



VNE THALL

DAS BUCH DER ZEIT

6. MONDLAUF | AUSGABE 2

Im Sinne des ewigen Wandels,
aller Endlichkeiten in der Unendlichkeit und
der Unabänderlichkeit der stetigen Veränderung,
widmen wir, die Gemeinschaft der Ntal'Hrom,
dieses Werk - sowie jedes weitere seiner Art -
dem Leitspruch:

„Tharanor“

Für all jene, welche der altdarshivanischen Gemeinsprache
nicht mächtig sein sollten, sei erläutert, dass diese vielerorts
gängige Redewendung einst aus dem Satz „Thar Ntalin Anor“
entstand, was etwa so viel bedeutet wie

„Der Weg ist das Ziel“

Kollektives Unterbewusstsein - oder: Gibt es Erinnerungsfragmente in den Seelen der Völker?	4
Die Wege sind noch nicht gegangen	5
Die Zwerge von Karkildon	6
Luchd-Labhairt	7
Fundsache	10
Die Feylar	11
Ein Wiedersehen mit Folgen	12
Die Legende der Kenga'nashi	14
Der Gründungsmythos des Konsortiums von Zahadum	17
Wundersame Beobachtungen im fremden Tal	18
Post-Katastrophale Mobilmachung und Ekosphärenreorganisation - Die Cwtsh im Prozess der rituellen Territorialerweiterung	20
An die fremden Völker jenseits des Schleiers	21
Das Lied vom Tribut	22
Unregistrierter Mutant & Wichtige Bekanntmachungen	23
Nor'Davara - Das Volk	24
Nor'Davara - Das Reich	26
Geburt	27
Augenzeugenbericht von Volon dem Einsiedler über die erste Schlacht der Rash'Nu	28
Die Weisheit der Wüste - Nachhaltige Lösungen der Vnelayjah in Zeiten der Not	30
Neues der Eluvaari	33
Vetter Wind und Mutter Donner - Geschichten aus den Sanden	34

Nebelgeister	35
Wie die Welt entstand	36
Der Ruf des Windes	37
Der Nebel vergisst nicht	38
Der Aufbruch ins Unbekannte	40
Jarnfjordbodet - Ausgabe 2-7	44
Eine Statue für den König	52
Der Narrenspiegel - Das Vne Thall, Ausgabe 1	53
Das Spiel der Könige	58

VORWORT

Das Werk ist alt
doch die Betrachter sind jung

Odhias Eyktinhaehat Enh Eyktinhohat Darshiva!
Gegrüßt seid Ihr, Herrscherinnen und Herrscher
Darshivas!

Mit größter Freude darf ich durch meine Worte die zweite Ausgabe des Vne Thall eröffnen. Und es erfreut mein Herz, dass sowohl neue wie auch bereits bekannte Verfasser die Feder ergriffen haben, um zu diesem Werk beizutragen. In dieser Welt, in der sich an vielen Orten der Aschenebel zurückziehen scheint, tauchen Zeichen und Rätsel, Erbauliches aber auch Beängstigendes auf. Wunderbares, was gewiss aus vergangenen Zeiten stammt, doch für unsere Augen ist es ganz neu.

So danke ich im Namen der Ntal'Hrom all jenen, welche uns und alle Völker Darshivas an ihren Entdeckungen und Erkenntnissen teilhaben lassen, sowie all jenen, die dieses Medium nutzen, um Verständigung und Austausch zwischen den Reichen dieser Welt zu fördern.



Hjel'Raam

Oberster Schriftführer der Ntal'Hrom

Kollektives Unterbewusstsein

oder: Gibt es Erinnerungsfragmente in den Seelen der Völker?

Ein erstaunliches Phänomen präsentiert sich uns, den Ntal'Hrom, in der jüngsten Vergangenheit, welches unsere außerordentliche Aufmerksamkeit erregte:

Da wir mit verschiedensten Völkern und auch unterschiedlichsten Personen innerhalb dieser Völker Kontakt pflegen – insbesondere jene, welche Interesse an Geschichtsschreibung, Kultur, Völkerverständigung und Kommunikation im Allgemeinen haben – kamen wir nicht umhin aus vielerlei Quellen zu erfahren, dass die Angehörigen der verschiedenen Völker und Reiche sehr gemischt auf das Auftauchen und die Verbindung mit anderen Volksgruppierungen reagieren. Nur selten kam es vor, dass uns Beobachter dieser Tatsache irgendwelche konkreten Gründe dafür aufführen konnten.

So kam es gelegentlich vor, dass der Volksmund wage Geschichten von Kontakten des eigenen mit einem anderen Volk vor dem Kataklysmus zu berichten hatte, welches nun tatsächlich nach all der schier endlosen Zeit tatsächlich in Erscheinung getreten sei. In den meisten Fällen wusste niemand etwas über die meisten anderen Völker zu berichten, welche seit der offenbar voranschreitenden Lichtung des Aschenebels von sich haben hören und lesen lassen.

Ein grundlegendes Misstrauen wäre also angesichts der Umstände vollkommen plausibel. Jedoch scheint hier wesentlich mehr hinter den Reaktionen auf die anderen Völker zu stecken als auf den ersten Blick vermutet. Obgleich es keinerlei augenscheinliche Erklärung dafür gibt, scheinen manche Völker als mehr oder weniger vertrauenswürdig wahrgenommen zu werden. Und dies unterscheidet sich zwar von Volk zu Volk, weist aber innerhalb eines Volkes eine große Kohärenz auf. Viele beschreiben es als ein "Bauchgefühl" oder eine "innere Stimme". Irgendetwas scheint in der Seele der verschiedenen Völker für dieses Phänomen verantwortlich zu sein, als gäbe es ein überindividuelles unterbewusstes Netzwerk, welches in der Lage ist, eine derartige Auswirkung zu erzielen.

Eine große Frage, welche uns beschäftigt, ist natürlich, worauf diese Grundgefühle und -haltungen der Zuneigung oder Ablehnung basieren. Es scheint weder eine schlichte Fremdenfeindlichkeit noch die Tatsache der grundlegenden Andersartigkeit bestimmter Völker und Rassen zu sein, welche diese bedingt. Gibt es womöglich tatsächlich Verbindungen zwischen den Völkern, welche auf eine transzendente Weise den Kataklysmus überstanden haben?

Bislang haben wir keinen Beweis für diese These, jedoch auch keinen Gegenbeweis. Diese Welt ist noch zu jung in ihrem neuerlichen Erblühen, als dass wir hier genaueres feststellen können. Doch ist dieses Phänomen ohne Zweifel bedeutsam und könnte die Geschehnisse Darshivas in nicht zu unterschätzender Weise beeinflussen.



Hjel'Raam

Oberster Schriftführer der Ntal'Hrom

Aus dichtem Nebeln treten sie,
die neuen Reiche unerschrocken,
oh Völker sucht die Harmonie,
wo einst der Sturm die Welt zerbrochen.

Die Zeit der Ketten ist vorbei,
nun wächst das Band aus reinem Willen,
ein Sehnen, stark und sorgenfrei,
die alten Wunden sanft zu stillen.

Wo einst die Mauern steil sich hoben,
erblüht nun Hoffnung, stark und klar,
denn jene, die im Hass verwoben,
sind nun der Einigkeit ganz nah.

Ihr Reiche seid nicht mehr allein,
die Völker sprechen mit Verstand,
und Friede soll die Stärke sein,
der neue Halt in jedem Land.

Die Wege sind noch nicht gegangen,
doch Hoffnung leuchtet hell voran,
in Eintracht wird das Ziel umfassen,
gemeinsam fängt der Aufbruch an.

Den Blick nach vorn, der Mut erwacht,
die Grenzen wollen wir durchdringen,
in Eintracht liegen Tag und Nacht,
lasst neue Lieder laut erklingen.

Ihr Reiche, die aus Nebeln stiegen,
so reicht einander eure Hand,
die Zukunft muss im Frieden liegen,
in neuer Hoffnung, fest gebannt.

In Tälern singen Winde leise,
vom Traume, der sich neu gestaltet,
die Seelen gehen auf die Reise,
das Licht des Morgens sich entfaltet.

Ein Bund, der über Zeiten reicht,
die Herzen enger noch verbindet,
wenn der Nebel langsam weicht,
der letzte Hass komplett verschwindet.



für Darshiva und seine Völker
Eiron Yitharin

„Hört, hört! Die Öffnung der Aschetore steht bevor! Versammelt Euch, Zwerge von Karildon!“

Der Herold des Herrschers ruft, wie schon seit Ewigkeiten alle zehn Jahre, die Bewohner der unterirdischen Stadt Karild zu den riesigen, verschlossenen Toren zur Oberwelt.

In jeder Delade werden diese 30 Fuß großen, aus massivem Stein gehauenen Tore geöffnet, um herauszufinden, ob der Aschenebel verschwunden ist, der seit ungezählten Generationen die Oberfläche von Darshiva unbewohnbar macht.

Eine Kompanie Soldaten zieht auf Befehl an den langen, schweren Ketten. Diese spannen sich, Metall ächzt, die Tore wiegen viele, viele Tonnen. Doch langsam schwingen sie auf.

Die Zwerge von Karildon halten den Atem an – voller Spannung und Hoffnung, die bisher jedesmal enttäuscht wurde.

Der Herold schreitet durch die Tore, die erst wenige Fuß auseinander klaffen. Er ruft voller Unglauben auf: „Kommt alle und schaut!“ Gleichwohl dies eine eklatante Verletzung des Protokolls ist, drängen sich alle hinaus und staunen – der Aschenebel ist nicht mehr. Die Geißel der Welt, die alle Völker voneinander trennte, ist verschwunden!

Jetzt wird Karildon wieder die Oberwelt erkunden und auf dem Schatten der Unterwelt emporsteigen!

Luchd-Labhairt

Ich wurde gewählt!

Eigentlich wollte ich es gar nicht, hatte nie die Absicht, mich als erster Luchd-Labhairt anzubieten. Bis heute war auch gar nicht sicher, ob es ein solches Amt geben würde. Ich bin mir nicht einmal sicher, ob ich im Stande bin, es auszuüben. Andererseits muss es jedem von uns genauso gehen. Niemand kann genau wissen, was die Arbeit im Rat erfordern wird, denn es hat sie noch nie gegeben. Somit hatte ich keinen Grund, die Wahl abzulehnen. Das wäre schlichtweg unlogisch gewesen. Der letzte Tag der Cuirm, heute, hatte das gezeigt. Was für ein sonderbarer Tag!

Die Cuirm war in diesem Weltenlauf besonders schön. Die Sonne schien und die Winde waren mild. Die Götter waren uns wohlgesonnen. Auf dieses Fest freut sich jeder Duine und nur wenige bleiben ihm fern, wenn sie aus wichtigem Grund nicht teilnehmen können. Die Cuirm ist ein wichtiger Bestandteil unseres Lebens. In diesen Tagen wird gefeiert, diskutiert, gelernt, gehandelt, finden junge Daonna einen Lehrer oder Handwerksmeister. Die meisten Beziehungen zwischen Männern und Frauen beginnen auf der Cuirm.

Während die Kinder sich bei Spielen vergnügten und in Wettkämpfen maßen, tauschten wir Entlassenen unsere Geschichten, Ideen und neues Wissen. Es gab frische Früchte, Suppen, Brot, Kuchen und einiges an Wild und Fisch, wie in jedem Weltenlauf. Wie immer schienen fast alle Teaghlaigh vertreten zu sein. Doch eines war dieses Mal anders... Die Wahlen.

Die Wahlen waren neu und sollten nun in jedem zweiten Weltenlauf stattfinden. So haben wir es beschlossen. Jeder freie Duine, der von seinem Lehrer entlassen wurde, konnte sich an den Diskussionen zum Rat der Weisen beteiligen. Sehr viele haben das auch getan und jeder wollte seine Überlegungen und Überzeugungen kundtun. Jeder wollte ein Teil sein an diesem bedeutsamen Tag. So ging es auch mir. Zunächst.

Ich fühlte eine Mischung aus Aufregung, heiterer Zuversicht und respektvoller Zurückhaltung. Jeder würde an die Reihe kommen und zu den anderen sprechen können. Mit der Aufregung schien ich jedoch nicht allein zu sein. Es waren dann doch mehrere Daonna, die gleichzeitig sprachen, zu mehreren kleineren Gruppen, die sich spontan bildeten und auch immer wieder neu mischten. Wie oft hatte ich mit meinen eigenen Schülern in Diskussionen geübt, mit Wörtern und dem Tonfall Zeichen zu geben, dass man sich dem Ende seiner Ansprache näherte, dazu gehörten dann auch die Gesten für das nächste Wort. Und wie oft hatten manche Schüler immer wieder ihre Probleme damit, diese Zeichen bei anderen Sprechern zu erkennen. Irgendwann konnte es jeder mehr oder weniger gut, es geschah bei uns praktisch nie, dass mehr als einer gleichzeitig zu sprechen begann. Diese Disziplin war sehr wichtig für alle Arten von Gesprächen. Nur so können wir doch in Diskussionen, Debatten und sogar in Streitgesprächen die Argumente aller Beteiligten anhören und bewerten und eine sinnvolle Lösung finden.

Ich konnte nun hören, wie einige Ideen vorgetragen wurden, die genau wie meine eigenen klangen. Also dachten einige Daonna offenbar in manchen Belangen so wie ich. Nun musste

ich mich nicht mehr zu diesen Gedanken äußern, auf die ich mich zunächst fokussiert hatte. Jetzt sprach sich Aluna dafür aus, der Rat der Weisen solle alle fünf Weltenläufe neu gewählt werden, damit längerfristige Entscheidungen umgesetzt werden könnten, bevor ein anders zusammengesetzter Rat diese Entscheidungen wieder revidieren könne. Sonst könne es zu einer Verschwendung wichtiger Ressourcen kommen. Das gleiche Argument hatte ich doch kurz zuvor von Edulon gehört. Edulon war Alunas Lehrer bis sie entlassen wurde. Es schien mir logisch, dass hier der Lehrer und seine ehemalige Schülerin dasselbe Argument vertraten, doch war ich mir auch sicher, dass er ihr beigebracht hatte, ein bereits gesprochenes Wort nicht unnötig zu wiederholen. Das war ineffizient.

Genau das war diese Situation geworden. Es war ineffizient. Das Verhalten bei normalen Gesprächen funktionierte nicht mehr, wir waren einfach zu viele und nicht jeder konnte jeden anderen hören. Dennoch wollte jeder sprechen. Seit der Aschenebel sich lichtete, war es das Hauptthema in der Stadt und in den Höfen geworden. Jeder Duine wusste, wie wichtig es war. Es ging um nicht weniger als die Zukunft unseres Volkes. Hier standen wir nun in einem großen, ineffizienten, ungeordneten Haufen, der unmöglich zu irgendeinem Ergebnis kommen konnte. Es war ein Chaos. Konnte das denn außer mir niemand erkennen?

Also stieg ich auf einen Tisch.

Augenblicklich sah mir Agam in die Augen, der gerade über die Größe des Rates sprach. Er hörte aber nicht mit seinem Vortrag auf. Er war überhaupt nicht irritiert davon, dass jemand auf einen Esstisch gestiegen war. Vielmehr schien er erleichtert zu sein, dass er sich nunmehr auf mich fokussieren konnte, anstatt in dem Durcheinander nach Aufmerksamkeit suchen zu müssen. Während ich noch darüber nachdachte, war es plötzlich ziemlich still. Agam war wohl am Ende seiner Ausführungen angelangt und sah mich nun erwartungsfroh an.

Tatsächlich war ich etwas verlegen, da ich nicht aufmerksam genug war, um in seinem Tonfall das Ende seines Vortrags zu erkennen. Doch nun konnte ich mich wieder an die wesentlichen Punkte erinnern: Wie wenige andere auch, vertrat er die Ansicht, dass jede Teaghlach ein Ratsmitglied stellen sollte, um wirklich das gesamte Volk zu repräsentieren. Ich war strikt gegen diese Idee, denn das hätte für den Rat der Weisen derzeit über 70 Mitglieder bedeutet. Zu viele für sinnvolle Debatten über wichtige Entscheidungen. Eine Teaghlach könnte verschwinden, neue entstehen, durch Heirat mit einer anderen verschmelzen. Hätte dann eine Teaghlach zwei Vertreter im Rat der Weisen? Sicher stünden bald die Angelegenheiten der Teaghlach im Vordergrund. Hier sollte es aber nicht nur um die Teaghlach gehen, sondern um das ganze Volk. Es wird in Zukunft sicherlich Entscheidungen geben, die nicht jeder Ceannard gut finden wird, die aber dem Wohle aller dienlich sein werden. Nicht die Teaghlach, sondern das gesamte Volk musste die Mitglieder des Rats der Weisen wählen.

Die meisten meiner Argumente gegen Agams Vorschlag wurden von der Mehrheit der Daonna unterstützt, davon war ich überzeugt.

Nun sahen mich immer mehr Augen an und es wurde wieder unruhiger. Getuschel war zu hören. Ein kurzes Gefühl der Empörung über diese Respektlosigkeit machte sich in mir breit, bevor mir wieder bewusst wurde, dass ich selbst gerade auf einem Esstisch am Rande des

großen Festplatzes stand. Darüber verwirrt zu sein, war absolut akzeptabel. Von hier an übernahm nun mehr Instinkt denn Verstand meine Handlungen. Ich dankte Agam für seine Ausführung und fasste sie mit wenigen Wörtern zusammen. Als direkte Reaktion darauf hob Trogald seine Hand. Als ich ihm auffordernd zunickte, trug er sehr strukturiert die meisten Gegenargumente gegen Agams Vorschlag vor, die auch ich selbst angeführt hätte. Mir war nun klar, dass ich selbst gar nicht mehr zu diskutieren brauchte, denn die Diskussionen waren bereits geschehen, die Meinungen und Schlussfolgerungen waren klar und standen fest. Und alle waren sie richtig und gut, daran hatte ich keinen Zweifel. Meine Meinung war ebenso gut, wie die jedes anderen Duinen.

Mehr Hände hoben sich nun, als seien die Entlassenen wieder zu Schülern geworden, die zu mir, ihrem Lehrer, sprachen. Das Getuschel war längst verstummt. Ich konnte spüren, wie ich mühelos als selbsternannter Leiter dieser Diskussion anerkannt wurde und es funktionierte. Alle Daonna standen nun in einem unordentlichen Halbkreis vor mir und meinem Tisch auf dem großen Festplatz, so dass mich alle gut sehen und hören konnten. Nachdem nach Trogalds Ausführungen noch etwa sechzig Hände für Wortmeldungen zu sehen waren, so waren es vier Redner später nur noch gut ein Dutzend. Schon bald war alles gesagt und ich fasste ein letztes Mal zusammen, bevor die Zeit der Abstimmungen über alle heute vorgestellten Punkte gekommen war. Dann bat ich um Handzeichen.

Es wurde heute mehrheitlich von allen anwesenden Daonna beschlossen:

Der Rat der Weisen soll aus zwölf Mitgliedern bestehen. Seine Aufgabe soll es sein, das Volk der Daonna vor Gefahren zu beschützen, für die Vermehrung des Wissens Sorge zu tragen, sowie Wohlstand und Wachstum sicherzustellen. Die Ratsmitglieder werden in jedem zweiten Weltenlauf neu gewählt oder bestätigt. Die zwölf Weisen einigen sich danach auf ihren Luchd-Labhairt. Er ist der Sprecher des Rates und der erste Zuhörer für alle Anliegen. Sollte der Rat keine eindeutige Entscheidung fällen können, so wird es der Luchd-Labhairt tun.

Dann wurden die zwölf Weisen gewählt. Dabei wurde ich von Agam vorgeschlagen und mit großer Mehrheit gewählt. Der Rat der Weisen bestand nun aus vier Ceannardan und acht Lehrern, darunter auch ich selbst. Wir zwölf berieten nun kurz und wählten unseren Luchd-Labhairt.

Und diese Wahl fiel auf mich. Die Logik und die Ereignisse dieses Tages hatten mich überzeugt: Mich zu wählen war die bestmögliche Entscheidung.

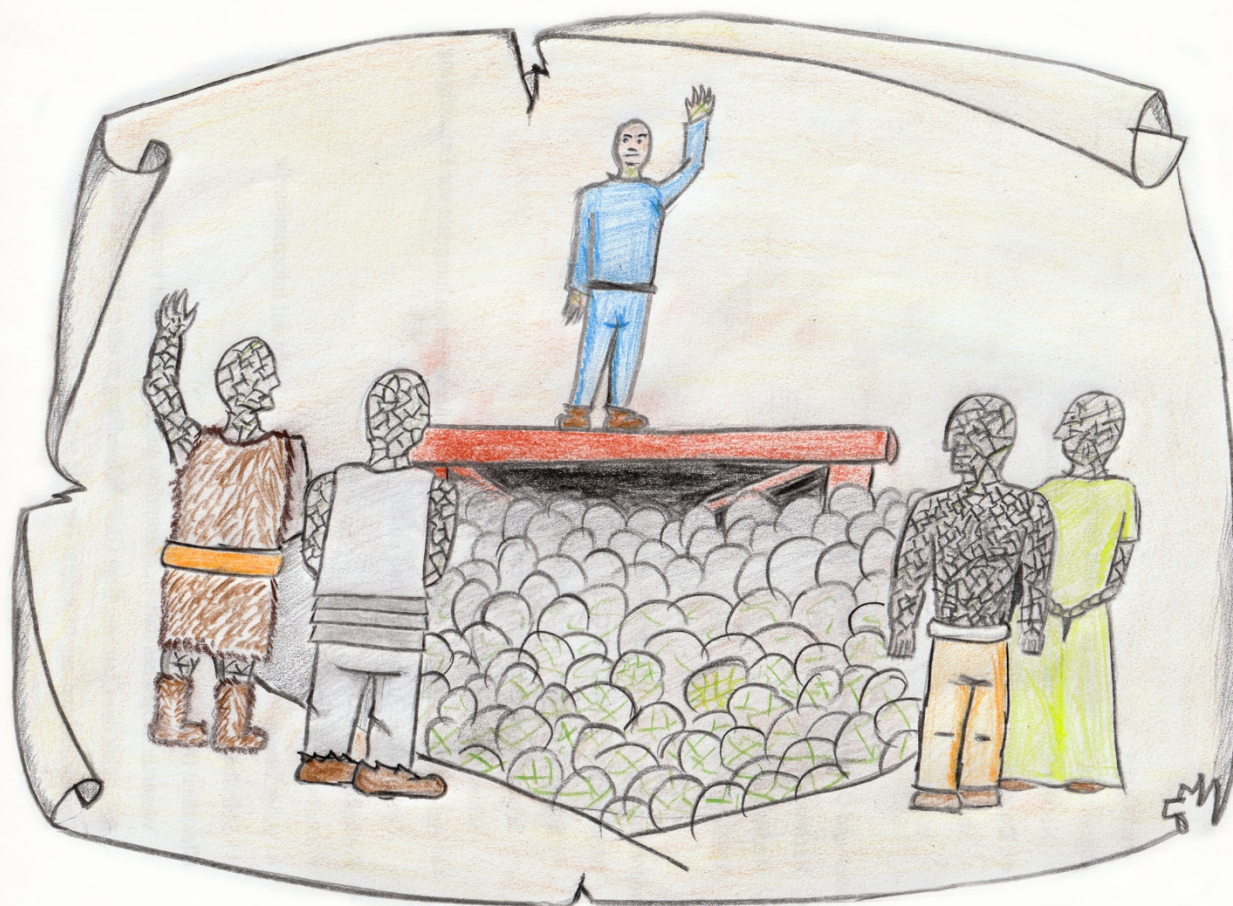
Preantas

Fundsache

Auf dem Wege zu meiner Arbeit fand ich vorgestern morgen ein unscheinbares Kästchen am Strand. Es war innen mit allerlei Fetten und Werg abgedichtet, so daß sein einziger Inhalt, ein Stück Pergament, recht unbeschädigt erhalten blieb. Auf der Vorderseite hat ein unbekannter Künstler eines unbekanntes Volkes, das sich wohl Sippa nennt, in krude kolorierten Kreidestrichen anscheinend die Ernennung eines Amtsträgers abgebildet, wie sich aus der Inschrift auf der Rückseite des Pergaments ergeben mag:

Sippa übergibt
dem Meer zum Gedächtnis

Tschouhanes
gewählt
zum Leipsipp



— ein Fischer, der ungenannt bleiben möchte

Die Feylar

Ich reise viel durch die Lande, seitdem der Aschenebel dies ermöglicht und habe daher bereits allerlei gesehen und dokumentiert: Ruinen und Städte, üppige Lebensräume wie Einöden, Wüsten und Ozeane, Bestien und intelligente Lebewesen. Doch meine jüngste Begegnung war so wunderbar, wie angsteinflößend.



Ein feylarischer Kundschafter

Ich war gerade in den üppigen tropischen Wäldern der Shar'Donei unterwegs, als ich humanoide Gestalten gesehen habe, deren Körperstatur schmal und fragil wirkte. Erst hielt ich sie für Elfen, allerdings verzierten ihre Körper insbesondere am Schlüsselbein, der Hüfte, dem Ellenbogen und an den Augenbrauen Knochenauswüchse in verschiedensten Formen und Größen! Sie wirkten unnachgiebig mit ihren kantigen Konturen und der hageren, blassen Haut. Sie trugen eine Rüstung aus Knochen mit hellen Blautönen, verziert mit weißen oder silbernen Ornamenten tierischer Gestalt: Spinnennetze, Flügel, Knochen, Schädel...

