Männer. Und Gilead war nun so stark wie Ahhijawa. Es wurde erobert, und die vereinten Armeen waren so stark wie die Truppen von Quom. Diese Stadt wurde auch eingenommen, zur Kapitale des Reiches erhoben, das Imperium ausgerufen, und der ehemalige Herrscher von Gilead zum Imperator gekrönt.

Klingt eigentlich alles ganz einfach, nicht wahr? Nun ja... weisst du wie teuer Pergament ist?

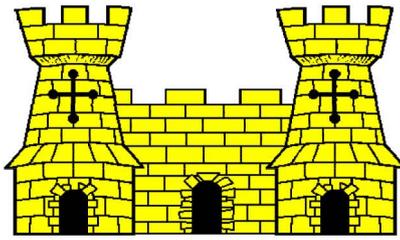
Ich habe ohnehin nie viel davon gehalten wenn Autoren sich nicht auf das Wesentliche zu konzentrieren vermögen. Abschweifungen sind meine Sache nicht!

Das erinnert mich an einen Freund den ich hatte als ich noch zur See fuhr, unglaublich was der an Geld für gutes teures Pergament ausgab um seiner Liebsten zu schreiben. Jede Woche mehrere Blätter! Dabei geschieht auf See ja nicht viel berichtenswertes. Es stinkt, es ist anstrengend und die Landschaft ist zwar reizvoll aber auf Dauer ein wenig eintönig. Unten Wasser, grade Linie, darüber Himmel. In jeder Richtung. Lediglich die Farben variieren, aufgrund von Licht- und Witterungsverhältnissen. Und immer Fisch. Jeden Tag. Selbst beim Kuchen muss man auf die Gräten aufpassen.

Aber nun weißt du wenigstens, wie es zustande kam, das Imperium. Seitdem leben wir in Frieden, das Licht Hresons erfüllt die Nation, das Land entwickelt sich, die harmonische gottgewollte Ordnung der Welt nimmt Gestalt an. Vermutlich werden wir Zahalis bald auf andere Völker treffen. Was das wohl für Kulturen sein mögen? Primitive Barabaren oder gar Menschen mit einem höher entwickeltem Gemeinwesen? Eventuell sogar Elfen?

Ich habe ja nichts gegen Elfen an sich, aber gepflegt müssen sie sein! Man hört ja so einiges...

Wie dem auch sei, es wird Zeit nach dem Leuchtfeuer zu sehen.



Im Clanlager

Das große Zelt war nur schwach durch ein paar Fackeln erleuchtet. Wie ihm befohlen betrat Altoran das Zelt.

An der Stirnseite gegenüber dem Eingang stand Wanian, Reiterfürst von Kamahad und schaute mit strengem Blick auf seinen Hordenführer.

Dieser kniete vor ihm nieder und strahlte dabei trotz seiner demütigen Haltung beinahe ebenso viel Selbstbewusstsein und Würde aus, wie sein Befehlshaber. Beide Männer trugen die leichte Rüstung der Clanreiter mit den ihnen zustehenden Pferdeschweiften als Rangabzeichen.

„Altoran, ich habe dich rufen lassen, weil es einige Beschwerden über dich gibt“, eröffnete Wanian.

„Herr, ich wüßte niemanden, der zu Recht ein böses Wort über mich äußern dürfte“, entgegnete sein Gegenüber.

„Es wird beispielsweise berichtet, du mischt dich beim Speisen und Spielen unter die niederen Ränge und du schlägst dich mit ihnen auf den Übungsplätzen.“

„Mein Fürst, ich lege Wert darauf, nicht den Kontakt zu den Männern und Frauen zu verlieren, die den harten Teil der Aufgabe erledigen. Für Kamahad bluten und sterben sie, da ist es nur billig, sie und ihre Ansichten zu kennen.“

„Auch ist mir zu Ohren gekommen, du hältst dich im Manöver nicht an die Spielregeln und wendest nicht die Taktiken an, die traditionell an der Akademie von Derugana gelehrt werden.“

„Ich halte es für höchst unwahrscheinlich, mein Fürst, daß unsere zukünftigen Feinde an der Akademie ausgebildet wurden und ihre Taktiken verwenden. Ein Soldat muß immer das unerwartete erwarten und sich darauf einstellen können. Wenn unsere Clanführer das nicht können, werden wir verlieren.“

„Große Worte für einen jungen Hordenführer.“

„Ich stehe dazu, mein Fürst. Unsere Traditionen haben und werden uns stets gut dienen, doch die Heeresführung aus Derugana ist verknöchert im alten Denken, es ist eine neue Zeit, darin ist kein Platz mehr für stures Beharren.“

Wie früher als die Väter unserer Väter die Steppen beherrschten und jeden töteten der ihnen nicht Untertan war. Als wir noch nicht in Taktiken gepresst wurden, sondern nach Gelände, Wetter und der frische unserer Pferde selbst entschieden haben wie wir den Gegner angreifen werden“. Als wir noch nicht Akademien in Städten besuchen musste, sondern die Wildnis unser Lehrer war.“

„Manch einer würde deine Worte als Verrat bezeichnen.“

„Ich weiß, mein Fürst, aber ich schwöre euch bei meinem Hengst Donnerhuf, meine Treue gehört Kamhad und seinen Herrschern“.

Wanian sah seinen Hordenführer in die Augen.

„Ich bin von dir sehr angetan, Hordenführer. Steht auf.

Hiermit ernenne ich dich zum Großhordenführer. Du wirst in Zukunft statt 500, 1000 unser Clanreiter anführen.“

Wie betäubt von der plötzlichen Wendung erhob sich Altoran und verbeugte sich.

„Du dich jetzt zurückziehen, Großhordenführer.“

Altoran drehte sich auf dem Absatz um und ging mit schnellen Schritten hinaus.

Wanian ging hinter die Abdeckung welches sein Zelt teilte.

Er kniete, mit dem Kopf nach unter verneigt, nieder.

„Darf ich sprechen mein Gebieter?“

„Sprich Wanian“

„Verzeih Gebieter, ich denke noch immer, daß er zu jung ist.“ Aus den Schatten trat ein in dunkler Robe bekleideter Mensch heraus. Die Kapuze verbarg sein Gesicht.

„Er wird mit seiner Aufgabe wachsen“

„Dennoch, ich...“

„Schweig“, unterbrach ihn die Gestalt zornig. „Mein Entschluß steht fest“.

„Sehr wohl, mein Gebieter, ich bitte um Vergebung.“

Der Stimme klang schon wesentlich entspannter als sie diesmal Antwortete „Nein, Wanian, ich muß Euch um Verzeihung bitten.

Euer Rat ist mir wie immer teuer, ich weiß nicht, was über mich kam.“

Seufzend blickte Wanian nun auf um und blickte in die Gestalt an.

„Wenn wir die Kontrolle über die neuen Provinzen auch nominell übernommen haben, werdet Ihr eine für eure Dienste erhalten.“

Ohne ein weiteres Wort verließ die Gestalt das Zelt.

Wanian stand auf. Er wusste, nur seine überragenden Fähigkeiten als Heerführer und Verwalter hatten ihm diesmal das Leben gerettet.

Die Gebieter hatten schon so manchen aus nichtigeren Gründen hinrichten lassen.

Hafnadaar

Die Chroniken des Königreiches Hafnadaar Teil 1

(wie berichtet vom Hofskalden Aris Anor)

Wenig ist bekannt aus den alten Tagen vor dem Wechsel.

Turlogh Dubh O'Brien unser schweigsamer Führer erzählt ungerne davon, und wenn dann mit wehmütiger Stimme.

Was er mir aber erzählte ist eine Mär die seinesgleichen sucht.

Ich will Euch ein wenig davon berichten was vor ein paar Jahren geschah:

Turlogh war ein Seefahrer der für seinen Mut und seine Geschicklichkeit bekannt war.

