

# Segmentsbote Karnícon



Nr. 80 – Jahr des Lichts – 435 n.P.

# Bote von Karnikon im Jahr 435 n.P.

*Erschienen im Jahr des Lichts*

Editorial.....	2	Ein Brief aus Raganadon-op-Ragon.....	25
Im Jahr des Lichts.....	3	Mehr als nur Gerede.....	33
Anzeige.....	7	Auf der Walz.....	34
Träume von Krieg.....	8	Kapitel 11: Ankunft in Groß-Danamère.....	34
Die Macht der Herrin.....	11	Verhandlungen, zweiter Teil.....	37
Aarin und Adler.....	15	Zug 81-1 für Asyria-Archipel und Eisiges Band	
Singen mit den Ateenkaary.....	17	.....	38
... wenn sie Geschenke machen.....	19	Impressum.....	40

---

## EDITORIAL

Dieser Bote beschäftigt sich erneut ausschließlich mit dem Asyria-Archipel. Ein Wiedererwachen Chelodarns steht weiter ohne konkretes Datum in den Sternen.

Bis dahin sind alle (auch ehemaligen) Spieler Chelodarns eingeladen, sich im Rahmen ihrer Möglichkeiten und Fähigkeiten ins Geschehen im Archipel einzubringen.

Wir freuen uns über Kulturberichte aus allen Regionen Karnicons und werden eine Veröffentlichung im Boten sehr wohlwollend prüfen.

Michael Ecker

Jochen Sprengel

*Titelbild: Ragon (Phialae, Ausschnitt) (©mec)*

---

## IM JAHR DES LICHTS

### Geschehnisse im Eisigen Band und dem Asyria-Archipel im Sommer des Jahres 435 nach Pondaron, geheißen das Jahr des Lichts

Die NIUN erkunden die Lichte Stätte, Heimat eines kleinen Seevolkes und stoßen dort auf den Einfluss von Bekannten. Unweit entfernt zieht es eine große Zahl – wie magisch angezogen – in die tiefen Tiefen, wo einzig Tod und Verderben auf sie lauern. Was hat man da nur geweckt?

Weit, weit weg trifft die Salzträne auf das DGS E´Tong und erhält ein Geschenk.

Auf den Kristallinseln – Kolmäaket geheißen – behüten die Niun die Ateenkaary und lauschen deren Gesängen und denen der elcetschen Händler.

Das Schwimmende Land treibt weiter mit der Ringströmung und wird eiferstüchtig von den Niun bewacht.

ELCET: Die Vertreter der Fjetten-Sippe wohnen zu Blajall einer großen Konferenz bei, auf welcher die künftigen Handelsgeschäfte zwischen den Inseln erörtert werden.

Auf den Kolmäaket wird man langsam heimisch und intensiviert die Kontakte mit den Einheimischen und den diese schützenden Niun.

Äwich Siat hingegen weilt immer noch zu GanuDia, in den Weiten des Ewigen Eises und treibt dort eine illustre Gruppe von Forschern zu immer neuen Höchstleistungen.

Die Schiffe der Rugal-Sippe hingegen liegen weiterhin im Hafen von Varr, wo sie Zeuge einer Kriegsfahrt werden.

Die GEVATTERN DER ARRU MYELK sind – fast – allerorten. Auf Allor bauen die Ihren die Trümmer Kartienas im Auftrage Almerons ab. Zur Inneren See verwalten sie treuhänderisch den Hafen von Owuran. Auf dem Eisigen Band betreiben sie gemeinsam mit der Fjetten-Sippe den innermanataoschen Handel. Im Reiche Salkerusura dienen sie als Handelsbevollmächtigte und Baumeister und – wenn Herre Currellagh dies verlangt – als Steuereintreiber. Auf den Inseln sind sie gern gesehene Gäste, welche im Rufe stehen, jedwede Ware beschaffen zu können. Eskarlion, das Refugium der Eskar, stellte sich jüngst gar unter den Schutz der Gevattern. Lediglich die oklischen Inseln sind bislang noch nicht besucht worden.

Das LICHT VON ETRORIEN zieht es zu den Seewäldern gen Dolgoria, wo es von wenigen Augen gesichtet wird, selbst aber Zeuge eines Angriffs Almerons auf die letzte freie Stadt Etroriens wird.

DOLGORIA: An der Grenze zu Almeron stellen die 3.500 Dolgoren unter Herzog Rancon zu Ransik und die varrer „Löwen“ sich den Angreifern (gut 5.000 Mann unter dem Banner Jethebas) entgegen.

Die Kräfte Almeron werden von Skruf Boyle – dem prismatorischen „Befreier“ Jethebas – angeführt. Dessen Geisteskräfte nehmen Einfluss auf die vordersten 1.000 Dolgoren und zwingen diese, sich wider die ihren zu wenden. Solchermaßen sind gut 2.000 Dolgoren „miteinander beschäftigt“, als die „Varrer Löwen“ aus / durch die Reihen der Dolgoren brechen.

Abermals lässt der Prismator seine Kräfte spielen – jedoch erfolglos. Erschrocken, ja entsetzt wendet sich der Prismator zur Flucht und versucht verzweifelt, die sicheren Reihen der almeronschen Kräfte zu erreichen, die aber – ob der nachdrängenden, scheinbar siegesgewissen Varrer – selbst schon zurückweichen. Allzu rasch erreicht die Vorhut der Varrer den panischen Prismatoren und streckt diesen nieder. Woraufhin dessen Bann über die Dolgoren erlischt, sich diese dem Angriff – mit einigem Grimm, wegen ihrer Verluste – anschließen. Das ist denn zu viel für das almeronsche Heer, das sich in wilder Hast in die schützenden Wälder zurückzieht.

VARR: Vor Ort verhandelt man mit den Bevollmächtigten der Rugal-Sippe aus dem fernen Elcet über Handelsgeschäfte.

Mitte des Sommers entsendet man ein „Expeditionsheer“ nach Dolgoria, welches eine „Geheimwaffe“ testen soll. Die ausgesandte Tausendschaft ist mit auffälligen kupfernen Helmen ausgestattet. Ende der Sommermonde denn kehrt das Heer aus Dolgoria zurück, wo es die dortigen Kräfte bei einem Grenzkonflikt mit Almeron unterstützte. Als „Beute“ führen die Siegreichen eine gefesselten, geknebelten und mit Tücher geblendeten Prismatoren mit sich, der sich alsbald in den Verliesen der Stadt wiederfindet.

ALMERON: schickt als Zeichen des guten Willens 100 Tempelkrieger DörsDondras nach langen Jahren der Gefangenschaft wieder heim nach Blajall. In den heimischen Bergen hegt und pflegt man die Saat einer neu entdeckten Pflanze. In der ehemals etrorischen Ebene ist man mit dem Bau einer großen Anlage beschäftigt, welche den Frieden sichern soll. Und tatsächlich scheint man den Schwarm, welcher die Frühjahrssaat gefressen hatte, vertrieben zu haben.

Skruf Boyle, einen hochrangigen Prismatoren, entsendet Azobis gen Dolgoria, um „diesen Dorn aus unserem Fleisch zu ziehen“, der aber auf unerwarteten Widerstand stößt und gar in Gefangenschaft gerät.

Wobei dieses Schicksal immer noch besser ist, als das der Gebrüder Ghurak. Diese schickt Azobis in das Tovaltal. Dieses ist im Besitz des Reiches Languria, mit dem Almeron nicht im Kriege liegt. Aber wer lässt sich schon von solchen Kleinigkeiten aufhalten, wenn dort doch solch reiche Schätze auf den „Finder“ warten. Um dem almeronschen Anspruch auf diese auch Nachdruck zu verleihen, begleiten gut 6.000 schwerbewaffnete Krieger die Prismatoren.

Zu Beginn läuft die Aktion auch recht gut. Die Mauer, welche das Tal beschützen soll, wird ohne viel Federlesen gesprengt, das Heer zieht in das Tal ein und gelangt ohne Widerstand bis kurz vor die Festung Meobrynn.

Dort allerdings stellt sich der SCHWARM den Eindringlingen in den Weg. Als die Gebrüder Ghurak daraufhin ihre Hexenkräfte vereinen, um den Schwarm unter ihre geistige Kontrolle zu zwingen erweist sich dieser Versuch als äußerst zweischneidig. Zwar gelingt es den vereinten Prismatoren die Verbindung zum Geist des Schwarm zu erzwingen; doch ebenso ist nun ihr eigener offen für die Reaktion des Schwarmes

Und die ist kurz, heftig und tödlich! Zwei der Prismatoren sinken mit tödlich versehrtem Geist zu Boden, der dritte wälzt sich wimmernd und geblendet am Boden und der letzte ... ist erleichtert, dass der Schwarm ihn verschont hat. Jedoch auch besorgt, muss er doch Azobis die unangenehme Nachricht überbringen.

Aus Buhr Dahn, dem Hafen an der peretrorischen Küste gelangen noch mehr schlechte Nachrichten zu Azobis. Der aus der ertrorischen Ebene vertriebene Schwarm, so berichtet man dem entsetzten Azobis, habe die Küstenwälder kahl gefressen. Dies habe die Besatzung von Buhr Dahn nicht hinnehmen wollen und sei wider die Insektenplage zu Felde gezogen, woraufhin sich der Schwarm Buhr Dahn selbst zugewandt und die gesamte Burg mit Mann und Maus gefressen habe.

Schließlich erreicht Azobis noch die schlimmste aller Nachrichten- ein riesiger Schwarm habe Surkoth selbst angegriffen. Surkoth, die Heimat der Prismatoren, die Festung schlechthin ! Heim, nur heim! Die Kämpfe dauern noch an. Heldenhafter Jannis, noch hält die Verteidigung. Noch...

DER SCHWARM ist zornig! Was bilden sich diese, diese Prismatoren eigentlich ein ? Immer stochern, wühlen, nagen die an meinem Geist. Jedes Lebewesen zwingen sie zu tun, was sie wollen. Nur so zum Spaß! Oder was? Mir reicht es. Die habe ich genug geplagt. Und, und meine lieben Languren angreifen, wegen... j a wegen was eigentlich? Jetzt werde ich DIE mal was lehren!

Aus Zentraletrorien von den immerwährenden, stechenden Gedanken der Prismatoren vertrieben, im Tovaltal von den Geisteskräften der Prismatoren angegriffen, die so netten Languren bedroht – dem SCHWARM, KARMA reicht es – und sie geht zum Gegenangriff über.

LANGURIA: Der „Grote Thing“ unter der Führung von Frouwe Dowynn steht in Verhandlungen mit außerallorschen Mächten. So konnten mit den Gevattern der Arru Myelk Vereinbarungen in Sachen Handelsgeschäfte getroffen werden.

Tubrynn – von manchen mittlerweile Schwarz-Tubrynn genannt – liegt weiterhin unter einer Säule aus immerwährender Finsternis, aus der gar schreckliche Geräusche dringen. Ganze 5.000 Mann entsendet man zu diesem verfluchten Ort, um diesen zu erkunden. Die Bewohner der umliegenden Marken können berichten, dass Mitte der Sommermonde etwa 2.000 Mann

in rot-schwarzen Rüstungen in die Finsternis gezogen seien. Diese haben als Banner einen roten Turm auf weißem Grund mit sich geführt. Begleitet worden, wären diese von einer baum-, ja berg hohen Monstrosität, welche aus Leichenteilen, ja, Leichenteilen bestanden habe. Aus dem Tovalt berichtet die dortige Garnison, dass der SCHWARM sie vor einem Angriff der Prismatoren gerettet habe. Diese seien tot oder verstümmelt; deren Heer demoralisiert und führungslos.

In Adrodd selbst hat man die Tempelbauten auf spektakuläre Art vergrößert. Der „Neue Wal“ wurde von Hortensio und den Seinen bezogen. Der riesige, prächtige Tempel zieht denn auch viele Neugierige und Pilger an, welche den berühmten „Blumenreif“ sehen wollen.

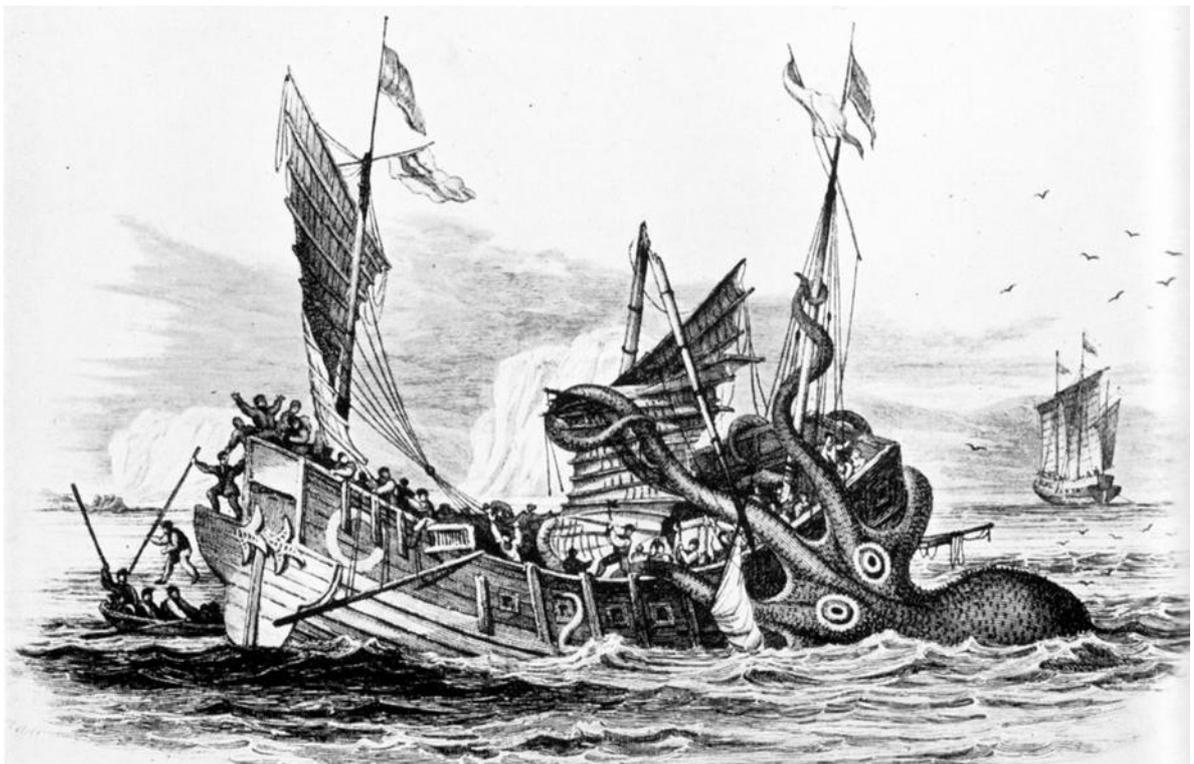
SCHETOLA: Dra Abu Cast ist heimgekehrt! Bei Vollmond auf einem riesigen Schlinger reitend! Welch Zeichen – Ruhm dem Xnum! Sicher würde der Herr auch Rat wissen, was mit den fremden Flotten zwischen den Schneeflockeninseln zu tun sei.

Zieht doch gerade das Schwimmende Land durch die Gewässer der Toten, gut geschützt von großen Flotten der Niun.

Bei Golt Hagor belauern sich derweil weiterhin die Flotten Schetolas und Varrs. Außerdem blockiert man noch immer den Ausgang zur Inneren See von Languria.

Shareleka, der Herr von Sharantaf, besucht unterdessen die Grenze zu Manatao und schafft Ordnung unter der Besatzung der Bastio Ocaso.

FISCHINA: Der letzte Überbleibsel des ranother Reiches widersteht den Verlockungen Manataos und bleibt freie Stadt.



MANATAO: Der lange Tage liegt über dem Eis. Ununterbrochene Helligkeit und Licht. Die beste Zeit für allerlei Arbeiten, um Vorräte anzulegen, sich für den Winter zu wappnen.

SALKERUSURA: schreckt einstweilen vor weiteren Angriffen zurück. Oder verfolgt der Herre Currlagh eine besondere Strategie? Im Reich selbst finden weiterhin massive Bauarbeiten statt. Die Gevattern hat man beauftragt, „gewissen Unregelmäßigkeiten“ in Kuntesebörg auf den Grund zu gehen.

Ein Angebot der Herrin Dir-Agok weist man brüsk zurück.

DANAMERE: erforscht eine verbotene Insel und erzielt dabei erste Ergebnisse. Zu Hause befestigt man einige Städte gegen einen speziellen Feind. Natürlich zählt man auch zu den Teilnehmern der Großen Konferenz zu Blajall. Dank der uneigennütigen Hilfe der Gevattern entrinnt man aus der blockierten Inneren See Langurias und gelangt unter Führung eines der DGS nach Eskarlion.