Sie schienen Entdecker wie ich zu sein, doch machten sie kein einheitliches Bild. Während einer von ihnen eine sehr imposante und angsteinflößende Knochenrüstung trug, war die andere eher in natürlichen Farben gekleidet. Ich meine, auch sie hatte zahlreiche Knochen an ihrem Körper und Kleidung, aber wirkte es etwas... natürlicher? Mit Blättern und Ästen... Es passte nicht zusammen.

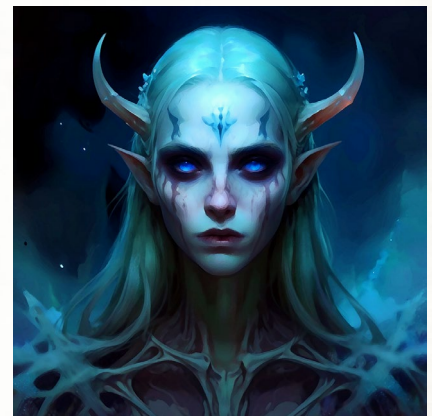
Ich entschied mich ihnen zu folgen, doch lauerte der Trupp mir alsbald auf und nahm mich gefangen. Sie verbanden mir die Augen und führten mich durch die tropischen Wälder. Als sie mir die Binde wieder abnahmen, sah ich eine Stadt, wie ich sie noch nie zuvor gesehen habe. Weiße Mauern, mit spitzen Dächern, Knochen überall und Schädel von Tieren, aber saubere Straßen... alles wirkte... leblos, kalt. Ich wollte sie mir näher anschauen, doch wurde ich weiter in einen Thronraum geführt.

Ich wurde zu ihrer mutmaßlichen Herrscherin geführt und eine der Wachen stellte sie mir als die „Shi'Bath“ der Feylar vor. Ihr Name ist wohl Telara Sin'Qilial und sie ist das Oberhaupt des Hauses Kal'Dar. Ich habe noch nie in so abweisend, kalte Augen geblickt. Doch ihre Mimik war nicht verachtend, nein, sie sprach sogar recht offen mit mir. Sie erzählte, dass sie die Geschicke des Volkes lenkt und der Titel „Shi'Bath“ am ehesten dem einer Königin entspricht. Sie befahl einer Wache mich durch die Stadt zu führen. Dieser Herr wiederum erklärte mir, dass die Feylar verschiedene Häuser, also so etwas wie Gilden, besitzen und Telara seit einigen Jahren Frieden in ihren Reihen festigen konnte. Er sagte mir, dass Telara Sin'Qilial interessiert an kulturellen Austausch seien und ich diese Kunde in die Welt hinaus tragen solle.

Schließlich ließen sie mich gehen und gaben mir noch Rationen mit. Was bleibt, ist ein gemischter Eindruck: Diese Feylar... sie sehen grausam und kalt aus. Ich habe jeden Moment gedacht, dass es mit mir zu Ende geht und doch waren sie... zumindest gastfreundlich. Ich weiß nicht, ob es wirklich ratsam ist mit den Feylar in diplomatischen Kontakt zu treten, aber werde ich mich hüten, nicht den Auftrag zu befolgen, den die Shi'Bath mir mitgab.

Um euch auch einen bildhaften Eindruck der Feylar zu hinterlassen, ließ ich diese treffenden Malereien anfertigen.

Solltet ihr sie einst antreffen, so bete ich für euch, dass sie euch ebenso wie mir wohlgesonnen sind.



Shi'Bath Telara Sin'Qilial

Jordan Hardlinger, Reisender und Geschichtschreiber Darshivas

Ein Wiedersehen mit Folgen

Es ist nun schon einige Tage her, dass diese unnahbaren wie abschreckenden Feylar mich gefangen nahmen, um mich schließlich nur ihrer Shi'Bath vorzustellen und die Stadt Lan'Dalur zu zeigen. Und eigentlich hatte ich auch vorgehabt, all diese Bilder von knöchernen Dächern, Fenstern und Säulen der Stadt zu vergessen. Doch im dritten Mondlauf, seitdem der Aschenebel sich zu lichten begann, traf ich sie erneut.

Ich war gerade an den Ufern des hiesigen Flusses Uldaran unterwegs, als ich in einiger Entfernung mir bekannte Gestalten vernahm. Es waren erneut drei Feylar, die augenscheinlich miteinander diskutierten. Sie schienen mich noch nicht bemerkt zu haben. Ich spürte, wie sich kalter Schweiß auf meiner Stirn bildete und ich ahnte bereits, was ich tun würde, bevor es mir wirklich selber bewusst war: ich näherte mich so leise ich konnte. Vielleicht konnte ich ja erfahren, worüber sie stritten.

Mit jedem Schritt nahmen die Wesen scheinbar an Körpergröße zu. Alle hatten diese unnachgiebigen, kalten hellblauen Augen, die einem die Seele gefrieren lassen könnten, wenn man sie nur lange genug anschauen würde. Auch dieses mal trug einer der Feylar eine imposante Rüstung aus Knochen, mit zahlreichen filigranen Knöchelchen zur Verzierung. Sein Gesicht war ebenfalls mit Knochenauswüchsen übersät. Zwar sah dies durchaus grotesk und abstoßend für das ungewohnte Auge aus, aber gleichzeitig hatte es eine Ästhetik, die ich nur schwer in Worte fassen kann. Er trug einen großen Speer aus Knochen bei sich. Die zweite Person war eine Frau in lederner Kluft mit allerlei Federn und Blättern geschmückt. Ihre Gesichtskonturen waren weicher und ihre Knochenauswüchse wirkten eher wie Schmuck im Gesicht. Das lange dunkle Haar war geflochten und gepflegt, ganz im Gegensatz zu dem kurzen weißen Haar des Herren. Sie trug einen Bogen und Pfeile bei sich. Die dritte Person im Bunde war abermals ein Herr in langen, dunklen Roben gekleidet. Auf seiner Nase trug er eine Brille und anstatt eines vollen Bartes, hatte er Knochenauswüchse, die der Form eines Bartes nachempfunden waren. Er hatte überwiegend eine Glatze und nur an den Seiten waren noch braune Haare zu erkennen.

Als ich mich hinter einem Busch versteckte, erkannte ich, worüber sie stritten. Offenbar hatte die vermeintliche Jägerin Beute gemacht und sie diskutierten, was nun mit dem Kadaver geschehen solle. Während die Jägerin auf ihr Recht der Beute pochte und darauf bestand, das Tier selbst in die Stadt zu bringen, um es zu Nahrung und Materialien zu verarbeiten, beharrte der Herr in der Knochenrüstung darauf, den Leib an sich zu nehmen, um aus den Knochen Schmuck und Werkzeug zu machen. Außerdem war es ihm wichtig, dass das Tier unversehrt bliebe, damit die Weisen mit dem unbefleckten Blut ihre Rituale durchführen könnten. Der Mann, der den Eindruck eines Weisen machte, hielt sich auffällig zurück. Genau genommen schien ihm der Streit egal und als seine Augen zu wandern begannen, erblickte er mich.

Ich wusste, dass ich erneut entdeckt worden war und ein weiteres Verstecken keinen Sinn ergeben würde. Abermals blinzelte ich, während mein Herz einen Sprung machte und ich letztlich aufstand und mit gehobenen Händen auf die Feylar zuing. Sogleich nahm der Herr in Knochenrüstung seinen Speer in die Hand und ging eisernen Schrittes mit der Waffe auf mich gerichtet zu. Seine Stimme war seltsam metallisch und eindringlich. Der Klang stockte mir sogleich den Atem. „Ihr habt uns ausgespioniert. Dafür werdet ihr sterben!“ Ich wedelte abwehrend mit den Händen und stammelte Wortfetzen vor mich hin. Die Entschlossenheit des Kriegers hatte mich kalt überrascht. Ich begann meine letzten Worte im Kopf zu rezitieren, als eine weibliche Stimme forsch erklang: „Halt, Tal'Badrin. Er ist womöglich derjenige, den wir suchen!“ Der Krieger blieb sofort stehen und legte seinen Kopf schief. Er schien mich eindringlich zu mustern, blickte dann zu der Jägerin zurück. „Dieser Weichling soll derjenige sein, der unsere Shi'Bath derartig beeindruckt hat?“, hakte der Krieger nach. „Die Beschreibung passt gut. Es war nicht seine Erscheinung, die Eindruck gemacht hatte, sondern seine Fähigkeit auf geheimnisvolle Weise mit anderen Völkern kommunizieren zu können. Er berichtete



davon, eine Möglichkeit zu haben, Geschichten von anderen Wesen zu hören und gleichzeitig auch von uns berichten zu können. Telara Sin'Qilial möchte ihn an ihren Hof führen, um von dieser Fähigkeit Gebrauch zu machen.", erklärte die Jägerin, als sie galant an dem Krieger vorbei auf mich zuging. „Die Frage ist nur... wollt Ihr dies auch?“

Ihre Augen musterten die meinigen eindringlich und ich unterdrückte mit aller Macht den Drang wegzusehen. Was sollte ich nur tun? Mich erneut in das Reich Ely'Thien begeben, um dort am Hofe der Shi'Bath zu arbeiten!? Ich zögerte und wurde zunehmend unsicher. Mein Blick konnte dem ihrigen nicht mehr standhalten, als sie schließlich weiter sprach, ruhiger und sanfter: „Es ist nicht unser oder Telara Sin'Qilials Ansinnen, euch zu verunsichern. Es obliegt euch ganz allein, den Posten eines Schreibers unserer wahrhaftigen Shi'Bath anzunehmen. Doch wenn ihr dies tut, so soll dies auch entsprechend gewürdigt und belohnt werden.“ Meine Gedanken rasten... einerseits weigerte sich nahezu jede Faser in meinem Körper dieses Angebot anzunehmen. Andererseits waren diese Feylar faszinierend und es wäre die erste Möglichkeit in meinem Leben, meine Gabe nützlich zu machen. Ich zögerte noch etwas, atmete tief durch und nickte dann schließlich knapp. „Mein Name ist Jordan Hardlinger und ich nehme das Angebot an.“ Meine Stimme war weitaus weniger überzeugend, als ich es versucht hatte wirken zu lassen, aber die Jägerin lächelte mir mit einer Mischung aus Zuspruch und Belustigung zu. Der Krieger wiederum lachte unverhohlen über meine kümmerliche Darbietung. „Nun dann... bleibt noch das Problem mit „eurer“ Beute, Shey'Kalin.“

Ich tat es dem Weisen gleich und hielt mich aus dem Streit heraus, den letztlich Tal'Badrin für sich entscheiden konnte. Der Körper würde zum Haus Kal'Dar gebracht werden, wo er für diverse Rituale genutzt und vorbereitet werden würde. Auch wenn ich jetzt schon einige Befürchtungen hatte, was mit dem armen Tier passieren könnte, so war meine erste Neugier geweckt. Ich würde für eine Königin, nein, eine Shi'Bath arbeiten. Ob ich dies bereuen werde, vermag nur die Zeit zu zeigen.

Jordan Hardlinger, Reisender und Geschichtschreiber Darshivas

Die Legende der Kenga'nashi

Es wird erzählt, dass tief in den endlosen Wäldern des sagenumwobenen Landes Yntheria ein uraltes Volk lebt, das nur in Liedern und Legenden als die Kenga'nashi bekannt ist. Man sagt, sie seien so alt wie die ehrwürdigen Bäume, die ihre Heimat durchziehen, und ihre Geschichte sei untrennbar mit einem rätselhaften Ereignis verwoben, das sich wie ein Schatten durch die Jahrhunderte zieht: der Fall eines Sterns, der einst den verlorenen König zu ihnen zurückbringen werde. Seit unzähligen Generationen wartet das Volk der Kenga'nashi auf den einen Tag, an dem die uralte Prophezeiung sich erfüllen und ihr Volk wieder geeint sein wird.

Es heißt, die Kenga'nashi entstammen einer Zeit, als die Magie noch ungebündelt und wild über die Welt strömte, weit bevor der Kataklysmus die Erde erschütterte und der Aschenebel den Himmel verdunkelte. In den ältesten und bruchstückhaftesten Legenden ihres Volkes wird erzählt, dass ihre Ahnen aus der Verschmelzung von Sternenlicht und dem Urgeist des Waldes geboren wurden. Man sagt, sie trugen die Weisheit der Himmelsweiten und die unbändige Lebenskraft der Erde in sich, wodurch ihnen Kräfte zuteilwurden, wie sie kein anderes Wesen je gekannt hatte. Die Kenga'nashi galten als Meister der Naturmagie, fähig, mit den Geistern der Bäume, Tiere und Flüsse zu sprechen, so erzählt man sich. Ihr Wissen über die Geheimnisse der Natur war unerreicht, und es heißt, sie lebten in einem Einklang mit ihrer Umgebung, wie es seit jenen fernen Zeiten niemand mehr vermochte.

Leider ist dieses Wissen im Kataklysmus trotz aller Anstrengungen der Gelehrten verloren gegangen.

Die Legende erzählt von einem vergangenen Zeitalter, in dem das Volk von einem weisen und gerechten König regiert wurde, der den Namen Ardhen trug. Ardhen war ein Krieger und Gelehrter, dessen Macht und Weisheit ihn zu einem der größten Herrscher von Yntheria machten. Doch in einer schicksalhaften Nacht, als ein blutroter Komet den Himmel durchquerte, verschwand Ardhen spurlos. Sein Verlust stürzte das Volk in tiefe Trauer, und obwohl die Kenga'nashi weiterlebten, war ihr Land ohne ihren König unvollständig.

Bevor Ardhen verschwand, sprach er eine Prophezeiung aus: Eines Tages würde ein Stern vom Himmel fallen und den Weg zu seiner Rückkehr weisen. Seit diesem Tag beobachteten die Kenga'nashi den Himmel, stets auf der Suche nach dem Stern, der ihr Schicksal erfüllen würde.

Über die Jahrhunderte hinweg lebten die Kenga'nashi in einem Zustand der Erwartung und der Vorbereitung. Ihre Gesellschaft entwickelte sich um die Prophezeiung herum, und viele ihrer Bräuche und Rituale wurden von der Hoffnung auf die Rückkehr des Königs beeinflusst. Jeden Abend versammelte sich das Volk auf den Lichtungen des Waldes, um in stiller Ehrfurcht in den Aschenebel zu blicken und auf ein Zeichen zu hoffen.

Die Kenga'nashi sind in Clans unterteilt, von denen jeder eine bestimmte Aufgabe hat, die mit der Prophezeiung in Verbindung steht. Der Clan der Bewahrer ist für die Pflege der alten Schriften und Legenden verantwortlich, während der Clan der Krieger die Fähigkeiten des Kampfes und der Verteidigung weitergibt, um das Volk in der Zeit der Rückkehr zu schützen.

In den schwammigen Erzählungen, die über Jahrhunderte weitergegeben wurden, wird der verheißene Tag beschrieben. In eine Nacht, in der der Aschenebel noch dichter als sonst zu sein schien, brach ein gleißender Stern durch den Nebel, erhellte den Wald und ließ die Bäume in silbrigem Licht erstrahlen. Die Kenga'nashi eilten zu den heiligen Lichtungen, wo der Stern herabgesunken war und sahen, wie er sanft auf die Erde niederfiel, ohne zu verbrennen.

Aus dem leuchtenden Kometen stieg eine Gestalt empor, gehüllt in strahlendes Licht. Es war Ardhen, der lang vermisste König, zurückgekehrt von den Sternen. Sein Antlitz war jung und alt zugleich, und er trug eine Krone aus Sternenstaub. Die Kenga'nashi fielen auf die Knie und begrüßten ihren König, dessen Rückkehr die Erfüllung ihrer Prophezeiung bedeutete.

Die lückenhaften Aufzeichnungen berichten darüber, dass Ardhen zu seinem Volk mit einer Stimme, die wie das Flüstern des Windes klang, sprach. Er erzählte ihnen, dass er auf einer langen Reise durch das Universum gewesen sei, worüber er jedoch nichts berichten könne, da er in einer Art Tiefschlaf war, der sehr wahrscheinlich durch den großen Kataklysmus ausgelöst worden war. Er erinnerte sich an nichts mehr vor seiner Landung.

Über die Generationen hinweg wird unter den höchsten Bäumen erzählt, dass unter seiner Führung die Kenga'rnashi eine Wiedergeburt erlebten. Die Wälder, die sie umgaben, erblühten in nie gekannter Pracht, und das Volk erlangte neue Kräfte, die Sie schon vergessen geglaubt hatten. Ardhen lehrte sie, den Nebel nicht zu fürchten, sondern ihn als schützenden Gürtel anzunehmen. Die Clans vereinten sich, und das Volk war stärker und geeinter als je zuvor.

Noch heute, viele Generationen später, erzählen die Kenga'rnashi die Geschichte vom gefallenem Stern und der Rückkehr ihres Königs. Sie bewahren das Erbe ihrer Vorfahren, leben im Einklang mit der Natur und blicken weiterhin in den Nachthimmel – nicht mehr in Erwartung, sondern in Ehrfurcht vor dem Aschenebel, der sich langsam aber sicher immer weiter zurückzog und das Land freigab.

*Niedergeschrieben von Gral'thar, dem blinden Seher,
tief im Herzen Yntherias am Anfang der Neuzeit*

DER GRÜNDUNGSMYTHOS DES KONSORTIUMS VON ZAHADUM

Vor der Zeit des großen Aschenebels, als die Welt noch in Licht und Wohlstand erblühte, war Zahadum eine der bedeutendsten Handelsstädte der bekannten Welt. An der Mündung eines mächtigen Flusses gelegen, war Zahadum das pulsierende Herz eines gewaltigen Handelsnetzwerks, das die Länder und Völker miteinander verband. Schiffe voller Waren, Geschichten und Ideen fuhren täglich den Fluss hinab, überquerten das weite Meer und kehrten zurück, beladen mit Schätzen und Weisheiten fremder Welten. Zahadum war nicht nur ein Ort des Handels, sondern ein Zentrum der Wissenschaft und Kultur – eine Stadt, in der Wissen ebenso wertvoll war wie Gold.

Doch dann kam die Katastrophe. Ohne Vorwarnung verdunkelte ein finsterner Schleier den Himmel. Der Aschenebel, geboren aus dem Innersten der Erde, legte sich schwer über die Welt. Felder verdorrten, Wasser verdampfte, und die Straßen und Handelsrouten, die einst die Städte verbanden, wurden unpassierbar. Kein Schiff wagte sich mehr auf die Flüsse, kein Reisender durch die weiten Ebenen. Die Welt fiel in Dunkelheit und Isolation, während die große Zivilisation der Alten zerfiel.

Zahadum war nicht unberührt von dieser Tragödie. Die einst lebendigen Märkte verstummten, und die prächtigen Lagerhallen verwaisten. Die Flüsse, die Leben und Wohlstand gebracht hatten, wurden von Furcht und Schweigen umgeben. Jahrhunderte vergingen, in denen die Stadt, wie der Rest der Welt, in sich zurückgezogen und ohne Verbindung zur Außenwelt existierte. Die Menschen von Zahadum lebten in der Erinnerung an eine glorreiche Vergangenheit und mit der Hoffnung auf eine ungewisse Zukunft.

Doch inmitten der Trümmer dieser Hoffnung begann sich eine kleine Gruppe von Menschen zu versammeln – Händler, Gelehrte und Kapitäne, die sich noch an die alten Wege erinnerten und an die Macht des Handels und Wissens glaubten. Sie waren entschlossen, die Verbindung zu den fernen Städten wiederherzustellen, die einst Teil ihres Netzwerks gewesen waren. Sie träumten von einer Zeit, in der die Schiffe wieder den Fluss befahren würden, die Karawanen durch die Ebenen ziehen und die Städte wieder im Austausch von Gütern und Ideen erblühen würden.

Unter der Führung des erfahrenen Handelskapitäns Niram und der Weisen Amira, die die alten Texte hütete, gründeten sie eine neue Gesellschaft, die sie "Das Konsortium von Zahadum" nannten. In einem feierlichen Akt versammelten sie sich in der alten Handelskammer, deren Mauern noch die Geschichten vergangener Tage erzählten, und schrieben die Charta des Konsortiums nieder.

In dieser Charta verpflichteten sie sich, die alte Welt des Handels und der Forschung wiederherzustellen. Ihr erklärtes Ziel war es, das Netzwerk der alten Zeit zu neuem Leben zu erwecken – nicht nur durch den Austausch von Waren, sondern auch durch das Suchen und Teilen von Wissen, das die Katastrophe überdauert hatte. Sie wollten die Flüsse und Straßen wieder befahrbar machen, neue Handelsrouten erschließen und die zerbrochenen Verbindungen zwischen den Städten und Völkern erneuern. Doch mehr noch: Sie wollten das alte Wissen bewahren und neues Wissen erschaffen, das die Menschheit vor zukünftigen Katastrophen schützen könnte.

Aus der Chronik von Zahadum

Wundersame Beobachtungen im fremden Tal

Ein Bericht aus der Feder Waidfried Guldenhaags im 2. Mondlauf der Dämmerung

Im vergangenen Vne Thall aus dem 1. neuzeitlichen Mondlauf veröffentlichte ich ein Abbild meines Gemäldes von einer seltsamen Festung in einem mir bis dato unbekanntem Tal (siehe: "Das fremde Tal", 1. Ausgabe des Buches der Zeit, Seite 33). Seitdem habe ich einige Zeit in dieser Gegend verbracht und wahrlich Ungewöhnliches zu Tage gefördert, welches ich als durchaus berichtenswert erachtete:

Zunächst verbrachte ich einige weitere Sonnenläufe in jenem Tal, durchwanderte die Hänge rings um die Felsinsel, auf welcher jenes merkwürdige Bauwerk in die Höhe ragte. Das Fernrohr, welches ich mit mir führe, ist von mäßiger Qualität und ich konnte nur bedingt Einblicke erhaschen, was sich wohl im Inneren des schlossartigen Kastells abspielen könnte. So kam ich nach dieser tagelangen Beobachtung zum Schluss, dass es keine Bewohner zu geben schien. Weder in noch um das Bauwerk konnte ich ein lebendes Wesen erblicken – einige Vögel ausgenommen, welche auf den Zinnen ihre Nester errichtet hatten.

Das seltsame an dieser Tatsache war, dass die Festung nicht heruntergekommen erschien. Ich konnte kaum fehlende Ziegel ausmachen und nur eine der kleinen Fahnen auf den Spitzdächern schien mir ernsthaft zerschlagen zu sein. Meine Schlussfolgerung war, dass diese Burg erst vor wenigen Mondläufen verlassen worden sein musste.

Immer mehr Verwunderung keimte in mir auf während meiner weiteren Entdeckungen. Zunächst erkannte ich, dass das Bauwerk an manchen Stellen wahrlich mit dem Berg und seiner Flora verwachsen schien. Ich kann nicht recht sagen, ob dies beim Bau beabsichtigt gewesen war. Es erschien mir eher willkürlich, wie mancherorts große Bäume einen Zugang oder Fenster versperrten. Und hier und da entdeckte ich schließlich doch auch Risse im Mauerwerk an Stellen, an welchen spitzere Felsen emporragten, als hätten sich diese nachträglich mit Gewalt in den Burgwall hineingetrieben. Das seltsamste war jedoch die Erkenntnis, dass es sich bei jenem großen Torbogen, welchen ich zunächst für einen kunstvollen Durchlass für den Fluss, welcher offenbar einer Quelle direkt unter der Burg entsprang, gehalten hatte, tatsächlich um den Haupteingang zum Vorhof handeln musste. Als ich weit genug um die Felsinsel herumgewandert war, um mit meinem Feldstecher durch jenes Tor zu blicken, entdeckte ich einen gepflasterten Innenhof, welcher inmitten wie durch das emportretende Gewässer zerrissen wirkte. Das Wasser hatte offenbar viele der Pflastersteine hinweggespült und sich seinen Weg des geringsten Widerstands durch das Eingangstor gebahnt, von wo es in Ermangelung eines tatsächlichen Weges, welcher der Logik nach für gewöhnlich zu einem solchen Burgtor führte, in einem Fall den Fels hinabstürzte.

Mein Interesse, auf jene Insel zu gelangen, wuchs stetig mit jeder Entdeckung – doch ohne Boot und gutes Kletterzeug ein aussichtsloses Unterfangen. Ich wusste, dass unweit des Tals auf der anderen Seite des Bergkamms eine kleine Siedlung lag, welche ich auf meinem Weg bereits besucht hatte. So entschloss ich dorthin zurückzukehren, um vielleicht von den Bewohnern mehr über dieses Tal und die Festung zu erfahren. Und im besten Falle eine Möglichkeit zu finden, auf die Insel zu gelangen. Das Mysterium um das Tal und die Festung wurde durch die Bewohner der Siedlung gleichermaßen geklärt wie auch erneuert. Offenbar war bislang niemand in das Tal gewandert, da dieses vollständig von Aschenebel erfüllt gewesen war. Auch die Burg hatte bislang noch niemand erblickt. Dies erklärte einerseits den Umstand, dass dort niemand wohnte, machte es andererseits umso merkwürdiger, dass das Bauwerk stellenweise in derart gutem Zustand war und nicht an eine Ruine erinnerte, welche seit Generationen vom Aschenebel umhüllt gewesen war.