Und als alle anderen verzagten weil die Auguren geweissagt hatten, das ein schlimmer Sturm aufziehen würde und die Bestien des Meeres auf alle Schiffe losgelassen werden würden, war er der einzige der mit seinem Schiff aufs Meer hinausfuhr.

Doch diesmal hatte er kein Glück. Ein Maelstrom tat sich auf und verschlang die stolze „Myrmador“ mit der ganzen Besatzung.

Manch einer wehklagte als das Schiff gegen den Grund gezogen wurde und alle wurden ohnmächtig oder ertranken – nur Turlogh nicht – doch er schweigt bis heute was er gesehen hat.

Ihr könnt euch meine Aufregung vorstellen als eines Tages nahe meines Hauses am Meer ein Wrack eines Schiffes auftauchte dessen Bauart mir vollkommen unbekannt war – und auch die mehr tot als lebendig wirkenden riesenhaften Gestalten waren unheimlich anzusehen.

So traf ich Turlogh und seine Besatzung.

So kamen sie auf unsere Welt.

So begann alles hier und so endet auch der erste Teil meiner Geschichte.

Aris Anor
Hafnadaar

GERÜCHT 001

Missionare entsandt

In vielen Gegenden Tharanors berichtet das Volk übereinstimmend von kleinen Grüppchen von Missionaren, die das Volk für den alten Glauben an den Gott ZAMIT zu gewinnen suchen. Sie sagen angeblich, dass das neue Erwachen des Gottes unmittelbar bevorsteht. Um die Reaktion des Volkes zu beurteilen, ist es sicherlich zu früh.



Die Entstehung des Kontinents Tharanor

Als Hresson seine Schöpfungen Taravon und Tandor ansah und bemerkte, dass diese sich in Zwietracht ergingen und endlose Kriege führten, wurde er sehr böse und schuf mit der Hilfe von Natrus den grossen steinernen Weltzerstörer, dieser war ein Riese von der Größe Tandors oder Taravon selbst. Hresson sah die Schöpfung Natrus und war zufrieden. Sogleich gab er dem Weltzerstörer den Befehl, die beiden Kontinente durch mächtige Hiebe seiner Faust in den ewigen Ozean versinken zu lassen, auf dass keine Lebewesen mehr überleben würden. Doch Slonga bekam von diesem Plan etwas mit und als der Weltzerstörer sich von der Götterebene durch das Wasser, was ihm bis zu den Knöcheln reichte, nach Taravon aufmachte, lenkte sie ihn ab durch einen versteckten Ruf von der Seite. Der Weltzerstörer blickte sich nach rechts und kam gleichzeitig mit seinem Schritt auf glitschigem Seetang zu stehen, auf dass er das Gleichgewicht verlor und in den ewigen Ozean stürzte.

Dort schlug er auf und zerbarst in viele viele Stücke, denn er war ja so groß und aus Stein. Es gab eine riesige Flutwelle, doch in Taravon kam nur ein kleiner Sturm am Ufer an, da er noch ein gutes Stück entfernt gewesen war. So also wurden die beiden Kontinente vor einer raschen Zerstörung bewahrt, obwohl sie es verdient hätten. Slonga war zufrieden, hatte sie doch ihre zerstrittenen Völker, die ewig nach Krieg und Tod sannem gerettet. Hresson wartete noch einige Zeit auf den Weltzerstörer, aber er kam nicht und so geriet er in Vergessenheit. Schon hatte er sich um Phebos zu kümmern, welches er mit einem Eispanzer vor dem Griffen Slongas schützen wollte.

Der Weltzerstörer jedoch war durch den Fall in viele kleine und grosse Stücke zerbrochen. Seine Teile formten im ewigen Ozean einen neuen Kontinent, nämlich Tharanor. Die grossen Bruchstücke - oder besser Krümmel - wurden durch die göttliche Kraft Natrus zu Riesen, die kleineren Krümmel zu Zwergen. Sie alleine bevölkerten den Kontinent. Die Zwerge gingen den Riesen bei Ihrer Arbeit für Natrus, der ja ihr Schöpfer war zur Seite. Die Riesen schufen in ihren riesigen Schmieden mächtige magische Artefakte für die Götter in Ihrem Kampf gegen die abtrünnige Slonga.

Die bemerkte aber nach einer Weile auch Slonga, die sich fragte, woher die Götter in den langen magischen Kriegen wohl immer wieder magische Artefakte ungeheurer Kraft her bekämen und sie sandte ihre Späher aus. So fand auch sie Tharanor, den vergessenen, glücklichen Kontinent.

Sie schicke mutige Piraten mit grossen Schiffen aus gen Tharanor, um den Riesen ihr Ende zu bereiten, kämpften sie doch gegen sie. Als bald kamen die Schiffe mit allerlei Volk aus Taravon und Tandor bei Tharanor an und entluden die zänkische Fracht. Bald hatten sie sich etabliert und die Menschen, Elfen und anderes zänkische Gevölk machten sich auf, mit ihren Waffen die Riesen zu vernichten.

Sie fanden die friedlichen Siedlungen der Riesen und töteten die nur in der Schmiedekunst kundigen Riesen in grosser Zahl. Schon nach ein paar Jahrzehnten war das Aussterben der Riesen klar und der Krieg endete. Slonga sah ihr Werk vollendet und vergaß den Kontinent wieder, war doch die Gefahr durch die Riesen gebannt.

Auf der Suche nach den magischen Essen der Riesen!

Die kleinen Zwerge hatten sich auf Geheiß der grossen Riesen zu Beginn des Kämpfe tief in die Gebirge zurückgezogen, auf dass sie nicht von Slongas Kriegern entdeckt werden würden. Das geschah auch. Die Weisheit der Riesen hatte die Zwerge vor Ihrem sicheren Untergang bewahrt. Doch zu was einen Preis. Die Riesen waren tot.

Nur langsam und nach vielen Zwergengenerationen wagten sich die Zwerge, die nun ihrer Führung beraubt worden waren wieder an die Oberfläche. Die kleinen Krümmel gründeten kleine Reiche und erlernte ihrerseits die Schmiedekunst und den Kampf gegen die vergessenen Völker, die nun

auch auf Tharanor waren.

Doch die Zwerge hatten die Riesen natürlich nicht vergessen. Es konnten, durften einfach nicht alle Riesen gestorben sein. Ein Beweis für ihr Überleben waren die immer noch weithin zu sehenden Rauchsäulen der mächtigen Schmiedeessen der Riesen, sie waren wohl wieder an der Arbeit und hatten keine Furcht mehr vor den Menschen und Elfen.

Die mutigsten Zwergenc clans machten sich auf, gingen den Rauchsäulen nach und wollten die Riesen endlich wiederfinden. Doch bisher wurden nur Vulkane gefunden, also ehemalige Schmiedeessen der Riesen. Diese Gebirgsgebiete wurden in das Herrschaftsgebiet der Zwerge eingebunden und man fand durchaus Hinweis auf den Verbleib von Riesen, die sich in ihrer Not in ferne Winkel Tharanors zurückgezogen hatten.

Die Auftrag Natrus, der grossen Schöpfers, war also eindeutig, findet die letzten Schmiedeessen der Riesen und vereinigt euch mit ihnen! Bortax, der vierte, hatte sein Zwergenvolk für diese Aufgabe lange vorbereitet. Nun kam die Zeit der Suche nach den Essen. Würden sich andere versprengte Zwergenvölker finden und Bortax Hinweise in seiner Suche geben können?



Narduin, eine Kurzbeschreibung

Das landschaftliche Erscheinungsbild Narduins läßt sich durch wenige Elemente grob beschreiben. Im Norden das Eis, im Westen die See, im Zentrum und im Süden die Berge und dazwischen, vor allem im Osten und Süden, die Ebenen.