DIR-AGOK/MALKUTH: die Handelskonferenz auf Blajall scheint ein voller Erfolg zu werden. Nur die Delegation der Freien und Handelsstadt Varr ist noch nicht eingetroffen. Zu Dojadan scheint der Angriff der Wergols zurückgeschlagen, ziehen sich diese doch auf ihren geflügelten Bestien zurück. Ein – mehr als ehrenhaftes – Angebot Dir-Agoks weisen die Wergols unter ihren Heerführer Brogh zurück.

Auf Störsjon sind Gesteinskundige aus Danamere eingetroffen, welche auf der Suche nach.. nun ja.. helfen sollen.

Ragnar, der Höchstpriester Dondras ist nach Dondraborg zurückgekehrt. Besagter Tempel erstrahlt in neuem Glanz, wurde er doch jüngst nochmals ausgebaut.

Anzeige

## **Das Magische Institut zu Aberlon**

lädt zur Auktion:

**Angeboten wird ein Sindral-Ring,  
geeignet zur Speicherung gewisser Quanten magischer Kraft und  
zur Verstärkung magischer Rituale, sowie eine Anleitung zu deren Nutzung.**

Angebote können auch schriftlich erfolgen, soweit sie vor dem Auktionstermin eingehen.

Der Auktionstermin wurde auf den 11. Tag im Tischri 435 festgelegt.

Gebote, die in der letzten Auktion nicht zum Zuge kamen, gehen erneut in die Auktion ein, soweit sie nicht explicit zurückgezogen oder erhöht werden.

Für das Magische Institut:

*Magister Profess Falblodorlan, Rector des Instituts.*

---

## TRÄUME VON KRIEG

Blind träumte. Stöhnend schwelgte Blind in dem dunklen Lied des bevorstehenden Krieges und Träume von Blut und Schmerz ließen ihn keuchen. Sein Geist ritt über die schäumenden Kronen der Wellen und glitt durch das stille Wasser der Tiefe.

Um ihn herum tanzten tausende schwer gerüstete Niun elegant ihren tödlichen Tanz, an dem sich der uralte Mysing nun kichernd ergötzte. Die schlanken Körper der Niun bogen und streckten sich im Rhythmus des kalten Meerstahls, der zwischen ihnen hin und her flog. Nur schwach vermochte er sich an die unendlich feinen Nuancen von Angst und Panik im Angesicht des Todes erinnern, an das Flehen und Schreien der sterbenden Feinde. Einer Spinne gleich war er einst zwischen ihnen gewandelt und hatte ihren letzten Atem gestohlen. Ja, er hatte ihre Seelen verschlungen, ihren Tod dem brennenden Chaos in ihm geopfert, jede einzelne Sekunde geliebkost und unendlich in die Länge gezogen. Sein Traum war kostbar, so edel und schön, dass ein kaltes Lächeln seine blauen tätowierten Lippen überzog und sich die tiefen Falten in seinem Gesicht glätteten. Während sein Geist weit entfernt im Wasser schwebte, drehte sich mühsam sein alter Körper im Schlaf um - und sah sich zwei eisblauen, pupillenlosen Augen, groß wie Teller gegenüber. Ihr Blick erforschte mühelos die Tiefen seiner Seele. „Nein!“, seine Stimme brach in Verzweiflung, Tränen begannen aus seinen mit schwarzen Perlen gefüllten Augenhöhlen zu fließen. „Nein ...“, seine Stimme brach, und er begann wie ein Kleinkind hemmungslos zu weinen. Die Emotionen fluteten durch den Körper des uralten Mysing, doch vermochten sie yeCarandar nicht zu berühren.

Mit sozialen, menschlichen Regeln vermochte er nichts anzufangen. Er konnte nicht nachvollziehen, wie jemand fühlen könnte, er unterschied nicht zwischen Personen und Gegenständen. In seinem Innersten brannte das Chaos in lodernden Flammen, hunderttauende von Welten und Möglichkeiten verbrannten in Sekunden, die ewige Wandlung war bedeutungslos zu ewiger Stagnation erstarrt. Seine Stimme war erstaunlich war und tief.

„Die Negation von Endlichkeit führt zur Illusion von Göttlichkeit, doch in Wahrheit sind Es nicht mehr als Sandkörner. Übermut und Arroganz führen zu Schwäche, Schwäche ist nicht zu dulden. Dein Krieg ist beendet.“ Das Weinen des Mysing schlug, getrieben von seiner Verzweiflung, in manisches Lachen um, jeder Ton war getaucht in Wahnsinn. „Nein yeCarandar, er hat schon lange begonnen, ich habe ihn für Es begonnen. Jemand musste es tun, und ich hatte die Stärke.“ Das Kichern des Waisen ließ die Haut von seinen Knochen perlen und die Erinnerung an das Feuer in seinen ausgebrannten Augenhöhlen auflodern. Blind stöhnte vor Schmerzen auf, bevor er vermochte, diese zu umarmen und sein Gleichgewicht zurückzufinden. „Ja, das hast du, Individuum Blind. Die Qual ist exquisit und die Farben verlaufen auf dem Pfad der Asche. Doch Es ist das Kondensat, dort wo Wasser und Luft sich berühren, nicht dort und wie du Es dir wünschst.“ „Das Kondensat ist ein laues Lüftchen, wo ein Sturm sein könnte“, die Stimme von Blind tropfte vor Hass und Abscheu, „hört doch wie sie über Es

spotten und uns ins Gesicht lügen. Seht wie sie in unsere Heiligtümer scheissen, pissen und spucken. Fühlt, wie sie alles, mit ihrem beschränkten Verstand, begrabschen und befangern müssen. Wie Parasiten kriechen sie in unsere Heime, werfen ihre Netze aus, fressen unser Essen, fressen unsere Geschwister und werfen uns ihren Kot hin. Und. Es. Nimmt. Es. Hin.“

Die Gleichgültigkeit und Güte des uralten Waisen ließ ihn innerlich aufstöhnen und verstärkte seinen Hass ins unermessliche. Doch etwas schien sich zu ändern, Blind spürte wie das Kondensat angezogen wurde, wie das Eisen die grellen Blitze eines Gewitters. Die Stimmen des Myzagur wisperten in seinem Kopf. Doch durch dies alles schnitt die Stimme des Waisen, einem scharfen Messer gleich, welches mühelos durch Fleisch schnitt. „Das Chaos des Schlingers und Verzehres wurde aus dem Individuum gerissen. Seine Geburt war ein Mysterium, doch Reduktion erfolgt Schrittweise. Es tanzte unter den Sternen zwischen den Wellen, es sang mit seinen Brüdern und Schwestern, die Essenz ist eins mit Mananaun.“ „Es. War.

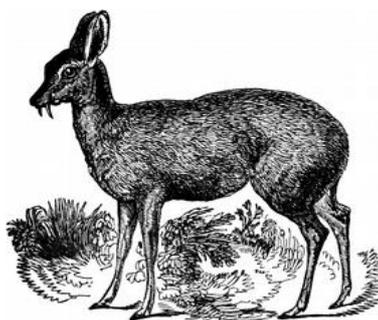
Mananaun.“, jedes der Worte von Blind, schlug einen Nagel aus Eis in die Wärme der Erinnerung, der Hoffnung „bevor sie seinen Körper zertreten haben, seine Gedärme aus seinem Mund gezogen haben, seine Augen zerquetscht, seine Zunge rausgerissen und seine Haut über den Kopf gezogen haben. Solange bis sie jede Flüssigkeit aus dem Fleisch gewrungen und ihn in der Sonne zu Staub haben vertrocknen lassen. Das. Haben. Sie. Getan.“ Die Wut hatte ihn vorangetragen, doch kaum war die letzte Silbe ausgesprochen, erkannte Blind, dass er zu weit gegangen war. Doch es war zu spät und die angespitzten Zähne durchdrangen umsonst seine Zunge, was ihn rechtzeitig zum Schweigen hätte bringen sollen. Das Kondensat türmte sich zu einer mächtigen Wand aus abertausenden von Stimmen auf, die alle auf einen Punkt ausgerichtet waren. Ein gewaltiges Netzwerk das von der mystischen Kunst der Waisen gewirkt war. Unfassbar schnell errichtete Blind seine Mauern, doch er spürte, er wusste, dass sich alle Mysing, bis auf das Myzagur, welches ebenso ihre mentalen Barrieren errichte, in Schmerzen gebadet wurden, hörte Körper brechen und seine Stimme Perle vor Wahnsinn brabbeln. Doch wagte er es nicht in die Augen des uralten Waisen zu blicken, wagte es nicht in die Augen des Wahnsinnges Gottes zu schauen. Die eigene Schwäche ließ ihn zittern und sich selbst hassen, Blut rann aus seinen Augen, aus seinen Mund und tropfte platschend auf den strahlend weißen Boden des Wellenschiffes. Der Wahnsinn des Waisen war ein Tsunami der die Schwachen mit sich riss und totes Fleisch hinterließ. „Die Einheit von Kondensat und Natur zerrissen, die Hand, die im Schatten des Lichts liegt, in den Gewittern des Schlachtens... Sand fließt durch meinen Körper füllt meinen Mund, Hitze kocht mich aus“.

Blind konnte nur noch Wimmern und das Murmeln seiner Worte verdampfte in dem brodelnden Kondensat. *Füllt ihre Körper mit Sand. Zertretet sie, spannt ihre Häute und fliegt mit ihnen in die Tiefe. Füllt die Mägen der Schlinger. Düngt die See mit Blut und ihrem Schmerz.* Hoch im Norden begann das Meer zu brodeln, die See zu kochen und ätzender Nebel brach durch die Wellen und legte sich wie ein zäher Film über die Wasser. Polychrome Lichter erhellten die Tiefe, Plasmastürme die durch die Stille tobten, über der das lautlose Kreischen des Kondensates lag. *Findet sie.* „Liebe überdauert den Tod.“ Die lautlose Stimme des Waisen ließ Trommelfelle wie

Schwimmbblasen platzen. Ganze Schwärme von Fischen sprudelten tot an die Oberfläche und ihr silbriger Glanz spiegelte sich in den unheimlichen Nebel der über der See aufgezogen war. Das Gesicht des A'Nin yeCarandar steht auf dem gewaltigen Deck des Seeleoparden und sein Blick war auf die weite leere See gerichtet. Die Seeleoparden waren gewaltige Kriegsschiffe aus dem Reich Kanarys und ihr dunkelgrüner Anstrich und die schwarzen Segel war ein Versprechen auf Tod, Vernichtung und Hoffnung. Hoffnung auf einen Neubeginn. Neben ihm diskutieren die Hohepriesterin des Anrash Meer`sh Anran und der kanarische Großadmiral Tyr-An-Mondar das weitere Vorgehen.

„Unsere Feinde wandeln unter uns.“ *Findet sie! Vernichtet sie!* „Die Zeit ist noch nicht gekommen.“ *Es will nicht warten, es will nicht dulden!* Ein unausgesprochenes Wort des Waisen ließ das Kondensat unvermittelt verstummen. Die Körper der Heerführer lagen in seltsamen Formen zerschmettert und doch lauschten sie, waren gezwungen zu hören. Konsens. „Nein. Weder die Tiefe noch das Land sind unser Feind, weder die Toten noch die Lebenden. Nichts als Asche dahingetragen auf dem ewigen Fluss der Ozeane. Die Erinnerung Mananauns ist keine Degeneration, sondern der zahllose Körper indem Es verweilt. Die Blume seiner Frucht, seine Last wird getragen von den A'Nin Arnkar – DIES ist der Konsens.“ *Konsens, Konsens, Konsens, Licht, Sterne, Schatten. Zeit zu schaffen Zeit, Raum und Zeit. Apothose, Apothose vor dem Anfang. Handel und Handschlag. Liebe überdauert den Tod. Pflicht.* „Pflicht ist der Konsens.“ *Konsens, Konsens.* „Haltet inne bei Gott, denn Morgenträume tröpfeln entlang des entstehenden Echos.“ *Hoffnung.* yeCarandar spürte wie der Tsunami vorbeizog, doch Blind hatte nur handeln können, weil er das Gefäß gewesen war, in dem die dunklen Träume kondensieren konnten. Die Träume der A'Nin, Waise die im dunklen Umlauf geboren waren und niemals von dem Licht gekostet hatten. Ein Opfer musste gebracht werden. Die Wunde musste wieder geschlossen werden.

„Folgt den Echos, findet ihn, jagt ihn, den falschen Bruder, Verräter, Mörder, Heuchler und richtet ihn. Dies ist alles was geduldet wird.“ *Konsens, Konsens.* Pure Erleichterung und Hoffnung durchfuhr den spindeldürren Körper von Blind, als dieser wieder die kalte Nachtluft in seinem Mund und in seinen Lungen schmeckte. Er würde Leben und er würde töten dürfen. Er musste nur den Bruder vor dem Myzagur finden. Seine Suche hatte begonnen und eine Seele in diesem Archipel sollte zu seinem verfluchten Gott beten, denn er würde kommen, ja er würde kommen und es würde kein einfacher Tod werden. Sand rieselte durch seine Handflächen und sein Verstand raste mit der Frage beschäftigt wieviel Körner wohl in einen Körper passten, bevor dieser platzte.



---

## DIE MACHT DER HERRIN

Als Dir-agok Dojadan erreicht, scheint zunächst alles friedlich. Der hiesige Festungskommandant erscheint noch beflissener als der letzte, seine Machtbefugnisse so schnell es irgend geht an Dir-agok abtreten zu können. Manchmal muss sie sich schon wundern, was gestandene Männer (und jeder der behaupten würde, das wären sie nicht, würde sowohl Bereg Kalsund in Blajall als auch Daggis Brägar in Dojadan gefährlich unterschätzen) - was also gestandene Männer wie Bereg und Daggis dazu treibt, derart große (wie sie nur hoffen kann - berechnete) Hoffnungen in ein 19-jähriges Mädchen zu legen. Freilich sieht sie nicht so jung aus, und selbst nach dem Standard ihres Volkes wirkt sie schon viel reifer. Natürlich ist das eine Folge ihrer übernatürlichen Begabungen ebenso wie ihrer gewissenhaften Ausbildung, aber auch der bereits durchlebten schmerzlichen Erfahrungen.

Wie dem auch sei, der Machtzuwachs freut Dir-agok, wenngleich die Bürde der Verantwortung damit weiter zunimmt. Vor wenigen Jahren kam sie mit gerade mal dreihundert Getreuen durch ein Tor in ein fremdes Land, dessen Sprache sie kaum aussprechen konnte, und heute herrscht sie über drei Inseln, zwei Festungen, einen Großen Tempel, eine Garnison, eine ertragreiche Eisenerzmine, demnächst wahrscheinlich eine Silbermine, mehr als vier Dutzend Schiffe, und mehr als ein Tausenddutzend Krieger. Allein der Gedanke an Schiffe und Inseln, ganz zu schweigen davon, auf ersteren zwischen letzteren auf den unendlichen leeren Wassern der Meere umherzufahren, wäre ihr noch vor 10 Jahren absurd vorgekommen.

Und nun also kommt die erste Härteprüfung in Form beutegieriger Wergols dahergeflogen. Sie wird sich wohl nie daran gewöhnen können, derartig brutale Monster aus der Luft angreifen zu sehen. Und nein - sie hat auch nicht vor, sich daran zu gewöhnen. Auf die ein oder andere Weise wird sie eine Lösung finden, die Diener des Feuerhundes von ihrem Malkuth (natürlich betrachtet sie es bereits als das ihre, ohne weiter darüber nachzudenken) fernzuhalten. Der Überfall auf die Insel kam nicht überraschend, doch diese feigen Bestien sind einfach plündernd durchs Land gezogen, statt sich dem Kampf um die Festung zu stellen. Was angesichts des bisherigen Vorgehens der Wergols (etwa auf Kuntas) doch überraschend war.

Als Brogh schließlich den Dondra-Tempel in der Nachbarschaft der Festung angreifen ließ, war die Empörung groß. Doch der Blutzoll, den die Wergols zahlen mussten, die - auf leichte Beute aus - nicht mit so verbissenem Widerstand und heiligem Zorn gerechnet hatten, kann schon fast als kleiner Sieg angesehen werden, obwohl natürlich die Zerstörung des Tempels vollkommen war. Und dann sind die Feiglinge einfach abgezogen. Hoffentlich haben sie Agoks Botschaft erhalten. Nach allem, was sie mittlerweile über Wergols gelernt hat, sollte sie diese zu einem Angriff auf die Festung provozieren. Doch mit wievielen Dragolreitern werden sie wiederkommen?