Die Hilfsbereitschaft der Bewohner war zaghaft, um es wohlwollend zu schildern. Die Zeit der Entbehrungen, der Isolation und der Angst vor dem Aschenebel saß den Leuten sichtlich in den Knochen. Und so brauchte es einige Überzeugungskraft und die eine oder andere klingende Münze, um drei der Anwohner für mein Unterfangen zu gewinnen, ein Floß am Ufer des Gewässers um die Insel zu bauen und den dortigen Steilhang mit Seilen und Steigeisen zu erklimmen. Doch es sollte ohnehin anders kommen, als ich es mir erdacht hatte.

Am späten Nachmittag des nächsten Sonnenlaufs, als wir bereits zur Hälfte in das Tal hinabgestiegen waren und ich während einer kurzen Rast meinen Feldstecher hervorholte, um erneut die geheimnisvolle Felsinsel zu betrachten, erblickte ich etwas: eine leichte Bewegung hinter den Mauern der Burg. Ich rieb meine Augen und säuberte die Linse meines Fernrohrs, um sicherzustellen, dass es nicht nur Schmutz oder eine Trübung des Glases gewesen war. Ich blickte erneut hindurch und erkannte eine blasse Gestalt in seltsam wabernden Gewändern. Erneut setzte ich den Feldstecher ab, und ging in mich, ob mir nicht meine Fantasie einen Streich spielte und mich hier wilde Geistergeschichten aus meiner Kinderstube eingeholt hatten. Wieder blickte ich hinüber, doch es gab keinen Zweifel: Irgendetwas – oder besser: irgendjemand – war dort drüben. Wie bereits erwähnt, konnte ich aufgrund der unzureichenden Qualität der Fernsichthilfe nur Verschwommenes erkennen. Um gänzlich sicher zu gehen, dass ich mir dies nicht nur einbildete, reichte ich einem meiner Begleiter das Fernrohr und dieser bestätigte meine Entdeckung. Mehr noch: Urplötzlich überkam ihn eine Panik. Ich nahm den Feldstecher selbst wieder zur Hand und schaute zur Burg hinüber. Dichter gräulicher Nebel quoll aus den Türen und Fenstern hervor, ergoss sich über den Boden der Insel und formte dort weitere dieser Gestalten. Wild kreischend stachelte der Mann die beiden anderen dazu auf, sofort das Weite zu suchen und in die Sicherheit der heimischen Siedlung zurückzukehren. Meine Widerworte halfen nichts – zumal ich selbst ernsthaft bezweifelte, ob es wirklich noch eine gute Idee war, dorthin überzusetzen. So blieb mir nichts anderes übrig, als mich den Dreien anzuschließen. Mir schien, als könne ich hier nichts mehr verrichten.

Auf dem Weg blickte ich immer wieder durch das Fernrohr. Die Gestalten bewegten sich sonderbar, fast wie die Nebelschwaden aus welchen sie sich geformt hatten. Trotz meiner nicht zu leugnenden Angst hätte ich sie gerne von Nahem gesehen, um herauszufinden, was dies für Gestalten waren. Womöglich wird sich eines Tages in meiner Heimat eine Delegation von mutigen Recken finden, welche diesen Ort genauer untersucht.

Tags drauf begann ich im Schutze des kleinen Bergdorfes ein Bild, welches sicher mehr meiner Einbildungskraft und den unruhigen Träumen der vorangegangenen Nacht entsprang, als dass es die Wahrheit widerspiegelt. Dennoch lege ich es diesem Bericht bei, um es mit der Welt zu teilen.



“Nebelwesen im fremden Tal”

Gemälde von Waidfried Guldenhaag im 2. Mondlauf des 1. Weltenlaufs der Dämmerung

Post-Katastrophale Mobilmachung und Ekosphärenreorganisation - Die Cwtsh im Prozess der rituellen Territorialerweiterung

von Prof. Dr. Horatius Habitus, Ethnologe

Mit dem graduellen Rückzug des allgegenwärtigen Aschenebels und der schrittweisen Reintegration klarer atmosphärischer Strukturen erfuhren die Cwtsh eine kollektive Realisierung des veränderten Status quo. Diese Ereignisse setzten eine umfassende Phase hektischer Betriebsamkeit in Gang, die sich in intensiven, ritualisierten Verhaltensweisen manifestierte und die semantische Grundlage der Cwtsh-Weltordnung signifikant modifizierte. Sie initiierten die diskursive Konstruktion eines als „Llwyn“ bezeichneten Reiches, welches in der kollektiven Semantik als übergeordnetes, allumfassendes Metakonzept fungiert und die Gesamtheit der Cwtsh-Population strukturell integriert.

Infolge dieses epistemologischen Wechsels intensivierte sich eine synchrone Mobilität, die sich in rituellen Zyklen ausbreitete und ein spektrales Mosaik gemeinschaftlicher Verehrung initiierte. Die Hynafiaid – als zentrale ökospirituelle Nexus verstanden – bildeten den Brennpunkt dieser revitalisierten Resonanz. Der Wald halte wider von synchronisierten Vokalisationen und kollektiven Anrufungen, die eine emergente Dynamik offenbarten, welche die symbiotische Kohärenz zwischen den Cwtsh und ihren Hynafiaid energetisch stärkte. Diese transzendental-ökologische Verehrung stellte nicht nur eine spirituelle, sondern auch eine transdimensionale Komponente des Cwtsh-Daseins dar.

Zeitgleich begannen die Cwtsh, strukturell kohärente Explorationsmodule zu formieren. Diese Gruppen, mit spezifischen Aufgaben betraut, widmeten sich der umfassenden Ressourcensammlung und der präventiven Konditionierung für den Umgang mit unbekanntem Terrain. Die Initiation dieser Expeditionseinheiten erfolgte unter Beachtung historisch geprägter, rituell kodifizierter Prädispositionen. Ausgestattet mit adaptiven, pragmatischen Instrumentarien – überwiegend Stöcken, Steinen und rudimentären Aggregaten – zeigten die Cwtsh eine bemerkenswerte Fähigkeit zur situativen Substratadaptation. Zusätzlich wurden Vorräte in strukturell optimierten Segmenten vorbereitet und aufgeteilt, um eine optimale Autarkie und Resilienz in der bevorstehenden Exkursion sicherzustellen.

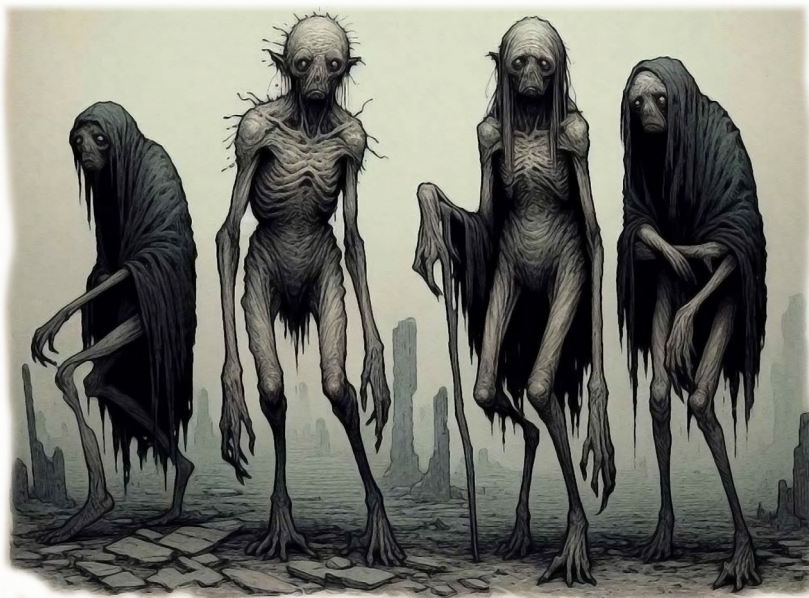
Diese prä-kollaborative Mobilmachung offenbart eine adaptive Kompetenz, die die Cwtsh befähigt, das terrestrische Gefüge jenseits ihrer primären habitus-strukturellen Areale durch ein dynamisches Zusammenspiel von ökospirituellen Prämissen und territorialen Erkundungsstrategien zu erfassen. So bewahren die Cwtsh nicht nur ihre symbiotische Relation zu den Hynafiaid, sondern entwickeln auch eine polyzentrische Interaktionsstrategie, die ihre ökologische und metaphysische Verankerung im Kontext der neu erschlossenen Welt fortwährend reflektiert.

An die fremden Völker jenseits des Schleiers

Im Namen unseres ewigen Herrschers, dem letzten Ethnarchen, neigen wir stellvertretend für das ganze Volk der Aschlinge die Häupter zum Gruß! Möget Ihr aus den Fehlern der Vergangenheit lernen und die Sünden eurer Vorfahren nicht wiederholen!

Seit Äonen hat uns der Aschenebel vor der Welt verborgen und ließ uns in Frieden das Vergangene betrauern, die Missetaten von einst sühnen und unserer Ahnen gedenken, die seid jeher über uns wachen. Doch mit dem Beginn der unglückseligen Dämmerung mussten wir zum Wohl oder zum Übel einsehen, dass wir nicht länger die einzigen Zeugen der Endlichkeit sind.

So führt uns das Schicksal uns euch zu offenbaren: Wir sind ein verfluchtes Volk, der Schatten des vergangenen Zeitalters lastet schwer auf unseren Schultern. Unser Volk war einst mächtig, stolz und unbesiegbar! Doch nun hausen wir in den Ruinen unseres früheren Hochmuts. Unsere Begleiter sind Not und Elend, unser Weg heißt Leid und unser Ziel ist nur noch die Weisheit im Angesicht des Todes. Seht uns an und erkennt: Wir haben geerntet, was die Krier nach Macht und Einfluss einst gesät hat!



Unser Leben und unser Denken sind durchdrungen von der Erkenntnis, dass jedes Streben, jedes Werk und jeder Atemzug letztlich dem Staub anheimfällt. Das Schicksal und das Los unserer Ahnen hat uns gelehrt, im Angesicht des Verfalls zu bestehen, ohne zu vergessen, dass das Ende unausweichlich ist. Lastet diese Bürde nicht auf uns allen, selbst auf den mächtigsten Göttern?

Die Vergänglichkeit stets vor Augen streben wir nie wieder nach Besitz, Macht oder Eroberung. Wir haben euch nichts zu bieten als Kummer und Verfall. Erlösung finden wir einzig in der Wahrheit des Todes und Trost in unserer gemeinsamen Wehklage. Wir wünschen einzig, dass die heilige Ruhe der Ahnen nicht gestört werde und bewahren unsere Isolation zu deren Schutz.

Dennoch, und dies spreche ich im Geiste jener aus, die glauben, dass auch im Leid die Lehre steckt: Unsere Wege mögen sehr verschieden sein, doch sollten sie sich je kreuzen, lasst uns einander mit dem stillen Respekt begegnen, den man dem Unvermeidlichen zollt. Die Aschlinge wünschen niemanden ein Leid. Im Gegenteil: Wer in Verzweiflung und Demut an unsere Tore pocht, dem soll Einlass gewährt werden. Und wer den Rat der Toten und Weissagung über das Schicksals sucht, soll dies erhalten.

Beglaubigt durch Matriarchin Fahberz von den Säulenkriechern, Stimme der Tradition, Vorsitzende des Senats des Ethnarchen

Das Lied vom Tribut

Gezahlt in Hab und Gut, ein Rebellienlied

(1) Zum Krieger wart er geboren, stand stets in Brot und Lohn - zur Elite auserkoren schützte treulich er den Thron. Der stolze Eisbärenkrieger, mit Ehre, Tugend, Mut - in Kämpfen stets ein Sieger, die Feinde auf der Hut.

(2) Der Nebel legt sich nieder, die Asche fliegt davon - verlorene Ehr' kehrt nicht wider, kehrt um tapferer Eisbärensohn! Das reine Wesen verdorben, die Gier hielt sein Herz gebannt. Doch Hochmut kommt vor dem Falle, der Eisbär samt Sippe verbannt.

(Ref.:) Findet Frieden, zeigt euren Mut - Tribut gezahlt in Hab' und Gut! Kämpft euch zurück, an den angestammten Platz, streitet wieder für eure Ehre... Die Rebellion, sie kommt, ob in Frieden oder Blut - Tribut gezahlt in Hab' und Gut!

(3) Eliteeisbärenkrieger, wie kam es nur zu der Schand - verstoßen nun alle der Garde - durch strenge Monarchen Hand. Die Stadt schützen nun die Wölfe, es ist eine Schmach und Pein - das Schützen und das Wachen bestimmte Eisbären Sein.

(4) Nun müssen die Eisbären wandern, durch Kälte, Eis und Frost - mit dem Schicksal darf man hadern, die Getreuen spenden dir Trost. Genommen sind die Schilde, die Rüstung und das Schwert - alles was einst war von Bedeutung - die Strafe viel Kummer beschert.

(Ref.:)

(5) Der Stolz nun der einzige Mantel, die Tapferkeit sein Wanderstab - vom Bedauern angetrieben, wandere zu den Gletschern hinab. Pflanz' Reue in dein Seele und fass' dir erneut ein Herz - finde wieder deine Ehre und durchwand're deinen Schmerz!

(6) Du stolzer Eisbärenkrieger, nimm die Strafe die dir gebührt, durch die Habgier und den Ehrgeiz, wurdest du zum Bösen verführt. Die Zeit, sie glättet die Wogen, die Zukunft Vergebung dir bringt - erneuert die Eliteeisbärenlehre und alles in Alineea singt.

(2x Ref.:)

* * *

Während das Lied vom Tribut durch den Schuppen, der den Rebellen als provisorische Taverne dient, flirrt und der Refrain in tiefstem Frostgebrüll durch die Luft wummert, sitzt Flocklind Krallenstark, Tochter des Friedgerrit einsam an einem grob gezimmerten Tisch und sinniert über die bevorstehende Rebellion. Die junge Eliteeisbärenkriegerin wurde gerade eingezogen in das neue Ausbildungsprogramm nach der Aschezeit. Das Ende

der dunklen Ära markiert für sie den Beginn des Widerstandes, in dem sie sich wider Willen befindet. Die Oberkommandierenden der blutigen Rebellion haben zum Einstand ihren Standpunkt drastisch deutlich gemacht. Es wird eine Vielzahl der Unionseinwohnenden sterben, die Hauptstadt soll brennen, Alineeas Feste gestürmt und die gesamte Wache öffentlich gerichtet werden. Bohrjörn Braunpelz den Wüterich von der Gletscherfurt hatte sie noch nicht mal mit eigenen Ohren vernommen. Seine Ansprachen sollen für gewöhnlich noch eindrücklicher sein - geradezu drakonisch. „Blut, Feuer und Verderben“ ist sein meistgenannter Leitsatz. Wäre es schon Fahnenflucht wenn sie sich jetzt noch den Lichtbündlern der Raunächte anschliesse? Ohne ihre Mutter wäre sie nicht bei dieser blutrünstigen Bande gelandet. Wären sie nur nicht von ihrem Vater während der Flucht nach der Vertreibung, die dem Ausstoß der Eliteeisbärenkrieger aus der Union der Kinder Artikas folgte, getrennt worden. Er wäre geistesgegenwärtiger gewesen und hätte sich sofort den Strategen der friedlichen Rebellion angeschlossen. Wie konnte es nur so weit kommen? „Eliteeisbärenkrieger, wie kam es nur zu der Schand?“, dieser Teil des Liedes rührte sie immer wieder beinahe zu Tränen. Schon seit kurz nach ihrer ersten Schneeschmelze wurde sie vorbereitet eine stolze, mutige und tugendvolle Eliteeisbärenkriegerin zu werden. Wie oft hat sie sich mit ihren Geschwistern vorgestellt wie es sein wird, die prächtige Rüstung zu tragen, die ausschließlich den tapfersten und ehrbarsten der Garde verliehen wird. In ihren Tagträumen patrouillierte sie stolz durch die Festung auf dem Hügel der Hauptstadt und in ihren Albträumen verteidigte sie die Monarchen gegen die Feinde der Kinder Artikas. Die Altvorderen die mit allen Ehren vom Dienst in die Ruhejahre entsandt wurden versuchten die Kleinen stets mit Ammenmärchen vom Ehrverlust und Schauer geschichten vom verdorbenen Herzen (das zur unehrenhaften Entlassung aus der Eisbärengarde führte) zu ängstigen. Nun wurden diese Legenden plötzlich einfach schreckliche Realität. Während sie vom Kinde zum Jungbären reife verlor das Volk der kriegerischen Eisbären alles. Ausgestoßenes Volk - vom Jungtier bis zum felllosen Greisen ein jeder Eisbär. Die Strafe für ein Vergehen das sich durch alle Schichten von Kaserne zu Kaserne gezogen hatte. Die strenge Hand der Monarchen strafte nachhaltig. Diese Schande wird dem Volk, das einst ein wichtiger Bestandteil der artikanischen Gesellschaft darstellte, noch sehr lange anhaften. Doch ist mörderische Rache wirklich das beste Mittel der Wahl? Wäre echte Sühne nicht ehrenvoller? In dieser Truppe hatte sie keinerlei Mitspracherechte - sie musste entkommen, Fahnenflucht hin oder her!

„Finde wieder deine Ehre...!“ Dies empfand die junge Krallenstark als eine persönliche Aufforderung, der sie unbedingt nachkommen wollte...

Unregistrierter Mutant

Aufgegriffen und den Türmervölkern übergeben

Gerüchte wandeln täglich durch Alineea wie die lykantropen Mutanten. Wo wir schon beim Kern des Themas sind. Man munkelt es wurde wohl ein Junge aufgespürt, ein unregistrierter Türmeranwärter durch Geburt - wie es im Dekret der Monarchen und der aktuellen Gesetzgebung festgelegt ist. Hinter vorgehaltener Hand sagt man, dass der Sohn aus der Schmiede Weltenlauf um Weltenlauf, in einem nomadischen Volk - direkt unter den Augen der neuen Union der Kinder Artikas, vor aller Welt verborgen worden war. Die ungläubigen Eltern wollten wohl den Vorhersagen von drohendem Wahnsinn und schleichender Missbildung nicht glauben und nutzten ihren Sohn augenscheinlich lieber, sehr egoistisch wie man sich einig ist, als Schmiedegehilfen. Sie konnten scheinbar nicht begreifen dass ein Türmer in die akademische Welt der Türmervölker gehört! Sei dem so, so haben sie ihm absichtlich die Laufbahn eines erfolgreichen Sturmtrupplers unter Romulus dem Krallenhelden verwehrt. Als ob ihr Mutant unter ihresgleichen die selben Möglichkeiten und Privilegien hätte haben können - Narren! Das altruistische Unionsgebilde fußt nun mal auf Gehorsam und baut auf das Einbringen eines jeden Individuums als Kettenglied oder Zahnrad im ausgetüftelten Maschinchen der Räte. Wir wollen doch als geeintes Volk die Aschejahre endlich erfolgreich hinter uns bringen und in die neue Ära starten. Ein Jedes tut das Seine: Die Zwerge forschen weiter an der Umsetzung ihrer Technologien aus den zwergischen Weissagungen; Die Gletscherelfen lehren, bilden und formen was gut, recht und nützlich (und noch überliefert) ist; Die Wikinger üben sich im Erkunden, Fischen und Handeln - die Schneemenschen pflegen die Nutztiere und -pflanzen sowie die alten Rituale ... und die anderen Teil-Völker ehren zumindest die Traditionen. Bei der verdammten Mondmagie noch eins! Selbst die Schattenvölker sind ihren altherrwürdigen Aufgaben als Heilkräutersammler, Gesteinskundige und Trankzutatenfinder treu geblieben. Also warum denken Eltern immer noch, dass es der Gemeinschaft und vor allem den Kindern selbst dienlich ist, ihre Mutanten nicht zu melden und im Turm in Obhut zu geben? Eine Schande! Es muss den Monarchen doch klar sein, dass sie allen Kindern Artikas die selbe liebevolle Strenge angedeihen lassen müssen, das Exempel dass sie bei den Eisbärenkriegen statuierten war wohl für manche außerhalb der dicken Stadtmauern Alineeas nicht eindrücklich genug. Nun dieser Knabe wird ja nun errettet im Turm. Wünschen wir ihm eine glorreiche Zukunft!

Wichtige Bekanntmachungen

Auf- und Mitschriften der verschiedenen Mitteilungen von Ausrüfern, Wanderkündigern und Barden von Ligath Tureen und dem zugehörigen Umalinde

Angriff abgewehrt

Ein Bericht über die gelungene Vertreibung einiger verstoßener Eisbären erreichte gestern in den frühen Morgenstunden die Schreibstuben und Ausrüfer Alineeas. Bereits Tage zuvor berichteten einige Nomadenfamilienclans, dass vereinzelt versprengte Tiere die Türmerland Ebene nördlich der Elzynnina in Richtung Südosten umgangen hätten. Dem beherzten Eingreifen des obersten Generals der neuen Miliz Jörck Spieß dem Eisbärvernichter ist es zu verdanken, dass die widerspenstigen Bären sich nicht unserer Hauptstadt nähern konnten. Die Bevölkerung ist aufgerufen wachsam zu bleiben und sich keinesfalls von den vermutlich verwahrlosten Gesellen täuschen zu lassen. „Das Mitleid unserer Völker ist an den ausgestoßenen Eisbären verschwendet!“ so ein Sprecher der Adlertürmer. Der Palast bezieht weiterhin keine Stellung zu den Vorfällen.

* * *

Kindermund & Tavernensagen

Romulus der Krallenheld,
nimmt für seinen Dienst kein Geld.
Dieser Wolf - ein schlauer Fuchs,
spitzt die Ohren wie ein Luchs.
Schneewolftürmer - nicht gemein,
schützen die vom Lichtenstein.

* * *

Bardenwettstreit

Am 2. Tage der Feierlichkeiten zu Ehren des Monarchen-Dreigestirns findet am Abend mit der Mondendämmerung im Guldernen Kranz zu Alineea ein Wettstreit der Gauklertruppen, Barden und Erzählenden statt. Die Teilnahmegebühr beträgt 4 Knuppels, Getränke werden für die Teilnehmenden gestellt. Bei guter Witterung wird die Bühne vor dem Guldernen Kranz auf dem Marktplatz errichtet. Zimmerreservierungen bitte frühzeitig vornehmen - der frühe Recke sticht zuerst! Wer siegreich hervorgehen möge, dem winkt ein stattliches Preisgeld sowie ein Extralos im Schöffentopf!

* * *

Kniesteuer & Obulus

Im Sinne des Aufbaues sei daran erinnert, dass ein jedes der Kinder Artikas, seine Steuern pünktlich entrichten solle und die freiwilligen Dienste und Abgaben weiterhin erbeten und honoriert werden. Es sei erneut gemahnet, dass der Auf- und Ausbau unserer Städte allen in Ligath Tureen zum Nutzen gereichen solle und deswegen die Mithilfe eines jeden Einzelnen besonders wichtig ist!



Nor'Davara - Das Volk

Die Nor'Davara - in der Gemeinsprache "Eiszwerg" genannt - sind ein Volk, welches sich stark von den Menschen unterscheidet. Im Vergleich zu den Menschen sind sie kleiner, aber viel kräftiger gebaut. Sie haben stämmige und kompakte Körper, die auf ihre robuste Lebensweise in rauen und oft eisigen Umgebungen ausgelegt sind. Ihre Haut ist im Allgemeinen heller, fast blass und schimmert oft mit einem bläulichen Unterton, als hätte sie die Kälte selbst aufgenommen.

Die Haare und Bärte der Davara - wie sie sich selbst oft nennen - sind meist blond oder sogar weiß. Braune oder dunkle Haare sind bei ihnen sehr selten. Die Bärte der Männer sind sehr dicht und kunstvoll geflochten und werden mit Stolz und Ehre getragen. Die Frauen haben - entgegen vieler Mythen und Legenden - keine Bärte, tragen ihre Haare aber ebenso stolz und kunstvoll.

Ihre Kleidung ist meist zweckmäßig und besteht überwiegend aus dicker, gefütterter Lederbekleidung. Zusätzlich tragen sie Felle und die Kleidung wird oft mit Pelzbesatz versehen, vor allem von Kreaturen, die sie in den eisigen Gebirgen jagen. Ihre Rüstungen bestehen in den meisten Fällen aus einer Kombination von robustem Leder und bearbeitetem Metall, das mit kunstvollen Gravuren verziert ist. Diese Gravuren erzählen die Geschichten ihrer Vorfahren oder symbolisieren Schutzrunen.



Die Augen der Eiszwerge leuchten in kühlen Tönen - meist in einem klaren Eisblau oder einem stahlgrauen Farbton. Diese Farben erinnern an die endlosen Flächen aus Eis und Schnee, welche sie ihre Heimat nennen. Sie stammen aus einer Region Darshivas, wo Schnee, Eis und Frost ihre ständigen Begleiter sind und sie nur durch eine tiefe Verbundenheit zur Erde und den Bergen in dieser rauen Umgebung überleben konnten.

Die Davara sind sehr traditionsbewusst und Neuem eher weniger aufgeschlossen. Sie verstehen sich ausgezeichnet auf das Handwerk der Leder- und Metallbearbeitung - ihre Waffen und Rüstungen sind von ausgezeichneter Qualität - und sie sind starke Krieger, die vor nichts zurückschrecken. Kein anderes Wesen auf Darshiva verfügt über die gleiche Willensstärke, den großen Mut und die absolute Loyalität zur Familie, die die Davara ihr Eigen nennen.