Das Eis, in Landessprache „Keod Duindae“, Eisland genannt, schließt die bewohnten Gebiete nach Norden hin ab. Diese Region ist ganzjährig vereist und wird von der Bevölkerung überwiegend gemieden. Nur die verwegenen Jäger wagen sich, und dann nur unter größter Vorsicht, hierhin. Gerüchte sprechen von großen eisfreien Gebieten in denen der Ozean zum Vorschein kommt. Dort soll es unzählige Robben, Fische und andere Meerestiere geben. Aber auch die gefürchteten großen weißen Bären leben in diesen Regionen. Gelegentlich wagen einzelne dieser furchteinflössenden Ungetüme einen Ausflug in die bewohnten Gebiete.

Die „Gunaek Reka“, die Krabbenküste bildet den westlichen Rand Narduins. Hinter ihr liegt die Weiten des „Sella Fenua“, des Meeres der Winde, dessen Name auf den beständig wehenden Winden, meist aus westlichen Richtungen, beruht. Die Küste ist reich an Meeresgetier und wird auch intensiv befischt. Vor allem die großen Krabben und Hummer, sowie die unterschiedlichsten Muscheln aber auch einige Fischarten bereichern den Speiseplan der Narduina. Die Küste ist überwiegend flach und an vielen Stellen reichen Sandbänke weit ins Meer hinaus. Zahlreiche kleine Dörfer liegen entlang der gesamten Küste.

Im Zentrum des Kernreiches erheben sich die Wolkenberge, die „Rael Haran“ markant aus der ansonsten flachen Umgebung in den Himmel. Sie sind die meiste Zeit des Jahres von einer dichten Wolkendecke umgeben, so daß man ihre Gipfel nur an wenigen Tagen des Jahres ungestört sehen kann. Aus diesen Bergen stammen ein großer Teil der für die Narduina so wichtigen Edelsteine. Topas, Granat, Turmalin und sogar der seltene Diamant werden hier abgebaut oder finden sich in den Sedimenten der vielen kleinen Bachläufe, die sich in die umgebenden Ebenen ergießen. Die meisten dieser Bachläufe versickern übrigens in den Kalksteinböden der Ebenen. Erst kurz vor der Küste kehren einige wieder an die Oberfläche zurück. Marmor, Schiefer und Granit werden als begehrte Baumaterialien ebenfalls abgebaut.

Südlich der Wolkenberge, von diesen durch das Tal namens Pfad des Windes getrennt, erheben sich die „Heseal Haran“, die Rollenden Berge. Eine Ansammlung alter durch Wind und Wetter sanft gerundeter Berggrücken. Aus der Entfernung erscheinen sie dem Beobachter wie die rollenden Wellen des Ozeans auszusehen. „Tir Hara“, die Bergfestung ist in diesen Bergen von den Narduina errichtet worden. In Sichtweite der Festung, den Bergen zu Füßen, findet sich „Ferelin“ die Hauptstadt Narduins.

Umfangreiche Lagerstätten von Torf finden sich im gesamten Gebiet dieser Berge. Sie dienen hauptsächlich als Brennmaterial, da das Land sehr arm an Wäldern ist. Im Umkreis der Hauptstadt wird Steinkohle in großem Maße zur Befuerung der zahlreichen Schmelzöfen abgebaut. Hier wird das in den Bergen ebenfalls vorhandene Eisenerz verhüttet.

Die Rentierlande, die „Lesae Duindae“, nehmen fast den gesamten Westen Narduins ein. Große halbwilde Rentierherden durchziehen dieses heideartig bewachsene Tiefland. Das ist, neben der verbreiteten Schafzucht, die Lebensgrundlage eines großen Teils der Narduina. Der Untergrund besteht aus flach lagernden großen Kalksteinplatten, die von zahlreichen Höhlen durchzogen sind. Von den Berghängen strömende Wässer und die zahlreichen Regenfälle versickern sehr schnell auf diesem Untergrund und treten zum Teil erst kurz vor dem Zulauf ins Meer wieder zu Tage.

Im Pfad des Windes, der „Gezael Fenua“, befindet sich die einzige größere Anbaufläche von Feldfrüchten Narduins. Durch die Wolkenberge gegen den scharfen Nordwind geschützt, werden hier Gerste, Kartoffel und andere kalteunempfindliche Pflanzen angebaut. Die Ernteerträge können sich allerdings nicht mit denen weiter südlich liegender Regionen messen, reichen aber als Ergänzung zu den anderen Lebensmitteln. In dieser Region werden auch die schweren robusten Pferde gezüchtet, die sich unter den Edlen einer großen Beliebtheit als ausgebildete Schlachtrösser erfreuen. Bemerkenswert ist auch der beständig von Westen wehende, oft milde Wind, der hier einen Weg Richtung Osten zwischen den beiden Gebirgen hindurch gefunden hat.

Weiter nach Osten schließt sich die Büffelebene, die „Fabboe Obsael“ an. Hier dominieren die großen wilden Büffelherden und die teilweise verwilderten Herden von zotteligen, sehr robusten Hausrindern das Bild. An den Hängen der Bergketten werden große Schafherden gehalten. Die Flora der Büffelebene ist mit vielen Gras- und Kräuterarten, und niedrigem Buschwerk etwas reichhaltiger als die der Rentierlande. Hier steht den Pflanzen mehr erreichbares Grundwasser zur Verfügung, obwohl die Niederschläge deutlich geringer ausfallen.

Milde bis warme, kaum heiße Sommer und ein regenreicher kühler Herbst gehen in einen kalten, schneereichen Winter über, der oft sehr spät von einem milden Frühling abgelöst wird. Das Klima ist geprägt von stärkeren Temperaturschwankungen über das Jahr und ergiebigen Niederschlägen. Auch in den Sommermonaten können plötzlich auftretende Wetterwechsel für eisige Temperaturen sorgen, die aber oft auch genau so schnell wieder verschwinden.

Die Narduina sind gemeinsame Nachfahren eines Elbenvolkes und einem Menschenvolk. Die Vermischung dieser beiden Völker liegt aber schon viele Generationen zurück, so daß die körperlichen Unterschiede, bis auf wenige Ausnahmen, fast vollständig verschwunden sind. Obwohl die Narduina damit Halbfelfen sind erscheinen sie dem Betrachter als Mensch. Einzig die eher länglichen Ohrmuscheln bieten einen gewissen Hinweis auf die elbischen Vorfahren.

Dagegen hat sich die elbische Lebensweise in der Kultur der Narduina fast vollständig erhalten. Sie wurde durch einige Eigenheiten der menschlichen Vorfahren allenfalls ergänzt.

Die Narduina erreichen eine durchschnittliche Körpergröße von 1,70 Meter. Sie besitzen eine für ihre Körpergröße durchschnittliche Stärke sind aber sehr robust und belastbar. Vereinzelt treten aber sehr schlanke bis zu 1,90 m große Narduina auf. Bei diesen ist das Elben-Erbe und ein außergewöhnliches magisches Talent besonders stark.

Bei den Haarfarben dominieren hell- bis dunkelbraune Farbtöne. Bei Wenigen treten auch mattschwarze oder rötlichbraune Farben auf. Helle blonde Haare sind äußerst selten. Bei Männern wie auch Frauen sind schulterlange, offen getragene Haare weit verbreitet, aber auch kurz geschnittene Haare kommen gelegentlich vor. Die Farbe der Augen wird von Grün- und Brauntönen beherrscht, aber auch andere Farbschattierungen sind vereinzelt vertreten.

Die Farbe der Haut ist überwiegend leicht bräunlich.

Die Narduina tragen überwiegend einfache Gewänder aus gefärbter Schafwolle, wobei bräunliche und rötliche Farben vorherrschen. Zu Festtagskleidung werden aber besonders edle, leuchtend bunte Stoffe verarbeitet.