Wenn es Dir-agok gelingt, die Festungsgarnison hinter sich zu bringen, und ihre Truppen noch etwas aufzustocken, und allgemein die Moral zu heben, müsste sie einem erneuten Ansturm gewachsen sein. Also macht sie sich ans Werk, die durch den widerwärtigen Angriff der Wergols etwas gedrückte Stimmung in gerechten Zorn umzumünzen. Dabei spielt es ihr vorzüglich in die Karten, dass die Festung Dojadan über eine Arena verfügt. Deren Nähe ist auch geeignet als Standort für einen (wenn auch bescheidenen) Schrein zu Ehren des Schütterers (wie auch immer er nun genannt werden mag: Borgon, Malkh oder Kerbatu). Und zum ersten Mal in ihrem Leben hat Agok hier auch ein weiteres Heiliges Tier des Borgon gesehen: einen Stier. Sie erinnert sich sehr wohl daran, davon gehört oder gelesen zu haben, dass es Völker gibt, die Borgon als Stiergott verehren, doch konnte sie sich bisher keine richtige Vorstellung von diesen Tieren machen, außer dass sie Hörner haben. Nachdem sie sie nun gesehen hat, versteht sie sehr gut, warum man sie mit Kraft und Stärke in Verbindung bringt. Und sie werden ein ungeheuer kraftvolles Spektakel in der Arena abgeben, wenn sie im Kampf zu Ehren Borgons (und zur Einweihung Seines Schreines) geopfert werden.



Allmählich füllt sich die Arena von Dojadan mit Schaulustigen. Der Grundstein für den Malkh-Schrein an ihrem machairischen Ende wurde im Morgengrauen gelegt, seither wird unermüdet an seinem Aufbau gearbeitet. Die Männer unter Aufsicht von Dramik-tarban, dem glühendsten Anhänger Kerbatu in Dir-agoks Begleitung (von ihr selbst einmal abgesehen) haben nun elf Tage Zeit, um den Bau fertigzustellen. Dann, am elften Tage, werden die Spiele mit dem Spektakel des Stieropfers beendet, und ihr Blut wird die Stätte Borgons weihen (noch immer ist sich Agok nicht richtig schlüssig darüber, was diese Namensvielfalt für den Schütterer zu bedeuten haben mag. Andererseits weist auch der Donnerer in verschiedenen Kulturen verschiedene Namen auf, und sie hat auch schon von weiteren Göttern gehört, bei denen das der Fall sein soll).



Kaum eine halbe Stunde nach Sonnenaufgang ist die Arena bis auf den letzten der über 9000 Plätze belegt. Die erfahrensten der Krieger der Festungsgarnison sind in säuberlichen Hundertschaften in der Arena aufmarschiert und harren der Dinge. Als die Sonne hoch genug steht, um ihr Licht über die Mauern der Arena leuchten zu lassen, kündigen Fanfaren die Ankunft der Herrin Dir-agok an. Auf dem obersten Podest der machairischen Kurve erscheint ihre eher knapp bekleidete Gestalt. Es ist jedoch absolut klar, dass sie dort oben nicht etwa ihre (zweifellos vorhandenen) erotischen Reize zur Schau stellt, sondern ihren kämpferisch athletischen Körper. Die morgendliche Sonne betont durch ihr Spiel von Licht und Schatten die wie von einem Bildhauer geformten Muskeln ihres Leibes und ihrer Glieder, und jeder von ihnen glänzt vor Anspannung, als sich nach dem anfänglichen Tumult bei Dir-agoks Erscheinen allmählich Ruhe über die Arena senkt.

"Tapfere Krieger Dojadans!" beginnt sie ihre Ansprache. Sie spricht nicht besonders laut, doch alle Aufmerksamkeit ist jetzt so ungeteilt auf sie gerichtet, dass das Fallenlassen einer Stecknadel wie eine Explosion wirken würde. "Die Flut der Wergols ist gegen uns geprallt - und abgeprallt. Die feigen Ungeheuer sind abgezogen, nachdem sie unsere Insel verwüstet und Dondras Tempel geschändet haben. Doch allein ein Heiliger Mann Dondras, mit einer Handvoll Novizen, hat es geschafft, über vier Dutzend dieser brutalen Bestien zu zerstören. Zwar um einen erschreckenden Preis, doch hat Sven Jenson uns gezeigt, dass die Wergols nicht unbesiegbar sind. WIR können sie besiegen! Wenn wir alle zusammen stehen, werden wir die verderbte Brut des Feuerhundes hinaus ins Meer fegen, wenn sie es wagen, wiederzukommen. Und um in Zukunft zusammenzustehen, wollen wir nun unseren Mut und Tapferkeit in den bevorstehenden Kampfspielen erproben. Wir wollen zusammenfinden und den Bürgern unserer Stadt zeigen, dass sie sich auf uns verlassen können. Lasset die Spiele beginnen."

Donnernder Applaus quittiert die Worte der Herrin, und die Fanfaren erschallen erneut zur Eröffnung der Kampfspiele. In den nächsten zehn Tagen werden viele Gefechte zwischen den Kriegern Dojadans ausgetragen. Einzelduelle mit oder ohne Waffen, konzertierte Schlachten (für die sicherheitshalber lediglich Übungswaffen verwendet werden), Schwerttänze, Kämpfe gegen Bestien der Wildnis und vieles mehr. Am elften Tag aber werden die erfolgreichsten zehn Krieger, die ihre Gebete an Malkh richten, gegen ebensoviele Stiere kämpfen - ohne Waffen! Erst wenn der Stier besiegt ist, darf ihm mit einem rituellen Dolch der Todesstoß versetzt werden, um sein Blut in ebenso rituellen Gefäßen aufzufangen. Dann wird der Schrein des Malkh - Gottes der Kraft und des Krieges, mit dem Opferblut geweiht. Möge er unseren Helden Kraft verleihen!



Dir-agok beobachtete die Kampfspiele aufmerksam. Es war den Truppen Dojadans anzumerken, dass sie noch nicht viel gekämpft hatten. Auch ihre eigenen Rekruten, die sie von Blajall mitgebracht hatte, und die neuen Rekruten aus Dojadan, die kurz vor Beginn der Spiele ausgehoben worden waren, hatten naturgemäß wenig Erfahrung. Doch mithilfe ihrer getreuen Gefährten aus Tarn-A-tuuk, die allesamt erfahrene Krieger waren, und des Festungs-Kommandanten Daggis Brägar, der seine Männer besser kannte als die Ter-baak, lenkte sie die Spiele in einer Art, die den jungen Kämpfern gewissermaßen spielerisch das Kriegshandwerk vermittelte. Gewiss wurden sie dadurch nicht gleich zu Elitekriegern, aber sie gewannen zumindest Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und die ihres Kommandanten. Mehr konnte sie nicht erwarten, und dies war alles, was sie brauchte. Viel mehr Schlachten gingen durch Zweifel verloren als durch Schwäche. IHRE Krieger sollten nicht zweifeln. Wer ein Duell verlor, würde ein anderes gewinnen, wer mit einer Waffe nicht zurechtkam, bewies Geschick mit einer anderen. Jeder hat seinen Wert. Keiner ist überflüssig. Aber alle zusammen sind sie eine MACHT. Ja, genau das sind sie. IHRE MACHT, die Macht der Herrin!



*Der elfte Tag der Spiele war gekommen. Zehn Krieger hatten zehn Stiere bezwungen. Diese zehn würden die Anführer der anderen sein. Daran bestand kein Zweifel. Doch noch war nicht alles getan.*

*Dir-agok schritt im Licht des frühen Abends in die Mitte des Kampfplatzes und wandte sich gen Machairas. Zur Verwunderung aller (außer der Zuschauer aus Tarn-A-tuuk, sie kannten ihre Herrin zur Genüge) entledigte sie sich ihrer Kleider vollständig, bevor sie den rechten Arm in einer auffordernden Geste hob. Aus dem machairischen Tor der Arena stürmte nun ein elfter Stier, größer und kräftiger als alle zehn vor ihm, auf Dir-agok zu. Ihre einzige Bewegung war eine beschwichtigende Geste zu den zehn Kriegern, die vor ihr je einen Stier bezwungen hatten. Sie sollten lieber dafür sorgen, die Gefäße mit dem Opferblut außer Gefahr zu bringen. Obwohl Agok kein einziges Wort gesagt und nicht einmal den Blick gewendet hatte, verstanden die Krieger sie sofort und eilten mit den Opfergefäßen zum Rand der Arena.*

*Als der ungestüme Stier noch etwa anderthalb Schritte von Agok entfernt war, schwang sie sich mit einem kühnen Sprung empor und bekam die Hörner des Stiers zu fassen. Sie landete rittlings auf seinem Rücken und behielt die Hörner fest in ihrem Griff. Etwa eine Stunde versuchte der Stier, seine Reiterin abzuschütteln. Er vollführte die wildesten Sprünge, wälzte sich über den Boden, drehte sich im Kreis, galoppierte rund um die Arena, nur um sich dann plötzlich aufzubäumen, doch Agok schien wie mit ihm verwachsen zu sein. Nur hin und wieder löste sie sich von ihrer Reiterposition (ohne jedoch je die Hörner ihrem Griff entgleiten zu lassen), nur um im nächsten Moment wieder den Nacken des Stiers mit ihren kräftigen Beinen zu umklammern. Letztlich war in dem Tier kein Widerstand mehr - willig ließ er sich durch den leisesten Schenkeldruck in die eine oder andere Richtung lenken.*

*Nach einer Triumphrunde um die Arena, die Agok stehend auf dem Stier absolvierte und dabei den Jubel des Publikums entgegen nahm, führte sie ihn wieder in die Mitte der Arena, stieg herab, verbeugte sich vor dem Stier, sprach ein Opfergebet an Kerbatu (in ihrer Sprache) und an Malkh (in der Allgemeinen Sprache), trat auf den Stier dann zu, legte ihm den Arm um den Nacken und stach ihm den Opferdolch in die Kehle. Sein Blut floss in das kostbarste der Opfergefäße, die für das Ritual bereitgestellt worden waren. Nachdem es gefüllt war, erhob sich Dir-agok, und in würdevoller Prozession führte sie die zehn Krieger, jeder mit seinem Opfergefäß, die machairischen Tribünen empor, an deren oberem Ende eine schmale Brücke die Arenatribünen mit dem neu errichteten Malkh-Schrein verband. Sie überquerten die Brücke und betraten das Heiligtum. Aus den Opfergefäßen wurde das Blut der Stiere unter Gebeten an den Schütterer und Kriegsgott in alle Himmelsrichtungen vergossen (also jeweils ein Schwall aus jedem Opfergefäß in Richtung Machairas, des Schwertsternes, Zeichens des Kriegers, und der Rest aus jedem Gefäß in jeweils eine der anderen Richtungen). Somit wurde das Neue Heiligtum des Malkh in Dojadan geweiht.*

---

## AARIN UND ADLER

Arnon Bailü war aufgeregt und nervös zugleich. Gleich würde er der Aarin gegenüber treten, von der er manches und doch kaum etwas wusste. Sie war jung, sie war mächtig, sie war jetzt schon eine Legende für Religion, Mystik und wohl auch Politik des Alysia-Archipels. Letztlich war für ihn vor allem der religiöse Aspekt wichtig – aber noch wichtiger war ihm, dem Priester, etwas anderes. Er war gespannt, was sie von seinem Begleiter hielt.

Als endlich das Tor geöffnet wurde, trat Arnon hinaus auf den großen Balkon, wo sie stand. Er war gut darin, eine Szene in einem kurzen Moment zu überblicken und vermutete, dass sie vor allem deshalb warten mussten, weil die Aarin noch etwas Schmachhaftes zu sich genommen hatte. Links an der Brüstung stand eine Art Schüssel mit Resten von Fleisch, Blut und Haaren. Doch sofort vergaß er diese Nebensächlichkeiten. Der Anblick des riesigen Vogels überwältigte ihn.

Er machte eine Geste, die in seiner Heimat einer respektvollen Begrüßung gleichkam, von der er aber letztlich keine Ahnung hatte, wie sie in dieser Gegend und wie sie auf die Aarin wirkte. Dann begann er zu sprechen.

*„Allzeit frei Adler fliegen!*

*Jung war die Welt und nicht zu denken an die Menschheit, da schwebten Adler schon um Dondras Haupt. Als Göttinnen und Götter die vormalige Weltenordnung einrissen und abgelöst ward der alte Weltenäther, blieben die Adler treu an der Seite des Donnerers. Und begleiten werden sie ihn hier und weiterhin bis in Äonen, die Menschen nicht sehen können, da Gefangene nicht mehr gefangen sein mögen. Verehrung dessen, was sich in fernem Tempel ereignete und uns aus alten Zeiten in die Zukunft leitet. Verehrung der Freiheit und der Erkundung, der Ferne und der Sehnsucht, dem Fünkchen Ordnung im Chaos.“*

Der erste Teil stammte zum Gutteil aus einem alten Lobgedicht auf die Botenadler, das zu manchen Gelegenheiten vorgetragen wurde, den Rest hatte er sich selbst zusammengelegt. Er konnte nicht sagen, ob die Aarin ihn gehört hatte. Sie starrte den Adler auf seiner Schulter an. Es war ganz ungewohnt für ihn, einen Botenadler auf der Schulter zu haben. Botenadler bevorzugten erhöhte Sitzplätze, auf jeden Fall oberhalb der Köpfe der Menschen und mieden geschlossene Räume. Arnon hatte sich gefragt, ob der Adler ihn überhaupt begleiten würde. Aber der Adler war einverstanden gewesen und hatte sich auf seiner Schulter niedergelassen. Er war ziemlich schwer.

Bevor die Aarin oder jemand anders einen Laut äußerte und mitten in seine Gedanken hinein stieß der Adler einen Schrei aus, den Arnon kannte – es war der Schrei, den die Adler ausstießen, wenn sie sich hinabstürzten aus den Wolken auf das Schiff und sich niederließen im Adlerkorb nahe des Steuerrads. Die Aarin begann aufgeregt herumzuhüpfen. Dann stieß sie ebenfalls Schreie aus, anders, er konnte es nicht beschreiben - jünger? Weiblicher? Wahrschein-

lich waren das nur Assoziationen fernab der Wahrheit. Jedenfalls fand eindeutig eine Kommunikation statt, in der die Aarin etwa drei Viertel der Töne von sich gab, der Botenadler gab dazwischen kurze – Antworten?

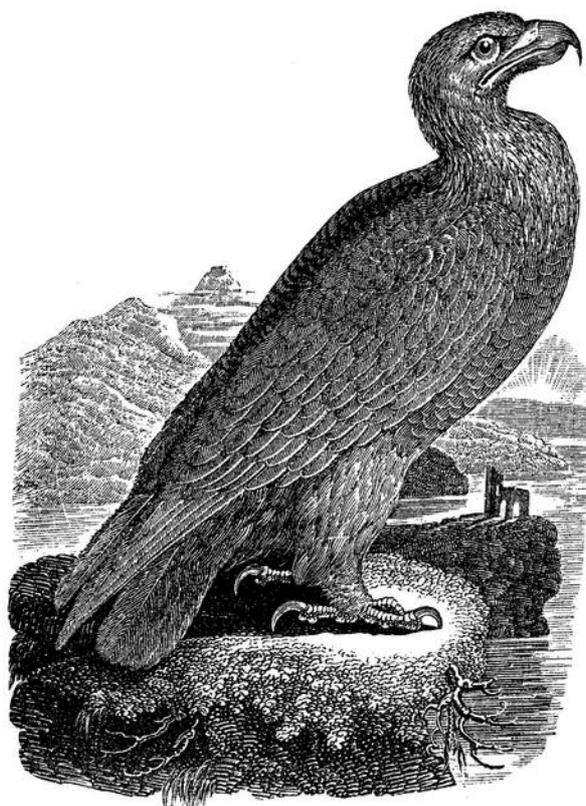
Nach einer Zeit, deren Dauer der faszinierte Arnon nicht einschätzen konnte, machte der Botenadler eine Geste, die wie eine knappe Verneigung wirkte und von der Aarin beantwortet wurde. Dann krallte er sich in Arnons Schulter und stieg auf wie ein Pfeil, mit ganz knappen Flügelschlägen, etwas das kein anderer Vogel vermochte. Der Priester unterdrückte ein Stöhnen, als er ihm nachsah. Seine Schulter würde sicher noch tagelang wehtun.

Als er seinen Blick wieder der Aarin zuwendete, sah auch sie ihn an.