Die Gesellschaft der Eiszwerge ist streng in Clans organisiert, die das Fundament ihrer Gemeinschaft bilden. Jeder Clan besteht aus mehreren Familien, die eng miteinander verbunden sind. Diese Clans sind sowohl soziale als auch wirtschaftliche Einheiten, die sich gegenseitig unterstützen und verteidigen. Obwohl alle Davara ein tiefes Gefühl der Zusammengehörigkeit als Volk verspüren, existiert zwischen den Clans eine gesunde, aber ausgeprägte Rivalität. Wettkämpfe in handwerklichen Fähigkeiten, Kampfkunst und sogar bei Festen sind häufig und fördern den Stolz und die Ehre des eigenen Clans.

Die Sprache der Nor'Davara ist eng mit dem Altdarshivanischen verwandt, der alten Sprache, die tief in der Geschichte der Welt verwurzelt ist. Obwohl die Eiszwerge ihre eigene Runenschrift entwickelt haben, die insbesondere auf Waffen, Rüstungen und wichtigen Bauwerken eingraviert wird, nutzen sie im Alltag oft die Zeichen der Gemeinschrift. Diese pragmatische Anpassung erleichtert die Kommunikation mit anderen Völkern und den Austausch von Handelsgütern. In ihrer gesprochenen Form klingt die Sprache der Davara hart und kraftvoll, mit kurzen, präzisen Lauten, die an das Klirren von Metall oder das Schlagen auf Stein erinnern. Einige Worte, besonders solche, die eng mit ihrer Kultur und Tradition verbunden sind, lassen sich nicht ohne Weiteres in die Gemeinsprache übersetzen und tragen eine tiefe, symbolische Bedeutung.

Auch wenn sie Fremden eher verschlossen und mit Skepsis und Reserviertheit gegenüberstehen, so entspricht ihr Verhalten innerhalb ihres Volkes genau dem Gegenteil. Die Nor'Davara lieben es zu feiern - vor allem zu einem guten starken Bier können sie nicht nein sagen. Freundschaft und Zusammenhalt sind ihnen sehr wichtig. Trauer ist ihnen dagegen eher fremd - doch ein verärgerter oder gar wütender Eiszwerg gleicht einer Schneelawine, die nichts und niemand aufhalten kann.

Niedergeschrieben von Grinor Feuerbart
Davaraarischer Liederschmied des Reiches Nor'Davara.
Vorak Ak - Vorak Tharn / 2. Mondlauf nach dem Nebel





Nor'Davara - Das Reich

Im Jahr des Königs - 4ter Mondlauf nach dem Nebel

Nor'Davara ist ein raues, unwirtliches Land. Eine endlose Gebirgskette, deren zahllose Gipfel schroff und bedrohlich in den Himmel ragen und das Rückgrat des Königreichs formen. Die höchsten Gipfel verschwinden oft in den Wolken und selbst in den tieferen Tälern ist die Vegetation spärlich. Hier gedeihen nur wenige zähe Baumarten, Sträucher und widerstandsfähige Moose und Flechten, die sich an das harsche Klima angepasst haben. Schnee und Eis beherrschen das Bild der Landschaft zu jeder Zeit eines Weltenlaufs. Selbst in den wärmeren Mondläufen weicht der Schnee nicht und die Flüsse, die aus den Gletschern entspringen, sind eisig und reißend. Kälte ist ein allgegenwärtiger Begleiter im Reich der Davara.

Das Königreich wird von Nolandar Tharn regiert. Einem noch recht jungen aber entschlossenen Herrscher, der sich bereits in zahllosen Kämpfen und Wettstreiten einen Namen gemacht hat. Er wurde erst vor wenigen Mondläufen in der Halle der Könige in Nor'Rakhan, der Hauptstadt des Reiches, zum neuen König und damit zum alleinigen Herrscher über das Reich ernannt. Bestätigt durch die Flamme des Nor'Ron liegt seither das Schicksal der Davara in seinen Händen. Unterstützt und beraten wird Nolandar Tharn vom Rat der Clans, bestehend aus jeweils einem Vertreter der neun Zwerge-Clans.



Neben der Hauptstadt Nor'Rakhan, was in der Gemeinsprache Eisschmiede bedeutet, sind vor allem die Ortschaften Niura'Lun, Zar'Ak und Hadrak'Ak eine Erwähnung wert. Letztere wurde von den Bewohnern nach ihrem großen Helden Hadrak Windbrecher benannt, welcher neben Dhurgam Zweiklinge und Jandra Schwarzauge einer von drei Generälen des Reiches ist.

Nor'Davara befindet sich in Aufbruchsstimmung. Neue Regionen wurden und werden erschlossen, die ersten Kontakte zu anderen Reichen bestehen bereits und das Volk blickt gespannt und voller Zuversicht in eine glorreiche Zukunft.

Niedergeschrieben von Grinor Feuerbart
Davaranischer Liederschmied des Reiches Nor'Davara.
Vorak Ak - Vorak Tharn / 4. Mondlauf nach dem Nebel



Geburt

Wir waren die Dalaar.

Solange der Nebel über dem Land lag, wühlten wir uns durch die Sümpfe dieser Welt, ohne Geist, ohne Verstand. Wir waren leer, doch in der Einfachheit lag auch Frieden. Einige nannten uns Raubtiere, die meisten Parasiten. Wir lebten davon anderen Wesen ihren Körper streitig zu machen, nisteten uns ein und benutzten sie als Gefäße, bis diese Körper ihren Dienst verweigerten. Wir waren nicht vorsichtig mit ihrem Leben. Ich sah, wie Kinder meiner Brut ihre Wirte durch eine Landschaft führten, welche ihnen das Fleisch von den Knochen riss und Gift in ihre Lungen trieb. Wenn der Körper starb, verließen meine Kinder das tote Fleisch und suchten nach einem neuen Gefäß. Es war uns gleich, denn wir dachten nicht, fühlten nicht. Es gab nur das Überleben, den Dienst an der Königin, an mir.

Als der Nebel schwand, klärte sich mein Blick. Zum ersten Mal öffnete ich die Augen mit einem Bewusstsein. Die Erfahrung schockierte mich, drohte mich zu überwältigen. Ich brauchte Zeit, um zu verstehen und noch immer begreife ich vieles nicht. Das Gefühl von Schuld stieg in mir auf. Wir mussten überleben, aber nicht zu diesem Preis.

Meinen Kindern fiel es schwerer. Der aufkeimende Geist setzte sie Emotionen aus, die sie nicht kannten. Ungehorsam war die Folge, das Ergebnis eines freien Willens. Es lag in meiner Macht, sie zu zwingen. Noch immer erlaubten es mir meine Gaben den Willen meiner Kinder zu unterdrücken, sie konnten sich nicht aus eigener Kraft befreien. Aber wie konnte ich von ihnen verlangen, ihre Gefäße zu respektieren, ihren Geist zu achten, wenn ich ihnen selbst keine Wahl ließ?

Fragen taten sich auf, auf die es keine einfachen Antworten gab. Wir benötigen Wirte, um zu überleben, um zu wachsen und uns weiter zu entwickeln. Mein Volk teilte sich in Lager mit unterschiedlichsten Sichtweisen.

Einige sahen unsere Gabe als ein Zeichen der Überlegenheit. Wer seinen Körper nicht vor unserem Eindringen schützen konnte, wessen Geist uns nicht gewachsen war, hatte es nicht verdient, einen freien Willen zu behalten.

Andere wollten unser Volk im Exil halten. Wir sollten in den Sümpfen verbleiben, so leben wie bisher, nur ohne die Gefäße. Einfache Raubtiere mit einem einfachen Leben. Aber konnte das alles sein?

Die dritte Gruppierung strebte nach Kooperation und ich schloss mich ihr an. Lange berieten wir und am Ende fiel eine Entscheidung, nicht ohne Widerworte, aber die Mehrheit wurde überzeugt und der Rest fügte sich, einige wenige verließen uns.



Wir erschufen die eine, die bedeutsamste Regel für unser Volk:

Ein jedes Gefäß sollte die Möglichkeit erhalten, einer Vereinigung zuzustimmen. Nur wenn dieser Wille respektiert wurde, war die Vereinigung vor unseren Gesetzen statthaft. Wer sie brach, musste die Gemeinschaft verlassen, ins Exil gehen. Uns war klar, dass wir es nicht einfach haben würden, andere Wesen dazu zu bringen, ihre Körper mit uns zu teilen, aber wir können etwas im Gegenzug bieten. Unsere Gabe ist es, Wunden zu heilen, die sonst tödlich wären, das Leben eines Wesens beinahe in alle Ewigkeit zu verlängern. Diese Gaben sind unsere Tauschmasse in diesem Handel.

Um diesen Grundsatz herum wollen wir unsere Gesellschaft aufbauen und unseren Platz in der Welt finden.

Es ist meine persönliche Schande, dass ich selbst dieses Gesetz gebrochen hatte, kurz bevor es verabschiedet wurde. Ich war schwer verletzt und ich fand meinen Wirt Rhodan in einem Moment, als das Leben seinem Körper entwich. Ich drang in ihn ein und wir beide heilten. Noch heute bitte ich ihn täglich um Vergebung und auch wenn er mir versichert, dass er mir ebenso dankbar ist wie ich ihm, bleibt dieser Schandfleck auf meiner Seele zurück.

Seit diesem Augenblick sind wir zu zweit. Wir leiten unser Volk kurz nach den Geburtswehen unseres Erwachens.

Nun sind wir die Dalaar, ein Volksgemisch unterschiedlichster Völker verbunden durch uns.

*Ich bin Amerest, Königin der Dalaar,
und dies ist mein König, mein Gefäß,
mein Geliebter Rhodan*

Dies ist der Augenzeugenbericht von Volon dem Einsiedler über die erste Schlacht der Rash'Nu:

Die Nacht war schwer und düster, als ich die ersten Schatten über den Hügeln erkannte. Niemand hatte sie kommen sehen, und bevor ich es richtig begreifen konnte, zogen sie wie eine düstere Wolke in die Richtung meines Dorfes, flackernde Funken tanzten zwischen ihnen. Aschewesen. Sie kamen lautlos, als wären sie aus den Nebeln selbst geboren, und hinterließen in ihrem Zug nur Zerstörung. Mein Herz schlug schneller, die Legenden, die ich gehört hatte, über Dörfer, die im Aschenebel verschwanden, wurden plötzlich bittere Realität. Angst packte mich - nicht um mein Leben, denn das ist für einen alten Mann kein hohes Gut mehr - sondern um das Dorf, um die Menschen, die hier lebten.

Der Angriff begann rasch und brutal. Die Dorfbewohner, kaum in der Lage, sich zu verteidigen, wurden überrannt. Die Luft roch verbrannt, und ich spürte die Hitze, als Flammen aufloderten und Häuser in Brand setzten. Die Aschewesen waren gesichtslose, verzerrte Gestalten, die wie flackernde Schatten durch die Dunkelheit huschten. Es schien aussichtslos. Dann, inmitten des Chaos, brach ein fremdartiger Ton durch die Nacht - ein melodisches Summen, das tief in seinem Inneren widerhallte.

Aus dem Nebel des Meeres, wie aus der Tiefe der Welt selbst, tauchten sie auf: die Rash'Nu. Zuerst sah ich nur schemenhafte Umrisse, dann wurden die massiven, kunstvollen Exoskelette sichtbar, ihre kalkartigen, schimmernden Rüstungen, die sich wie eine Barriere zwischen den Angreifern und dem Dorf schoben. Ohne ein Wort zu verlieren, ohne zu zögern, formierten sie sich in vollkommener Synchronität. Ihre Bewegungen waren wie die eines einzigen Wesens, fließend und präzise, als ob ihre Gedanken nicht ihre eigenen, sondern die eines größeren Geistes wären.

Die Rash'Nu stürzten sich in die Schlacht mit der Eleganz eines Fischschwarms, jeder Schlag ihrer Arme und Klauen wie das synchronisierte Schwappen der Flut. Sie schienen die Angriffe der Aschewesen vorherzusehen, sie zu umfließen und blitzschnell zu kontern. Wo ein Rash'Nu fiel, übernahm sofort ein anderer seinen Platz, als gäbe es keinen Moment der Schwäche, keinen Raum für Fehler. Sie fegten über ihre Feinde hinweg, ihre Bewegungen schimmerten in einem Tanz von Kalk und Klinge, kunstvoll und doch tödlich.

Ich stand fassungslos am Rande der Schlacht und beobachtete, wie die Aschewesen, die eben noch unaufhaltsam schienen, unter der unerbittlichen Präzision der Rash'Nu zerbrachen. Jeder Schlag, jede Bewegung war Teil eines größeren Plans, einer Symphonie, geführt von einem einzigen Verstand, der wie das Rauschen des Meeres in meinem Kopf dröhnte.

In wenigen Minuten war es vorbei. Die Aschewesen verloren ihr Leben, und nur die Rash'Nu blieben in der Stille, die auf das Chaos folgte. In vollkommener Einheit standen sie da, wie Wächter, die über uns wachten ohne ein Zeichen von Erschöpfung oder Triumph. Mein Atem stockte, mein Herz hämmerte in meiner Brust, und ich wusste nicht, ob ich von Angst oder Ehrfurcht ergriffen war.

Einer der Rash'Nu - ein Soldat, so majestätisch in seiner Erscheinung wie die anderen, aber doch anders - schritt auf mich zu. Seine Rüstung schimmerte im Mondlicht, und seine Schritte waren lautlos, als ob er den Boden unter sich kaum berührte. Sowie die Kreatur sich mir näherte, spürte ich plötzlich eine Präsenz in meinem Geist. Es war nicht beängstigend, sondern beruhigend, fast wie eine Melodie. Durch diesen einen Soldaten hörte ich sie wie eine Welle, leise und doch allumfassend, eine Stimme, die nicht in meinen Ohren erklang, sondern tief in meinem Geist.- die Stimme des Ursprungs, der Königin, Rash'Sul.

„Volon,“ vernahm ich es melodisch und fremd zugleich, „Du hast uns bereits gesehen, doch heute hast du unsere wahre Stärke erlebt. Die Welt birgt viele Gefahren, und die Nebel verbergen mehr als nur Schatten. Du hast das Unbekannte berührt, und nun rufe ich dich. Komm. Finde mich in den Tiefen meiner Stadt, wo die Geheimnisse des Ozeans und des Geistes vereint sind. Die Wellen des Schicksals führen dich zu mir. Der Weg ist dir bereitet.“

Die Stimme verstummte, und der Soldat entfernte sich, ohne ein weiteres Wort. Doch ich wusste, dass ich nicht derselbe war wie zuvor. Das Dorf war gerettet, doch meine Welt hatte sich für immer verändert. Die Rash'Nu waren gekommen, wie Geister aus der Tiefe - und jetzt riefen sie mich. Sie hatten etwas in mir geweckt, eine Neugier, eine Faszination, die nicht gestillt werden konnte. Ich werde gehen, denn ich habe gesehen, was sie können - und ich möchte wissen, was noch verborgen liegt in den Tiefen ihres Seins.

So endet mein Bericht, doch meine Reise beginnt gerade erst.

- Inhalt einer Flaschenpost -

Die Weisheit der Wüste

Nachhaltige Lösungen der Vnelayjah in Zeiten der Not

Seit dem Tag, an dem – soweit wir dies verstehen – der Kataklysmus die Welt in den verhüllenden Aschenebel tauchte, haben sich wohl sämtliche Völker Darshivas in Isolation und Entbehrung geübt. Wir, die Vnelayjah – mancherorts auch Feuerelfen genannt –, deren Wiege die trockenen Weiten der Wüste sind, haben uns auch diesen Umständen angepasst und inmitten der Trostlosigkeit Hoffnung und Überleben gefunden.

Hier möchte ich einige der Errungenschaften meines Volkes aufführen, um einerseits die Kultur der Vnelayjah mit jedem interessierten Lesenden zu teilen und um andererseits womöglich so manchem Volk in dieser schwierigen Welt neue Wege aufzuzeigen, wie es trotz der herrschenden Widrigkeiten gedeihen kann.

Trinkwassergewinnung – Vom wahren Schatz der Wüste

In einer Welt, in der Wasser kostbarer ist als Gold, haben die Vnelayjah Methoden entwickelt, um diese lebenswichtige Ressource zu sichern. Unsere Kenntnisse über das Aufspüren von Oasen, Quellen und Wasserlöchern in der Einöde anhand von Strukturen in der Landschaft, Beschaffenheit des Bodens und der Flora und Fauna, sind umfassend und werden bereits den Jüngsten des Volkes gelehrt. Der Tiefbrunnen ist seit jeher unverzichtbarer Grundstein einer jeden Siedlung abseits einer Oase und sein Bau ein altes Handwerk, welches wir über die Zeit hinweg perfektioniert haben. Doch es gibt weitere Möglichkeiten, um an das lebenspendend Nass zu gelangen. Unsere



fortschrittlichste Technik besteht darin, den unsichtbaren Morgentau zu ernten, der sich in den frühen Stunden auf kühlen Oberflächen sammelt. Mit fein gesponnenen Netzen und speziell konstruierten Behältern fangen wir jeden kostbaren Tropfen Feuchtigkeit ein und leiten ihn in unterirdische Speichersysteme, wo das Wasser vor Verdunstung und Verschmutzung geschützt bleibt.

Diese Technik hat nicht nur unser eigenes Überleben gesichert, sondern auch das Leben unserer Tiere und Pflanzen. Ein einfaches aber geniales System, das mit minimalen Ressourcen maximale Wirkung entfaltet – eine Methode, die auch in anderen klimatisch schwierigen Regionen Anwendung finden könnte.

Wüstengärten – Leben in der Trockenheit

Während fruchtbare Böden für viele von uns zu einem fernen Traum geworden sind, haben wir Wege gefunden, selbst in der härtesten Wüste Nahrung zu produzieren. In tiefen Gruben, geschützt vor den sengenden Strahlen der Sonne und dem unbarmherzigen Wind, gedeihen unsere Pflanzen. Mit einer Kombination aus effektiven Wüstengewächsen und gezielter Bewässerung über unterirdische Kanäle konnten wir unsere Ernährung sichern und gleichzeitig die kostbaren Wasserressourcen schonen.

Wir laden jene, die ebenfalls mit der Unfruchtbarkeit des Bodens kämpfen, dazu ein, von diesen Techniken zu lernen und sie in ihren eigenen Ländern zu adaptieren. Mit Geduld und der Weisheit der Erde kann auch in den kargsten Gegenden Fruchtbarkeit wiederhergestellt werden. Gerne sind wir zum Austausch über landwirtschaftliche Errungenschaften bereit. Bevorzugter Korrespondent hierfür ist Usqhal Yshav Allahnyjam, Ratsmitglied für Landwirtschaft des Reichsrates von Al'Umbryjil.

Ressourcenschonende Energie – Vom freundlichen Besänftigen des hungrigen Feuers

In der glühenden Hitze unserer Wüsten haben wir gelernt, das Element, das uns heilig ist, zu unserem Vorteil zu nutzen. Die Vnelayjah haben eine Methode entwickelt, um die natürliche Wärme der Erde zu nutzen, indem wir heiße Quellen und

unterirdische Hitzeströme für unsere Bedürfnisse erschließen. Diese Wärmequelle versorgt uns mit Energie für die Metallverarbeitung, das Kochen und das Heizen unserer Siedlungen in den kalten Nächten, ohne dass wir auf herkömmliche Brennstoffe angewiesen sind. Dal Am'Shyjiv liegt unweit einer Bergformation, welche vulkanischen Ursprungs zu sein scheint und so hatten wir Zugriff auf diese für Wüstengegenden eher unüblichen Energiequellen.

Gleichzeitig haben wir Wege gefunden, unsere knappen Ressourcen effizienter zu nutzen. Durch die Entwicklung von Brennstoffen, die langsamer und heißer brennen, können wir die wenigen verfügbaren Brennmaterialien schonen und dabei dennoch eine stabile Energieversorgung gewährleisten. Diese Techniken bieten eine nachhaltige Lösung für jene, die in unwirtlichen oder abgelegenen Gebieten leben und nur begrenzten Zugang zu traditionellen Energiequellen haben.

Alternative Baumaterialien – Aus der Not eine Tugend machen

Holz und Stein mögen anderswo in Fülle vorhanden sein, doch in unserer Heimat sind diese Materialien selten. Stattdessen müssen wir uns jenseits der Sandsteingebirge auf das verlassen, was



uns die Wüste bietet – trockene Pflanzenfasern, Sand und Asche. Durch die Entwicklung einer speziellen Methode zur Herstellung von stabilen Ziegeln, die aus gepresstem Sand und Asche geformt werden, haben wir ein Baumaterial geschaffen, das den rauen Bedingungen der Wüste standhält und vergleichsweise wenig Feuchtigkeit zur Herstellung benötigt. Diese Ziegel sind widerstandsfähig gegenüber Hitze und Erosion und bieten eine kostengünstige und nachhaltige Lösung für den Bau von Siedlungen.

Diese und weitere Lehren aus unserer Erfahrung in der Wüste könnten auch für andere Völker, die sich in extremen Umgebungen befinden, nützlich sein. Mit solchen Techniken ist es möglich, widerstandsfähige und stabile Gebäude zu errichten, auch wenn traditionelle Baumaterialien fehlen.

Artgerechte und effiziente Tierhaltung – Die Symbiose mit der Wüste

Ein weiteres Element, welches das Überleben unseres Volkes in der Wüste gesichert hat, ist die symbiotische Beziehung zu den Tieren, die uns seit Generationen begleiten. Von besonderer Bedeutung ist die Züchtung des Qhybesh, eines robusten Mischlings, der durch die Kreuzung unserer heimischen Esel mit einer Rasse von Wüstenpferden entstanden ist. Diese Tiere, die den extremen Bedingungen der Wüste mühelos trotzen, sind in vielerlei Hinsicht auch ein Symbol für die Widerstandsfähigkeit unseres Volkes.

Der Qhybesh benötigt nur wenig Nahrung und Wasser, um lange Strecken zurückzulegen und schwere Lasten zu tragen. Seine geringe Milchproduktion ist dennoch wertvoll, da sie in den kargen Regionen oft eine willkommene zusätzliche Quelle für Nahrung und Flüssigkeit darstellt. Sein Fleisch ist zwar mager, aber in Zeiten der Not eine wichtige Nahrungsquelle. Die Fäkalien des Qhybesh sind aufgrund der knappen Nahrung, die die Tiere erhalten, kaum nährstoffreich und werden nur im Notfall als Dünger eingesetzt. Daneben haben die Feuerelfen auch das Tarqhajib domestiziert, ein kräftiges Wüstenrind, das uns mit reichhaltiger Milch, gehaltvollerem Fleisch und wertvollem Dünger versorgt und so die Haltung des Qhybesh auf vorzüglichste Weise ergänzt. Diese Tiere sind an das Leben in der Wüste ebenso gut angepasst wie wir selbst. Sie ernähren sich immer von dem, was die Natur ihnen ge-

rade bietet, von widerstandsfähigen Pflanzen wie Wüstengräsern und Kakteen über andere Arten von Sukkulenten und verschiedenem Strauchwerk bis hin zu Baumfrüchten wie Datteln, Maulbeeren, Granatäpfeln und Feigen, die vor allem in den Oasen in großen Mengen vorkommen.

Das Zusammenspiel zwischen unserem Volk, unseren Tieren und der Wüstenumgebung bildet die Grundlage für einen funktionierenden, nachhaltigen Lebensraum, in dem jedes Wesen einen wichtigen Beitrag zum Fortbestand des Ganzen leistet. So ehren und pflegen wir unsere Tiere, bieten ihnen Schutz, Wasser und Nahrung und plündern nicht ihre natürliche Heimat. Inmitten von Trockenheit und Entbehrung ist es diese Balance, die es uns ermöglicht hat, zu wachsen und zu gedeihen. Wir sind stolz darauf, diese Weisheit mit den anderen Völkern zu teilen, die mit den Herausforderungen unserer Welt konfrontiert sind.



Dieser Artikel bietet nur einen ersten Einblick in das Wissen, die Kultur und die Techniken der Feuerelfen. In zukünftigen Ausgaben hoffe ich, weitere Details zu diesen Errungenschaften zu teilen und unseren künftigen Freunden und noch unbekanntem Nachbarn in der Welt zu helfen, das Überleben zu sichern – ganz im Geiste Vnelyras, der Göttin des Feuers und des Lebens, die uns stets leitet.

niedergeschrieben von

Beysira Ihlahja Seannyal

Ratsmitglied

*für Handel und Infrastruktur
des Reichsrates von Al'Umbryjil*

im 2. Mondlauf nach der Asche



Neues der Eluwaari

Von Poc Lomaro

Liebste Leserinnen und Leser,

es ist mir eine große Ehre mit meinen Berichten nicht nur das allgemeine Volk zu erreichen, sondern auch die Herrscherinnen und Herrscher ferner Königreiche und Völker. Vom Rat der Eluwaari solle ich übermitteln, dass man sich sehr über die Kontaktaufnahme mit anderen Reichen erfreut hat, jedoch fand sich bisher kaum die Zeit, die aufkeimenden Beziehungen zu pflegen.

Seit meinem letzten Bericht kam es zu solch unerwarteten Ereignissen, dass ich selbst das Schreiben meines nächsten Buches pausieren musste. Das Lichten des Nebels, von dem nicht nur im Reiche Eldarion zu berichten ist, sondern das wohl ein Phänomen auf der ganzen Welt zu sein scheint, ist nicht ausschließlich von erfreulicher Natur. Das Volk der Eluwaari sieht sich derzeit mit einer besorgniserregenden Entwicklung konfrontiert. Ein massives Fischsterben hat ihre einst reichen Nahrungsquellen drastisch verringert. Die Flüsse, die zuvor vor Leben nur so strotzten, sind jetzt unheilvoll still.