Die Verwendung von Schmuck spielt bei den Narduina eine untergeordnete Rolle. Wird er dennoch getragen, so ist er meist schlicht und zurückhaltend. Auffallend sind die reichlich getragenen Edelsteine. Diese werden aber aufgrund ihrer Nützlichkeit, nicht aufgrund ihres schmückenden Aspektes getragen. Sie finden als Talismane, Amulette und magische Hilfsmittel Verwendung. Gold oder andere Edelmetalle als Schmuck zu tragen ist ebenfalls unüblich. Diese Metalle finden ihre Verwendung als Hilfsmittel bei der Ausübung magischer Künste. In den beiden ursprünglichen Völkern war ein ausgeprägtes Talent für Magie vorhanden. So sind hilfreiche Zauberei und wirksame magische Utensilien allgegenwärtig. Praktisch jeder Narduina hat in seiner näheren Umgebung einen Kundigen, der einfaches Zauberwerk herstellen kann.

Bei den Elbenvorfahren war der Bau von steinernen Gebäuden unüblich. Holz ihrer Wälder war der Baustoff ihrer Wahl. Holz steht den Narduina in ihren Landen in größerer Menge aber nicht zur Verfügung. So haben sie sich an die Verwendung von Stein als Baumaterial gewöhnen müssen. In den Wolkenbergen befinden sich große Granitsteinbrüche, aus denen die Hauptmenge an Bausteinen stammt. Ergänzt werden sie durch Marmor, der dort ebenfalls in größeren Mengen abgebaut wird. Die Dächer werden üblicherweise durch Schieferplatten gedeckt, die in hervorragender Qualität ebenfalls aus den Wolkenbergen stammen. Gerade in den Flachlanden sind aber unter den Rentier-, Rinder- und Schafzüchtern auch einfache schnell zu errichtende und ebenso schnell wieder abzubauenen Jurten aus Tierfellen und Lederhäuten üblich. Aber auch diese Gruppen bauen ihre Gemeinschaftsbauten und andere feste Einrichtungen aus solidem Mauerwerk.

Gerade die eben genannten Gruppen halten gezwungenermaßen auch noch am Meisten an einem nomadischen Lebenswandel fest. Bei den Bewohnern der größeren Siedlungen, wie Märkten und Städten kommt dieses nomadenhafte Umsiedeln der Familien kaum noch vor. Vor allen Dingen bei den großen Handwerksfamilien ist dieses Verhalten unüblich geworden.

Die Menschen waren den elbischen Vorfahren in allen bergmännischen Aspekten, wie auch der handwerklichen Stein- und Metallverarbeitung weit überlegen. Allerdings sind diese Handwerke heute im Vergleich zu anderen Völkern eher als durchschnittlich anzusehen. Zu einer gewissen Meisterschaft haben es aber die Edelsteinschnitter und –schleifer dieses Volkes gebracht, dienen sie doch als Grundlage für die sehr beliebten und weit verbreiteten magischen Edelsteine.

Schwerpunkte des Bergbaues liegen naturgemäß im Bergland der Heseal Haran und an den Hängen der Rael Haran dem großen Gebirge Narduins. Eisenerz wird in großen Mengen, Silber, Blei, Kupfer und andere Metalle werden in kleinen Mengen abgebaut. Einige der Bäche die die Rael Haran hinabstürzen führen geringe Mengen an Gold. Blasblauer Topas, blutroter Granat, grüner und schwarzer Turmalin und wasserklarer Diamant werden ebenfalls gewonnen.

Die Regierung Narduins wird durch den Kleinen Rat gestellt, dessen Ratsprecher die Stimme Narduins ist. Er erhält sein Amt üblicherweise auf Lebenszeit, kann aber durch den Kleinen Rat und in besonderen Fällen auch durch den Großen Rat abgewählt werden. Die anderen Mitglieder des Kleinen Rates werden aus der Mitte des Großen Rates alle 7 Jahre gewählt. Großen Einfluß im Kleinen Rat hat auch das Amt des Schreibers.

Der Große Rat setzt sich aus Vertretern der einzelnen Provinzen Narduins zusammen. Er wird im Jahr vor der Wahl des Kleinen Rates, also ebenso im Turnus von sieben Jahren, neu bestimmt. Die einzelnen Provinzen haben untereinander deutlich unterschiedliche Verfahren, um ihre Vertreter für den Großen Rat zu bestimmen. Allen gemein ist, daß die Gilden, vor allem die Kämpfergilden, ihre festen Sitze in den Provinzversammlungen haben.

Entnommen aus: „Das Reich Narduin, ein Leitfaden für Interessierte“ Band 1, Übersicht, herausgegeben von der Gilde des Wissens, Verfasser Welar Reguel, Hüter des Ringes der Bewahrer des Wortes, Firelin, Narduin.

GERÜCHT 002

Neuer Stern sorgt für Aufregung in Tharanor

Am letzten Mond, oder gab es einige Aufregung, zunächst nur unter den Gelehrten in Tharanor.

Ein neuer Stern war am Himmel erschienen!

Schwach zunächst, aber deutlich und in goldenem Lichte sich abhebend vom blässlichen Weiß der anderen Sterne. Was mag dies zu bedeuten haben? Gleich am letzten Tag des Mondes machte dann ein geflügeltes Wort in Tharanor die Runde: Der Gott ZAMIT kehre zurück, hieß es. Scheinbar von einigen unverbesserlichen Gläubigen in die Welt gesetzt.

Noch gab es keine „offizielle“ Stellungnahme der heimischen Priester. Andere Stimmen redeten sofort von einem üblen Omen, das mindestens einen harten Winter, wenn nicht gar grausameres vorankündige.

Pferdemenschen

Dicht liegt der Nebel auf der Ebene von "Han Kers", ein unheimliches Gröhlen dringt aus dem Nebel. Es ist kalt...

"Hamabdúr..." - nichts - "Hamabdúr!" - Stille - "HAMABDUR!" - Schnelle Schritte - "Ich bin schon unterwegs!"

"Lagebericht, Hamabdúr" - "Alle 3 Aufklärer sind wohl tot. 2 von ihnen haben wir gefunden." - "Was macht der Feind?" - "Er sammelt sich im Nordosten. Laut den Aussagen unseres 3. Aufklärers waren es keine Orks. Er konnte es uns noch vor seinen Tod mitteilen. Auch sagte er etwas von 'Schrecken wird uns ereilen.'" - "...hmm, lass die Truppen antreten. Die Katapulte sollen sich versteckt halten. Ist eigentlich die Verstärkung angekommen?" - "Ja, letzte Nacht sind die Eliteschützen gekommen." - "Lass sie noch schlafen, die werden es brauchen."

Der Nebel lichtet sich, im Nordosten sind die feindlichen Truppen zu erkennen

"Hamabdúr?" - "Hmm?" - "Was schätzt du? Wie viele Einheiten sind es?" - "2000 - 2500" - "So wie es aussieht, sind es alles Menschen, oder?" - "Ich glaube ja, werde mal einen Trupp losschicken, Arbaol."

"Es sind viele Menschen, Arbaol. Einige Katapulte und keine Bogenschützen. Und es sind keine Orks!" - "Was? Menschen? Schon seit Generationen haben wir hier keine Menschen mehr gesehen. ..."

„Menschen, das kann nicht sein. So schnell nicht. Menschen brauchten mehrere Tage um die Ebene zu durchqueren und bis an die Ausläufer des „Ha-Zub“ Gebirge zu gelangen. Nein, das konnten auf keinen Fall Menschen sein.“

Es sei denn..." - das Grauen war in seinem Gesicht zu erkennen - "Das wollte der ..."

"Was ist los Arbaol? Was ist dir eingefallen?"

"Das wollte der 3. Aufklärer uns sagen! Los weck die Bogenschützen! Schnell!"

Ein Schrei kam aus der Ferne der Truppen "PFERDEMENSCHEN!".

Panik breitete sich aus. Jetzt wusste Hamabdúr der Halbling was los war.

Sie waren wieder zurück.

Es würde keine Verwundeten geben, nur Tote und einen Sieger. Er dachte an seine Frau und die Kinder.

Die Schlacht würde gnadenlos werden.

„... und dann rennt dieser Schuft davon, bevor ich ihm meine Antwort geben konnte – in Form meiner Faust in seinem schmierigen Gesicht!“ Wie um seine Empörung zu unterstreichen, ließ der gewichtige Händler seinen Krug voll Met auf den Tisch sausen. Der Knall schreckte einige Besucher der urig-gemütlichen Kneipe auf, die sich leise an den anderen Tischen unterhielten.