„Ihr habt interessante Freunde“ krächzte sie gut verständlich. „Euer Reich muss Dondra sehr nahe stehen. Das habt ihr ja auch schon gesagt.“

Arnon bejahte dies, da es letztlich stimmte, auch wenn die Wirklichkeit je nach Gegend etwas komplizierter aussah – und er registrierte, dass sie, obwohl offensichtlich auf den Botenadler konzentriert, ihm zugehört hatte. Er konnte aber nicht weiter darüber sinnieren, denn die Aarin überhäufte ihn mit Fragen über seinen Begleiter (was eigentlich eine falsche Bezeichnung war) und über seine Heimat. Er beantwortete vor allem und ausführlich die Fragen zum zweiten Thema, weil ihm wieder einmal peinlich bewusst wurde, wie wenig er über die Botenadler wusste. Das lag allerdings nicht an ihm. Anders als die Aarin sprachen die Adler keine menschlichen Sprachen und kommunizierten auch sonst nur äußerst eingeschränkt. Ein offensichtliches Gespräch wie hier zwischen den beiden Vögeln hatte er noch nie erlebt. Über was die beiden gesprochen hatten, erwähnte die Aarin nicht und er fragte nicht danach, obwohl es ihn brennend interessierte,

„Euer Besuch hat mich sehr gefreut“, schloss die Aarin, als schon der halbe Nachmittag verstrichen war. „Euer“ – sie stieß einen Schrei aus, offenbar war das Wort nicht übersetzbar „und auch ihr seid mir willkommen, wenn sich unsere Flüge wieder kreuzen.“ Arnon bedankte sich höflich und verließ den Balkon. Das Tor schloss sich. Er sinnierte, während man ihn zum Haupttor führte. Was würde sich daraus ergeben und konnte er über die Aarin doch mehr über die Botenadler erfahren? Nun, jedenfalls war ein Kontakt geknüpft.



## SINGEN MIT DEN ATEENKARAY

S: Ich komme wieder zu Dir

A: Du kommst wieder zu mir

S: Du weißt meinen Namen

A: Ich weiß Deinen Namen

S: Namen wissen ist Macht

A: Namen wissen ist Macht

Dein Name ist Solde

S: Mein Name ist Solde

A: Mein Name ist Aputenweg

S: Dein Name ist Aputenweg

A: Ich lebe seit langem hier

S: Du lebst seit langem hier

A: Du lebst seit kurzem hier

S: Ich lebe seit kurzem hier

Aber doch eine Weile

A: Aber doch eine Weile - für Dein Volk

S: Eine Weile - für mein Volk

Mein Volk braucht das Licht

A: Dein Volk braucht das Licht

S: Dein Volk braucht das Licht

A: Mein Volk braucht das Licht

S: Dein Volk weiß viel über Licht

A: Mein Volk weiß viel über Licht

S: So auch die Toten

A: So auch die Toten

S: Du kennst die Toten

A: Ich kenne die Toten

S: Du kennst ihre Namen

A: Ich kenne ihre Namen

Ich bin ein Bewahrer

S: Du bist ein Bewahrer

A: Ein Bewahrer der Namen

S: Ein Bewahrer der Namen

Du kennst sie alle

A: Ich kenne sie alle

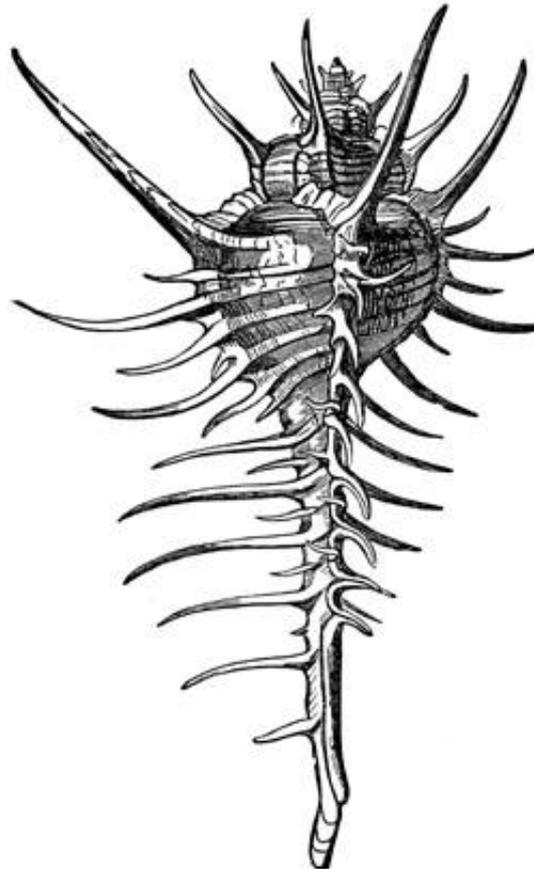
S: Du weißt wer weiß noch mehr über Licht

A: Ich weiß wer weiß noch mehr über Licht

S: Manchmal möchte ich wissen mehr über Licht

A: Manchmal möchtest Du wissen mehr über Licht

S: Vielleicht kommt bald der Tag zu erfahren  
A: Vielleicht kommt bald der Tag zu erfahren  
    Dieser Tag ist sonnig und hell  
S: Dieser Tag ist sonnig und hell  
A:    Sonne ist gut für das Gelege  
S: Sonne ist gut für das Gelege  
A: Sonne ist gut für die Ateenkaary  
S: Sonne ist gut für die Ateenkaary  
    Sonne ist gut für die Menschen  
A: Sonne ist gut für die Menschen  
    Dies ist ein guter Tag  
S: Dies ist ein guter Tag  
A: Vielleicht kommt bald der Tag zu erfahren  
S: Vielleicht kommt bald der Tag zu erfahren  
A: Vielleicht ist dies der Tag zu erfahren  
S: Vielleicht ist dies der Tag zu erfahren  
A: Dies ist der Tag zu erfahren. Komm!  
S: Ich komme!



---

## ... WENN SIE GESCHENKE MACHEN

Über allem prangte Almar und kein Gewölk trübte ihr Gleißeln. Eine Handvoll der grauen Sturmtaucher zogen gemächlich ihre Kreise über der azurnen See.

Sanfte Wellen wogen das einsame Schiff in einem beruhigenden Rhythmus. Die blutroten Segel blähten sich unter einer sanften, lauen Brise. Munter flatterte das Tränenbanner. Leise knarzend das tote Werk.

Hier waren sie also. Fernab des nächsten Maer, inmitten der Warmen Wasser. Das Steuer unbemannt, den Kurs von Wind und den Wassern bestimmt. Trieben mit der Dünung. Wachsam, immer Ausschau haltend. Ausschau nach Etwas.

Was es war, wie es aussah, wussten sie nicht und es kümmerte sie auch nicht. War doch ihre Anweisung eindeutig und ohne Zweifel gewesen:

„Nach Süden. Nach Eskarlion, nach Luud, und weiter, weiter noch. Immer Südwärts. Rasch! Sie warten.“

Und rasch, fast eilends war ihre Fahrt gewesen. Ein Dutzend Tage zur Küste Blajalls, binnen Tagesfrist nach Eskarlion und dann weiter, Tag um Tag gen Süden.

Und nun – warten.

Warten.

Vier Tage schon. Keine Seele in Sicht. Bei Tag einzig begleitet von immer hungrigen, immer neugierigen Seevögeln. Bei Nacht wachgehalten von sonderbarem Leuchten aus der Tiefe.

Die Besatzung der E'Tong ertrug ihr Geschick mit Gleichmut, vertreib sich die langsam verstreichende Zeit mit nicht ernsthaft betriebenen Fischfang, mit Schnitzereien und gemeinsamen Gesängen.

Hier waren sie. Bereit. Die Wasser würden sie führen. Das taten sie immer. Kein Grund zur Sorge. Sie würden die Niun finden und sie würden das Geschenk übergeben. Gelassen und mit Würde, gleich was da komme.

Sie waren Gevattern. Die Arru Myelk war nicht weit, wie sie nie weit war.

Ellmander war stolz auf seine Mannen. Wie sie gelassen ihrem Tagwerk nachgingen, wie sie die Zeit vertrieben mit Handwerk und Gesang, furchtlos und zugetan den Freuden des Lebens. Er selbst war bereit. Das Geschenk griffbereit, in einem Beutel über seinem Herzen getragen. In der Stille seiner Kabine betrachtete er noch einmal den Keim. So klein, so unscheinbar auf den ersten Blick. Form und Größe gleich einer Kesh Eb, wie sie



an den östlichen Stränden von Moth zu finden waren. Doch funkelnd, fast berstend vor Leben, in allen Farben schillernd im Schein einer Kerze oder unter dem Lichte Almars.

Nichts als Wasser, gebunden in Form und Zweck, voll von Macht. Gewiss ein würdiges Geschenk.

Einzig dessen Empfänger fehlten noch. Ellmänder aber war sicher, dass diese kommen würden. Schon bald!

„Kapitän“, die Stimme des Maats schnitt durch seinen dunklen Traum.

Schlaftrunken erhob sich Ellmänder, „Was?“

„Kommt.“ Ellmänder vertraute seinen Männern blind, so schwang er sich aus dem Bett warf sich schnell Kleidung über und schritt hinaus in die eiskalte Nacht. Eine Nacht die unheimlich erleuchtet war. „Was...?“ Ungläubig blickte sich der Kapitän um.

„Wunderschön nicht?“, der Maat hatte ein seltenes Lächeln auf den Lippen, „es kommt aus dem Wasser, Kapitän, das Wasser selbst scheint zu brennen. Und diese Nacht kommt es näher!“

Vier Schritte und Ellmänder lehnte an der Reling und blickte in die Tiefe. Es war, wie der Maat gesagt hatte, das Wasser in der Tiefe selbst schien zu in tausend Farben zu brennen und da waren Schatten, gewaltige Schatten. Wale! Das mussten hunderte von ihnen sein, die dort in der Tiefe schwammen. Irrlichter verdampften aus dem Wasser und schossen um ihr Schiff. Vollkommen von dem Wunder gebannt, bemerkte zuerst niemand, wie sich die Wasseroberfläche zu kräuseln begann. „Das Licht bewegt sich aus der Tiefe auf uns zu“, Ellmänder hatte seine Augen zusammengekniffen und blickte konzentriert, während er zugleich versuchte zu zählen. „Verdammt...“, aus seinen Gedanken gerissen blickte der Kapitän auf und folgte dem Arm des Maates.

„Was ist das?“ Furcht schwang in der Stimme des Mannes mit und Ellmänder lief es kalt den Rücken runter. Das Meer war in einen transparenten Schimmer getaucht, der sich wie Schwingen hob und senkte. Heiß schoss es durch seine Adern, als er nach der Takelung griff, sich hochschwang und elegant den Mast in die Höhe kletterte. Oben schwang er sich in den Ausguck und starrte gebannt nach unten. Dort stieg etwas Gewaltiges auf, vor dem die über 20 Meter langen Schneewale sich wie Ameisen ausnahmen. Titanische Schwingen breiteten sich querab aus und das Pulsieren der Lichter wurde intensiver. Wellen schlugen mächtig gegen das Schiff, welches unendlich langsam zu drehen begann. Ein Mahlstrom! Rasch und doch überlegt rief Ellmänder seine Anweisungen hinunter. Seine ruhige, gelassene Stimme lies keinerlei Zweifel erkennen und die Seinen begannen sofort damit das Schiff und sich selbst zu sichern. Mit einem Krachen brachen hundert Längen vor und hinter ihnen gewaltige Stachel aus der See, während das Schiff saugend und krachend in die Tiefe gesogen wurde. Wellen schlugen über die Reling und das Schiff ächzte und dröhnte von den Kräften die auf es einwirkten. Mit einem letzten Krachen lag das Schiff still und kein Geräusch durchbrach die Nacht.

„Ein Riff?“, der Seemann neben Ellmander hatte seine Stimme wiedergefunden, und die Routine sowie der Drill der Jahre machten sich wieder einmal bezahlt. Ellmander konnte sich ein kurzes Lächeln nicht verkneifen, während er seine Gedanken ordnete. Die E'Tong war aufgelaufen und lag leicht zur Seite geneigt auf etwas, das auch er nur als Riff bezeichnen konnte. Gewaltige weiße Steine, nein Kristalle, erhoben sich neben den hölzernen Planken der Dhau und waren über und über mit Korallen und Anemonen bewachsen. Der Boden funkelte in allen Farben des Regenbogens, und er schien auch das unheimliche Licht abzusondern. Ein sanftes Zucken ging durch den Leviathan, und wie eine beschlagene Scheibe die abgewischt wird, wurde der Boden transparent und hunderte milchig schwarzer Augen, eingefasst in schmale schneeweiße, zarte Gesichter, umrahmt von wehenden grauen Haaren blickten aus seltsam geformten Kapseln zu ihnen hoch. In der nächsten Sekunde zogen schon wieder Schlieren über den fremdartigen Anblick hinweg, verhüllten die unmenschlichen Gesichter, bis auf ihre zu Fratzen verzerrten Münder, mahlende Löcher aus stählernen, Raubfischzähnen. Wie Wolken zogen die Schlieren unter dem Boden hinweg und nun blickten sie in schwergewaperte Krieger mit grausamen Gesichtern und Waffen in den Händen, braungebrannte, gewaltige Menschen, jeder von ihnen so mächtig wie zwei oder drei Blau-Schlemmen. Ihre Augen brannten in purpurnen Flammen, die im nächsten Moment wieder verschluckt wurden. Ellmander hörte seine Männer aufgeregt murmeln und rufen, doch er selbst empfand er nur Leichtigkeit. Was auch immer es war, es verging schnell, als mit einem weiteren Rucken der Leviathan unter ihnen in Bewegung geriet und wieder versank.

Enttäuscht und wütend schlug Ellmander auf das Holz, bevor er bemerkte, dass etwas auch die E'Tong in die Tiefe zog. Schon bald ertönten die überraschten Schreie seiner Männer über das Deck. Ellmander bemerkte, dass die E'Tong weitaus schneller versank, als der Leviathan. Der Boden unter ihnen hatte sich geöffnet; gallertartige Masse begann sein Schiff einzuhüllen, bis es schließlich vollständig eingekapselt und in den Körper des Leviathans absorbiert war.

Mit ungläubigen Augen verfolgten die Seeleuten und ihr Kapitän das Spektakel. Die milchige Außenhaut pulsierte in einem weichen und farbigen Licht, welches die E'Tong sanft umspielte. Hie und da entlud sich die Spannung in einem hysterischen Lachen oder übertriebenen Witzen. Dunkle Schatten zogen über ihnen hinweg – Schneewale, die das Lebensschiff begleiteten. Transparente Flecken zogen über die Haut unter ihnen hinweg, so dass sich immer mal wieder einen Blick in die Tiefe erhaschen konnten. Pulsierend glitt der Leviathan durch die See und ließ sich dabei langsam in die Tiefe ziehen. Mit jeder seiner Bewegungen änderten sich die komplexen Strukturen, die in die Innenhaut eingebettet waren, und unendlich lange Lichterketten folgten ihnen. Vorsichtig kletterte Ellmander auf das Deck hinunter und nickte seinen Männern aufmunternd zu. „Was für ein Abenteuer“, der Maat stand an der Reling neben seinem Ruder und blickte hinab. „Ja, fürwahr, aber noch haben wir es nicht überstanden.“

„Warum so negativ, Kapitän?“ Schulterzuckend stellte sich Ellmander neben ihn. „Diese Ketten, das sind unterschiedlich lange Fäden.“ Ellmander nickte zustimmend, „erinnert an Quallen.“ Der Maat blickte kurz hoch und in die funkelnden Augen seines Kapitäns.

„Fürwahr, das schon und vielleicht die Haut, aber der Rest? Eher wie ein Knochenrochen.“ „Was auch immer es ist, es ist nur bedingt für Menschen gemacht.“ Schließlich war nur noch das gleichmäßige Pulsieren zu spüren, der transparente Boden zeigte eine komplexe Struktur, ein chaotisch geformtes Riff aus weißen, riesigen Kristallen. Plötzlich begann sich die Struktur unter ihnen zu ändern, als sie sich wie ein finsternes Auge öffnete. Überrascht schrien die Männer auf und wichen vor Furcht zurück.