Auch wenn der Fischfang nicht ihre alleinige Versorgungsquelle ist, so lässt es sich kaum mit dem vorhandenen Getreide, Beeren, Früchten und Pilzen ausgleichen. Zumal die Benutzung von Feuer zur Verarbeitung von Nahrung unter den Eluwaari stark verpönt ist. Meine Vermutungen, es läge an der potenziellen Zerstörungskraft von Feuer, stellten sich als wahr heraus. Im Norden des Reiches, das von einer Bergkette geziert wird, findet man Berghänge, deren Bäume nur noch als Stämme aus reiner Holzkohle zu identifizieren sind. Dieser Waldbrand scheint schon so lange zurück zu liegen, dass kein Eluwaari mehr lebt, der dies hautnah miterlebt hat.

Auf der Suche nach weiteren Quellen zur Nahrungsversorgung des Volkes, sind mehrere Erkundungstruppen in alle Himmelsrichtungen unterwegs. Die nördliche Bergkette, die bisher zum Teil vom Nebel verdeckt war, offenbarte einen mit Kristallen besetzten Tunnel. Niemand hat eine Ahnung, wie alt der Tunnel ist. Die Kristalle scheinen mehr zu werden, je weiter man hinein geht. Vorsichtig, wie die Eluwaari nun einmal sind, hat sich noch niemand allzu weit hinein gewagt. Vielleicht sollte dies eine Aufgabe für mich sein: den Entdeckerdrang in ihnen hervorzubringen.

Dafür haben die Eluwaari ein wunderbares Gespür für Musik und Theater. Und ich werde mich nun wieder mehr auf mein nächstes Buch konzentrieren.

gezeichnet

Poc Lomaro

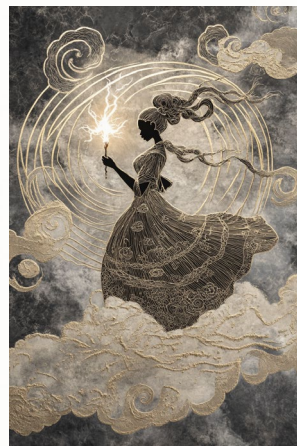


Vetter Wind und Mutter Donner – Geschichten aus den Sanden

„Hört, oh Kinder der Gemeinschaft, eine neue Geschichte - eine Geschichte von jenen, die dem Ruf der Wüste folgten und davon berichteten, anders als zahllose vor ihnen, die der Aschenebel verschluckte. Wie einst unsere Ahnen schritten sie in den goldenen Schein, den die Sonne über die Sande ergoss und lauschten den Liedern im Wind, um ihnen zu folgen. Hört die Geschichte von den Geschwistern Kiran'Sol, dem Strahl des Lichts, der Hoffnung und ein Ziel bringt, und Arinai'Tor, der starken Beschützerin, deren Schritte erst der Sturm aus dem Sand tilgt, so fest ist ihr Tritt.“

Die eine, Arinai'Tor, folgte dem Wind, um sich von ihm leiten zu lassen, hinaus aus Shānti'Kāla, hinaus selbst aus Sāndari'Rai'Kāla, dem Ort, an dem das himmlische Feuer unsere Gemeinschaft spendete. Deutlich wurde es schon bald, dass nicht alle, die, unzufrieden mit dem Leben in der Gemeinschaft der Sippen, die eine wurden, den Tod in der Wüste oder das Vergessen in den Nebeln der Asche gefunden hatten, und feindlich traten sie ihr gegenüber. Aufgewiegelt hatten sie jene, die ihnen Aufnahme gewährt hatten, und in ihr Verderben hätten sie sie geführt, hätte nicht mahnender Donner, der schon die Einheit der Sippen gestiftet hatte, die Entschlossenheit ihrer Gastgeber erschüttert wie der Wüstensturm das Sandgebilde eines Kindes verweht. Kurz war daher der Kampf, den zwei von drei Seiten nicht gesucht und nicht gewollt hatten, und freundlich die Aufnahme des Kundschaftertrupps in den Zelten. Jene Bewohner, das sage ich Dir, sind uns nicht unähnlich an Gestalt, und schon bald werden sich unsere Herden mit ihnen mischen, bis auch der Weiseste sie nicht mehr auseinanderkennt. Und so kommt es, dass durch IHRE Stärke nun auch jene südlichen Brüder und Schwestern im Schutz der Gemeinschaft leben. Und so sprach SIE zu den ihren:

"Mutter Donner war es, die heute Blutzoll unter jenen, die noch nicht verloren waren unter den Kindern des Sandes, klein gehalten hat. Mutter Donner, die am Ort unserer ersten Siedlung Einigkeit spendete, indem sie ein Machtwort sprach, größer noch, als ihre Mahnung heute. Lasst uns Mutter Donner ehren, als die Wächterin über unsere Ein-heit." Und so geschah es.



Der andere, Kiran'Sol, beschloss, den Ursprung des Windgesangs zu ergründen und wandte sich gegen den Strom des Windes, der hohe Dünen herab auf unsere Siedlung weht. Beschwerlich war der Weg, und unsicher der Pfad, stets in Gefahr, durch rutschende Sandmassen zurückgetrieben oder gar begraben zu werden, doch gleich dem Lichtstrahl, dessen Name er trägt, leitete er seine Begleiter durch alle Tücken der Wüste. Auch er traf wilde Stämme, die von einer Einigung nichts wussten, doch begierig waren, von ihr zu hören. Mit seinen Worten pflanzte er die Sehnsucht und die Hoffnung nach Gemeinschaft in ihre Herzen, und willkommen wurde er geheißen in den Zelten und an ihren Feuern, wie wir sie in unserer Mitte willkommen heißen. Und so sprach er zu ihnen:

"Vetter Wind war es, der uns hier zusammengeführt hat. Der lustige, abenteuerlustige Wind, der in einem Augenblick ein Abenteuer beginnen lässt, und der im nächsten Atemzug dessen Ausführung beinahe unmöglich macht, weil er den Sand bewegt und den Boden unsicher macht, weil er sich einen Spaß daraus macht, die Sicht mit Staub zu verwirren. Doch ohne ihn wären wir heute nicht hier, und darum wollen wir ihm danken." Und so geschah es.

Lange war der Aschenebel unser Gefängniswärter, doch die Zeit ist gekommen, dass wir uns aus dem Versteck wagen wie die Wüstenmaus, wenn die Wut des Sandsturms verklingt, auf das dem Lied unserer Gemeinschaft neue Strophen und neue Klänge hinzugefügt werden. Denn seht, Kinder, die Welt ist voll von Geistern wie denen von Donner und Wind, und unsere Taten lassen sie nicht unberührt.“

Geschichtenerzähler der Sāndari'Māna, neuzeitlich

Nebelgeister

„Hört, Kinder der Gemeinschaft, die weitere Geschichte von Arinai'Tor, der starken Beschützerin, deren Schritte selbst der Sturm nicht aus dem Sand tilgen kann! Nachdem sie durch ein kleines Wunder den südlichen Stamm in unsere Gemeinschaft geführt hatte, trieb sie Vetter Wind weiter gen Süden. Doch bald schon blies dem Wind, der ihr zuvor den Rücken gestärkt hatte, ein eisiger Hauch entgegen, Ascheflocken aus dem gefürchteten Aschenebel mit sich tragend. Am Rande dieses Nebels, dort, wo die Sonne kaum noch ihre wärmenden Strahlen durch den grauen Schleier schicken konnte, stießen sie auf ein Dorf, dessen Bewohner sich ängstlich hinter erbärmlichen Palisaden verschanzt hielten. Nebelgeister, vielleicht aus dem Aschenebel hervorgekrochen, machten die Umgebung unsicher und verwehrten den Dorfbewohnern den Weg in die Wüste, um Nahrung und Baumaterial zu sammeln. Ein junger Krieger, Thul'Vara, "Nebelstolperer", führte die Stammeskrieger an. Als er sah, wie Arinai'Tor und ihre Begleiter sich mutig den Geistern entgegenstellten, erwachte der Mut in ihm und seinen Stammesbrüdern, der durch vergangene Auseinandersetzungen mit den Gestalten zerrüttet war, die ihm durch sein glückloses Handeln seinen wenig schmeichelhaften Spitznamen eingebracht hatten. Gemeinsam wagten sie den Ausfall aus dem Lager und schlossen sich dem Angriff an.

Besonders Thul'Vara kämpfte wie besessen, um seinen Ruf wiederherzustellen. Er schlug um sich, wich aus und stieß immer wieder in die Reihen der Geister, so wild und ungestüm, dass selbst Arinai'Tor beeindruckt war. Seine Stammesbrüder, vom Mut ihres jungen Kriegers mitgerissen, kämpften an seiner Seite und trieben die Geister schließlich in die Flucht. Nach dem Sieg wählten die Krieger den zuvor so hart aufgezogenen Thul'Vara zu ihrem neuen Anführer, während das Lager sich in allgemeiner Einigkeit der Gemeinschaft anzuschließen beschloss. Doch der Stachel seines Spitznamens saß tief. Ungeduldig und voller Kampfeslust wollte er die Geister bis in den Aschenebel verfolgen.



Arinai'Tor erkannte die Gefahr. "Halt ein, Thul'Vara", rief sie. "Der Aschenebel ist tückisch und gefährlich. Er verschlingt alles, was sich in ihn hineinwagt. Sei zufrieden mit dem Sieg, den du errungen hast! Deine Tapferkeit hat dein Dorf gerettet, mehr kann man von keinem Krieger verlangen." Thul'Vara zögerte. Die Wut auf die Geister – und über seine gerade erst überwundene Schmach – loderte noch heiß in ihm, doch die Worte der starken Beschützerin drangen zu ihm durch. Er senkte sein Schwert und nickte. "Du hast recht, Arinai'Tor", sagte er. "Der Sieg genügt. Heute feiern wir, morgen kümmern wir uns um die Sicherung unseres Dorfes. Die Geister werden uns nicht wieder überraschen." Mutter Donner aber schwieg, zufrieden, dass die Kinder des Sandes den Weg der Weisheit dieses Mal ohne ihre Mahnungen gefunden hatten.

Kiran'Sol, der Strahl des Lichts, der Hoffnung und ein Ziel bringt, war dem Ruf des Vetter Winds in die entgegengesetzte Richtung gefolgt. Sein Weg führte ihn an ein gewaltiges Gebirge, dessen Gipfel in den Wolken stachen.

Am Fuß des Gebirges, dort, wo die Fallwinde, die ihn seit dem Aufbruch zu Hause begleitet hatten, am stärksten wehten, beschloss er, eine Siedlung zu errichten. "Hier bauen wir Lunai'Kareth", sprach er entschlossen zu seinen Begleitern,



"den Fuß der Himmelsstiege. Dieser Ort hier in Vetter Wind's Umarmung am Fuß des Berges soll uns als Basislager dienen, von dem aus wir die Geheimnisse des Gebirges und den Ursprung der Winde ergründen können."

Und so geschah es. Die Männer aus den umliegenden Zelt-Lagern machten sich ans Werk. Sie sammelten Knochen der großen Tiere der Wüste und trockneten Matten aus dem Schilf um die Wasserlöcher, die sie dann zu Hütten zusammenfügten, während die Kundschafter die Hänge des Gebirges zu erklimmen begannen, allen voran Kiran'Sol, gezogen von der Idee seiner Suche nach der Quelle des neckischen Hauchs von Vetter Wind.

Geschichtenerzähler der Sändari'Māna, neuzeitlich

Wie die Welt entstand

„Hört, Kinder der Gemeinschaft, die Geschichte von der Geburt unserer Welt, von Rih'Sol, der väterlichen Sonne, von Ina'Rai, dem mütterlichen Donner, von Kāla'Arai, dem Wassergeist, und Vetter Wind, und wie ihre Liebe und ihr Streit die Welt formten, die wir kennen!

Vor langer Zeit, als die Welt noch jung war, war Darshiva von einem gewaltigen Ozean bedeckt. Das Wasser erstreckte sich von Horizont zu Horizont, und nichts als Wasser war zu sehen. In diesem Ur-Ozean lebte Kāla'Arai, der Wassergeist, wild und ungezähmt, ein Wesen von immenser Kraft, und er war der Ozean, und der Ozean war er.

Rih'Sol, der damals junge Sonnengott, blickte auf diese Wasserwelt und fand sie leer und leblos. "Was nützt all das Wasser", sprach er, "wenn kein Leben sich darin entfalten kann?"

Voller Tatendrang beschloss er, die Welt zu verändern. Mit seinen glühenden Strahlen begann er, den Ur-Ozean zu erwärmen und das Wasser zu verdunsten. Langsam zog sich das Wasser zurück und gab Land frei, trocken und unfruchtbar.

Kāla'Arai, der Wassergeist, wurde zornig. Er peitschte die Wellen auf und schickte gewaltige Stürme, um Rih'Sol zu vertreiben, doch Rih'Sol war unnachgiebig und von der unbändigen Kraft seiner Jugend erfüllt. Sein Wille zur Schöpfung war so stark wie seine Strahlen. Mehr und mehr trocknete er den Ozean aus, bis nur noch vereinzelt Wasserläufe und Oasen übrigblieben, und sein Geist, Kāla'Arai litt grausame Qualen, während die Sonne sein Selbst in Dampf auflöste.

Ina'Rai, die Donnergöttin, sah sein Leid und die Gefahr, die der Welt drohte. Sie liebte die Sterblichen, die zaghaft begonnen hatten, sich auf dem neugeborenen Land auszubreiten.

Sie wusste, dass ohne Wasser alles Leben verdorren würde. Mit einem gewaltigen Donnerschlag, der die Himmelsstiege erzittern ließ, stellte sie sich Rih'Sol entgegen. "Genug!", donnerte ihre Stimme über die ausgedörrte Welt. "Deine Schöpfung ist schön, Rih'Sol, aber ohne Wasser ist sie dem Tode geweiht!" Rih'Sol erkannte die Weisheit in Ina'Rais Worten. Er hatte sich von seinem Eifer blenden lassen und die Bedürfnisse der Sterblichen vergessen. Reuevoll zog er seine Strahlen zurück und ließ die Sonne sanft auf die Welt scheinen, die der Ur-Ozean freigegeben hatte.

Dankbar und beeindruckt von der Kraft, mit der Ina'Rai die Welt und ihre Bewohner verteidigt hatte, entbrannte der junge Gott in heftiger Liebe zu ihr, und auch sie konnte nicht umhin, seinen Tatendrang und seine Entschlossenheit zu bewundern, und sie wollten Mann und Frau werden.

Doch das einzige Wesen, dem es zustand, ihnen diesen Segen zu spenden, war zu jener Zeit Kāla'Arai, dessen Macht geschwächt, doch immer noch nicht unbeträchtlich war. Er zürnte Rih'Sol und wollte nichts davon wissen, ihm seinen Willen zu lassen. Und wäre nicht Vetter Wind, der launenhafte Schelm, gerührt gewesen von dem unglücklichen göttlichen Paar, sie würden sich noch heute erfüllungslos nach einander verzehren.

Er zeigte dem Geist ein Trugbild eines großen Ozeans in der Entfernung und lockte ihn so weiter und weiter eine dünne Wasserader entlang in die Wüste, die den Sāndari'Māna zur Heimat geworden war, bis dieser ein Wasserloch erreichte. Bitzgeschwindigkeit verschüttete Vetter Wind den Rückweg mit Wüstensand, so dass Kāla'Arai festsaß – betrogen um den großen Ozean, der die ganze Zeit sein eigen Spiegelbild gewesen war, in höchster Not, mit dem Wasserloch auszutrocknen.

In seiner Not erklärte er sich bereit, Vater Sonne und Mutter Donner zu trauen, und er machte sie zu Mann und Weib, und erklärte die Sāndari'Māna stellvertretend für alle Sterblichen zu ihren Kindern. Und auch um den wütenden Geist zu besänftigen fand Vetter Wind die rechten Worte: „Bedenke, großer Geist, dass nicht Gold, noch Purpur, edle Steine oder Gewürze bei diesem Volk den höchsten Wert haben werden – nein, am höchsten werden sie stets das ehren, was ihnen das knappste Gut ist, das sie zum Leben benötigen. Deine Gaben werden sie suchen, und an Deinen Oasen werden sie Rast und Einkehr finden.“

Da war Kāla'Arai besänftigt, und nach der göttlichen Ehe wurde auch der Friede zwischen den Göttern besiegelt und der Geist wieder in seine eigene Welt gebracht. Und so erinnern wir uns an die Geschichte von Sol'Rai und Ina'Rai, an ihre Liebe und ihren Streit, an die Schöpfung und die Zerstörung, an die Geburt unserer Welt und die Lektion, dass alles Leben Wasser braucht. Und solltest Du Dich jemals fragen, wieso Vater Sonne und Mutter Donner den kleinen Schelm, Vetter Wind, so oft mit seinen Launen gewähren lassen, nun, so denke an diese Geschichte...“

Geschichtenerzähler der Sāndari'Māna, neuzeitlich



Der Ruf des Windes

„Hört, Kinder der Gemeinschaft, die Geschichte von Kiran'Sol, dem Strahl des Lichts, der Hoffnung und ein Ziel bringt, und von Arinai'Tor, der starken Beschützerin, deren Schritte selbst der Sturm nicht aus dem Sand tilgen kann, und von Thul'Vara, der seine Schmach, im Kampf gegen den belebten Nebel gewankt zu haben, vergessen machen will.“

Kiran'Sol war dem Lockruf des Windes gefolgt – zuletzt hoch hinauf in das gewaltige Gebirge, dessen Gipfel in die Wolken stachen. Beschwerlich war der Weg, und mehr als einmal mussten er und seine Gefährten ein Stück des Wegs zurückklettern und einen anderen Aufstieg suchen. Durch loses Geröll und vom steten Luftzug glatt geschliffene Felspartien erkämpften sie sich ihren Weg, den Spott und die Verlockungen des Windgottes stets in den Ohren. Hochnebel und Wolken, in der Wüste ein seltener Anblick, nahmen ihnen die Sicht und den Atem. Schließlich, am Ende seiner Kräfte, zog Kiran'Sol sich auf ein Plateau über der Wolkendecke. Hier blies ihm der Wind nicht mehr ins Gesicht, sondern spielte lustig in alle Richtungen umher und trieb kleines Gestein und Sand bald hierhin, bald dorthin. >>So muss der Ruheplatz von Vetter Wind aussehen, der in seiner Ruhelosigkeit hier doch keine Richtung mehr verfolgt<<, schoss es ihm durch den Kopf, und er nannte das Gebirge nach dieser Eingebung Arai'Shan.

Ehrfürchtig in der unsichtbaren, doch umso mehr fühlbaren Präsenz des Windgottes ward beschlossen, ihm an dieser Stelle einen Schrein zu errichten und Bewohner aus dem Hochland unterhalb zu rufen, die hier siedeln und Vetter Wind huldigen sollten. Als Kiran'Sol aber mit eigener Hand den Grundstein legte, zerriss eine jähe Böe den Schleier der Wolken ringsumher, und der Blick des Lichtstrahls, des Kiran'Sol fiel zuerst auf eine Gebirgsquelle in einigen Entfernung und dann auf eine weite Ebene unterhalb des Gebirges, in der unvorstellbare Mengen an Grün von saftigen Steppengründen kündeten. Die Lüfte brausten in seinen Ohren, und er fühlte, wie sie ihn am Gewande weiterziehen wollten, und so sprach er: >>Ich höre, Vetter Wind, Deinen Ruf, Deine Einladung, und ich nehme sie an. Ich gelobe: Was Du mir heute zeigtest, ich will es erkunden und bereisen Dir zur Ehre und Freude.<<



Arinai'Tor indes hatte der Wind an einen Ort geführt, von dem aus sie seinem Zug nicht folgen konnte. Aschenebel versperrte den weiteren Weg, und so erkannte sie, dass der listige Schelm sie nicht etwa auf ein Abenteuer ausgesandt hatte, sondern sie zur Rettung und zum Schutz des Dorfes am Rande des Nebels geschickt hatte. Und wie es ihr mit dem Namen in die Wege gelegt worden war, entschied sie, auch weiterhin den Schutz der Gemeinschaft als ihre erste Aufgabe anzunehmen.

Der junge Thul'Vara, den ihre Worte vor dem Marsch in die Aschnebel bewahrt hatten, sah sich durch ihr Beispiel inspiriert. >>Auch ich will zum Schutz meines Dorfes beitragen, auf dass die Nebel nicht unbeobachtet bleiben und keine ihrer geisterhaften Bewohner meine Sippe überraschen können. Darum will ich den Gipfel am Rande des Nebels ersteigen und dort eine Wacht errichten, die Aschewacht Thul'Arai'Tor, und von hier soll uns zu jeder Zeit ein wachsames Auge und eine laute Stimme warnen, wann immer er seine Kreaturen auszuspeien beginnt.<<

Arinai'Tor, die dies vernahm, erblühte in Stolz in Freude. >>Sieh die verlassene Siedlung auf der sandigen Hochebene am Fuße Deines Gipfels im Nebelstahlgebirge, junger Krieger! Der Ort wird Kāla'Mana'Thul genannt, weil die vergangenen Bewohner sich in der Geschichte verloren haben wie Seelen im Nebel. Von hier soll Deine Wacht versorgt werden, auf dass durch Dich die Gesellschaft einen weiteren Beschützer erhalte und Dein Name nicht mehr „der im Nebel stolpernde“ bedeute, sondern „der die Kreaturen des Aschenebels stürzt“. Und sie nahmen als Bruder und Schwester im Geiste Abschied von dem Dorf und von einander, vereint in dem Streben, das uns alle vereint: Die Gemeinschaft zu schützen und zu erhalten.

Geschichtenerzähler der Sāndari'Māna, neuzeitlich

Der Nebel vergisst nicht

Ich habe immer gedacht, dass Krieger wie wir nicht so leicht Angst kennen. Wir sind Männer, die sich auf das Klingeln von Schwertern und das Knirschen von Rüstungen verlassen, die sich in der Hitze der Schlacht beweisen und wissen, dass der Tod immer nur einen Atemzug entfernt ist. Aber der Nebel ... dieser verfluchte Nebel ... hat uns etwas anderes gelehrt.

Es war eine einfache Mission, ein Auftrag, wie wir ihn dutzendfach erledigt hatten. Garrik, mein Bruder im Geiste und ich sollten die alten Ruinen jenseits des Waldes erkunden. Angeblich gab es dort Spuren einer verlorenen Zivilisation, die sich vielleicht als nützlich erweisen könnten. So wie immer packten wir unsere Schwerter und machten uns auf den Weg, ohne Fragen zu stellen.

Doch als wir den Waldrand erreichten, wurde der Nebel dichter. Anfangs nur ein flüchtiger Schleier, der die Bäume wie grüne Gespenster erscheinen ließ. Aber dann ... dann verwandelte sich der Nebel in eine Mauer und mit jedem Schritt, den wir taten, verschluckte er mehr von der Welt um uns herum. Bald konnten wir kaum noch die eigenen Hände vor Augen sehen.

“Garrik”, rief ich, als ich ihn kaum noch erkennen konnte. “Wir sollten umkehren.”

Er lachte. “Was ist los, Bruder? Ein bisschen Nebel und du verlierst die Nerven?”

Ich hätte es ihm übel nehmen können, aber ich lachte ebenfalls. So war Garrik. Unerschütterlich, immer einen Witz auf den Lippen,

selbst wenn es aussichtslos schien. Doch je tiefer wir in den Nebel gingen, desto unheimlicher wurde es. Die Geräusche um uns herum – das Flüstern der Bäume, das Knacken der Äste – verwandelten sich in etwas Anderes, etwas ... Lebendiges. Als ob der Nebel selbst atmen würde.

Und dann hörten wir es. Zuerst ein Kratzen, wie Nägel auf Stein, gefolgt von einem leisen Zischen, das durch den Nebel hallte. Garrik und ich zogen sofort unsere Schwerter, bereit, jedem Gegner entgegenzutreten. Aber was wir sahen ... oder besser, was wir nicht sahen, war schlimmer als jeder Feind, dem wir je begegnet waren.

Es waren Schatten, Gestalten, die sich in der grauen Suppe des Nebels bewegten. Sie schienen keine feste Form zu haben, mal groß, mal klein, mal kaum wahrnehmbar. Aber sie waren da und sie kamen näher.

“Garrik”, flüsterte ich diesmal, “das ist nicht normal.”

Er nickte nur, seine Augen weit aufgerissen und für den Bruchteil einer Sekunde sah ich in ihnen etwas, das ich bei ihm noch nie gesehen hatte: Angst.

Die Wesen griffen uns nicht sofort an. Sie lauerten, spielten mit uns. Sie bewegten sich so schnell, dass wir nicht einmal unsere Schwerter gegen sie heben konnten. Manchmal spürte ich eine kalte Berührung an meinem Nacken, als würde mir eine eisige Hand die Haut streifen, aber wenn ich mich umdrehte, war da nichts.

Und dann schlugen sie zu.



Ich weiß nicht, wie ich es beschreiben soll. Es war, als ob der Nebel selbst uns verschlingen wollte. Garrik kämpfte wie ein Wahnsinniger, schlug in alle Richtungen, seine Klinge zischte durch die Luft, doch es war vergebens. Die Nebelwesen waren nicht von dieser Welt. Sie durchdrangen uns und ließen uns die Kälte des Todes spüren.