Seine Zuhörer lachten gutmütig ob der Geschichte; es waren eine Handvoll Bauern und Holzfäller, die sich an seinem Tisch eingefunden hatten, weil er immer eine gute Geschichte zu erzählen hatte, jedes Mal, wenn er hier Halt machte, um seine trockene Kehle mit reichlich des selbstgemachten Mets zu befeuchten.

„Karl, bring uns doch noch eine Runde, erzählen macht durstig!“ rief er dem alternden Wirt zu, der sich sogleich ins Hinterzimmer aufmachte, um dem Wunsch seines zur Zeit besten Gastes nachzukommen. Wenig später tauchte er mit einem Tablett frisch gefüllter Metkrüge auf, obwohl die meisten am Tisch den Krug noch halb voll hatten. Der Händler rief, Empörung vortäuschend: „Was muss ich hier sehen? Ich gebe Euch den teuren Met aus, und Ihr drückt Euch vor dem Austrinken? Seht nur, wie der arme Karl da steht, neuen Met in der Hand, Tränen in den Augen, weil Ihr nicht trinken wollt! Nun aber los, Jungs, der letzte zahlt die nächste Runde!“ Daraufhin wurden etliche Krüge Met in einem Zug geleert. Schmunzelnd betrachtete Orlgam Graubart seine Bekannten, während er sich absichtlich zurückhielt. Ihm war klar, dass keiner der anderen das Geld übrig hatte, eine Runde auszugeben.

„Was gibt es neues bei Euch hier in Chomp, dieser wunderschönen Provinz?“ Auf seine Frage hin verzogen alle das Gesicht. Einer der Bauern antwortete leise, fast in einem Verschwörerenton: „Der neue Baron hat schon wieder die Steuern erhöht, wir wissen kaum, wie wir über den Winter kommen sollen. Und wer nicht zahlen kann, kommt in den Schuldturm. Du hast ein Glück, dass du hier nicht wohnst, sondern nur auf der Durchreise bist.“ – „Ha! Glück nennst du das? Du glaubst kaum, was ich verkaufen muss, um am Ende meiner Reise noch Gewinn übrig zu haben! Alle Naselang eine neue Provinz, ein neuer Graf oder Baron, der Wegezoll und Verkaufssteuern einfordert. Da hatte ich doch tatsächlich neulich einen, der wollte mir für den Wagen Standgebühr berechnen, weil ich auf seinem Marktplatz angehalten habe, um meine Waren anzubieten! Ist das zu glauben?“

„Orlgam, lass uns über was anderes reden. Erzähl uns mehr von deinen Fahrten, hast du auf dieser wieder etwas Interessantes erlebt?“

„Nun, wo Du grade fragst, mein Bester, das habe ich! Also, wie war das noch gleich.... nun, ich war unterwegs im Gebirge. Ja, guckt nicht so ungläubig, auch in so abgelegenen Gegenden leben Menschen, und meist finde ich dort irgendwelche Kleinode an Handwerkskunst, die ich in einer Stadt für gutes Geld loswerden kann. Und außerdem freuen die sich alle, wenn sie mal ein anderes Gesicht sehen. Wie dem auch sei, ich fahre also eine kleine Bergstraße entlang, höher und höher hinauf, als Nebel aufkommt. >Na toll, Orlgam< denke ich so bei mir >pass nur auf, dass du da nicht den falschen Weg den Berg hinunter nimmst<...“

Die kleine Denkpause füllte Orlgam mit einem kräftigen Schluck Met, was ihm seine Zuhörer gleichtaten – noch eine Ermahnung wollten sie nicht von ihm hören.

„Da hält mein treuer Brauner plötzlich an. Ich frage ihn schon >He, du Möhre, was soll das? Lauf gefälligst weiter, oder soll ich den Karren etwa ziehen?< Ich schaue mich um und sehe... ja das fragt Ihr euch jetzt auch, wie? Also ich sehe eine Mauer, und nicht irgendeine Mauer. Nein, die hier war sicher 30 Fuß hoch und aus riesigen Felsquadern gebaut – und zwar quer über meine Straße! Gut, ich kannte die Straße nicht, aber dennoch war ich ein wenig konsterniert. Einfach eine Wand auf der Straße zu bauen, wo unschuldige Händler ihren Geschäften nachgehen wollten. Ich konnte es nicht fassen und sah mich genauer um.

Ein Stück weiter sah es nach einem Tor aus. Ich stieg ab und lief in die Richtung. Ja, es war ein Tor, eines, das zu dieser gigantischen Mauer passte. Es war sicher seine 15 Fuß hoch und komplett aus Eisen. War das eine Behausung von Riesen? Wer sonst könnte diese Pforten öffnen, von denen jede einzelne deutlich mehr wog als mein Wagen, und zwar mit Pferd?!?

Ich muss Euch gestehen, die Neugier hatte mich erfasst, und ich kam näher und näher. Dann – ohne Vorwarnung – ging das Tor auf, schnell und erstaunlich leise, und heraus kamen....“

Nun, um die Spannung zu steigern, nahm Orlgam wieder einen kräftigen Zug, sah in die Runde und nahm noch einen Schluck Met. Die Spannung in den Augen seiner Zuhörer wohl im Blick, sprach er weiter: „Hinaus kamen Zwerge! Nein, lacht nicht, es stimmt! Eine ganze Abteilung dieser lustigen kleinen Burschen. Naja, so lustig waren sie nun auch nicht, denn sie trugen

Kettenhemden, und jeder von ihnen hatte eine Streitaxt in der Hand, die wohl keiner von Euch hätte heben können, geschweige denn schwingen!“ Den gemurmelten Protest der Holzfäller, die alle von beeindruckender Statur waren, beiseite wischend, fuhr er fort: „Wie auch immer, die Kompanie stellt sich also vor mir auf und der Boss von denen – der hatte so einen Helm mit Greifenfedern, wie er mir später erzählte, aber ich schwöre Euch, das waren Vogelfedern, so wahr ich Orlgam Graubart heiße! Also, der Boss von denen will wissen, was ich hier täte und wohin ich wolle. Ich ganz entrüstet >Herr Zwerg, was sollen diese Fragen? Ich bin ein Händler, unterwegs zu Kunden, die auf meine Waren warten. Was aber stellt Ihr hier eine Mauer hin??< Das war der Beginn einer langen und sehr netten Unterhaltung. Er hat mich eingeladen, einen Tag Aufenthalt in der Festung Kemalok einzulegen. Ja, das war nicht nur eine Mauer, sondern eine richtig große Festung, in den Berg gebaut, als wäre sie dort gewachsen. Und sie steht dort seit Hunderten von Jahren, es ist einfach nur niemand dort entlanggereist vor mir. Ihr könnt Euch vorstellen, dass sie ganz froh darüber waren. Ich habe mir alles von ihnen erzählen lassen. Wusstet Ihr, dass es in den Bergen dort ganze Klans und Stämme von Zwergen gibt, unterschiedliche gar? Nein, ich auch nicht. Und damit nicht genug, es ist ein richtiges Königreich! Der König dort heißt Thorin Eichenfaust. Hmm, kräftiger Name für einen entschlossenen Zwerg, so wurde mir das erzählt. Das Königreich heißt Karkildon – ja der Name kam mir auch bekannt vor aus einigen Geschichten meiner Kinderzeit. Die Geschichten sind wahr, sage ich Euch. Die Zwerge, nun jeder von Euch hat hier und da schon mal einen gesehen, aber ich habe eine ganze Festung voll davon sehen dürfen! Ich kann es Euch kaum richtig beschreiben, wie es dort war. Es sind frohe Gesellen, arbeitsam und fleißig. Überall zugegen war das Geräusch von Ambossen und Hämmern, und die Schmiede haben bei der Arbeit gesungen! Gut, ich konnte kein Wort verstehen, aber sie hatten offenbar Freude an der Arbeit. Aber was mich am meisten beeindruckt hat, war ein Morgendrill der Soldaten. Ich bedauere jeden Feind, der ihnen vor die Äxte läuft... Die ganze Kompanie hat gekämpft wie ein einziger Mann mit tausend Äxten. Nein, ich übertreibe nicht!“ Orlgam leerte den Metkrug und ließ als Belohnung für den Wirt ein laut hörbares Aufstoßen folgen. „Karl, köstlich, bring mir noch einen davon! Nun, warum hat man nichts von den Zwergen gehört, werdet Ihr Euch fragen, nicht wahr? Nun, ich fragte dies jedenfalls. Oh, das war ein bedeutendes Thema, und keines, was den Zwergen leicht fällt, das kann ich Euch sagen. Aber letztlich konnte ich mir so einiges zusammenreimen. Es hat früher ein gewaltiges Zwergenreich gegeben, das alte Karkildon. Sowohl über als auch zu einem großen Teil unter der Erde. Angeblich soll