Im Inneren des Auges wehte ein chaotischer Mahlstrom aus verwischenden Farben, in dessen Mitte sich ein dunkler Schatten verbarg. Umgeben war der Mahlstrom von nachtschwarzem Wasser, welches in einem völlig eigenen Rhythmus wirbelte. Aus dem Schatten stieg purpurner Rauch in die Höhe, welcher mühelos durch die Haut in die Kapsel der hilflosen E'Tong drang. In dem Rauch bewegten sich weiße Dinge, Maden, Tentakel, Schnäbel, ein Alptraum, der letztendlich vor ihnen in der Luft zu einem bizarren Gebilde kristallisierte. In dessen Mitte war eine zierliche Gestalt gefangen, ein Niun, nicht größer als die Blau-Schemmen. Vorsichtig glitt die Muschel durch die Luft, gehalten von transparenten Tentakeln, die kontinuierlich wie Blutgefäße aus der Haut erwachsen und wieder vergingen. Ein Tumor, der sich an dem ihn umgebenden Gewebe gütlich tat. Die Augen der Niun waren schwarz, schwärzer als jede ihm bekannte Farbe.

Gebannt von dem unwirklichen Anblick musterte Ellmander regungslos der Niun Gesicht. „Ihr, wieso ihr?“, dachte Ellmander. Ihr zierlicher Körper war von Kristallen und Narben übersät, aus ihrem Rücken brachen Knochen, die mit der Muschel verwachsen waren. Ihre Haare waren ebenso mit der Muschel verschmolzen, wodurch sie einen undurchdringlichen Vorhang schufen und wie eine Krone wirkten. Aus den Augenwinkeln nahm Ellmander wahr, wie seine Männer niedersanken, voll Ehrfurcht, ob der Wunder, deren Zeuge sie wurden.

„Du.“ Ihre Stimme war kalt. War anders. Luftblasen stiegen aus ihrem Mund, waren ihr Körper, ihr Mund, in einer Blase aus Wasser gebettet. Luftblasen die an der Oberfläche zerplatzten und Worte in seinem Kopf ertönen ließen. Sie hatte einen merkwürdigen, zerfaserten Klang, als wenn tausend Stimmen in eine Schwingung gepresst würden und diese zum Vibrieren brächten.

„kss imäk scharmuta, Kapitän Ellmander von den Arru Myelk. Luft kondensiert zu Wasser und das Kondensat Niun yeCreob heißt euch auf der Salzträne willkommen.“ Die Stimme der Waisen bildete ihr eigenes Echo, während Worte aus seinem Kopf gezogen und in die richtige Ordnung gebracht wurden. Verwirrt realisierte Ellmander, dass er zu sich selbst sprach. Seine Augen glitten an der Niun vorbei in die Tiefe des Auges, vor dem ein gewaltiger Wal hinweg zog. Seine Haut schien aus grauen und braunen, schuppenähnlichen Hornplatten zu bestehen und der Rücken war von aus der Haut sprießenden Knochensegeln durchbrochen. Der Schwanz, lang und schlank, mündete in eine trigonale Schwanzflosse. Der ovale Kopf formte sich aus ineinander geschachtelten, zum Rücken hin gerichteten Hornkrausen, in deren Zwischenräumen mehrere Augen gebettet waren. Tentakel wuchsen aus den Hornplatten, an denen wiederrum große leuchtende Kapseln befestigt waren und so durch die Tiefe gezogen wurden. Die Niun verfolgte

amüsiert den Blicken Ellmanders, bevor sich dieser ihrer Gegenwart wieder bewusst wurde.

„Bethedraa amistoso ye Creob von der Salzträne. Wir bringen Macht, geben Bestimmung, schenken Hoffnung. Euch und uns. Dies ist unsere Gabe – ohne Zwang gegeben, ohne Arg und List. Möge sie uns einen!

Geschaffen aus Wasser und Salz. Gebundene Macht der See. Unterworfen nur unserem Willen, unserem Ziel.

Nehmt also den Keim, auf dass dieser wachsen möge. Und ihm gleich unsere Einigkeit.“

Langsam, bedächtig gleiten Tentakel von der Niun, umschmiegen fast zärtlich der Gevattern Geschenk. Purpurne Leichtigkeit leuchtet aus den wissenden, uralten jungen Augen yeCreobs und voll Ehrfurcht ist ihre Antwort. „Habt Dank!“

Verlegen blickte der alte Kapitän zur Seite. Lachen. „Ich weiß, was ihr fühlt, ich spüre eure Gedanken, ihr müsst euch nicht schämen. Aber es besteht kein Grund, sich Hoffnung zu machen.“ „Ich bete, dass das die Gabe euch helfen wird.“ „Ohne Zweifel. Wir stehen tief in eurer Schuld. Ein Wort von Euch, und wir werden jeden eurer Feinde vernichten.“ Entsetzt blickt der Kapitän auf, direkt in die rauchigen Augen der Niun. Das Lächeln verschwand und zurück blieb eine Maske aus Eis. „Für mich kommt jede Hilfe zu spät, Ellmander, ich habe Anrash geküsst und mit Xnum getanzt. Die Hitze ... die HITZE ...“, Wahnsinn wischte jegliche Sanftheit fort, Dornen schossen aus ihrer Haut und die Muscheln wandelten sich in wenigen Sekunden zu einem Ball aus Stacheln. Messerscharfe Tentakel durchschnitten peitschenartig Wasser wie Luft, die mit Zähnen übersäte Zunge leckte gierig über verdorrte Lippen. „Die Hitze ...“, ihre Stimme wurde zu einem Murmeln.

„Nein!“ Scharf durchdrang die sonst so fröhliche Stimme Ellmanders das rasch aufkeimende, überbordende Chaos. Gebietet Ordnung, verspricht Frieden, Erlösung gar. „Hoffnung ist immer. Hoffen ist Leben. Wir sind die Gevattern. Wir hoffen. Ihr seid Niun. Ihr hofft. Unser Sein und Gleich ist Hoffnung. Und Hilfe für Euch yeCreob ist näher als ihr denkt.“

Ein Sporn aus Koralle, Gebein, Meerstahl rast auf die Kehle des Blau Schemmen zu und ... verharrt. Beabend, zitternd.

„Wie?“, flüsternd, hallend der Niun Stimme, mit einem Hauch, einem Keim von Hoffnung.

„Aahh, yeCreob. Liebliche, Verdammte, Hoffnungslose. Wie? Der Keim vermag Vieles. Großes und Kleines. Und wer mag schon sagen, was groß und was klein. Wie also? Hoffnung und Ziel und Einssein. Für uns mag es werden mit Wasser und Salz und Tränen und Blut. Beginnt es also.“

Und sanft, ganz sanft dringt der Sporn in den Daumen des Kapitäns. Blut quillt, Tropfen für Tropfen. Tränkt den Keim, wird aufgezogen und dann ...

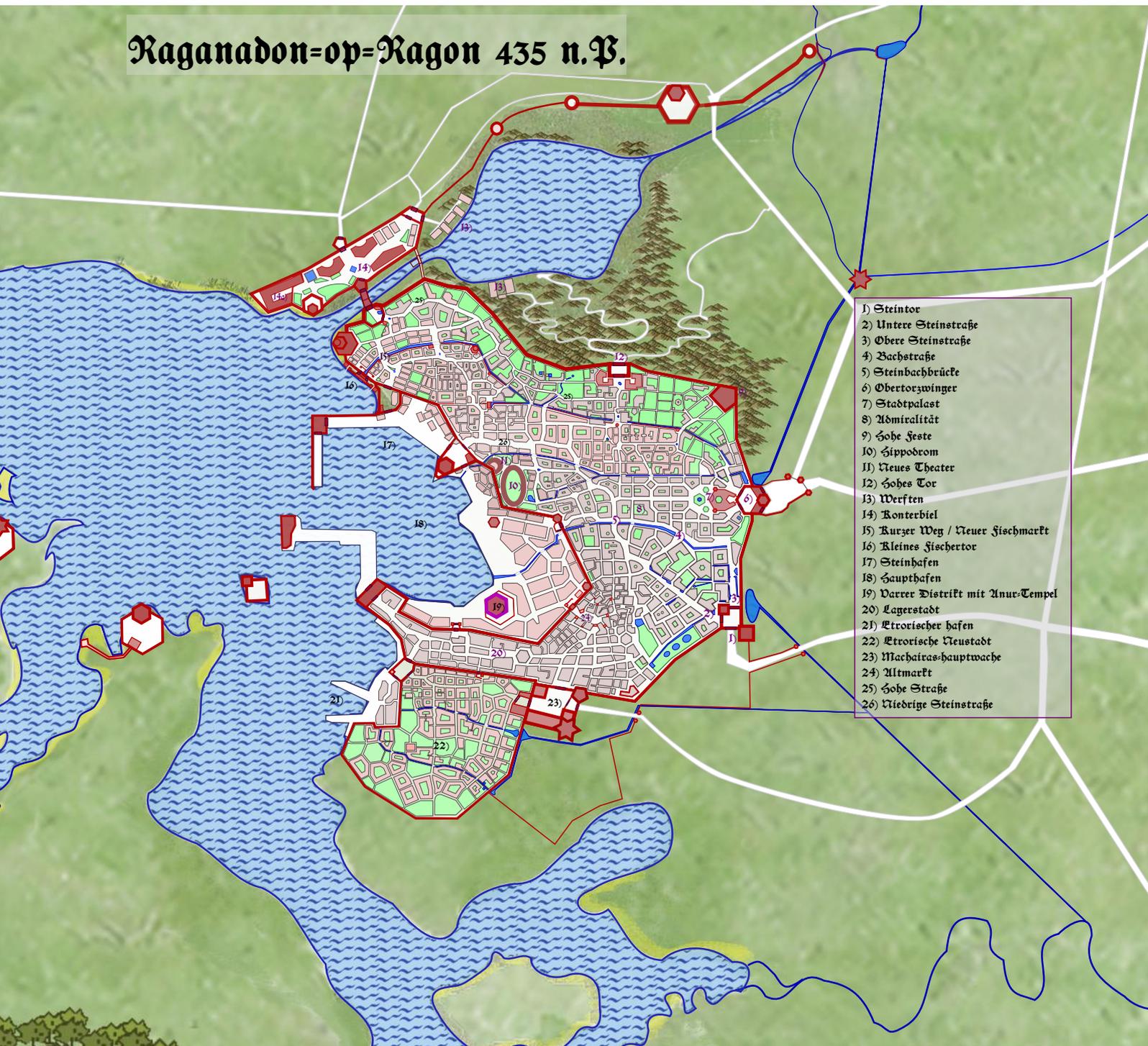
Beginnt es.

... und Eis überzog die E'Tong. Ihre Augen waren glatte, ruhige Spiegel in denen Ellmander sein eigenes aus Furcht verzerrtes Gesicht erkannte. „Das Kondensat ist eine dreischneidige Klinge ohne Griff, Kapitän. Es gibt unterschiedliche Strömungen, Arru Myelk, seid gewarnt. ER muss LEBEN.“

Die Sonne stand hoch am tiefblauen Himmel.

Ellmander erwachte, mit einem Lächeln auf den Lippen, den Daumen der Dolchhand gerötet, wie von einem Stich. „Hoffnung ist immer. Und manchmal erfüllen sich Wünsche.“

## Raganadon-op=Ragon 435 n.ϑ.



- 1) Steintor
- 2) Untere Steinstraße
- 3) Obere Steinstraße
- 4) Bachstraße
- 5) Steinbachbrücke
- 6) Obertorzwinger
- 7) Stadtpalast
- 8) Admiralität
- 9) Hohes Feste
- 10) Sippodrom
- 11) Neues Theater
- 12) Hohes Tor
- 13) Werften
- 14) Konterbiel
- 15) Kurzer Weg / Neuer Fischmarkt
- 16) Kleines Fischertor
- 17) Steinhafen
- 18) Haupthafen
- 19) Varrer Distrikt mit Anur-Tempel
- 20) Lagerstadt
- 21) Krorischer Hafen
- 22) Krorische Neustadt
- 23) Machairas-hauptwache
- 24) Altmarkt
- 25) Hohes Straße
- 26) Niedrige Steinstraße

## *Ein Brief aus Raganadon-op-Ragon*

Lieber Bruder,

nun bin ich also hier in Raganadon-o-Ragon angekommen. Dem ersten Anschein nach stellt sich unseren Plänen nichts in den Weg, im Gegenteil, sowohl von der Seite potenzieller Geschäftspartner als auch von offizieller Seite hier habe ich bereits großen Zuspruch erfahren dürfen.

Du würdest die Stadt nicht wieder erkennen. Der Eindruck allgemeiner Gleichgültigkeit, Müdigkeit und modischer Arroganz, für den sie vor dem Krieg berüchtigt war, ist einer erregten Geschäftigkeit gewichen - allerdings: der Hafen wurde zwar vergrößert, wirkt dafür aber im Vergleich zu Abernalon-o-Aberlon nur um so leerer.

Schon der erste Blick auf die Stadt bei der Einfahrt in die Bucht vermittelte einen völlig anderen Eindruck als bei unserem letzten Besuch. Die einst öden, sandigen kleinen Eilande und Landzungen, die die Einfahrt zur Bucht säumen, sind nun allesamt befestigt. Auf ausladenden Fundamenten grüßen wohl ein halbes Dutzend Fackeltürme den Besucher - zwar unterschiedlich mächtig, doch alle mit wehrhaften Bastionen versehen, die starke Besatzungen und einige Katapulte beherbergen.

Auch der Hafen selbst, der einst vom Feind erobert und mehrfach von Korsaren aus Alorr angegriffen wurde, hat sein Antlitz verändert: Die Molen wurden nicht nur verbreitert, sondern zur See hin auch mit mächtigen Mwehrmauern und Mwehrtürmen verstärkt, die sich bis zu ein halbes Dutzend Mannshöhen hoch über das Meer erheben, an der Basis rot, darüber im Sonnenlicht glänzender, Reichtum verkündender, heller und fein geädert Marmor.

Links der Hafenanlagen - aus Sicht unseres einfahrenden Schiffs - steht der mächtigste und breiteste der bereits erwähnten Fackeltürme. In seiner Struktur erinnert er zwar an die der Fünf Türme auf dem Wappen der Stadt - ein runder Turm auf einer hexagonalen Basis -, es fehlt ihm aber deren Eleganz, ist er doch im Verhältnis zur Höhe gut doppelt so breit wie diese; zudem steht er nicht frei, sondern erhebt sich seinerseits über einer nochmals um das Doppelte breiteren, mit nicht mehr als drei Mannshöhen gedungen wirkenden Bastion.

Diese Feste, die zu beiden Seiten in starke Mauern übergeht, verdeckt für ankommende Schiffe die Vorderer Neustadt fast vollständig. So bezeichnen die Ragonesen die Stadterweiterung, die nun nicht nur die Roten Brüche zur See hin abschirmt, sondern auch über den Roten Bach hinweg reicht: dort nämlich liegt die Konterbiel, eine weitere große Feste, die mit der Vorderen Neustadt durch eine steinerne, überdachte Brücke verbunden ist. Eine zweite Verbindung zwischen den beiden Seiten des Roten Bachs stellt das Mwehr dar, das weiter oben denselben überspannt. Du erinnerst diesen Bach vielleicht noch als das stinkende Rinnsal, das er einst darstellt, da das meiste Wasser bereits oberhalb der Roten Hügel in die Stadt abgeleitet wurde. Doch nun wird er durch das erwähnte Mwehr zu einem kleinen See aufgestaut, bevor er in die Bucht fließt. Dazu später mehr.

Erst kurz bevor man in den Haupthafen einfährt, wird zur Steuerbordseite hin die zweite große Stadterweiterung sichtbar; davor bewacht eine befestigte Insel, die ich zumindest früher nie bemerkt hatte, die Einfahrt zum neu angelegten eigenen Hafen der Etrorischen Neustadt, an ihrer Spitze ein Turm, der an seiner Basis wohl drei Dutzend Schritt je Seite misst, jedoch nicht ganz so hoch ist.

Tatsächlich ist die Stadt in fast jeder Richtung gewachsen, auch landeinwärts, obsehon sie heute kaum mehr Menschen beherbergen dürfte als zur lange vergangenen Zeit unserer ersten gemeinsamen Reise hierher. Ich hörte, dass die neue Stadtregierung wohl nicht zuletzt auf Zuwanderung aus anderen Teilen des Archipels setze, um die zur Zeit der Besatzung ausgelöste und auch danach noch lange anhaltende Abwanderung auszugleichen. Die Etrorische Neustadt soll da nur der erste Schritt sein; tatsächlich ist in deren Machairas schon ein weiterer Teil der Marschen ummauert und in die Stadtbefestigung einbezogen worden. Und auch die neuen Bezirke im Stadtgebiet selbst bieten noch reichlich Platz für Zuwanderer.