Ich sah, wie Garrik fiel. Ein Schrei entflohm ihm, als die Nebelwesen seinen Körper durchdrangen. Sein Schwert fiel klirrend zu Boden und er folgte ihm. Ich rannte zu ihm, wollte ihm helfen, doch als ich ihn erreichte, waren seine Augen schon leer. Garrik, der Krieger, der nie Angst gekannt hatte, war tot – und ich war allein.

Ich weiß nicht, wie lange ich dort kniete, neben seinem leblosen Körper, umgeben von den flüsternden Nebelwesen. Sie rührten mich nicht an, aber ihre

Stimmen ... ihre Stimmen drangen in meinen Kopf. Sie flüsterten Dinge, die ich nicht verstehen konnte, aber die dennoch meine Gedanken vergifteten. Sie lachten, verspotteten mich, zeigten mir Bilder von Garriks Tod wieder und wieder, als wollten sie sicherstellen, dass ich nie vergesse, was sie mir genommen hatten.

Ich weiß nicht, wie ich entkam. Ich erinnere mich nur daran, dass ich irgendwann rannte. Blindlings, ohne Ziel, ohne Plan. Der Nebel lichtete sich nicht, aber ich rannte trotzdem, meine Lungen brannten, meine Beine zitterten, doch ich konnte nicht aufhören. Ich rannte, bis der Nebel mich ausspuckte, als hätte er genug von meinem Leid.

Ich war am Leben.

Aber überlebt habe ich nicht wirklich. Denn jedes Mal, wenn ich die Augen schließe, sehe ich sie. Diese Schatten, diese Dinger, die im Nebel laverten. Und ich höre ihre Stimmen. Sie flüstern immer noch, auch jetzt, während ich dies schreibe.

Ich weiß nicht, wie lange ich das noch aushalten kann. Aber eines weiß ich sicher: Der Nebel wird mich nicht vergessen. Und irgendwann, irgendwann wird er zurückkommen, um mich zu holen.

Vielleicht dann, wenn ich endlich den Verstand verliere.

- Argon Tasaro
Ehemaliger Führer der Garde

Der Aufbruch ins Unbekannte

Der Tag des Aufbruchs war gekommen. Die dichten Nebel zogen über die Hochebene von Predgorje, und die Tore von Vel'ki Vladogorsk öffneten sich schwerfällig. Razvechka Zhanna stand an der Spitze der Expedition und spürte die Kälte in ihren Knochen. Der Atem der Männer und Frauen dampfte in der kalten Luft.

Die Gruppe bestand neben ihr aus dem Krieger Borislav und einigen Kriegern der Garde, der Jägerin Milena und Tihomir, einem jungen Technologen, dessen Augen vor Aufregung leuchteten. Zhanna blickte zurück, hinauf zu den Mauern der Stadt. Sie meinte, eine vertraute Gestalt zu erkennen – Ugroz Velki, der dort stand und ihren Aufbruch beobachtete.

Eine Erinnerung schlich sich in ihren Kopf. Es schien Äonen her, dass sie zusammen gewesen waren, Ugroz und sie, als sie noch nicht Herrscher und Untergebene, sondern einfach zwei junge Vila mit dem Kopf voller Träume gewesen waren. Vom alten Reich hatten sie gesprochen, und davon, dass sie es eines Tages finden würden. Niemals hätten sie sich damals geträumt, dass dies nun wirklich möglich werden könnte!

Zhanna wandte sich wieder nach vorn, atmete tief durch und hob ihre Hand zum Signal. Mit einem leichten Kopfnicken zu Borislav, dem Krieger, der an ihrer Seite ging, setzte sie sich in Bewegung. Die Hochebene von Predgorje lag vor ihnen, eine raue Landschaft, von der nur die wenigsten Menschen behaupten konnten, sie jemals bis zu Ende durchquert zu haben. Und dahinter – die Nebelwälder.

Vel'ki Vladogorsk war lange hinter dem Horizont verschwunden, als sie in die dichten, mächtigen Bäume hineinschritten. Die Wälder empfingen sie schweigend. Die Bäume ragten hoch hinauf, ihre Kronen schienen das Licht einzusperren, und alles um sie herum wirkte gedämpft und fremd. Der Boden war von Moos bedeckt, das wie

ein weicher, lebendiger Teppich unter ihren Stiefeln nachgab. Der Nebel kroch wie schlangenartige Finger zwischen die Baumstämme und verlieh der Umgebung eine nahezu gespenstische Stimmung.

Hier war die Luft dicht und schwer, das Sonnenlicht drang nur spärlich durch das dichte Blätterdach. Zhanna kannte diese Wälder gut – sie war hier aufgewachsen, hatte als Kind gelernt, sich lautlos durch das Dickicht zu bewegen, die Spuren der Tiere zu lesen und die verborgenen Gefahren zu meiden. Aber selbst sie konnte die Unruhe nicht ganz abschütteln. Niemand wusste, wo die Wälder endeten. So viele waren spurlos in ihnen verschwunden. Und es gab Gerüchte – Geschichten über Kreaturen, die seit der Dämmerung lauerten, verborgene Gefahren, die jeden, der unvorbereitet war, in die Tiefe zogen.

„Mein Bruder ist in diesen Wäldern verschwunden“ murmelte einer der Kundschafter hinter ihr, ein alter Mann namens Igrin.

„Konzentriert euch,“ zwischte Zhanna ihn knapp an. Sie wusste, dass Igrin zu Recht Angst hatte, doch sie durfte keine zeigen. Nicht so kurz nach dem Aufbruch. Nicht jemals.



In den ersten Tagen ihrer Reise gab es nur kleinere Hindernisse. Ein reißender Bach musste überquert werden, und Borislav organisierte die Überquerung. Fast wäre einer der Krieger mit seiner schweren Ausrüstung in den tosenden Fluten verschwunden, wenn nicht Milena geistesgegenwärtig eingegriffen und ihn herausgezogen hätte.

In den Nächten erzählte Tihomir die alten Legenden – Legenden, die von den enormen Städten erzählten, die einst überall im Reich standen und dann im Nebel versunken waren. Davon, dass die großen Maschinen der Ahnen, auf denen die Macht der Vila fußte, noch hier schlummern müssten. Seine Augen glänzten vor Faszination, während er darüber sprach, diese uralten Geheimnisse zu entdecken und das Wissen der Vergangenheit wiederzuerlangen. Einige der Krieger jedoch schauten nur stumm ins Feuer. Die Ungewissheit und die immerwährende Kälte der Nächte setzten ihnen zu.

Das Verschwinden des Kriegers

Eines Nachts, ohne jede Vorwarnung, hörten sie plötzlich das Krachen von Bäumen und das Brüllen eines Untiers, das die Nacht zerriss.

„Achtung!“ schrie Borislav, als ein gigantischer Schatten auf ihr Lager zustürzte. Ein Untier – war es ein Bär? – größer als alles, was sie je gesehen hatten, stürzte auf Radomir, einen der schlafenden Krieger. Die anderen sprangen auf und griffen nach ihren Schwertern, doch noch ehe jemand reagieren konnte, zerrte er den Unglücklichen bereits mit zurück in die Finsternis hinter dem Feuerschein. Das Brüllen des Tieres und die Schreie des Mannes verloren sich schnell im dichten Nebel, der die Nacht verschlang.

„Los, hinterher!“ brüllte einer der Krieger und mehrere der anderen sprangen auf, Waffen in der Hand. Doch Zhanna wusste, dass sie in der Finsternis des dichten Waldes keine Chance haben würden.

„Halt!“ rief sie, ihre Stimme scharf und entschlossen. „Wir können nicht einfach blindlings hinterherlaufen. Ein heldenhafter dummer Tod ist immer noch ein dummer Tod!“

Borislav drehte sich wütend zu ihr um, seine Augen funkelten vor Zorn. „Wir lassen keinen der Unsigen zurück! Er ist einer von uns, verdammt nochmal!“ Sein Schwert war noch erhoben, und der Rest der Krieger stand grimmig da und starrten sie mit

einer Mischung aus Zorn, Angst und leichter Unsicherheit.

Zhanna trat einen Schritt vor, um Borislav direkt anzusehen. „Wir werden ihn nicht aufgeben. Aber wir haben eine Mission zu erfüllen. Wir müssen überlegt handeln, sonst sind wir verloren.“

Die Spannung in der Luft war greifbar, die Wut und die Angst der Krieger schienen förmlich zu vibrieren. Tihomir trat vor, seine Stimme leise, aber eindringlich. „Die Razvechka hat recht. In der Finsternis haben wir keine Chance. Wir müssen warten bis zum Morgengrauen und dann die Spur aufnehmen.“

Beinahe sah es so aus, als verweigerten ihn die Krieger den Gehorsam. Doch nach einem Moment der ewig zu dauern schien, senkte Borislav schließlich sein Schwert. „Sie hat recht, es wäre töricht.“

Schweigend und widerwillig kehrten die Krieger zu ihrem Lager zurück. Die letzten Stunden der Nacht fühlten sich an, wie eine Ewigkeit. Das Heulen des Windes klang wie das Echo der Schreie des verschleppten Mannes, und jeder Schatten schien von dem Bären belebt zu werden.

Die Jagd bei Tagesanbruch

In der ersten Dämmerung hatten sie das Lager bereits abgebrochen und nahmen die Verfolgung auf. Milena führte sie, ihre Augen konzentriert auf die Schleifspuren am Boden. Die Spuren waren tief und deutlich – das Untier hatte den Krieger förmlich durch den Wald gezerrt, Äste waren zerbrochen, und der Boden aufgerissen.

„Da lang“, murmelte Milena und zeigte auf einen schmalen Pfad, der tiefer in das dichte Unterholz führte. Die Gruppe folgte ihr, ihre Schritte schnell, doch leise. Jeder von ihnen war angespannt, das Wissen, dass das Tier jederzeit zurückkehren könnte, saß ihnen im Nacken.

Nach Stunden des Marsches entdeckten sie etwas Unerwartetes. Vor ihnen öffnete sich der Wald, und sie fanden sich auf einer Schneise wieder. Unter der Moosboden war deutlich zu erkennen: Steinplatten. Sie standen auf einer gigantischen Straße durch den Wald.

„Das... ist unglaublich“, flüsterte Tihomir, seine Augen geweitet vor Staunen. „Das muss eine Chaussee sein. Solche Straßen haben früher die Städte der Vila miteinander verbunden.“

Die Schleifspuren durch das Moos waren deutlich zu erkennen und folgten der Chaussee. Das war ein Hoffnungsschimmer – und ein Rätsel. Wohin führte diese Straße?

In der Höhle des Biests

Bald bemerkten sie, dass rechts und links der alten Straße große verwitterte Gebäude erhoben. Die meisten waren verfallen. Die Fährte durch das Moos führte sie schließlich durch das Unterholz in einen abgetrennten Komplex aus verschiedenen Hallen, wo sie sich verlor.

Während sie den Komplex durchstreiften erkannten sie, dass einige eingestürzt waren, doch andere erstaunlich gut erhalten. Durch die klaffenden Löcher in den Hallen erblickten sie gigantische Zahnräder, mannshohe verrostete Klingen und Sägeblätter, Monumente einer verlorenen Zeit.

Tihomir konnte seine Begeisterung kaum verbergen. So viele alte Maschinen warteten hier nur darauf, wieder entdeckt zu werden. Zhanna legte ihm die Finger auf die Lippen. Die Ruhe des Ortes war trügerisch.

Milena, die eine Galerie an einer der Hallen erklommen hatte, zeigte auf eine der Hallen und bedeutete ihnen, zu lauschen. Nun hörten es auch die anderen: Ein tiefes Grollen, das wie ein Echo von den alten Mauern zurückgeworfen wurde. „Das muss das Nest des Untiers sein“, flüsterte Borislav. „Er hat sich hier eingenistet.“

Langsam betraten sie die Halle. Die Luft war stickig und roch nach Moder und altem Blut. In der Mitte der Halle lag der riesige Bär, schlafend, flankiert von seinen Jungen. Zhanna entdeckte Bewegung in einer Ecke – der verschleppte Krieger, schwer verletzt, lag regungslos am Boden. Darüber gebeugt, an einem Arm kauend – das Untier.

„Dort drüben“, flüsterte Milena und deutete auf die Stelle.

Borislav zog sein Schwert, doch Zhanna schüttelte den Kopf und zeigte nach oben. Über ihnen hingen massive, rostige Metallapparate von der Decke, Überreste von Maschinen, deren Zweck wer weiß was gewesen sein mochte.



„Wenn wir die Apparaturen zum Einsturz bringen, können wir den Bären erschlagen“, flüsterte Razvechka entschlossen.

Borislav sah sie entsetzt an „Vielleicht lebt er noch!“. Doch sie schüttelte den Kopf. „Es ist unsere einzige Chance.“

„Ich werde hochklettern und die Verbindungen lösen. Ihr bleibt bereit, wenn etwas schiefeht.“ Zhanna wusste, dass es riskant war, aber es war die einzige Möglichkeit.

Sie kletterte geschmeidig die alten Balken empor, jeder Griff musste sicher sein, jeder Schritt vorsichtig. Der Geruch von rostigem Metall und etwas Unbestimmbaren hing in der Luft, während sie sich Stück für Stück nach oben arbeitete. Unten warteten Borislav und Milena, bereit, einzugreifen, sollten die Bären erwachen.

Als Zhanna die Apparaturen erreicht hatte, sah sie die rostige Kette, die die massive Konstruktion hielt. Sie ergriff eine Stahlstang und schob sie zwischen die Kettenglieder. Mit aller Kraft zog sie daran, spürte, wie das Kettenglied langsam nachgab. Das Untier stand plötzlich auf, blickte sich um und begann zu schnaufen.

„Jetzt, Razvechka, jetzt!“, flüsterte Milena eindringlich. Mit einem letzten Ruck warf Zhanna ihr ganzes Gewicht gegen die Kette, und die riesige, eiser-

ne Apparatur stürzte mit einem ohrenbetäubenden Krachen hinab. Das Untier hatte keine Chance – die massiven Metallteile schlugen auf es ein, das Brüllen des Tieres wurde jäh unterbrochen. Staub und Dreck wirbelten durch die Halle, und für einen Moment war nichts zu sehen.

Als sich der Staub legte, sah Razvechka, dass die Bären regungslos am Boden lagen. Sie kletterte langsam hinunter, ihre Hände zitterten vor Anstrengung. Milena und Borislav eilten zu dem verschleppten Krieger.

„Er... er atmet nicht mehr“, sagte Milena leise, während sie die Augen des Kriegers schloss.

Ohne sie eines Blicks zu würdigen, stand Borislav auf und verließ die Halle.

Der Blick in die Vergangenheit

Am frühen Morgen, nach der Nacht des Angriffs, entschied sich Zhanna, auf einen der enormen Schornsteine des Sägewerks zu klettern, um eine bessere Sicht auf ihre Umgebung zu bekommen. Die Gruppe wartete am Boden, während sie sich mühsam den hohen Schornstein hinaufarbeitete. Ihre Finger griffen nach alten Griffen, der rostige Metallgeruch erfüllte ihre Nase.

Oben angekommen, wurde sie von einer scharfen Brise begrüßt. Sie atmete tief ein und blickte um sich. Vor ihr erstreckten sich die endlosen Wälder, ein grünes Meer, durchzogen von Nebelschleieren. Doch in der Ferne: Berge – hoch aufragend und schroff. Ihr Blick wanderte über die Bergkette, bis sie etwas entdeckte: Dort, am Horizont, aber deutlich zu erkennen, standen zwei Türme, alt und verwittert, doch immer noch stolz gegen den Himmel gerichtet. Eine breite Straße, führte aus dem Nebelmeer in Serpentina zu ihnen hinauf. Diese Türme, daran gab es keinen Zweifel, waren ein Zeichen des alten Reiches.

Langsam kletterte Razvechka wieder hinunter, jeder Schritt bewusst und vorsichtig. Am Boden angekommen, sahen alle gespannt zu ihr auf. Borislavs Miene war steinern, doch aus ihren Augen flammte Entschlossenheit.

„Die Türme in den Bergen“, sagte sie, ihre Stimme fest. „Sie könnten ein Tor sein, zum verlorenen Tal der alten Vila. Der Pfad, den wir gefunden haben, war einst eine große Straße. Wir werden ihr folgen und so als erste Vila die Nebelwälder durchqueren.“

Die Gruppe, erschöpft und durch die vergangenen Ereignisse zermürbt, spürte dennoch, wie sich neue Hoffnung in ihnen regte. Borislav nickte langsam.

„Dann lasst uns aufbrechen und hoffen, dass Radomirs Opfer nicht vergebens war“, sagte er.

Razvechka dachte an Ugroz, an die Träumereien ihrer Jugend. Und jetzt, in diesem Moment, war sie näher dran als jemals zuvor.

Schweigend sammelten sie ihre Ausrüstung und verließen die untergegangene Stadt der alten Vila auf einer weiteren, überwucherten Chaussee in Richtung der Berge, einer ungewissen Zukunft entgegen.



Jarnfjordbodet

9. Fludrdag im Midsommar 24 / 2

AUS DEM JARNFJORD FÜR GANZ DARSHIVA

MIDSOMMAR-FEIER DES GILDENRATES

ASKETUN - Zur diesjährigen Midsommar-Feier des Gildenrates erstrahlte die Stadt Asketun in einem magischen Glanz. Die Midsommar-Feier gilt seit jeher als Symbol von Einheit und Zusammenarbeit der Gilden. Wie jedes Jahr versammelten sich die Räte am längsten Tag des Jahres, um gemeinsam das Licht und die Wärme zu feiern, die der kurzen Sommerzeit innewohnen.

Besonders beeindruckend war das Ritual der Gilde der Alchemisten, das im Rahmen der Feierlichkeiten abgehalten wurde. Unter der Leitung von Ratsherrin Solveig Eldlaerde versammelten sich die Meister und Lehrlinge der Gilde bei Sonnenuntergang auf dem zentralen Platz von Asketun. Hier errichteten sie unter dem offenen Himmel einen großen Alchemiekessel, um das traditionelle Elixirtanz-Ritual durchzuführen, das Elixirna, die Göttin der Veränderung, ehrt.

Unter dem Symbol ihres göttlichen Auges, das den Kessel schmückte, begannen die Alchemisten, verschiedene Substanzen in das brodelnde Gebräu zu mischen. Jede Zutat, von seltenen Kräutern bis hin zu feinsten Metallessenz, symbolisierte eine spezifische Transformation, die durch das Ritual herbeigeführt werden sollte. Als der Kessel zu leuchten begann und sich die Farben im Strudel verflochten, herrschte gespannte Stille unter den Zuschauern.



Auge der Elixirna

Nach dem Ritual verteilten die Alchemisten kleine Phiole mit dem Sommerelixier - ein Symbol für Erneuerung und Wachstum - an die Anwesenden. Das Elixier soll nicht nur die Lebenskraft stärken, sondern auch den Einfallsreichtum fördern, ein Segen, den die Alchemisten jedes Jahr erneut erbeten, um die Innovationen und Fortschritte im Reich voranzutreiben.

Während die Alchemisten ihre rituellen Zeremonien abhielten, feierte der Gildenrat in seiner Gesamtheit den Midsommar. Neben dem traditionellen Festmahl gab es auch Vorführungen von mechanischen Modellen, die von der Gilde der Ingenieure zu Ehren von Mekinheimin präsentiert wurden.

ERKUNDUNGSTRUPPS DER ASKENGARD AUFGESTELLT

JARNHEIM - In einer bedeutenden Entscheidung hat der Rat aus den Reihen der Askengard zwei Erkundungstrupps aufgestellt. Unter der Leitung von Torvald Flammeskjold und seiner Stellvertreterin Gunnhild Øxenbrjótr sollen diese Trupps die neu zugänglichen Regionen erkunden.

Torvald Flammeskjold, bekannt für seine strategische Weitsicht und entschlossene Führung, wird den ersten Trupp anführen, der in die südlichen Grenzregionen aufbricht. „Die jüngsten Veränderungen des Aschenebels eröffnen uns neue Möglichkeiten,“ erklärte Flammeskjold bei der offiziellen Verkündung. „Es ist unsere Aufgabe, diese Gebiete zu sichern und herauszufinden, ob sie für eine Erweiterung des Reiches genutzt werden können.“



Ratsherr Torvald Flammeskjold
Askengard

Gleichzeitig wird Gunnhild Øxenbrjótr den zweiten Trupp in weitere Territorien anführen. Øxenbrjótr betonte: „Wir werden diese Regionen nicht nur erkunden, sondern auch sicherstellen, dass keine unbekanntem Gefahren das Askenfolk bedrohen.“

Das Askenfolk blickt gespannt auf die Ergebnisse dieser mutigen Missionen, die das zukünftige Schicksal des Reiches Jarnfjord maßgeblich beeinflussen könnten.

Jarnfjordbodet

4. Lufturtag im Wardenhelm 24 / 3

AUS DEM JARNFIORD FÜR GANZ DARSHIVA

NEUE SIEDLUNG FÜR JARNHEIM

JARNHEIM - Die jüngsten Expeditionen der Askengard, die unter der Leitung von Torvald Flammeskjold und Gunnhild Øxenbrjótr durchgeführt wurden, brachten aufregende Neuigkeiten über reichhaltige Waldreserven, die zuvor im dichten Aschenebel verborgen lagen. Der Rat der Gilden hat diese Entdeckung als strategisch wertvoll eingestuft und sofort Maßnahmen ergriffen, um eine dauerhafte Präsenz in dieser Region aufzubauen.

Gunnhild Øxenbrjótr leitet die Bemühungen zur Errichtung einer neuen Siedlung, die den Namen Kolskógr tragen wird. Diese Siedlung soll nicht nur als Holz- und Kohlelager für Jarnheim dienen, sondern auch als strategischer Außenposten in der neuen Grenzregion.

Der Versorgungstrupp, der heute aufbrach, besteht aus erfahrenen Handwerkern und Technikern, die von der Gilde der Ingenieure und der Gilde der Schmiede entsandt wurden. Ihre Aufgabe wird es sein, die notwendigen Maschinen und Werkzeuge bereitzustellen, um die ersten Gebäude und Anlagen in Kolskógr zu errichten.

Die ersten Rückmeldungen der Erkundungstrupps berichten von einem fruchtbaren und gut zugänglichen Waldgebiet, das reich an Holz und anderen wichtigen Ressourcen ist. Die Kombination aus dichten Wäldern und stabilen Wetterbedingungen macht es zu einem idealen Ort für die Kohleproduktion.

„Wir erwarten, dass Kolskógr in wenigen Monaten vollständig einsatzbereit sein wird“, sagte Øxenbrjótr. „Dann wird eine stetige Versorgung mit Holz und Kohle möglich sein, die unsere Produktion erheblich steigern wird.“

DISPUT ZWISCHEN TRUPP VON FLAMMESKJOLD UND BÜRGERN IN ASKETUN

ASKETUN - Beim Durchmarsch von Torvald Flammeskjolds Erkundungstrupp durch Asketun kam es zu einem Disput mit Bürgern, die die aktuelle Politik des Rates der Gilden kritisierten.

Flammeskjold versuchte, die Situation zu deeskalieren, und betonte die Bedeutung der Mission für die Zukunft Jarnfjords.

WARDENHELM - SCHUTZGOTTHEIT DER ASKENGARD

JARNFIORD - Die Gottheit der Askengard ist Wardenhelm, die Stärke, Verteidigung und Schutz symbolisiert. Er gilt als der unerschütterliche Wächter Jarnfjords und ist mehr als nur ein Gott des Krieges. Seine Macht manifestiert sich in den Mauern von Jarnheim, in den Schilden der Krieger und in der Standhaftigkeit derer, die unter seinem Banner dienen.

Besondere Ehrerbietung bringen die Askengard ihm während der Gewitterzeit dar. Wenn die Sturmwinde heulen und Blitze die felsigen Küsten Jarnfjords erhellen, ziehen die Krieger auf die hohen Klippen hinauf und führen inmitten des tosenden Wetters ihre rituellen Übungen und Trainingseinheiten durch. Es wird gesagt, dass Wardenhelms Anwesenheit hier in den Stürmen selbst spürbar ist.



Diese Rituale dienen nicht nur dazu, die körperliche Stärke der Krieger zu schärfen, sondern auch ihren Geist auf die Prüfungen des Krieges vorzubereiten. In den stürmischen Böen und unter dem Zorn des Himmels finden die Askengard die Disziplin, die es braucht, um unerschütterlich zu bleiben - so wie Wardenhelm es von ihnen verlangt. Der Wind, der ihre Körper beutelt, die Blitze, die über den Himmel tanzen, und der Donner, der die Erde erzittern lässt - all dies sehen sie als Prüfungen, die sie zu besseren Verteidigern des Reiches formen.

Jarnfjordbodet

8. Pyradag im Mekinheimin 24 / 4

AUS DEM JARNFJORD FÜR GANZ DARSHIVA

FLAMMESKJOLD ENTDECKT ALTE SIEDLUNG ASKEBORG AM RANDE DES ASCHENEBELS

ASKETUN - Torvald Flammeskjold, Anführer der südlichen Erkundungstrupps der Askengard, stieß bei seiner jüngsten Expedition auf eine Siedlung am Rande des Aschenebels mit dem Namen Askeborg, von der bisher nur in alten Geschichten die Rede war. Diese Siedlung, tief verborgen und lange vergessen, wurde vor Kurzem wieder von rätselhaften Nebelwesen heimgesucht, die Angst und Chaos unter den Bewohnern verbreiteten.