es dort gewaltige Städte unter den Bergen gegeben haben, Minen, aus denen haufenweise Gold abgebaut wurde. Diese Zwerge müssen unermesslich reich gewesen sein. Und irgendwann hat es dann ein Zerwürfnis zwischen den Zwergen gegeben. Die Dunkelzwerge – fragt mich nicht, wie man die Zwergenrassen unterscheiden kann - wollten wohl die Herrschaft an sich reißen und töteten den damaligen Herrscher. Das stürzte das Reich in einen Bürger- und Bruderkrieg, der Jahrzehnte andauerte.

Die Städte wurden verwüstet und verschüttet, altes Wissen ging verloren in diesen dunklen Jahren, über die die Zwerge so gut wie gar nicht reden. Im Laufe der folgenden Jahrzehnte zerfiel das Reich in einzelne Klans und Gruppen, die gegeneinander kämpften. Ganze Stämme zogen weg, suchten sich neue Gebiete. Der Kontakt brach ab, bis nichts mehr von dem einst großen Reich übrig war. Dann erkämpfte sich dieser Thorin nach uralten Zwergenbräuchen an die Spitze des Eichenfaustklans und schaffte es, eine Einigung mit den benachbarten Stämmen zu erzielen, die ihn von da an auch als Herrscher ansahen. Es hatte eine Vision... Ihr hättet das Glänzen in den Augen der Zwerge sehen sollen, als sie mir das erzählten, ich glaube sie verehren ihren König aufrichtig – davon können diese ganzen Barone und Grafen doch nur träumen... Wie auch immer, die Zwerge dort in Kemalok teilten mir mit, dass Thorin in großen Maßstäben denkt. Ursprünglich konnte er die Führer dreier anderer Stämme oder Klans einen, so dass er vier Provinzen beherrschte. Doch das war nicht genug, denn er wollte das alte Karkildon wieder herstellen. Also stellt er kurzerhand eine Armee auf und erobert die zwischen den Provinzen liegenden Ländereien. Und das ist noch nicht so lange her, sage ich Euch. Ich glaube, dass er auch damit sein Werk nicht als beendet ansehen wird. Ich meine, wer weiß denn wohl, wie groß damals Karkildon gewesen sein soll? Wenn Ihr mich fragt, ist es nur eine Frage der Zeit, bis auch an die Tür Eures Grafen die Zwergenäxte pochen. Und dann sollte er sich besser fügen, sonst schätze ich wird von seiner Burg, die er für so beeindruckend hält, nichts mehr übrig bleiben als die Fundamente...“

Dem Lachen seiner Zuhörer nach gefiel ihnen diese Vorstellung, dass der arrogante und ungerechte Schnösel von Graf, der aus seinen Untertanen alles rauspresste, vor einer Truppe Zwerge klein begeben müsste. Doch nach und nach verebbte das Gelächter, als sich einer nach dem andern fragte, was ihn denn dann erwarten würde, wenn dieser Thorin Eichenfaust das Sagen hätte. Einer der Bauern richtete eben diese Frage an den beliebten Händler.

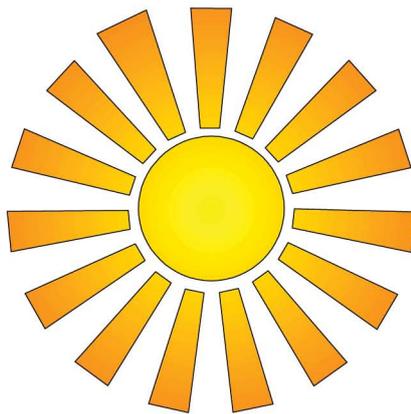
Er strich sich über seinen langen grauen Bart. „Nun, das ist eine gute Frage. Ich weiß es nicht. Allerdings habe ich einen Herold vernommen, der den Bewohnern der Feste eine Rede des Königs vorlas. Darin war zu hören, dass er sich um sein Land und die Bewohner Sorge und Ordnung in das Chaos bringen wolle, was um ihn herum herrsche. Ehrlich, ich weiß nicht, was es bedeuten würde, wenn Herr Eichenfaust auch hier regiert, aber ich bin sicher, dass es nicht schlimmer als jetzt wäre... und außerdem würden die ganzen Wegezölle wegfallen... da könnte ich viel mehr verdienen!“ Erneutes Lachen kam auf, es war ja klar, dass das Hirn des Händlers sich auf solchen Bahnen bewegen würde.

„Orlgam, wart Ihr auch jenseits der Festung, auf Zwergenland?“ – „Nein, wenngleich ich einen oder zwei Blicke dorthin geworfen habe. Ich konnte gut bestellte Felder sehen mit einer anständigen Ernte, die darauf wartete, eingebracht zu werden. Von der Entfernung her sah es so aus, als könnten die Farmer dort sich nicht beklagen. Und wenn es den Bewohnern dort wirklich schlecht gegangen wäre, glaube ich nicht, dass die Handwerker in der Festung so fröhlich bei der Arbeit gewesen wären.“

Ich bin der Meinung, es kann uns und vor allem Euch nur Vorteile bringen, wenn das Zwergenreich sich ausbreitet und sich auch diese schöne Provinz Chomp einverleibt. Und merkt Euch meine Worte, so lange wird das nicht dauern, denn wenn ich eines gesehen habe in der kurzen Zeit auf Kemalok, dann das: Zwerge fackeln nicht lange, sie handeln, anstatt zu reden...“

Die Rede des Händlers wurde durch ein lautes bestimmtes Klopfen an der Tür unterbrochen. Eine markante Stimme verkündete durch die sich öffnende Tür: „Im Namen Karkildons wird dieses Dorf unter der ehemaligen Herrschaft des Grafen Kormür in das Herrschaftsgebiet Karkildons eingegliedert. Dies soll Euch nicht beunruhigen, brave Bürger, für Euch wird sich nichts wesentliches ändern – außer dass der Steuersatz auf das in Karkildon übliche Maß reduziert wird. Thorin Eichenfaust ist von nun an rechtmäßiger König auch in der Provinz Chomp. Lang lebe der König!!“

Vollkommen verwundert starrte der Zwergenhauptmann in die Runde Bauern und Holzfäller, die allesamt in den Hochruf auf den König eingestimmt waren, ein lächelnder Händler in deren Mitte, einen Krug Met in der Hand...



Der wahre Glaube:

Vizona, die heilige Stadt.

Masira war beeindruckt. Noch nie hatte er eine Stadt von solch Größe und Pracht erlebt. Hier war der Sitz ihrer Göttin. Hier war das Zentrum des Glaubens, der Rechtssprechung und der Gerechtigkeit. Hier war der Sitz Sirinas, die direkt von der Göttin Sei'tet abstammte.

Jede Ungläubige und jeder Mann der die Stadt betrat musste sterben.

Masira ging durch das offene Stadttor. Überall standen Aljanschi, gekleidet mit weißen Umhängen auf denen das Symbol der heiligen Sonne aufgestickt war.