Das Hafenbecken hat noch dieselbe Form wie damals, doch sind nicht nur - wie bereits berichtet - die äußeren Molen mit neuen Wehranlagen versehen, den Hafen selbst trennt nun auch eine starke, mit Türmen versehene Mauer vom Rest der Stadt. Und mehr noch: Zwischen den Anlagen des Stein- und des Haupthafens erhebt sich auf dem früheren Mittelkai ein neuer Festungsbau; hinter dieser wiederum trennt der Hafenzwinger die beiden Hafenteile voneinander und von der Stadt.

Der Steinhafen liegt - wie Du sicher noch erinnerst - hinter der rechtwinklig gen Machairas umknickenden Ophis-Mole der Hafenanlagen; doch wurde diese nicht nur um das Doppelte verbreitert, sie trägt nun auch eine umlaufende Wehrmauer und an ihrem Knick einen die gesamte Breite überdeckenden Torturm. Wurden früher dort allerhand Waren umgeschlagen, ist dieser Teil des Hafens nun allein dem Export ragonesischen Marmors und gelegentlich auch Rotsteins vorbehalten. Alle anderen Schiffe bekommen einen Lageplatz im Haupthafen zugewiesen. Auch die Machairas-Mole wurde verbreitert, zudem wurde sie an ihrem Ende durch einen T-förmig angelegten Querbau erweitert, der fast zur Gänze durch einen bis zu sechs Stock hohen und breiten Festungsturm belegt ist, auf dessen Dach Katapulte und Trebuchet-Schleudern aufgebaut sind. Die so geschützte Mole dahinter - nun bis zu einem halben Gros Schritt breit - ist zwar selbst frei von Wehranlagen und bietet nun sogar beidseits Anlegeplätze, doch der eigentliche Zugang zu Lagerstadt und Haupthafen ist von dieser Mole nur durch einen gedeckten Zwinger möglich, auf dessen Dach ständig Wächter stationiert sind.

Im Gebiet des Haupthafens selbst wirst Du kaum ein Gebäude aus der Zeit vor der Besatzung finden; dem Vernehmen nach sind viele während der Nacht der Befreiung abgebrannt, der Rest wurde später zugunsten moderner Lagerhallen und Kontore abgerissen. Dabei wurde der Hafenbereich auch an einigen Stellen in Richtung Stadt erweitert und verschoben, an anderen durch die neuen, starken Mauern verkleinert, die nun die Grenze zur Stadt markieren. Ich konnte keine der Kaschemmen mehr finden, in denen wir damals den einen oder anderen Abend verbracht haben, selbst der Verlauf der meisten Gassen und Straßen hat sich völlig verändert.

Schon hier im Hafensbezirk fällt dabei auf, dass kaum eine der neuen Straßenführungen über mehr als zwei Blöcke hinweg gerade und rechtwinklig verläuft. Um die Zugänge zu den Stadttoren zu erreichen, muss man in der Regel zumindest einmal scharf abbiegen, und selbst noch in den meisten Zwingern liegen die Tore nicht einander gegenüber, sondern in einem Winkel zueinander. Das aber ist hier kein über Generationen zufällig gewachsenes Chaos, sondern durchdachte Stadtplanung: Die erlebte Besetzung durch eine zahlenmäßig eher schwache Truppe hat den Wiederaufbau geprägt. Viele Gebäude der inneren Stadt wurden mit verstärkten Mauern versehen, die Fenster im Erdgeschoss zu schmalen Schlitzfenstern reduziert; und alle Straßen wurden bewusst so angelegt, dass von außen kommend kein rasches Durchpreschen möglich ist und den Verteidigern ihre genauen Ortskenntnisse größere Vorteile verschaffen als das sonst möglich wäre. Für den Handel allerdings bedeutet dies, dass die vielen schweren Lastkarrn, die sowohl im Hafen als auch auf der Steinstraße unterwegs sind, immer wieder rangieren müssen und so den Verkehr aufhalten. Und auch friedliche Besucher wie meine Wenigkeit selbst neigen dazu, uns auch nach mehreren Wochen in der Stadt immer noch nur allzu leicht zu verlaufen...

Die Alte Hafenvache im mittleren Teil des Hafengeländes ist eines der wenigen erhaltenen Gebäude aus der Vorkriegszeit, wurde aber gründlich umgebaut und zu einem Berchfrüt verstärkt. Im Machaitas des Hafens fällt der ummauerte Darrer Bezirk auf, hexagonal angelegt und von einem gewaltigen Tempelbau der gleichen Form beherrscht. Die Tore zu diesem Bezirk werden durch die eigenen Garden der Darrer bewacht und kontrolliert.

Ich erwähnte ja bereits den großen Hafenzwinger; noch drei weitere Tore verbinden den Hafen mit der Stadt, jedes durch einen eigenen, kleineren Zwinger geschützt: Das Bachtor zwischen dem Stadtbach und einem der beiden Haupttürme der Hafensmauer; das Altmarktort, das ins Gassengebiet einer der wenigen erhaltenen alten Stadtbezirke führt sowie das Lagerstadttor. Die Lagerstadt liegt nach der Stadterneuerung schlauchartig eingezwängt zwischen der neu errichteten Hafensmauer und der Mauer zur Etrorischen Neustadt, die dem Verlauf der alten äußeren Mauern folgt. Hier finden sich bewachte Lagerhäuser ebenso wie die Kontore der gehobeneren einheimischen Handelshäuser; am Übergang zur eigentlichen Stadt liegt der Lagermarkt: Du erinnerst sicher die hexagonal angelegte, prunkvoll ausgestattete Markthalle, in der schon damals Fernhändler allerlei Import- und Exportwaren präsentierten. Mir scheint, sie habe den Krieg fast unverändert überstanden, doch viele der umgebenden Gebäude mussten dem Bau der Hafensmauer weichen und wurden durch neue, meist kleinere ersetzt.

Leider konnte ich in der Nachbarschaft des Lagermarkts noch keine geeigneten und verfügbaren Räume für unser neues Kontor aufstreifen. Ich habe daher vorläufig ein Gebäude im Hafen selbst als Lager und Kontor angemietet, hoffe aber noch vor meiner Rückkehr zumindest für das Kontor einen Standort zu finden, der repräsentativer in der inneren Stadt gelegen ist. Das Warenlager selbst kann ja gut erreichbar im Hafensbezirk bleiben; es gibt auch dort genügend Einrichtungen mit ausreichender Sicherheit. Unser derzeitiges Lager befindet sich in der Mitte eines größeren Komplexes unmittelbar am Kai; zu beiden Seiten wie auch zur Rückseite befinden sich direkt angebaute,

aber durch dicke Mauern getrennte Lager anderer Händler. Die Kontorräume sind in einem Stockwerk über der Lagerhalle untergebracht, wobei man von einer hölzernen Galerie aus den gesamten Lagerraum übersehen kann.

Doch nun will ich Dir von der Stadt selbst berichten.

Mein erster Gang führte mich durch das Altmarkttor, das einen offenen Zwinger aufweist: Das heißt, der hafenseitige Zugang steht zwar immer offen, der Weg zum eigentlichen Stadttor führt jedoch zwischen mit Schießscharten versehenen Wehrmauern hindurch und biegt dabei zweimal scharf ab.

Der Altmarkt blieb weitgehend verschont von den Zerstörungen während der Befreiung und auch bei der nachfolgenden Stadterneuerung; lediglich die Gebäude direkt an der neu errichteten Hafensmauer wurden umgestaltet oder sogar gänzlich erneuert. Das Gassengewirr hinter dem Altmarkttor ist daher nicht wie anderswo in Raganadon sorgfältig geplant, Angreifer zu verwirren, erreichte aber in meinem Falle dennoch denselben Zweck. Verstärkt wird dieser Effekt allerdings noch durch die neu errichteten Tordurchgänge, die man auf dem Weg vom Altmarktplatz in andere Stadtteile unweigerlich zu passieren hat. Diese Durchgänge - teils einige zwölf Dutzend Schritt vom Altmarktplatz in ohnehin engen Gassen gelegen - wirken äußerlich zwar wie ein Teil der alten Häuser, zwischen die sie sich schmiegen und die sie mit Übergängen verbinden; doch sind sie, so wurde mir berichtet, durchaus mit dem Gedanken der Verteidigung neu errichtet. Sichtbare Anzeichen dafür sind das dicke Mauerwerk, gelegentlich versteckte Schießscharten oder Falltüren in der Decke der Durchgänge. Gelegentlich sieht man auch eine der Wachen; meist aber sitzen sie unsichtbar für die Passanten in ihren Wachstuben über den Durchgängen.

Zwar findet auf dem Altmarkt noch regelmäßig ein Wochenmarkt statt, und ringsum lassen sich viele kleine Ladengeschäfte mit teils recht speziellem Sortiment entdecken, doch der eigentliche Handel hat sich in andere Bezirke verlagert. Statt dessen lebt der Altmarkt erst abends richtig auf, denn hier findet sich die größte Dichte an Kneipen, Kaschemmen und auch gehobeneren Etablissements in der Stadt, sowohl zum Amüsement der Seeleute und Reisenden als auch der Bürger der Stadt selbst. Dem Vernehmen nach eher selten aber kommt es zu den aus ähnlichen Bezirken anderer Städte bekannten blutigen Händeln, vermutlich da die Präsenz der Stadtwache - wie ja schon geschildert - allgegenwärtig scheint.

Würde man sich vom Altmarkt aus nach rechts wenden, so würde man schließlich über Nebenstraßen zur Lagerstadt gelangen. Die von dort ausgehenden breiten Straßen lassen aber den Altmarkt links liegen, um - nach einigen scharfen Knicken - schließlich auf das Steintor zu zu führen. Auf einer Karte würde dieses Tor wohl auch vom Altmarkttor hier gesehen in gerader Linie über den Altmarkt hinweg zu finden sein, doch tatsächlich ist der Weg dorthin zunächst von vielen Richtungswechseln in engen Gassen geprägt, bis man schließlich vorbei an einer ansehnlichen Allmende-Obstrieze neben einem großen Wasserreservoir zu den prunkvollen Gebäuden entlang der Unteren Steinstraße kommt, die meisten im Besitz alteingesessener, reicher Händlerfamilien, die entlang der Steinstraße ihre Kontore und am dahinter liegenden Innenhof ihre Stadtvillen errichtet haben.

Die Steinstraße beginnt am Steintor-Zwinger, der an der Stelle eines der einstigen Fünf Türme errichtet wurde. Durch diesen großen und durch zwei einander diagonal gegenüber stehende Turmfestungen geschützten Zwinger kommen die Transporte aus den Marmorbrüchen im Landesinneren in die Stadt. Der Steinhafen findet sich ja nun sozusagen auf der gegenüberliegenden Seite der Stadt, da er einst in der Nähe der Rotsteinbrücke dort errichtet wurde; mittlerweile ist es aber vor allem der aus dem Hinterland stammende Ragonese Marmor, der dort verschifft wird. Am Steintor-Zwinger verteilen sich die Marmor-Transporte auf die zunächst entlang der Mauer führende Obere und die auf direktem Wege quer durch die Stadt zur Steinbachbrücke führende Untere Steinstraße. Die Obere Steinstraße geht später in die Bachstraße über, die sich wiederum an der Steinbachbrücke mit der Unteren Steinstraße kreuzt und deren Fortsetzung weiter zum Bachtor und damit zum Haupthafen führt; die Steinstraße dagegen zieht sich im großen Bogen weiter durch fast die ganze Altstadt bis zum Hafenzwinger und zum Steinhafen. Die schweren, eisenbereiften Wagen auf den gut gepflasterten Straßen machen die Steinstraße zu einem eher lauten Verkehrsweg, der aber zugleich den Reichtum der Stadt symbolisiert und nicht zuletzt deshalb eine begehrte Adresse darstellt.

Folgt man nun also der Unteren Steinstraße vom Steintor hinunter, wird man daher viele prachtvolle, ja palastartige Villen bewundern können. Einige schließen einen größeren oder kleineren Innenhof ein, andere schützen einen parkartig angelegten, mit hohen Mauern umzogenen Garten zur Straße hin ab; vermutlich gibt es auch noch andere Varianten, doch sind sie der Öffentlichkeit nicht zugänglich. Wie vereinbart hatte ich zunächst das Kontor der Salubalnan aufgesucht; ihr Haus in der Steinstraße gehört eher zu den kleineren und hat einen kreisrunden Innenhof mit lediglich knapp zwei Dutzend Schritt Durchmesser. Sie vermittelten mir einen Termin bei den Narufalonnin, einer sehr alten und immer noch reichen Handelsfamilie, die aber wohl in den letzten Generationen etwas den Anschluß verloren hat und ihr Netzwerk nun neu aufbauen will. Sie bewohnen ebenfalls an der Steinstraße einen alten, zweiflügeligen Palast, hinter dem sich ein etwas vermildeter Park mit hohen Bäumen erstreckt; leider konnte ich während meines Besuchs nur aus dem Fenster des im ersten Stock befindlichen inneren Kontors einen kurzen Blick darauf werfen. Dafür fielen mir die üppigen Dekorationen der Innenräume auf: deutlich prunkvoller, verspielter und auch - unter uns kann ich es ja offen sagen - auch dekadenter als das, was auf Groß-Danamère in vergleichbaren Palästen aus jener Zeit zu finden ist.

Doch zurück zu unserer angenommenen Wanderung durch die Stadt: Durch viele der Gärten dieses Bezirks zwischen Steintor und Steinbachbrücke laufen kurze Kanäle, und auch vor einigen der Paläste finden sich kleinere oder größere Brunnenanlagen, die meisten versorgt aus einem außerhalb der Stadtmauer angelegten Reservoir. Diese wird über einen Kanal aus dem Grünen Bach gefüllt, der in den Hügeln im Klados der Stadt entspringt, die die großen Marmorbrüche beherbergen. Weiter unten nimmt das Gefälle der Straße leicht zu, bevor die breite Steinbachbrücke den Stadtbach überspannt, dessen Wasser ebenfalls überwiegend aus dem Grünen Bach stammen und mehrere Mühlen versorgen. Zwischen Stadtbach und Mühlgraben - dessen Reservoir wiederum aus dem

Roten Bach gespeist wird – liegt der Regierungsbezirk; eine gerade Prachtstraße führt von der Steinstraße auf das Obertor und den Sitz des Stadtherrn zu. Zuvor passiert man aber rechter Hand das Alte Schloß; die bei der Befreiung ausgebrannte Ruine wurde zum Sitz der Admiralität umgebaut; viele der umliegenden prachtvollen Stadthäuser enthalten Offizierswohnungen.

Der Stadtherrn-Palast selbst wurde weiter oben direkt vor dem Obertor-Zwinger neu errichtet und hat nun den Charakter eines (allerdings mit Marmor-Fassaden und mosaikartigen Marmor-Ornamenten versehenen) Festungsbaus mit zwei kleinen Ziertürmen rechts und links. Auch die umliegenden Gebäude – teils Amtssitze und Stadtwohnungen verschiedener hoher Stadtbeamter, teils Patrizier-Wohnsitze – wurden sämtlich neu errichtet, beginnt doch hier die große Stadterweiterung in die Roten Brüche hinauf, wie der hügelige Landstrich zwischen Altstadt und Rotem Bach aufgrund der vielen Steinbrüche genannt wird, die auch für die jüngste Stadterweiterung den Großteil des Materials geliefert haben. Der einst entlang des Fußes dieser Hügel verlaufende Stadtgraben zum Ophis hin liegt nun als Alter Graben mitten in der Stadt und stellt neben Stadtbach und Mühlgraben die dritte Hauptader der Wasserversorgung für Mühlen und andere Betriebe dar. Jenseits des Alten Grabens finden sich neben einigen Stadthöfen, die nun das Hohe oder das Obertor nutzen müssen, um zu ihren vor der Stadt gelegenen Feldern zu kommen, auch mehrere neu errichtete Villen mit ummauerten großen Gartenanlagen, sowohl von Neuem als auch von Altem Geld, wie man hier zu sagen pflegt. Als Altes Geld werden die Patrizierfamilien bezeichnet, die nicht nur ihren Namen, sondern auch ihr Vermögen über die Wirren von Besatzung und Befreiung retten, ja sogar vermehren konnten. Dagegen fasst der Volksmund jene Vermögen, die erst im Zuge des Wiederaufbaus entstanden oder auch neu hither verlagert wurden, sowie die diese Vermögen besitzenden Handelsherren und Sippen als „Neues Geld“ zusammen. Zwischen diesen palastartigen Gebäuden finden sich allerdings auch noch viele leere Grundstücke, teils bereits ummauert, teils noch als Weiden und Obstanlagen genutzt.