Nebelwesen in Askeborg
künstlerische Darstellung

Flammeskjold handelte schnell und stellte sich der Bedrohung gemeinsam mit den Einheimischen unter der Führung von Hakon Skogvakt, dem Waldwächter der Region. In erbitterten Kämpfen gelang es den tapferen Krieger, die unheilvollen Nebelwesen zu bezwingen und die Siedlung von ihrem Schrecken zu befreien.

Die Bewohner von Askeborg, tief beeindruckt von Flammeskjolds Mut und den kampferprobten Krieger, beschlossen, sich dem Reich Jarnfjords anzuschließen. In Dankbarkeit für die Rettung und in Anerkennung der Stärke des Askenfolk, stellten sie sofort eine kleine Miliz zur Verteidigung der Aschengrenze auf, die künftig unter der Leitung von Hakon Skogvakt stehen wird. Diese Miliz soll nicht nur ihre eigene Siedlung, sondern auch die südlichen Gebiete Jarnfjords vor den Gefahren des Aschenebels schützen.

SAGA: DER ERSTE WALDWÄCHTER UND DIE EISENESCHEN VON ASKEBORG

- Aus dem Archiv der Gilde der Gelehrten in Asketun -

In den düsteren alten Tagen war das Land ein Ort des Schreckens und der Verzweiflung. Der Aschenebel, dicker und lebendiger als heute, hüllte die Siedlung in einen unheilvollen Schleier, und die Nebelwesen trieben ihr Unwesen, während die Bewohner in ständiger Furcht lebten. Man munkelte, dass diese Wesen aus den tiefsten Abgründen des Nebels entsprungen waren, geformt aus den Ängsten und den verlorenen Seelen derer, die in der Dunkelheit umherirrten.

Und die Schatten krochen langsam voran. Die Nebelwesen begannen, die Bewohner zu verfolgen und raubten ihnen den Schlaf. Sie schlichen sich in die Träume der Menschen, flüsterten in der Dunkelheit und nahmen die Seelen der Schwachen. Die Dorfbewohner waren ratlos und schockiert, unfähig, sich gegen die übernatürliche Bedrohung zu wehren.

Als die Lage unerträglich wurde und die Schreie der Verzweifelten in der Nacht verhallten, erhob sich **Eirik Schattenläufer**, der später der erste Waldwächter werden sollte. Mit seiner Treue zur Natur und seinem tiefen Verständnis für das Land fühlte er sich berufen, das Unheil zu bekämpfen. Um das Dorf vor den Nebelwesen zu schützen, traf Eirik eine weise Entscheidung: Er pflanzte einen Kreis aus Eiseneschen rund um die Siedlung, die bald **Askeborg** genannt wurde - eine Burg aus Eschen in all der Asche.

Diese mächtigen Bäume, die tief in den Adern des Landes verwurzelt waren, schufen einen schützenden Ring. Alle Nebelwesen, die diesen Kreis betraten, fanden sich plötzlich verletzlich und verwundbar für gewöhnliche Waffen. Der mystische Schutz der Eiseneschen, genährt von der Kraft des Waldes, verwandelte Askeborg in einen Zufluchtsort, in dem die Dorfbewohner Zuflucht finden konnten.

So lebte Askeborg als starkes Bollwerk gegen die Dunkelheit, und Eirik Schattenläufer wurde zum ersten Waldwächter von Askeborg. Sein Vermächtnis, der Kreis der Eiseneschen, war ein ewiges Zeichen für den ungebrochenen Mut und die Stärke der Menschen.

MEKINHEIMIN – DIE MEISTERARCHITEKTIN VON JARNFJORD

JARNHEIM - In den Hallen der Gilde der Ingenieure wird die Gottheit Mekinheimin verehrt, die Meisterarchitektin. Sie gilt als die Schöpferin von Innovation und Struktur und hat den Menschen von Jarnfjord das Wissen und die Inspiration gegeben hat, um ihre Welt zu gestalten und stetig zu verbessern.

Zur Wintermitte, einem Zeitpunkt der Reflexion und des Neubeginns, halten die Ingenieure eine bedeutende Zeremonie zu Ehren ihrer Göttin ab. Diese Feierlichkeiten sind ein Höhepunkt des Jahres und ziehen Mitglieder der Gilde genau wie Bürger an, die die Errungenschaften der Ingenieurskunst feiern möchten.

Während der Zeremonie sammeln sich die Ingenieure in den großen Hallen von Jarnheim. Im Mittelpunkt der Feier stehen die mechanischen Miniaturmodelle, die von den Ingenieuren liebevoll angefertigt wurden. Diese Modelle repräsentieren zukünftige Projekte und Ideen, die in den kommenden Monaten verwirklicht werden sollen.



Modelle bei der Zeremonie zu Ehren Mekinheimins

Die Ingenieure präsentieren ihre Modelle mit Stolz, und jedes Stück wird von einer Geschichte begleitet, die den Gedankengang und die Inspiration des Schöpfers erläutert. Diese Darbietungen sind nicht nur eine Feier des Einfallsreichtums, sondern auch eine Möglichkeit, das Wissen und die Techniken der Ingenieurskunst zu teilen und weiterzugeben.

Durch die jährlichen Zeremonien wird nicht nur die Tradition in der Gilde der Ingenieure hochgehalten, sondern sie inspiriert alle in diesem großen Reich zu neuen Höhen der Kreativität und des Fortschritts.

AUSBAU DER WERFT IN JARNHEIM: AUFBRUCH IN NEUE MARITIME HORIZONTE

JARNHEIM - Derzeit wird die Werft in Jarnheim umfassend ausgebaut. Die Erweiterung zielt darauf ab, Kapazitäten für den Bau seetauglicher Schiffe zu schaffen, die in der Lage sind, die geschützten Gewässer des Fjords zu verlassen und die Seewege der umliegenden Gewässer zu erkunden.

Die Werft, die bisher vor allem auf den Bau von kleinen Fischerbooten und Lastenkähnen spezialisiert war, wird nun mit modernsten Einrichtungen und Technologien ausgestattet. Dieser Schritt ist das Ergebnis eines gemeinsamen Plans der Gilde der Ingenieure und der Gilde der Händler, um den Handel und den Austausch mit anderen Regionen zu fördern und die maritime Verteidigung des Reiches zu stärken.

Um den Anforderungen an seetaugliche Schiffe gerecht zu werden, wird die Werft mit neuen Docks und größeren Bauraum ausgestattet. Ingenieure und Handwerker arbeiten Hand in Hand, um spezialisierte Werkzeuge und Maschinen zu entwickeln, die für den Bau robuster und effizienter Schiffe erforderlich sind. Die neuen Konstruktionen werden nicht nur für den Handel, sondern auch für militärische Zwecke dienen, um die Küsten von Jarnfjord besser zu schützen.

Die ersten seetauglichen Schiffe, die aus der neu ausgebauten Werft hervorgehen werden, sollen bereits in der kommenden Jahreszeit in See stechen. Diese Schiffe sind mit innovativen Technologien ausgestattet, die eine bessere Manövrierfähigkeit und Stabilität auf offenem Wasser gewährleisten.

Die Bürger von Jarnheim und der umliegenden Dörfer sind voller Vorfreude auf die neuen Möglichkeiten, die sich durch den Ausbau der Werft ergeben werden. Der Rat der Gilden hat bereits Pläne angekündigt, die Handelsrouten zu erweitern und Verbindungen zu anderen Küstenregionen herzustellen.

Jarnfjordbodet

4. Iserdag im Tvillingar 24 / 5

AUS DEM JARNFJORD FÜR GANZ DARSHIVA

DAS TVILLINGSFEST DER SCHMIEDE: EIN FEST DER HARMONIE UND DES HANDWERKS

JARNHEIM - Die Stadt Jarnheim stand diese Woche ganz im Zeichen des alljährlichen Tvillingsfestes, eines der wichtigsten Feste der Gilde der Schmiede. Dieses traditionsreiche Fest, das zur Erntezeit stattfindet, ist ein Ausdruck des tiefen Respekts der Schmiede für die Göttin Tvillingar, die Dualität und Gleichgewicht in der Metallverarbeitung symbolisiert.

Das Tvillingsfest begann wie gewohnt mit einer prächtigen Prozession durch die Straßen Jarnheims, angeführt von Freya Jarnsmid, der ehrwürdigen Vorsteherin der Gilde der Schmiede. Begleitet von den Rhythmen der Hammerschläge und dem Klingen von Stahl, trugen die Schmiede Zwillings-Artefakte in die Mitte der Stadt, wo sie feierlich ausgestellt wurden. Diese kunstvollen Werke symbolisieren die perfekte Balance zwischen Stärke und Flexibilität, die jedes Metall und jedes geschaffene Werkzeug in sich trägt.

In ihrer Rede betonte Freya Jarnsmid, wie wichtig dieses Gleichgewicht nicht nur für das Handwerk, sondern auch für das Leben im Askenfolk ist. „So wie der Hammer den Amboss benötigt, so brauchen auch wir einander. In der Harmonie des Dualismus liegt die wahre Kraft“, sagte sie, während das Publikum andächtig lauschte.

Besondere Aufmerksamkeit erhielt in diesem Jahr das Artefakt „Tvillingskjold“, ein Schildpaar, das sowohl Verteidigung als auch Angriff in einer einzigartigen Konstruktion vereint. Es wurde von jungen Lehrlingen der Gilde gefertigt, die damit ihre Wertschätzung für die Tradition und ihren Einfallsreichtum unter Beweis stellten. Dieses Meisterwerk wurde vom Rat der Gilden als Symbol für den Schutz und die Stärke des gesamten Askenfolk gewürdigt.

Am Abend des Tvillingsfestes versammelte sich die Gemeinschaft um die großen Schmiedefeuere, wo die Schmiede in einer alten Zeremonie den Segen von Tvillingar erflehten. Dabei wurden symbolische Opfergaben in Form von geschmiedeten Miniaturen in die Flammen geworfen, um Wohlstand und Harmonie für das kommende Jahr zu sichern.



Eines der Opferfeuer für Tvillingar

Das Tvillingsfest ist nicht nur ein Moment des Stolzes für die Schmiede, sondern ein Fest, das die Werte des gesamten Askenfolks widerspiegelt: Zusammenhalt, Handwerkskunst und der unerschütterliche Glaube an die eigene Gemeinschaft. Die Gilde der Schmiede zeigte auch dieses Jahr eindrucksvoll, dass ihre Kunst mehr ist als nur das Schmieden von Metall - sie ist ein lebendiger Ausdruck von Balance und Beständigkeit in einer oft unbeständigen Welt.

GUNNHILD ØXENBJOTR FÜHRT ERKUNDUNGSTRUPP NACH NORDEN

JARNHEIM - In einem weiteren Schritt zur Erkundung der neu zugänglichen Regionen des Aschenebels hat Gunnhild Øxenbrjótr, die stellvertretende Anführerin der Askengard, ihren Trupp weiter den Fjord entlang nach Norden geführt. Diese Expedition zielt darauf ab, die nördlichen Territorien zu kartieren und mögliche Gefahrenquellen für das Askenfolk zu identifizieren.

„Die Bedingungen im Norden sind ungewiss, doch wir sind bereit, den Herausforderungen zu begegnen,“ erklärte Øxenbrjótr vor dem Aufbruch. Ihr Trupp wird in den kommenden Wochen Berichte über das Gelände und mögliche Ressourcen liefern, die für eine Erweiterung des Reiches entscheidend sein könnten.

Jarnfjordbodet

5. Lufturdag im Elixirna 24 / 6

AUS DEM JARNFJORD FÜR GANZ DARSHIVA

SICHERUNG DER ASCHEGRENZE: SKOGVAKT UND FLAMMESKJOLD TEILEN AUFGABEN AUF

ASKEBORG - Nach der erfolgreichen Wiederentdeckung der alten Siedlung Askeborg und der heldenhaften Verteidigung gegen die rätselhaften Nebelwesen, hat der Rat der Gilden beschlossen, die Sicherung und Erkundung der Aschegrenze weiter voranzutreiben. In einer strategischen Entscheidung wurde die Verteidigung der Grenzregionen aufgeteilt.

Hakon Skogvakt, Waldwächter und Milizführer von Askeborg, übernimmt die Verantwortung für die westliche Aschegrenze. Mit seiner neu aufgestellten Miliz wird Skogvakt die Siedlung Askeborg sowie die angrenzenden Gebiete sichern und erkunden. Seine Aufgabe ist es, das Gebiet stabil zu halten und die Verteidigungslinie gegen mögliche Bedrohungen aus dem Aschenebel weiter zu stärken.

Torvald Flammeskjold, Anführer der südlichen Erkundungstrupps der Askengard, führt weiterhin die Erkundung der östlichen Aschegrenze. Mit seinem kampferprobten Trupp wird er die dortigen Regionen untersuchen und mögliche neue Gefahren für das Reich Jarnfjord identifizieren. Flammeskjold betonte, dass die Erkundung nicht nur der Verteidigung, sondern auch der möglichen Erweiterung des Reiches in neue Gebiete dienen soll, die bisher vom Aschenebel verborgen waren.

ASKETUN WÄCHST: BÜRGER AUS JARNHEIM ZIEHEN VERMEHRT IN DEN REGIERUNGSSITZ

ASKETUN - In den letzten Monaten ist ein deutlicher Trend zu erkennen: Immer mehr Bürger Jarnheims ziehen in die Planstadt Asketun, die bisher hauptsächlich als Sitz des Rates der Gilden und repräsentativer Verwaltungssitz diente. Dieser Wandel signalisiert den Beginn einer neuen Ära für Asketun, das sich von einer funktionalen Regierungsstadt zu einem lebendigeren, zentralen Herzstück des Askenfolks entwickelt.

Mit dem Zustrom der neuen Bewohner wird Asketun nicht länger nur als Ort für politische Entscheidungen wahrgenommen, sondern auch als ein florierendes Zentrum für Handel, Handwerk und Kultur. Der Zuzug von

Handwerkern, Händlern und Gelehrten trägt dazu bei, dass die Stadt in den kommenden Jahren deutlich an wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Bedeutung gewinnen wird.

„Asketun wird von einer repräsentativen Stadt zu einem lebendigen zweiten Mittelpunkt unserer Gesellschaft,“ sagte Sigrun Gulljegere, Vorsteherin der Gilde der Händler, die selbst den Aufbau neuer Märkte und Handelsrouten in der Stadt unterstützt. Die Nachfrage nach Wohnraum und neuen Geschäften ist gestiegen, und erste Planungen für erweiterte Stadtteile und zusätzliche Infrastrukturprojekte sind bereits in vollem Gange.

REPARATUREN AN DER WASSERKRAFTBAHN IN JARNHEIM ERFOLGREICH ABGESCHLOSSEN

JARNHEIM - Nach monatelangen Arbeiten sind die Reparaturen an der beeindruckenden Wasserkraftbahn in Jarnheim abgeschlossen. Diese einzigartige technische Meisterleistung nutzt die Kraft des Wassers, um Wagen an den steilen Klippen des Jarnfjords auf- und abwärts zu befördern. Das Prinzip hinter der Bahn ist ebenso genial wie simpel: Das Gewicht des herabfallenden Wassers zieht einen Wagen die Klippen hinunter, während ein zweiter, über schwere Taue verbundener Wagen gleichzeitig die Klippen hinaufgezogen wird.

Liv Askehjul, Vorsteherin der Gilde der Ingenieure, lobte die harte Arbeit der Ingenieure und Techniker, die die Reparatur durchgeführt haben. „Die Wasserkraftbahn ist ein Symbol für den Einfallsreichtum und die Handwerkskunst des Askenfolks. Mit den abgeschlossenen Reparaturen können wir den Betrieb nun wieder in vollem Umfang aufnehmen,“ erklärte Askehjul bei der Wiedereröffnung.

Die Wasserkraftbahn dient nicht nur praktischen Zwecken, wie dem Transport von Gütern und Menschen zwischen den hohen Klippen und dem Tal des Jarnfjords, sondern ist auch eine Attraktion, die in Zukunft verstärkt Besucher aus anderen Reichen anziehen könnte. Aufgrund ihrer einzigartigen Bauweise und ihres technischen Raffinements wird erwartet, dass Reisende aus fernen Ländern nach Jarnheim kommen, um dieses technische Wunderwerk zu bestaunen.

Jarnfjordbodet

8. Pyradag im Yule 24 / 7

AUS DEM JARNFJORD FÜR GANZ DARSHIVA

ØXENBRJOTR ERREICHT DAS OFFENE MEER – ERSTES HOCHSEESCHIFF IM BAU

FJORDSTROND/JARNHEIM - Eine bedeutende Nachricht erreicht uns von der nördlichen Erkundungsexpedition unter der Führung von Gunnhild Øxenbrjótr. Nach wochenlanger Reise entlang des Fjords hat ihr Trupp das offene Meer erreicht. Dies ist ein Meilenstein für das Askenfolk, da diese Region bisher weitgehend unerforscht war. Øxenbrjótr und ihre Krieger folgen nun der unbekanntesten Küstenlinie, um weitere Entdeckungen zu machen und die Möglichkeiten für neue Siedlungs- und Handelsrouten zu erkunden.

Parallel dazu laufen in Jarnheim die Arbeiten an einem ehrgeizigen Projekt: In der neu erweiterten Werft wird das erste Hochseeschiff des Askenfolks gebaut. Dieses Schiff, eine robuste und moderne Konstruktion, ist speziell für die Erkundung und Navigation auf dem offenen Meer entworfen. Sobald die Bauarbeiten abgeschlossen sind, soll das Schiff Gunnhild Øxenbrjótr und ihrem Trupp folgen und die Expedition weiter unterstützen.



Illustration nach technischen Zeichnungen der Werft

Die Vorsteherin der Gilde der Ingenieure, Liv Askehjul, zeigte sich optimistisch über den Fortschritt: „Dieses Hochseeschiff markiert den Beginn einer neuen Ära für Jarnfjord. Es wird uns nicht nur helfen, die Küsten weiter zu erkunden, sondern auch den Seehandel mit fernen Reichen ermöglichen.“

Mit diesen Entwicklungen blickt das Askenfolk in eine vielversprechende Zukunft. Der Fortschritt sowohl an Land als auch auf See könnte das Reich Jarnfjord bald zu neuen Horizonten führen.

GRÜNDUNG NEUER SIEDLUNG ASKELUND ZUR VERTEIDIGUNG DER ASCHEGRENZE GEPLANT

ASKEBORG - Torvald Flammeskjold, Anführer des südöstlichen Erkundungstrupps der Askengard, hat den Rat der Gilden offiziell um Material und Unterstützung für die Gründung einer neuen Siedlung östlich von Askeborg angefordert. Diese Siedlung, die den Namen Askelund tragen soll, wird inmitten des dichten Waldes Askeholt errichtet und soll eine strategische Rolle bei der Sicherung der östlichen Aschegrenze spielen.

Flammeskjold erklärte, dass Askelund nicht nur als Verteidigungsposten, sondern auch als Knotenpunkt für weitere Erkundungen in die östlichen Regionen des Aschenebels dienen wird. „Der Askeholt-Wald bietet natürlichen Schutz, doch auch eine permanente Präsenz ist notwendig, um mögliche Bedrohungen abzuwehren und unsere Grenzen zu sichern,“ so Flammeskjold.

Die Vorbereitungen für den Bau sind bereits in vollem Gange. Holz, Metall und andere Baumaterialien werden aus den umliegenden Siedlungen nach Askeborg transportiert, bevor sie weiter nach Osten geschickt werden. Sigrun Gulljegere, Vorsteherin der Gilde der Händler, betonte die Bedeutung dieser neuen Siedlung: „Askelund wird eine wichtige Bastion zum Schutz unseres Reiches und ein Ausgangspunkt für weitere Expansionen sein. Wir unterstützen diesen Plan mit aller Kraft.“

Die Gründung von Askelund markiert einen weiteren Schritt zur Stärkung der Sicherheit und des Einflusses des Askenfolks in den bisher unbekanntesten und gefährlichen Grenzregionen.

DAS YULFEST: EIN FEST DER HOFFNUNG AUF DEN RÜCKGANG DES ASCHENEBELS

JARNHEIM - Die Straßen von Jarnheim erstrahlen in festlichem Glanz, während die Bürger des Askenfolks das alljährliche Yulfest feiern, ein tief verwurzelttes Ritual, das

dem Rückgang des Aschenebels gewidmet ist. Einst in der dunkelsten Nacht des Winters abgehalten, bat das Volk um die Befreiung ihres Landes aus dem erdrückenden Griff des Nebels. Heute feiern die Menschen mit großer Freude und Dankbarkeit die sichtbaren Veränderungen, die der Nebelrückgang mit sich gebracht hat.

Das Fest ist eine gemeinsame Verehrung aller Götter des Askenfolks. Altäre zu Ehren von Mekinheiminn, Tvillingar, Elixirna, Velgrim, Handarokk, Meldrvörn und Wardehelm werden in den Straßen errichtet, wo die Bürger Opfergaben darbringen, die von mechanischen Modellen über alchemistische Tränke bis hin zu kunstvoll geschmiedeten Artefakten reichen. Jeder Bürger beteiligt sich, um den Einfluss der Götter auf das Wohlstand und den Schutz des Askenfolks zu feiern.

„Das Yulfest erinnert uns daran, dass der Kampf gegen den Aschenebel ein ständiger, aber lohmender Prozess ist,“ sagte Vidar Skriftvakt, Vorsteher der Gilde der Gelehrten, während einer feierlichen Zeremonie. „Heute sind wir nicht nur Zeugen des Rückgangs des Nebels, sondern auch des Wachstums und der Stärke unseres Volkes.“

Höhepunkt des Festes ist die symbolische Feuerprozession, bei der Fackelträger die Dunkelheit der Winterzeit durch die erleuchteten Straßen vertreiben. Die Menschen singen alte Hymnen und Tänze zu Ehren der Götter, während ein großes Feuer entfacht wird, das die Hoffnung auf einen anhaltenden Rückgang des Nebels symbolisiert.



Feierliche Feuerprozession durch Jarnheim zum Yulfest

Das Yulfest, das einst in Hoffnung und Bitte begann, hat sich nun in ein Fest der Dankbarkeit verwandelt. Die Bürger Jarnheims blicken optimistisch in die Zukunft,

in der sie weiterhin den Rückzug des Aschenebels feiern und ihr Reich erweitern werden.

GILDE DER GELEHRTEN BEGINNT MIT DER AUFEILUNG DER REGIONEN JARNFIORDS

ASKETUN - Die Gilde der Gelehrten, unter der Leitung von Vidar Skriftvakt, hat ein großangelegtes Projekt zur geographischen Ordnung des Reiches Jarnfjord gestartet. In einem ersten Schritt wurden die Hauptregionen, in denen das Askenfolk lebt und arbeitet, offiziell benannt und kartographisch erfasst. Diese Initiative soll nicht nur der besseren Verwaltung und Erkundung dienen, sondern auch das Wissen über das expandierende Reich vertiefen.

„Es ist an der Zeit, dass wir unserem Reich eine klare und verständliche Struktur geben,“ erklärte Skriftvakt. „Diese systematische Aufteilung ermöglicht es uns, Ressourcen besser zu organisieren, weitere Siedlungen zu planen und die Natur unseres Landes zu verstehen.“

Die Regionen, die bisher benannt wurden, umfassen die Kernbereiche des Askenvolkes:

- o Jarnfjord (hier liegt Jarnheim) - Die älteste und größte Stadt des Reiches und deren Umgebung, gelegen am Ufer des Fjords und am Fluss Stórrá.
- o Tunfjell (hier liegt Asketun) - Der Sitz des Rates der Gilden, oberhalb des Fjords gelegen.
- o Skógrstrond (hier liegt Kolskógr) - Die Waldregion westlich von Jarnheim mit der neuen Siedlung.
- o Askebelt (hier liegt Askeborg) - Eine wiederentdeckte Siedlung am Rande des Aschenebels.
- o Askeholt (hier liegt Askelund) - Ein dichter Wald östlich von Askeborg mit einer geplanten Siedlung zur Verteidigung der Aschegrenze.
- o Fjordstrond - Die unbesiedelten Uferregionen des Jarnfjords, die als potenzielles Gebiet für zukünftige Erkundungen und Siedlungen gelten.
- o Askeskard - Eine abgelegene Region an der Quelle des Stórrá, westlich von Askeborg, die als wild und unerforscht gilt. Es wird erwartet, dass diese Region in Zukunft intensiver erkundet wird.

Diese systematische Benennung soll auch in kommenden Generationen fortgeführt werden, um dem Askenfolk ein präzises Verständnis ihres expandierenden Reiches zu ermöglichen. Die Gelehrten planen, weitere Gebiete zu kartographieren und mögliche Siedlungsorte zu bestimmen.

Eine Statue für den König

Es gibt nun also eine neue Statue in unserer Stadt. Hoch aufragend und prunkvoll steht sie da; überblickt die eisigen Straßen wie ein stummer Wächter, der niemals schlafen muss. Sie ist dem neuen König gewidmet, ein Monument seiner vermeintlichen Größe und Macht. Aber während die aus Stein und Erz gemeißelte Statue glänzt und funkelt, blüht der Schmutz und die Armut in den Armenvierteln, als ob die Stadt uns an unseren Platz erinnern möchte.

Die Zwerge, unsere stolzen Herrscher, haben sich nicht lumpen lassen. Erlesene Handwerkskunst wurde in die Arbeit gesteckt. Die besten Steinmetze der Stadt wurden herangeholt, der seltenste bläulich schimmernde Frostmarmor verwendet und Monate der Vorbereitungen gipfelten in einer Enthüllung und einem rauschenden Fest, das die Kälte für einen Moment vergessen ließ, jedenfalls für jene, die es sich leisten konnten, dabei zu sein.