Aljanschi waren Ordenskriegerinnen, die ihr Leben dem wahren Glauben geopfert haben. Nur für sie, der Sonnengöttin Sei'Tet, lebten sie noch.

Sie beeilte sich an diesen heiligen Kriegerinnen vorbei zu kommen. Nicht das sie etwas zu befürchten hatten, aber man wußte ja nie und Masira wollte keinen Ärger.

Sie ging schnell weiter. Es war zwar noch früh am Tag, aber sie wollte die Stadt wieder verlassen haben, bevor die Stadttore, wie jeden Abend, geschlossen wurden.

Zielstrebig ging sie die breite Prachtstraße, welche in gerader Linie zum Heiligen Tempel führte, entlang.

Stauend sah sie dabei auf die prächtigen Villen welche rechts und linke der Allee standen. Fast hätte sie es nicht rechtzeitig bemerkt, als sich die Frauen um sie herum zu Boden warfen.

Schnell tat sie es ihnen gleich, als sie aus den Augenwinkeln sah, wie ihr eine Frau, ganz in Purpur gekleidet, entgegentritt. Sie trug einen grünen Umhang.

Masira war außer sich vor Glück. An ihr ritt die dritte Prophetin Sei'tets vorbei.

Das würde ihr in ihrem kleinen Heimatdorf niemand glauben und doch war es so.

Alle würde sie für einen Aufschneiderin halten.

Masira wagte es nicht ihren Blick zu erheben.

Die heilige Frau wurde von Aljanschi begleitet, die jedem der es wagte die Prophetinnen ohne deren Einwilligung anzusehen, das Augenlicht nahmen. Auch würden sie jedem die Zunge abschneiden, der ohne die Genehmigung der Prophetinnen diese ansprach.

Wer sich ihnen in den Weg stellte oder anfasste, dem würden die Gliedmaße abgetrennt werden.

Als die heilige Frau vorbei war, sprang sie auf und ging, immer noch ihr Glück kaum fassend, zum Tempel. Dieser war wie erwartet schon voller Pilgerinnen. Sie stellte sich in die Schlange, die, Sei'tet sei es gedankt, noch nicht all zu lang. Höchstens zwei Stunden Wartezeit musste sie in Kauf nehmen um die heilige Truhe sehen zu dürfen.

Sei'tet hatte, in ihrer unglaublichen Güte und Weisheit, dies durch die ersten Prophetinnen vor über siebenhundert Jahren, verkünden lassen.

Endlich stand sie vor der heiligen Truhe. Diese wurde von Aljanschi schwer bewacht.

Sie dankte Sei'tet für diesen Augenblick. Ihre Pilgerfahrt war erfolgreich.

Schon drückte sie die Masse zur Seite und sie ging zum Ausgang des unglaublich prächtigen Tempels. Dort stand eine Kiste, in welche sie Gold und Diamanten warf. Es waren zwar ihre ganzen Ersparnisse und sie hatte sogar eine ihrer Kühe verkauft, aber Sei'tet würde ihr dafür im Totenreich einen ewigen Sitz an ihrer Seite gewähren.

Außerdem wusste sie, daß die Propheten damit gutes tun würden. Sie würden Kranken und Armen helfen, ebenso Gebrechliche mit Speisen versorgen. Natürlich auch und was selbstverständlich am wichtigsten war, eine Armee unterhalten, um die Ungläubigen von den Grenzen dieses Reiches fern zu halten.

Glücklich ging sie ein paar Schritte weiter, wo schon einer der zahlreichen Priesterinnen wartend stand. Diese hatte Masira bei der Kiste beobachtet und reichte ihr mit den Worten, „Nun bist du ein Frau des wahren Glaubens“ eine Abschrift vom 1457 Vers des „Heiligen Buches der Göttin Sei'tet“.

Das Pergament trug das Siegel der 7 Prophetin.

Wenn sie dieses zu Hause der Dorfpriesterin zeigte, würde sie endlich als Frau gelten, die Land besitzen darf. Und natürlich konnte sie dann endlich Gordan heiraten. Der wusste zwar noch nichts von seinem Glück, aber es war ja auch nur ein Mann. Sie würde das mit seiner Mutter und der Dorfpriesterin regeln.

Sie hatte nun zwar nicht mehr viel Geld, aber wie üblich würde die gesegnete Kirche Sei'tets, die Kirche „der Heiligen Sonne“ ihr das Geld zu wenig Zinsen leihen.

Sie, die einzig wahre Kirche, würde sich ihrer annehmen und ihr den wahren Weg zeigen. Den wahren Weg zu Sei'tets!

Auch würde sie jetzt eine Anstellung bei den Ordenskriegerinnen bekommen. Ja, der Orden der „Reinigenden Flamme“. Ihr würde sie nun die Treue schwören.

Schon immer wollte sie zu diesem heiligen Orden, welcher den gerechten Kampf gegen die Ungläubigen aufgenommen hatte. Viele wollten zu diesem Orden, doch nur die Besten wurden genommen. Und sie hatte bereits eine Zusage des Unterordensmeisterin von Ar'hat, der ihrer Heimatdorf nächstgelegenen Ordensburg.

Zufrieden mit sich und der Welt verließ er die heilige Stadt.

Schatten im Dunkel

Die Nacht war bereits herein gebrochen. Der wolkenlose Himmel gab funkelnde Sterne und einen großen leuchtenden Mond preis, die in den leichten Wellen der Dünung wie Irrlichter tanzten. Die eisige und feuchte Brise, die vom Meer her über das Land wehte, versprach eine schlaflose und frostige Nacht. Was lag da für die Männer des Dorfes nach einem harten und arbeitsreichen Tag auf See näher, als sich in der Taverne zu versammeln und bei Wein, gebratenem Fleisch und Geschichten ins Feuer zu starren und sich von ihrem Tagewerk zu erholen. Nun ja, das galt zumindest für die Männer, die nicht frisch verheiratet waren und es zu schätzen wussten erst dann nach Hause zu kommen, wenn sich die Ehefrauen, Kinder und Schwiegermütter bereits zur Ruhe begeben hatten. Über dem Eingang der Taverne prangte an einer Kette ein altes und rostiges Objekt, das nur mit viel Phantasie als Schiffsglocke zu erkennen war und der Kneipe auch ihren Namen eingebracht hatte: Die „Glocke“. Die Einrichtung der Glocke war wie das Gebäude selbst, schmucklos aber funktional mit einem morbiden Charme. Lange Tische und Bänke waren fächerförmig um eine in Stein gefasste offene Feuerstelle in der Mitte der Taverne angeordnet. Während die inneren Tische über die Jahre hinweg durch die Hitze des Feuers eine holzkohleähnliche Farbe angenommen hatten, war es an den äußeren Tischen deutlich kühler und auch wesentlich schattiger.

Etwa 10 Männer waren an diesem Abend anwesend und saßen dicht gedrängt um die gut eingheizte Feuerstelle, welche die Stellen wärmte, die der reichliche fließende Alkohol nicht zu erreichen vermochte. Der feiste und glatzköpfige Wirt, der Lorka gerufen wurde, war sichtlich erfreut. Für ihn war unter Zuhilfenahme diverser, nicht ganz hygienischer Finger klar: Wenn 5 Männer ein Fass Bier trinken konnten, dann müssen die 10 Anwesenden gut 15 Fässer trinken. Eine Rechnung deren banale Obszönität wohl jedem Wirtschaftsökonom vor Scham hätte erbleichen lassen. Da Lorka aber weder Obszönität noch Ökonomie jemals kennen gelernt hatte kapitulierte die Arithmetik kampflos und Lorka machte an diesem Abend das, was er in solchen Augenblicken zu tun pflegte. Er machte tatsächlich ein gutes Geschäft zu dem der reisende Barde, der an diesem Abend zugegen war, sicherlich keinem unerheblichen Anteil beitrug.