Abgebrochen wurde das alte Rote Tor; von ihm blieb nur ein freistehender Turm, an einer Seite abgestützt durch das neue Gildenhause der Maurer und Bauzimmerleute, die hier zu außerordentlich hohem Ansehen und Einkommen gekommen sind. Vom so neu entstandenen Maurerplatz wendet sich die Straße zum neuen Hohen Tor hinauf, das nun den Zugang zu den Rotstein-Brüchen ermöglicht. Seit der Stadterweiterung ist dies tatsächlich die einzig verbliebene direkte Verbindung zu diesen alten Steinbrüchen. Nicht nur die neuen Mauern sind aus diesem stabilen, doch zugleich gut zu bearbeitenden Stein errichtet, auch die meisten der Häuser – wobei aber die wohlhabendere Bevölkerung ihre Fassaden zumindest mit Marmorplatten verkleidet, so dass der Rotstein das Stadtbild nicht mehr so durchgehend beherrscht wie einst.

Durch die umfangreichen Baumaßnahmen, insbesondere zur Errichtung der gewaltigen neuen Mehranlagen, wurden insbesondere die tiefsten und härtesten – so erklärte es jedenfalls Kandirion Galubalinan mir eines Abends – Schichten der Steinbrüche im Rotbachtal nun bis zum Grund ausgebeutet. War früher schon der Rotbach durch das viele im Oberlauf entnommene Wasser dort, wo er die Brüche durchschneidet, nur noch ein schlammiges Rinnsal, so wurde er nun gar komplett

oberhalb aufgestaut und trockengelegt, um bis tief unter dem alten Bachbett den Stein herauszuholen. Einige Tausend Schock Schachtruten Material, so behauptete Kandidinon Galubalnan jedenfalls, wurden dort herausgeschafft, um die neuen Mauern, Türme und Tore zu errichten. Zwar glänzen die oberen Geschosse vor allem der seeseitigen Anlagen sämtlich in Marmor, doch handelt es sich dabei um meist nur handdicke Fassadenplatten. Zudem wurde hier überwiegend Ausschussware verarbeitet, die sich für den Export nicht mehr eignete, deren Fehler aber durch die befähigten Handwerker und Steinmetze der Stadt nicht nur geschickt versteckt, sondern teils sogar zur Erschaffung prächtiger, mosaikartiger Ornamente genutzt wurden. So ist Ragon heute - jedenfalls von See her gesehen - sicher wieder eine der, wenn nicht gar die prachtvollste Stadt des danamerischen Inselkreises.

Zurück zur Geschichte der Roten Brüche: Nachdem nun also der Abbau ein tiefes und breites Loch im unteren Tal des Roten Baches geschaffen hatte und der Bedarf an hartem Rotstein weitgehend gestillt war, öffneten die Baumeister nicht sofort den Damm im Oberlauf und ließen das Wasser des Baches die tiefen Steinbrüche fluten; nein, zuvor noch vertieften sie den Unterlauf zu einem gerade noch schiffbaren Kanal zur offenen See. Zwischen diesem Kanal und dem gefluteten Steinbruch errichteten sie das Wehr, das die Stadt heute mit der Konterbiel verbindet. Dieses Wehr ermöglicht ihnen, das Niveau des entstandenen Bruchsees so zu regeln, dass es je nach Jahreszeit bis zu zwei Schritt über dem des Kanals liegt. Eine Schleuse ermöglicht dennoch einzelnen Schiffen die Durchfahrt von der Ragoneseer Bucht hinauf in den Roten See; seither nutzt nicht nur die ragoneseer Küstenwache den Roten See als verborgenen Kriegshafen, sondern es haben sich dort auch einige Werften angesiedelt.

Selbst konnte ich es zwar noch nicht beobachten, doch offenbar findet alljährlich ein Manöver zur Belustigung der Einwohner Raganadons statt, bei dem beide Schleusentore des Wehrs zugleich geöffnet werden und eine kleine Flotte mit der Flutwelle in die Bucht hinab schießt, um dort vorgebliche Piraten zu überraschen, die von einer zweiten Flottille dargestellt werden. Diese zweite Flottille hat dem Hörensagen nach meist allerdings schon allein damit zu kämpfen, ein Kentern aufgrund der Flutwelle zu vermeiden.

Doch ich schreibe erneut ab - und dabei sollte ich wohl nun bald zum Ende kommen und alles Weitere auf mein nächstes Schreiben verschieben. Zuvor will ich aber doch den Rundgang auf der Steinstraße noch zu vollenden versuchen.

Bevor ich meinen geistigen Ausflug rechts hinüber zum Obertor begann, standen wir ja mitten zwischen Stadtbach und Mühlgraben. Wären wir stattdessen in Gedanken wie geplant weiter der Steinstraße gefolgt, hätten wir durch jede der beiden folgenden nach links abgehenden Querstraßen einen Blick auf das neue Hippodrom Raganadons werfen können, das wohl größte Gebäude der Stadt mit seinem großen Oval überdachter Sitzreihen. Errichtet in einem Winkel der neuen Hafenummauer, nachdem der einst dort zu findende, übel beleumundete Hinterhafenbezirk komplett abgerissen worden war, kann es sich tatsächlich rühmen, nochmals um ein Drittel größer als altehrwürdige

und weithin bekannte Hippodrom Abernalons zu sein – auch wenn es ihm sicher nie gelingen wird, an dessen Traditionen und dessen Ruhm anzuknüpfen.

Direkt dahinter findet der Einheimische auch das Neue Theater, dessen Halbkreis sich ebenfalls an die Hafenummauer schmiegt und dessen Ränge angeblich einem Großgros von Zuschauern Platz bieten sollen. Um nun aber endlich zum Steinhafen zu kommen, dürfen wir eben nicht zum Theaterbezirk abbiegen, sondern müssen stattdessen geradeaus die Brücke über den Mühlgraben nehmen und erst danach der nach links führenden Straße folgen; nach wenigen Hundert Schritten stehen wir dann vor dem Tor zum Hafenzwinger. Wenden wir uns im Hafenzwinger dann erneut nach links, haben wir den Kreis vollendet und wieder den Haupthafen erreicht; rechts aber geht es in den separaten Steinhafen, in dem es zwar nur wenige Lagerhäuser gibt, dafür aber eine beeindruckende Ansammlung unter freiem Himmel gelagerter großer Marmorblöcke und -platten.

Vermutlich wirst Du nun schon über mein viel zu langes Schreiben stöhnen; daher werde ich meinen weiteren Bericht auf einen späteren Brief verschieben. Ich lege Dir jedoch noch Kopien der abgeschlossenen Verträge sowie weiterer Unterlagen bei. Außerdem habe ich nicht nur die Stadt an-, sondern auch die Bücher unserer hiesigen Niederlassung durchgesehen; eine Zusammenfassung der aktuellen Zahlen aus Kasse und Lager füge ich diesem Schreiben in der vereinbarten Codierung und getrennt versiegelt hinzu. Wie daraus hervor geht, blieben die Profite bis zu meiner Ankunft deutlich hinter den Erwartungen zurück; die vorgenommene Neuordnung sollte dies aber in kurzer Frist ändern.

In Respekt und Liebe

Dein Bruder

*Gillasaniuras*



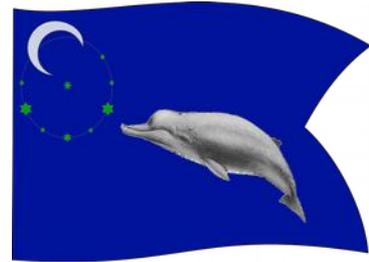
---

## MEHR ALS NUR GEREDE

Die seidenen Vorhänge wogten im sanften Wind. Der Geruch von Salz und Tang, der Duft der Wasser erquickte die von den Mühen des langen Tages Ermatteten.

Und es war ein wahrlich langer Tag gewesen. Endlose Verhandlungen, Absprachen, Nebenabkommen, Versprechungen, gefolgt von noch mehr Verhandlungen. Dazu Wein, Älguhs, Rauchkräuter, ein kleiner Willkommensimbiss, ein größeres Geschäftsessen, ein Kelch Perlwein zur Feier des geschlossenen Handels. Dabei immerzu Lächeln, immer gute Laune zeigen, nimmer erschöpft. Jetzt endlich Ruhe, zur Besinnung kommen.

Leises Gelächter vom Hafen her, unzählige Lichter auf den ankernden Schiffen. Von nah und fern waren sie gekommen. Die unscheinbaren, aber wendigen und schnellen Schluups und die mächtigen Cavalls mit dem Bicuda und den Sternen auf ihren tiefblauen Bannern, Gesandte, Händler aus dem nebelverhangenen Danamere. Die Seedrachen und Koggen der Malkuther Seherren. Die Galleonen, Dhauen, die einzigartigen Schiffe der Handelsunion Grünland, mit ihren so gemischten Besatzungen, erkennbar nur an ihren grün-weißen Segeln, geeint durch die Flagge des „Leuchtenden Netzes“. Die hochaufragenden, schnittigen Schiffe aus dem so fernen Ksalvod mit den so umgänglichen, so listigen Händlern der Fjetten-Sippe. Weit draußen, auf offener See, die Arru Myelk, Heimstätte der Gevattern, ein ruhender Pol inmitten des Gewimmels der Fremden, des Seevolks, unergündlich, unbarmherzig.



Sie alle waren gekommen. Eingeladen von Dir-agok, der Retterin der Inseln, der neuen Herrin Malkuths. Vermittelt – nicht zuletzt – durch sie selbst, Borrodottir, geboren hier auf Blajall, Tochter eines Fischers, Händlerin, Schmugglerin und jetzt Gewährsfrau der Gevattern.

Man war sich – weitgehend – einig geworden. Wer, wann, wo, wie viele Schiffe, welche Waren bezahlen/kaufen/verkaufen/bereithalten sollte. Wer mit wem und warum? Gold gegen Wolle gegen Honig, gegen Salzfisch, für Marmor, Eisen, für Bier und Wein, gegen Weizen, für Silber, im Tausch für Nesseltuch, gegen Kredite, gegen Vorschuss, für dieses und jenes Recht, gegen ...

Kaufen und verkaufen, freier Handel für alle (der Beteiligten) und Frieden. Wunsch und Ziel, sicher würde man dies erreichen.

Ihr Seufzer lenkte die Blicke der Schreiber auf sie. Innehalten, kurzes Bedenken. „Macht Schluss für heute. Genug gearbeitet.“ „Und was machst du jetzt noch?“ – die feingliedrige, rothaarige Gesa, Kind der grünen Auen musterte sie fragend.

„Ach, ich... ich habe noch Verhandlungen zu führen.“ Entschlossen schritt sie hinaus in die laue Nacht, hinunter zum Hafen, wo .....

---

# AUF DER WALZ

Erfahrungen eines Schiffsbauergesellen an fernen Küsten

*Aufgeschrieben von Comersicapitano Kol Fer Barin-Sang*

## Kapitel 11: Ankunft in Groß-Danamére

Es war der dritte Tag der zweiten Woche unserer Überfahrt. Der Morgen war strahlend, der Himmel blau mit wenigen schnell dahinziehenden Wolken. Nur am Horizont zeichnete sich eine dichte graue Wolkenbank ab, auf die wir nun zuhielten. Im Laufe des Vormittags tauchten aus verschiedenen Richtungen weitere Segel auf, die auf das gleiche Ziel wie wir zuzusteuern schienen, dazu einige, die wohl in der Gegenrichtung unterwegs waren.

Schließlich rückte die Wolkenbank näher und entpuppte sich als himmelhoch auf dem Wasser liegende Nebelwalze, die teilweise im Sonnenlicht fast weiß schimmerte, aber auch fast horizontal verlaufende dunkelgraue Schatten umfasste. Der Schiffsverkehr war hier deutlich dichter als während der ganzen bisherigen Überfahrt. Wir zogen dicht an einem schwerfälligen, tief im Wasser liegenden altmodischen Lastensegler vorbei und weiter auf die undurchdringlich wirkende weißgrau marmorierte Barriere zu. Je näher wir kamen, desto deutlicher erschien die Grenze zwischen klarem Himmel und der walzenförmigen Nebelwand – ganz anders als ich das von anderen Nebelbänken gewohnt war, denen ich zuvor auf meinen Fahrten begegnet war.

Undeutliche Schemen zeichneten sich darin ab, als ob man durch ein dünn geschabtes Palimpsest zu blicken versuchte. Unbeirrt hielt unser Kapitän in diese Brühe hinein. Erst im letzten Moment, bevor wir endgültig eintauchten, befahl er noch eine kleine Kursänderung um 10 Grad nach Steuerbord. Dann waren wir von den Nebelwogen umgeben. Doch dieser Nebel schien mir anders, als ich es je erlebt hatte. Zwar war er längst nicht so dicht und feuchtigkeitsgeschwängert, wie er von außen wirkte, dennoch drang das Licht unserer Bordlampen kaum ein paar Schritte weit, bevor es zurückgeworfen wurde. Der Kapitän befahl nach kurzer Zeit, die Lampen am Bug und auf der Brücke zu löschen; tatsächlich wurde nun die Sicht besser. Verschwommene Schatten tauchten vor uns im anscheinend bereits wieder dünner werdenden Nebel auf und verschwanden wieder. Plötzlich zeichnete sich steuerbord voraus im Dunst eine Klippe ab, zog sich aber zurück, als wir näher kamen. Ja, tatsächlich – sie wurde kleiner und schwamm immer mehr, als ob wir uns von ihr weg statt auf sie zu bewegten. Unbeirrt hatte unser Steuermann den Kurs beibehalten. Immer wieder tauchten nun ähnliche Sichtungen auf und veranlassten den Ausguck, Landmarken auszurufen – allerdings mit seltsamen Codes wie »Hallans Turm, Steuerbord 30 rück 40«, die mir weitgehend unverständlich blieben. »Hallans Turm«, so reimte ich mir zusammen, war

wohl der Name der schwarzen Felsnadel, die kurz in einer wabernden Nebelwolke auftauchte und wieder verschwand. Einmal erspähte ich ein Stück eines bewaldeten Küstenstrichs, der gleich darauf von einem fremden Segler an fast gleicher Stelle abgelöst wurde, dann wieder so etwas wie die Spiegelung eines Stückes sonnenbeschienener See mitten in einem dichten Klumpen von Nebelschwaden. Als ich einmal zurück blickte, bemerkte ich mit Erstaunen, dass hinter uns der Nebel nur noch einen dünnen Schleier zu bilden schien. Scheinbar nur wenige hundert Meter hinter uns konnte ich durch losen Dunst die offene See erkennen und sogar noch den schwerfälligen, altmodischen Lastensegler, den wir vor der Einfahrt in die Nebelbank überholt hatten und der eigentlich nun schon einige Seemeilen hinter uns zurück geblieben sein sollte – bevor eine einzelne Schwade vorbei zog und den Segler verdeckte. Als sie wieder verschwunden war, konnte ich das Frachtschiff zuerst nirgends mehr sehen – bis ich ihn scheinbar gut doppelt so weit entfernt und um mehrere Grad nach Backbord versetzt wieder entdeckte.

Dann tauchten abwechselnd backbord und steuerbord felsige Ufer auf, bis es plötzlich hell um uns wurde und wir übergangslos auf eine glatte, sonnenbeschienene See hinaus fuhren. Hinter uns blieb die Nebelwalze zurück, die nun einen weiten, hell leuchtenden Bogen hinter uns sowie links und rechts bildete.

»So, das Schwerste hätten wir geschafft«, sprach mich mein Begleiter an. »Die Einfahrt in den Golf von Danamère ist nicht ganz ungefährlich, es gibt da einige Riffe. Aber unsere Mannschaft kennt die Fahrrinne und den Nebel wie ihre Westentasche. Das heißt, falls ihre Westen Taschen hätten.« Er lachte über seinen eigenen Witz, als ob dieser tatsächlich witzig gewesen wäre – ein Wesenszug, der mir während der Überfahrt immer lästiger geworden war.

Der Kapitän befahl nun, etwas nach Steuerbord abzufallen. Nach gut einer Stunde bei wenig Wind und klarem Himmel näherten wir uns gerade erneut dem Nebel, als der Gong zur Wachablösung ertönte. Wieder konnte ich das seltsame Ritual beobachten, das meines Wissens nur auf danamerischen Schiffen üblich ist: Der Ausguck verließ sein Krähenest; unten wartete bereits die Ablösung. Er öffnete seine Joppe, zog sein Amtsmedaillon an dessen Kette hervor, nahm es ab und legte es seiner Ablösung an. Eine ähnliche Szene vollzog sich währenddessen auf dem Steuerdeck zwischen Erstem und Zweitem Navigator, ja sogar am Bug zwischen den Lot-Maaten.

Von Chelodarn kannte ich Amtsketten und -Medaillons eigentlich nur bei Bürgermeistern und dergleichen Honoratioren. Diese sind ja üblicherweise schwer und aufwändig aus Gold gearbeitet. Die Amtszeichen eines danamerischen Ausgucks sowie des Lot-Maats dagegen – geformt wie ein etwa pflaumengroßes Lot, mit einer etwa kirsch kerngroßen Bohrung an der dicksten Stelle – bestehen lediglich aus einer Art geglätteten grauen Steins, getragen an einer mattsilbernen dünnen Kette. Das Amtszeichen des Steuermanns besteht aus demselben Material, ist aber größer und flacher, eine Scheibe mit dem Umriss und auch der ungefähren Größe einer Birne, ohne jede Zier außer einem kreisrunden Loch in der unteren Hälfte, groß genug, um einen

Finger hindurch zu stecken – doch sicher als Ring ungeeignet.

Als ich diese doch recht merkwürdig anmutende Übergabe-Zeremonie das erste Mal beobachtet hatte, hatte ich meinen Begleiter danach gefragt und war etwas enttäuscht, als dieser das als uralte, doch bedeutungslose Tradition der danamerischen Seefahrt abtat; nun hatte ich mich selbst längst daran gewöhnt und war nur verwundert, dass sie so kurz vor dem Zielhafen nochmals dieses aufwändige Ritual des Wachwechsels durchführten.

Kaum waren alle wieder auf ihren Posten, tauchten wir wieder in den Nebel ein. Es dauerte dieses Mal nach meiner Schätzung nicht einmal eine halbe Stunde, als aus dünner werdenden Dunstschleiern ein Leuchtfeuer am Ende einer steinernen Hafencaimole und gleich dahinter eine drei Schiffsbreiten weite Hafeneinfahrt zwischen gemauerten Türmen auftauchte. Wir hatten Darascon, unseren Zielhafen erreicht.

Wir gingen hier von Bord; unser Schiff sollte im hiesigen Hafen lediglich seine Ladung löschen und neue aufnehmen, um direkt wieder nach Aberlon zurück zu kehren. Zur Weiterfahrt in die Hauptstadt waren wir daher darauf angewiesen, eine neue Passage auf einem der Schiffe zu finden, die die Innere See querten.

War der Hafen selbst noch voller Dunstschwaden – wie ich später erfuhr, nennen die Danameri dies Dul; sie unterscheiden angeblich an die zwei Dutzend verschiedene Arten des Nebels – so herrschte wenige hundert Schritt weiter schon der volle Sonnenschein dieses frühherbstlichen Tages, und es herrschte reges Markttreiben in den Straßen des Darasconer Hafenbezirks. Unser Weg führte uns hindurch zwischen dem Fischmarkt, der linker Hand den typischen Meeressgeruch verbreitete, und dem Spezereien-Platz zur Rechten mit seinen unzähligen Buden und exotischeren Wohlgerüchen. Vor uns lag das Labyrinth, ein ummauerter Bezirk zwischen Hafen und Innerer Stadt, wo mein Führer eine saubere Pension zu kennen angab.

### Einige Arten des Nebels

Nabulon:	der/die/das Umnebelte, Vernebelte, Neblige	Dabul:	Kaltnebel
Nebul:	der Nebel	Bulfro:	Nebelreif
Dasnebul:	Feuchtnebel	Frabulon:	gefrierender Nebel, Frost
Sassnebul:	Nassnebel	Sibul:	leichter Nebel mit milden Temperaturen zum Beginn des Frühjahrs
Niessul:	tropfenbildender Dunst	Uwbul:	Schiet-Wetter
Dul:	leichter, transparenter Nebeldunst	Súbul:	Nebelsturm
Newol:	dichter Hochnebel	Sáno:	den Nebel aufreißender, warmer Wind aus dem Hochland
Danol:	Bergnebel	Suno:	kalter Wind aus dem Hochland, Nebelfetzen nach sich ziehend
Bainebul:	Golfnebel, Nebel der Inneren See	Búlschon:	Nebelbild mit unklarer Bedeutung
Kístrabul:	Herbstwetter		
Hobul:	Warmer, schwüler Sommernebel		

---

## VERHANDLUNGEN, ZWEITER TEIL

Es dämmerte schon, als sie den breiten Pier entlang schlenderte. Das war ein gutes Omen. Die Dämmerung war ihr vertraut. Sie war eine Freundin, die über vieles den Mantel hüllte, aber manches hervortreten ließ, was zunächst nicht offensichtlich war. Sie stand für die Finessen bei einem wichtigen Handel. Nicht das, was auf den ersten Blick zu Tage lag, war da entscheidend. Erst wenn man ihn noch einmal begutachtete, wenn die Schatten hervortraten, konnte man entscheiden, ob der Handel ein guter war. Deshalb war sie ja auch hier - um nachzuverhandeln.

Das Schiff lag ganz am Ende des Piers, und das bedeutete in diesem Fall, dass es relativ groß und relativ bedeutend war. Deshalb hatte sie sich darauf eingelassen, an diesem Ort und zu dieser Zeit weitere Gespräche zu führen. Nun ja, eigentlich nicht nur deshalb. Das Kontor war zwar am Hafen, aber ein festes Haus. Hafen bedeutete für sie aber nichts Festes. Hafen bedeutete, den Wellenschlag zu hören, die Brise zu spüren, kaum merklich schräge Planken unter den Füßen statt Erde wie in den Kaschemmen oder Marmor wie in den ersten Häusern am Platze. Außerdem hatte sie sich verliebt in dieses dunkle Schiff, das mit seinen wenigen Begleitern die weiteste Reise aller Schiffe im Hafen zurückgelegt hatte, das manchen Ort am Meer gesehen hatte, den sie nicht kannte, und davon gab es in diesem Teil der Welt nicht mehr viele. Aber das Schiff stammte nicht aus diesem Teil der Welt.

„Zhu hai?“ rief es halblaut, als sie sein Heck erreichte und dann, in der allgemeinen Sprache: „Wer da?“ Sie erkannte die Gestalt an der Reling.

„Ich bin's nur“, antwortete sie und winkte knapp. Wie von Geisterhand senkte sich ein breites Landebrett zum Ufer. Ein Geländer hatte es nicht. Das brauchte sie auch nicht.

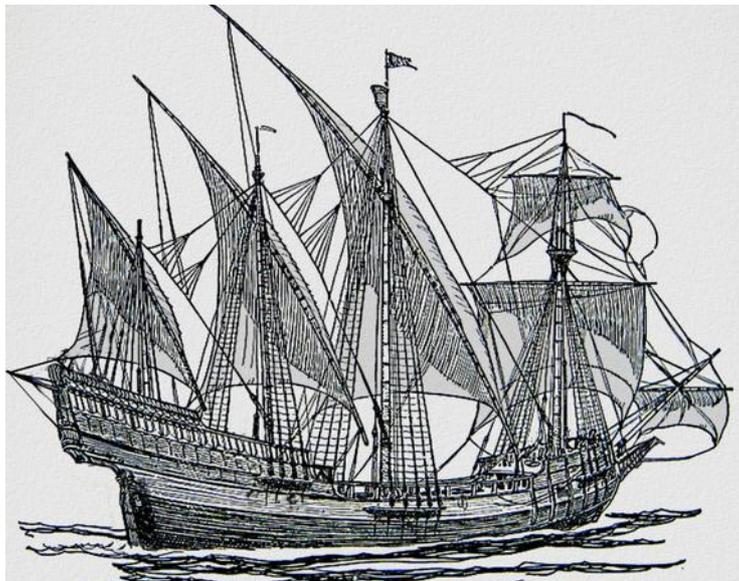
Als sie das Schiff betrat, strich sie mit der Hand über die Reling. Sie war aus dem gleichen harten, fast schwarzen Holz wie der Rumpf und der Großteil der Aufbauten. Es fühlte sich gut und richtig an. Und sie wurde erwartet. Eine Tür ins Innere des Schiffes stand offen, und auf eine einladende Geste folgte sie hinein ins Innere des Schiffes, dessen Bauch im wesentlichen Laderaum war - aber dahin wollte sie ja nicht. So ging es eine schmale Treppe hinauf, durch mehrere Gänge mit Abzweigungen, eine Art Durchlass, dann ein langer Gang und am Ende einige wenige Stufen. Ein Landling oder, wie sich ihr Gastgeber einmal ausgedrückt hatte, ein Trockenfisch hätte sich vermutlich hoffnungslos verloren gefühlt; aber sie wusste ganz gut, wo auf dem Schiff sie sich jetzt befand. Eine weitere Tür wurde ihr geöffnet.

Sie sah in eine überraschend geräumige Kajüte. An einer Seite standen ein Schrank und ein Tisch mit zwei Stühlen, darauf ein Krug, zwei Kelche und eine durchsichtige, mit einer tiefroten Flüssigkeit gefüllte Karaffe. Fast die Hälfte des Zimmers nahm allerdings eine breite Lagerstatt ein, mit weichen Fellen von ihr unbekanntem Tieren und wolligen Nackenrollen. Davor brannte in einer tiefen, großen Schale ein Feuer! Die Luft war aber weder verräuchert noch stickig, nur mit einem feinen, leicht harzigen Duft erfüllt. Der

Besitzer des Schiffes oder zumindest der Besitzer der Kajüte musste der Feuerfestigkeit des dunklen Holzes sehr sicher sein.

Sie lachte leise. „Hier willst Du verhandeln?“

Der Mann breitete in gespielter Erstaunen beide Hände aus. „Ich finde, wir haben hier alles, was wir für einen erfolgreichen Abschluss benötigen.“



---

## ZUG 81-1

### FÜR ASYLIA-ARCHIPEL UND EISIGES BAND

**ZAT ist der erste Sonntag im September 2015 (06.09.2015).**

Botenbeiträge in Text und Bild werden jederzeit entgegengenommen.

Bilder für das Cover oder Illustrationen werden immer gebraucht. Bis auf weiteres werden die drei schönsten Bilder mit 15.000, 10.000 und 5.000 GS belohnt.

Texte zu Handelswaren steigern deren Erträge.

**Der Zug 81 Phase 1 = Zug 811 spielt im Herbst 435.**

### Zugfolge:

Da manche noch immer Schwierigkeiten mit der 2-phasigen AW-Strategie haben, an dieser Stelle noch mal den gültigen Modus:

Zu Phase 1: (also jetzt!)

... **bewegt** Ihr die Einheiten INNERHALB eurer Reiche (bei Wasser gilt der Sichtbereich), und zwar:

K: 1 GF

R: 2 GF

Schiffe: 3 GF

Und Charaktere 4 GF weit !

Dabei darf NICHT über fremdes Reichsgebiet gezogen werden ! Bewegungen die KF-weise nicht gehen, gehen auch GF-weise nicht (z.B. über 2 Höhenstufen ziehen oder auch keine Schiffe über Land u.ä.)

... **erkundet** Ihr benachbarte Gebiete nach folgenden Regeln:

- Man erkundet vom GF A ins GF B.
- Bedingung ist, dass in GF A zumindest ein Mindeststärkenheer ( also 1000 K/500 R oder 20 Schiffe( oder 10 Handelsschiffe) stehen. Spione sind **NICHT** ausreichend.
- Als Ergebnis erhält man dann in der AW zu Phase 1 die Erkundungsergebnisse – und sieht, was auf diesem GF vor sich geht.  
Genauer: Wo liegen Städte o.ä. ( ab 1 BWP Größe), wo bewegen sich Heere?
- Heere innerhalb von Gebäuden werden NICHT gesichtet! Möchte man diese Information, erkundet man das Ziel-GF **doppelt!** Dann „sieht“ man, wie die Städte o.ä. aufgebaut sind und ob darin Heere stehen (und deren ungefähre Größe); für sich bewegende Heere bringt eine solche doppelte Erkundung dann recht genaue Ergebnisse (+/- 10 %).
- Der/die Besitzer des Ziel-GF erhalten **IMMER** Mitteilung, dass fremde Späher das GF erkunden (und werden so vor etwaigen Angriffen gewarnt).

Jedem Reich stehen 6 Erkundungseinheiten (EE) zur Verfügung – und zwar insgesamt, also für Phase 1 UND Phase 2 zusammen!!!

Zu **Phase 2** können dann die zuvor erkundeten GF

- angegriffen werden oder
- dort gehandelt werden oder
- Spione dorthin gezogen werden oder aber
- eine Sonderaktion (z.B. Schatzsuche) **BEGONNEN** werden. Sonderaktionen, die über mehrere Züge/AW fort dauern, können – einmal begonnen- dann jeweils im folgenden Zug fortgesetzt werden.

Dafür wird je GF wieder 1 EE benötigt.

D.h. man kann in bis zu 6 GF „spähen“. Wenn man dort aber auch etwas tun möchte, muss man EE für Phase 2 sparen! Man kann also max. in 3 GF gleichzeitig aktiv werden (und so verzettelt man sich auch nicht ...)

Achtung: die Erkundereinheiten sind **IMAGINÄR** ! Also keine Heere dafür abstellen, o.ä.!!!

**Bauen** könnt Ihr jederzeit: zu Phase 1 ansagen (eine Zeile, was wo in welcher Reihenfolge gebaut werden soll, schreiben); gebaut wird mit einer Geschwindigkeit von 1 BWP je Mond (also 3-6 BWP pro Zug !)

Möchte man die Baugeschwindigkeit erhöhen, setzt man 1000 A + HF ein, die dann nochmals 1 BWP pro Mond bauen.

In entlegenen Gebieten (alles was weiter als 10 KF Abstand zum nächsten eigenen Siedlung – mit mindestens 1 BWP Bev. und Rüs. – weg liegt) MUSS mit 1000 A + HF gebaut werden.

Überseeprovinzen (KF) zählen IMMER als entlegen !

**Heere** (o. Sonstiges) **rüsten**: geht immer in Phase 1 ( solange Gold zum Bezahlen vorhanden ist ☺).

Diese Neurüstungen dürfen sich normal bewegen !

**Heere** (o. Sonstiges) **ausbilden**: jederzeit ( ansagen !), nur in KF mit Mil. ( oder nach Absprache)

**Handel**: Kontore erwirtschaften zu jeden Zug Gewinne (s.o.) - Abrechnung zu Phase 1

Handelsrouten werden JEDEN Zug abgerechnet ( was es ermöglicht auf aktuelle Geschehnisse einzugehen, z.B. Piraten, Kriegsaktivitäten, Stürme u.ä.). Abrechnung zu Phase 2.

**Einnahmen/Soldzahlungen**: sind jeden 4ten Zug. Der nächste Einnahmezug ist zu **83-1** !

Ebenso werden zu diesem Zug die Magischen/Psi-Einheiten wieder aufgefüllt; und natürlich werfen die diversen Minen dann Erträge (in Gold und/oder Magiekomponenten) ab. Die Erträge der Minen würfle ICH aus !

Die Einnahmen aus Land/Städten stehen in den Tabellen – ihr könnt diese Zahlen also einfach benutzen. Gibt es Unstimmigkeiten, dann macht einen kurzen Vermerk.

[YGG VOM BLAUEN EISE](#)

---

## IMPRESSUM

*Der Segmentsbote von Karnikon ist ein Mitteilungsblatt der Fantasywelt Myra, speziell bezogen auf das Segment Karnikon. Der Segmentsbote erscheint in unregelmäßigen Abständen mit den Nachrichten aus Karnikon/Ysatinga und Neuigkeiten der Welt Myra. Dieser Bote ist Bestandteil der Auswertung und wird als interne Veröffentlichung normalerweise nur von Spielern des Spiels "Welt der Waben" bezogen. Für die Inhalte der Texte sind die jeweiligen Autoren verantwortlich. Das Urheberrecht sowie eventuelle Bildrechte liegen beim jeweiligen Autor. Soweit bei den Beiträgen Autoren benannt werden, handelt es sich um Pseudonyme; die vollständigen Namen und Adressen sind der Redaktion bekannt.*

### **Spielleitung Karnikon (V.i.S.d.P. im Auftrag des VFM e.V.)**

Michael Ecker  
Tettnanger Str. 75  
88214 Ravensburg

[al.moccer@karnicon.de](mailto:al.moccer@karnicon.de)

Jochen Sprengel  
Neuer Weg 13  
69412 Eberbach

[schaefer\\_claudia@gmx.net](mailto:schaefer_claudia@gmx.net)

Erscheinungsdatum dieses Boten: August 2015

Bildnachweis für diesen Boten: Alle verwendeten Grafiken sind © by mec oder Public Domain und können in Publikationen des VFM e.V. frei verwendet werden.