„Die Sonne scheint,
Es riecht wie früher
Und die Farben leuchten.
Erinner dich
An die Zeit
Als alles noch neu war,
Alles so neu war.
Erinner dich
An die Luft

Und an das Licht
Und an mich.
Erinner dich!“

Plötzlich brach der Sänger ab. „He, ihr Leute! Lasst euch nicht lumpen! Meine Kehle ist von der ganzen Singerei ausgedorrt. Bringt mir noch ein Bier um meine Kehle zu befeuchten und ich werde euch ein Liedchen trällern, das eure müden Knochen tanzen lässt!“, lachte Duron, der Barde, in die Runde.

„Du hast doch den ganzen Abend schon mehr gesoffen als gesungen und bist eh’ nicht mehr fähig auch nur einen Ton richtig zu treffen! Wie wäre es zur Abwechslung mit einer Geschichte? Vielleicht können sich meine Ohren dann von dem grausamen Gejaule erholen, das du Gesang nennst“, kicherte ihn ein dicklicher und zahnloser Fischer an.

Verärgert zog Duron die Augenbrauen zusammen und eine Ader an der Schläfe fing erst leicht an zu schwellen, bevor sie sichtlich pochte. Mit einem süßsauren Lächeln im Gesicht lachte Duron unnatürlich laut auf und rief: „Eine Geschichte? Ja, ich will euch eine Geschichte erzählen, die euch das Blut in Wallung bringt. Wenn euch dabei nicht heiß wird, dann will ich nie mehr ein Bier anrühren, so wahr ich Duron heiße!“

Die Menge johlte. Und so schnell wie die Stimmung beinahe umgeschlagen wäre, so schienen vordergründig nun wieder Heiterkeit und Frohsinn vorzuherrschen. Zumindest für einen kurzen Augenblick.

„He Duron! Wenn du das schaffst, dann spendieren wir dir so viel Bier, wie du nur saufen kannst!“ kam es aus der amüsierten Menge.

„Ha! Das ist doch keine Herausforderung für mich der ich ein Meister im Geschichten erzählen bin.“, rief Duron triumphierend. „Ich werde euch eine Geschichte von den Rittern des Nexus erzählen!“ Alles Gelächter erstarb sofort und eine unheimliche Stille kehrte ein.

Blankes Entsetzen zeigte sich auf den Gesichtern der älteren Fischer, während die jüngeren verständnislose Blicke untereinander austauschten bis sich einer der neugierigeren von ihnen in die Stille hinein getraute unschuldig zu fragen: „Wer sind denn die Ritter des Nexus?“

Nach einer kurzen Pause sagte Lorka: „Still, junger Skald! Es bringt Unglück von den Namenlosen zu sprechen. Nein Duron, bei Hreson, keine Geschichte über die Nexus. Nicht in meiner Taverne.“

„Wollt ihr nicht wenigstens den jungen Männern sagen, wer die Ritter des Nexus sind?“, erwiderte Duron schnippisch. Das hatten diese dummen Fischer nun davon, dass sie ihn vorher verhöhnt hatten. Ihn, der schon am Hofe des Herrschers von Zahal dem Imperator seine Weisen vorgetragen hatte und der Imperator war vor Begeisterung zu Tränen gerührt gewesen. Das sollte ihm dieses einfältige Fischerpack büßen. Die Nexus anzusprechen rief immer und überall die gleiche Reaktion hervor. Sollten sich diese Leutchen doch vor einem alten Schauernmärchen fürchten. Er tat es gewiss nicht.

„Ja, da magst du vielleicht Recht haben, Duron.“, sagte einer der Alten und fuhr fort: „Aber nicht heute Abend. Es ist nicht gut in der Nacht von

den Schatten zu sprechen, denn dann ist ihre Macht am größten. Wir werden das ein anderes Mal tun. Am hellen Tag, im Licht der Sonne.“ Doch Duron wollte nicht locker lassen: „Wenn ihr keinen Mumm in den Knochen habt, ich habe welchen! Pass mal auf, wie war dein Name noch mal... junger Skald... richtig? Die Ritter des Nexus gehorchen angeblich einem uralten Bösen dessen Name im Laufe der Zeit in Vergessenheit geraten sein soll. Da man den Namen angeblich nicht kennt, und wenn du mich fragst hat es dieses Böse nie gegeben, nennt man dieses verwunschene Volk nur noch ‚die Schatten‘. Wie lächerlich. Die Ritter des Nexus soll man daran erkennen, dass sie einen Helm tragen, auf dem rundherum drei Gesichter angebracht sind. Auf ihren Rüstungen soll die schlimmsten Folterqualen, die sich nur Slonga ausdenken kann, zu sehen sein. Der Sage nach sind sie die grausamsten und heimtückischsten Krieger unter der Sonne... oder dem Mond Tharanors. Und ihr Fürst soll den Namen Francis Morden tragen.“

„Schweig, du Narr!“ donnerte der alte Fischer, „Sonst ersäufen wir dich jetzt sofort im Meer, in der Hoffnung, dass dir die See dein Schandmaul rein wäscht! Wer das Böse mit Namen nennt beschwört es auch!“

„Ist ja gut, ist ja gut“ erwiderte Duron mürrisch, der schon seinen Lohn für diesen Abend davonschwimmen sah. Nein, Ärger konnte er gar nicht gebrauchen und bis zu nächsten Stadt, also zu zivilisierten Menschen, war es noch ein weiter weg. Er war auf das Wohlwollen der Fischer angewiesen, so sehr in deren Aberglaube auch anwiderte. „Vergessen wir die ganze Sache. Ist es denn wenigstens gestattet eine Geschichte vom ‚Nebel der Zeit‘ zu erzählen oder bringt das auch Unglück? Das ist doch nun wirklich ein altes Fischermärchen.“

„Nein, das bringt kein Unglück vom Nebel der Zeit zu sprechen. Aber das sollten nur die tun, die den Nebel mit eigenen Augen gesehen haben.“ Eine tiefe, melodische aber kraftvolle Stimme drang aus dem Halbdunkel der äußeren Tische in den Kreis um die Feuerstelle vor. Der Mann zu dem die Stimme gehörte war vor einigen Minuten eingekehrt und hatte bei Lorka etwas zu Essen und zu trinken bestellt. Es war für die Fischer nicht weiter ungewöhnlich, dass Reisende, zumeist Händler, zu dieser Jahreszeit auf der Küstenstraße entlang reisten und in der Krone Quartier für eine Nacht bezogen, bevor sie in die nächste größere Stadt weiterzogen. Der Sprecher war im Halbdunkel kaum zu erkennen gewesen und die Fischer hatten sich auch nicht sonderlich für ihn interessiert. Schließlich hatte Duron mit der Erwähnung der Ritter des Nexus ihre ganze Aufmerksamkeit beansprucht.

Als der Fremde sicher sein konnte, dass die Augen aller Anwesenden auf ihn gerichtet war ließ er seinen Mantel zu Boden gleiten unter dem ein Brustharnisch zu Vorschein kam, der mit grausamen Symbolen und Bildern geschmückt war.

„Ich will euch eine wahre Geschichte über den Nebel der Zeit erzählen, die euer Blut gefrieren lassen soll. Doch vorher will ich euch meinen Namen nennen. Wenn ich mich vorstellen darf. Ich bin Francis Morden.“

Impressum

Stefan Graf - Götterbote: Sca

Telefon: 0721 201 80 41

Mobil: 0176 610 538 29

Anschrift: Rhode-Island-Allee 9, 76149 Karlsruhe

E-Mail: sca@tagatha.de

ICQ: 224832831

Der „Bote zu Tharanor“ ist die Spielerzeitschrift zum Spiel „Tagatha-Tharanor“.

Das Cover-Bild stammt aus dem Internet.
Der Künstler ist mir leider nicht bekannt!

Alle Beiträge wurden von Tagatha-Spielern kreiert. Die Namen der Autoren werden, auf Grund von spielinternen Regeln und Vereinbarungen, nicht genannt.



„Sca“
Götterbote Tharanors
Wahrer der Flamme von Salor