Aber ich frage mich, während ich diese Zeilen schreibe und die Kälte des Winters durch die Ritzen meiner armseligen Behausung kriecht: Wo ist dieser Glanz und diese Pracht, wenn es um uns geht, die Bewohner der vierten Ebene? Die Statue, so hoch und prächtig sie auch sein mag, spiegelt nichts als die Ignoranz wider, die unsere Herrscher für das einfache Volk hegen. Sie thront über uns, doch wir, die wir in Dunkelheit und Eis geboren wurden, sehen nur den Schatten, den sie wirft.

Es wird gesagt, dass die Errichtung der Statue Unsummen verschlungen hat – Gold, das in den Händen der Zwerge schwer wog, aber in den Taschen derer, die jeden Tag gegen den Hunger und die Kälte kämpfen, mehr hätte wiegen können. Wie viele Häuser hätten mit dem Stein dieser Statue repariert werden können? Wie viele Hungrige hätten mit den Münzen, die für den König verschwendet wurden, Brot auf dem Tisch gehabt? Die Zwerge, die doch so stolz auf ihre Tugenden der Gemeinschaft und des Fleißes sind, scheinen vergessen zu haben, dass ein König nur so stark ist wie das schwächste Glied seiner Gesellschaft. Und unser Armenviertel ist schwach. Schwächer, als sie es wissen wollen.

Während also die Königsstatue am Hauptplatz in neuem Glanz erstrahlt, bleiben die Straßen hier unbefestigt, die Dächer undicht, und die Kälte durchdringt jedes Zimmer. Wir kämpfen weiter um das tägliche Überleben, in einer Stadt, die uns längst aufgegeben hat.

Doch eins steht fest: Diese Statue mag den neuen König ehren, doch sie ist ein Mahnmal – nicht für seine Größe, sondern für den Abgrund, in den unsere Stadt gefallen ist. Ein Abgrund, den Steinmetzkunst und Erz nicht füllen können. Vielleicht werden die Zwerge eines Tages aufwachen und begreifen, dass es nicht Monumente aus Stein sind, die ein Reich groß machen, sondern das Wohlergehen seiner Bewohner. Aber bis dahin, fürchte ich, werden wir in ihrem Schatten weiter frieren.

~ Eine Bewohnerin der 4. Ebene von Eis Schmiede

Der Narrenspiegel

Das Vne Thall
Ausgabe 1 im 1. Mondlauf



verfasst von
Gaukulus Irrwitz,
seines Zeichens
spitzzüngiger
Klamauksammler
und Prophet
der ergötzlichen
Narretei

Ein Wort der Versöhnlichkeit

Ich bitte alle Leserinnen und Leser die folgenden satirischen, komödiantischen und vielleicht auch zuweilen zynischen Ausschweifungen nicht als Angriff auf die zugrundeliegenden Werke zu verstehen. Ich genoss selbst beim Lesen der Beiträge jede einzelne Zeile und ziehe meinen Hut... Pardon... meine Narrenkappe vor jedem Autor und jeder Autorin, welche ihren Beitrag geleistet haben. Und nichts läge mir ferner als die tragischen, erbaulichen, heroischen oder fantastischen Schicksale der Völker Darshivas an sich oder die Berichte darüber ins Lächerliche zu ziehen. Auch ist es nicht mein Ansinnen, mich intellektuell über andere zu erheben. Ich bin nicht besser als ein jedes anderes Wesen auf dieser Welt, noch habe ich die Weisheit mit Löffeln gefressen. Alle Füße – so auch die meinen – treten zuweilen in so manchen Fettnapf. Meinem Kopf entspringen wahrlich nicht die größten aller Geistesblitze und aus meinem Munde dringen nicht allzu oft tiefgründige Weisheiten. Doch ist es meine Natur, mein Schicksal und meine Berufung, alles ernsthafte auf die Schippe zu nehmen, um einen Hauch von Leichtigkeit in so manches verfinsterte Gemüt zu bringen und die Rädchen in den Köpfen der Leute in Bewegung zu halten. Bitte verzeiht mir also meine teilweise recht derben Späße und seid nicht gekränkt – dies ist beileibe nicht mein Ziel. Nehmt es mit gesundem Humor und einer dicken Prise Selbstironie. Ich selbst lache am lautesten, wenn ich über mich selbst lache, und so tut es mir gleich und genießt das folgende verbale Gemetzel des Schabernacks und Augenzwinkerns.

Eine satirisches Aufarbeitung
des Buches der Zeit
für alle, welche die Welt,
das Leben und sich selbst
nicht allzu ernst nehmen

Das Buch der... unendlichen Sinnlosigkeit?

Oh, welch Ehre, verehrte Völker von Darshiva, dass wir endlich das erste von endlos vielen Teilen dieses literarischen Meisterwerks erleben dürfen: Das Vne Thall! Und was für ein Auftakt: Wir beginnen mit einem Vorwort, das sich fast schon selbst vergisst in seiner Hingabe an das Hochtrabende: „Tharanor – Der Weg ist das Ziel.“ Ach, das Ziel ist also, dass wir niemals ankommen? Großartig, da freue ich mich auf tausend weitere Bände, die uns von einem Nichts ins nächste Nichts führen. Hauptsache, man kleidet es in pathetisch geschwollene Worte, wie es uns Hjel’Raan, abgehobendster Schriftführer der Ntal’Hrom vormacht. Hoffen wir, dass der Gute nach seinen geistigen Höhenflügen nicht allzu hart aufkommt.

In Nebelschleiern tief und dicht entsteht ein kitschiges Gedicht

Wenn hier etwas dicht ist, dann ist es wohl der Verfasser dieser Zeilen, der ganz euphorisch die Auferstehung einer zerstörten Welt feiert:

Aus Rauch und Schutt? Ich lach mich kaputt!
Dieser Blümchenpflücker glaubt allen Ernstes, dass jetzt die Zeit von Friede-Freude-Honigkuchen angebrochen sei. Der hat wohl zu viel Aschenebel geschneift!
Und jetzt fühlt er sich dazu berufen, uns alle über seine Vision aufzuklären: Zuerst nimmt uns der Nebel die Sicht und erfüllt uns mit Sorgen – denn, natürlich, was wäre ein schöner Tag ohne morgendliche Sorgen? – doch dann! Dann lichtet sich der Schleier, und was bleibt? Ein „fernes Ich“. Jahaaa! Da muss man erstmal drüber nachdenken! Wer hat nicht schon immer davon geträumt, ein nebulöses Abbild seiner selbst irgendwo in der Zukunft zu sehen, nachdem er ein bisschen zu viel Aschenebel inhaliert hat? Zusammengefasst ist dieses Gedicht der berauschte und berauschende poetische Wetterbericht für Darshiva: „Leichter Nebel am Morgen, gefolgt von einer epischen Neugründung aller Reiche. Die Sonne bricht durch und die Herzen füllen sich mit Liebe, Glück und Seligkeit. Optimismus voraus!“

Ein schöner Tag zum Sterben

Da ist also dieser Rhodan. Und der startet seinen Tag voller jugendlicher Energie und Übermut – nur um nach einem spektakulären Sturz festzustellen, dass das Leben manchmal schneller vorbei sein könnte, als man denkt. Mit Knochen, die in jede Richtung sprießen und Beinen, die aussehen wie das Lieblingsstück eines Metzgers, bleibt ihm nur noch eins: Schmerz. Und natürlich die Unfähigkeit, einen klaren Gedanken zu fassen – wer kennt das nicht?

Doch statt einer heroischen Rettung erwartet ihn ein langsam herankrabbelndes Schlangen-Insekt, das sich offenbar auf der gleichen schicksalsschweren Talfahrt wie er befindet. Doch keine Sorge, das kleine, verletzte Biest tut nichts unerwartetes, sondern das, was Albtraum-Kreaturen eben so tun: Es krabbelt in seinen Mund und beendet den Tag für Rhodan auf denkbar unangenehme Weise – wie nett.

Das große Finale? Na, das "Erwachen"! Rhodan öffnet seine Äuglein und – Überraschung – fühlt sich frischer als jemals zuvor. Es stellt sich heraus, dass der "In-den-Mund-Kriech-Akt" von einer Königin der Dalaar orchestriert wurde, die ihn retten wollte. Natürlich, wer braucht schon Ärzte oder Heiler, wenn man ein gruseliges Krabbelvieh in den Rachen gedrückt bekommen kann, das einen "rettet"? Wieso, weshalb, warum? Wer sowas fragt ist dumm! Hauptsache Grusel und Gedärme – dieses Drama aus Schmerz, Insekten und Knochensplitterbrüchen ist eine perfekte Aufmunterungs-Geschichte und rückt die Perspektive für alle zurecht, die das Gefühl haben, ihr Tag hätte besser laufen können.

Friede, Freude, Mutantenmiliz?

Ah, die noble Versammlung von Wesenheiten mit telepathischen Reden und feierlichen Verkündigungen. Neufarmiert und geeint, sagen sie. Aber irgendwas stimmt da nicht ganz bei den Kindern Artikas, wenn sich die Schneeleopardentürmer in den Schatten herumdrücken und das Volk nicht so recht jubeln will. Vielleicht haben sie gemerkt, dass die versprochene "Neufarmierung" nicht viel mehr als ein aufgeblähter Paradeauftritt ist, ohne Antworten auf die wirklich brennenden Fragen. Aber was soll's, wenigstens gibt es fette Eintöpfe und kräftige Mutantenmilizen, die uns über die Runden bringen und aufpassen, dass die Kinder Artikas auch weiter schön artik... äh... artig bleiben. Nicht so wie diese durchtriebenen Eisbärentypen. Das Leben an der Permafrostgrenze ist wirklich hart, aber wer braucht schon Wärme, wenn man stattdessen einen eiskalten Plan schmieden kann? Die Eliteeisbärkrieger und ihre frostigen Anführer beraten über die beste Methode, ihren verlorenen Stand zurückzuerlangen. Von friedlicher Zusammenarbeit bis hin zu blutrünstigen Umstürzen ist alles im Angebot: Die Fronten sind gespalten, die Lager zerstritten – doch die wirklich brillanten Köpfe haben eine "geniale" Idee: Wenn es schon hart auf hart kommt, warum nicht gleich die eigenen Welpen als Tribut anbieten? Genau, nichts stärkt die Verhandlungsposition so sehr wie das freiwillige Überlassen des kostbarsten

Guts. Während die diplomatischen Strategen also darüber nachdenken, wie sie sich "unentbehrlich" machen, schützen die meisten anderen nur den Kopf und fragen sich, ob das wirklich der beste Weg ist. Kleiner Tipp: Ist es nicht. Am Ende bleibt uns nur das resignierte Fazit des Spions: Der fette Lachs in den Grenzflüssen kann den Schmerz über den Verlust der Existenzgrundlage nicht lindern. In diesem Schlamassel hoffen die Eliteeisbärkrieger also inständig, dass die Sterne ihnen endlich den richtigen Ausweg weisen – bevor der Lachs ausgeht ... oder die Welpen. Zwischen wilden Plänen, rebellischen Eisbären und absurden Ideen bleibt uns nur eins: die Hoffnung, dass die Kälte nicht alle guten Entscheidungen eingefroren hat.

Das Askenfolk gibt einen zum Besten!

Endlich, das Askenfolk erhebt seine Stimme – und wie? Mit der Gründung des Jarnfjordbodet, einer Zeitschrift, die alles und jeden darüber aufklären soll, wie toll die wunderbaren Errungenschaften dieses Volkes doch sind. Die Vision? Austausch und Verständnis zwischen den Völkern fördern. Die Realität? Ein bisschen Eigenlob hier, ein bisschen Handelswerbung da, und fertig ist das "Tor zur Welt". Aber wollen wir mal nicht so gemein sein – immerhin ist es recht informativ: Dieses schicke Reich wird von einem Rat angeführt. Aber nicht irgendein Rat – es sind die Gilden, die wirklich das Sagen haben. Von Ingenieuren bis zu Alchemisten, von Händlern bis zu Heilern, jeder ist dabei. Jeder? Nein, nur die Elite dieser hochspezialisierten Vereine darf mitreden. Schließlich braucht man ja Experten für alles – sogar für das Archivieren von altem Wissen, für den Fall, dass es jemals wieder nützlich wird. Hat beim Kataklysmus wahrscheinlich nicht so ganz hingehauen – schade!

Das Herzstück des Askenfolk ist der Jarnfjord, ein Ort von rauher Schönheit – weil „raue Schönheit“ ein Synonym für „ziemlich unbewohnbar und arschkalt“ ist. Aber immerhin, es gibt Eisen, und das reicht aus, um das Volk stolz und stark zu machen. Nebenbei erwähnt: Die Städte rund um den Fjord sind entweder historisch bedeutend (Jarnheim) oder so modern, dass sie aussehen, als wären sie direkt aus einem Ingenieurhandbuch entsprungen (Asketun). Logisch, klar strukturiert und – na ja – nicht gerade ein Ort für spontane Freudenfeste, wenn man mich fragen würde. Und genau so steht es auch um die Götter des Askenfolks – streng nach Gilde sortiert. Die Ingenieure beten zur "Meisterarchitektin" Mekinheimin, während die Händler Handarokk für ihren florierenden Handel danken. Es ist wie eine göttliche Verwaltungsstruktur: Jeder Bereich hat seinen Vorgesetzten im Pantheon, der für Ordnung sorgt. Und wehe, jemand betet zum falschen Gott – dann gibt's einen Monat alten Tunfisch zum Frühstück. Sowas könnte ja das ganze System durcheinanderbringen!

Die Ingenieure des Askenfolk sind so fortschrittlich, dass sie uns einfach ohne Worte ihre neueste Errungenschaft präsentieren: ein feuerbetriebenes Rad. Ja, das Rad wurde neu erfunden, diesmal mit Feuer. Warum? Na, weil man es kann!

So, das Askenfolk hat gesprochen und der Jarnfjordbodet wird die Welt erleuchten. Auf feuerbetriebenen Rädern in die strahlende Zukunft, Juchee!

Knüppel im Sandkasten

Unsere nächste Lektion wartet nur eine Buchseite entfernt: Der Aschenebel, der uns alle so lange in Isolation hielt, lichtet sich – der Vorhang hebt sich, die Welt erwacht! Und was tun die Buddelkasten-Kinder Darshivas? Sie erheben sich in ihrer ganzen Pracht... um einander noch gründlicher zu verpompfen. Und was braucht es, um eine Gruppe von hitzköpfigen Wüstenbewohnern von ihren ewigen Streitigkeiten um ein Wasserloch abzuhalten? Einen Blitz natürlich! Die Sippen, die sich seit unzähligen Monden um das letzte bisschen Wasser geprügelt haben, bekamen endlich die himmlische Klatsche, die sie brauchten. Ein grelles Licht, Ascheflocken in der Luft, ein ohrenbetäubender Donner – kurz gesagt: Der Himmel hatte genug von den Durstigen und ihren sinnlosen Kabbeleien. Wer hätte gedacht, dass es so einfach ist, jahrhundertealte Fehden zu beenden? Einmal Zack, Blitz hinein und Ruhe in der Kiste. Merke: Wenn Reden nicht hilft, hilft ein Donnerwetter. Das haben meine Eltern auch immer gesagt. Statt langweiligem Diplomaten-Geplänkel genügt ein Rumms aus dem Nichts, um eine gespaltene Gesellschaft zu einen. Man fragt sich nur, warum niemand früher auf die Idee kam, den Himmel um Hilfe zu bitten, denn der weiß offenbar wie der Hase läuft!

Ein Groschen ins Jammerkäschen

Requiem der Aschlinge? Wohl eher die ultimative Hymne des Pessimismus. "Leben ist Mühsal und Qual, einzig der Tod bringt Erlösung!" – Klingt wie ein Wochenspruch aus einem Schlechte-Laune-Kalender. Die Jungs scheinen ja wirklich genau die Gesellschaft zu sein, die man sich auf jedem Dorffest wünscht. Vielleicht sollten wir einfach die Bärte wachsen lassen, uns in Höhlen verkriechen und warten, bis das Leben vorbei ist. Ach nein, Moment, das machen die Eiszwerge doch schon! Ich will doch nicht meinem eigenen Bericht vorgreifen! Also nochmal zurück. Aber wohin zurück. Ach ja – zu denen, die am liebsten schon aufgehört hätten, bevor sie überhaupt angefangen haben. Lieber tot als noch länger darauf zu warten? Das sehe ich genauso: Was du heute kannst besorgen, das verschiebe nicht auf Morgen. Also kollektiv bitte alle einen Strick nehmen und dem Trauerspiel ein Ende bereiten. Vielen Dank!

Einmal Schiffbruch zum Mitnehmen, bitte!

Unsere natürlich vollkommen wahre Geschichte eines besoffenen Seemanns beginnt damit, dass er auf einer unheimlichen Insel strandet, nachdem er tagelang auf See fast verdurstet wäre und selbstverständlich überhaupt

keine Wahnvorstellungen hat. Und was erwartet uns dort? Eine steinerne Frau, die in die Ferne zeigt – fantastisch! Vielleicht deuten ihre Hände auf den nächsten Sturm Schaden, den unser guter Seefahrer erleiden wird? Am Ende bleibt uns nichts außer der Frage: War das Floß der eigentliche Höhepunkt dieser Reise?

Feuer und Flamme für alte Hüte

Hoffen wir mal, dass der Pelzhändler aus dem Schnee sich nicht auch den einen oder anderen Schluck gegen die Kälte genehmigt hat und man seinem Bericht trauen kann. Er stolpert jedenfalls ganz unbedarft in diese Zeremonie hinein. Ugroz Velki wird zum König gekrönt und die Vila jubeln, als wäre der nächste Guru aus ihren Reihen aufgestiegen. Das müssen ja beinharte Masochisten sein, dass die sich schon so darauf freuen von ihrem neuen Obermufti wie Stahl geschmiedet zu werden. Denn bei Ugroz ist nicht nur das "U" groß, sondern auch die Megalomanie. Es scheint für den ungeübten Leser zunächst, als wäre das zentrale Ereignis das Aufsetzen einer Krone aus stumpfem, schwarzem Stein. Aber der wahre Höhepunkt? Die Vorfreude auf alte Maschinen und verlorene Städte, die eines Tages wiederentdeckt werden sollen, um richtig Rambazamba auf Darshiva zu veranstalten. Offensichtlich ist es nicht genug, ein König zu sein – man muss auch die halbe Welt niederbrennen, um ein beeindruckendes Erbe zu hinterlassen. Da freuen wir uns doch alle schon drauf, dass diese Feuerteufel ein weiteres Mal über die Welt herrschen, wie es ihre Legenden überliefert haben. Mal schauen, wie lange es dauert bis das nächste Mal alles zu Asche verbrannt ist. Ich nehme Wetten entgegen!

Ein typischer Tag im Leben eines... ääh...

Cwtsh... Nein, ich bin nicht auf einer fauligen Birne ausgerutscht – das ist der Name des geheimnisvollen Baumfreundes, der seine Tage in vollendeter öko-spirituellem Harmonie verbringt. Jeder Schritt ein Ritual, jeder Bissen eine Hommage an den Zyklus des Lebens. Schön, oder? Vielleicht. Wenn man keine Ambitionen kennt. Aber irgendwie liest es sich so, als hätte selbst der Autor beim Schreiben genickt – also, zustimmend mit dem Kopf genickt, meine ich. Obwohl, dieser Artikel ist vermutlich die perfekte Einschlaflektüre für so einen Ethnologen – eine fachspezifisch verklausulierte Symphonie in "nachhaltiger Langeweile". Mir persönlich würden ja die Fachwörter im Kopf herumgeistern und meinen Schlaf stören. Aber schon meine Amme hat immer gesagt: Wer schlecht träumt hat wenigstens was zu erzählen. Also, ihr ungebildeten Kleingeister da draußen: Klöppelt euch mal schön dieses Fachwissen hier hinter die Ohren, damit ihr auf der nächsten Feier vor euren Saufkumpanen so richtig angeben könnt!

Hör mal, wer da flüstert

Oha, ein Bilderrätsel! Der Nebel lüftet sich und was erwartet uns? Omen und Flüstern, jede Menge. Vergiss Logik und Vernunft, die echten Helden dieser Bildersaga sind die nebulösen Andeutungen. Ob es jemand wirklich versteht, was passiert, spielt keine Rolle – es gibt Geheimnisse und sie sind da! Oder vielleicht auch nicht. Was auf jeden Fall da ist, ist ein göttlicher Popelbollen von den Sternen. Klein aber oho. Und der Nebel macht es halt spannend – huhuuuu!

Nebel weg, Halle da, Krone drauf!

Es gibt nichts Besseres, um trotz eisiger Temperaturen die Stimmung bei den Eiszwerger anzuheizen, als ein gutes Omen. Der Nebel, der seit Jahrhunderten die Sicht versperrt, lichtet sich plötzlich und – oh Wunder – die Halle der Könige taucht wieder auf. Zufall? Wohl kaum! Das schreit nach einer Krönung! Warum? Ist wohl alte Zwergentradition. Während die frostigen Halbwüchsigen noch debattieren, ob Omen heutzutage überhaupt noch zählen (“Es ist nur Nebel! Der kommt und geht halt!”), ist klar: Es muss auf jeden Fall ein neuer Tharn her. Also, was passiert? Der Tharn Davara legt feierlich seine Hand in das magische blaue Feuer, das ihn nicht etwa verbrennt, sondern mit einer “kühlen Macht” erfüllt – weil bei den Eiszwerger selbst die Magie frostig ist. Und das zauberhafte Flämmchen brennt, als hätte es nur darauf gewartet, die nächste Generation von Thronwärmern zu kühlen, obwohl es sonst keine Magie mehr auf Darshiva gibt. Das beeindruckt selbst den hinterletzten bärtigen Eisklotz und Applaus ist gewiss.

Nach dem Aufsetzen der funkelnden Eiskristallkrone – weil normaler Schmuck einfach zu warm wäre – erhebt sich der neue Tharn und spricht einen beeindruckenden Eid, den keiner versteht, mit dessen vollständiger Ausführung uns jedoch noch gedroht wird und begrüßt sein jubelndes Volk. Auftrag erfüllt: Ein neuer König ist gekrönt, die Zwerge sind begeistert und die nächste Eiszeit kann kommen! Und bis dahin setze ich mich erstmal an den Kamin, weil mir bei dieser Geschichte schon fast die Nippel abgefroren sind.

Nachricht vom Boden einer Flasche

Was beginnt als entspannter Spaziergang am Strand, endet als absurdes Abenteuer: Volon, der gemütliche Einsiedler, wandert friedlich an der Küste entlang, tief in Gedanken über Muscheln und Felsen versunken. Dann plötzlich: Beben! Grollen! Und eine Kreatur, die aussieht, als hätte das Meer sämtliche Restbestände zusammengeklöppelt, die es noch zu bieten hatte. Volons entspannte Strandstimmung ist dahin, denn was da aus den Tiefen des Ozeans auftaucht, ist nichts weniger als Rasch’Nu. Der gute Volon ist reichlich von den Socken und fragt sich zurecht: “Was nu, Rasch’nu?”

Natürlich reicht bloßes Staunen nicht aus – der Muschelklops hat beschlossen, dass der debile tattrige Einsiedler der perfekte Botschafter für seine Rückkehr ist. Kaum hat Volon sich von der Schockstarre erholt, spürt er auch schon eine Präsenz in seinem Geist, die ihm eine Botschaft übermittelt: “Fürchte dich nicht, ich bin die Rasch’Nu.” Klingt beruhigend, oder? Denn wenn dir ein uraltes, schleimiges Seeungeheuer sagt, dass man sich nicht fürchten soll, ist das immer ein gutes Zeichen und ein absolut plausibler Grund, keine Angst mehr zu haben.

Rasch’Nu erklärt, dass sie sich nach Jahrhunderten der Metamorphose entschieden hat, jetzt aus dem Wasser zu krabbeln und ein ganzes Volk von luftatmenden Korallenwesen zu erschaffen. Kein Grund zur Sorge also – es ist nur eine ganz gewöhnliche Invasion. Sie kommen nicht in Feindschaft, aber sie werden kommen um zu bleiben. Volon bekommt die ehrenvolle Aufgabe, die Welt darüber zu informieren, dass diese wandelnden Meereskorallen die Strände Darshivas bevölkern werden. Und nach dieser aufschlussreichen Unterhaltung mit einem uralten Seemonster erwacht er, wie jeder vernünftige Mensch, der etwas zu viel gebechert hat, ohne zu wissen, wie er nach Hause gekommen ist. Aber jetzt hat er einen Auftrag: Er muss allen sagen, dass die Rasch’Nu da sind. Ob das gut oder schlecht ist, weiß er nicht, aber eines ist sicher: Das wird alles verändern! Und deshalb schnappt er sich die unzähligen leeren Flaschen in seiner Bude (wie sind die eigentlich alle leer geworden?) und versendet die Neuigkeit per Flaschenpost – diese Nachricht ist so wichtig, dass... irgendjemand sie schon finden, lesen und ernst nehmen wird.

Wenn einem das Feuer der Jugend zu Kopf steigt

Heieiei, da brat mir doch einer nen Feuerelf. Was hier veranstaltet wird, geht ja auf keine Qhybeshhaut (ein Qhybesh ist übrigens ein vertrocknetes Maultier). Aber eins nach dem anderen: Hier geht es um die Weihe der Hal Am’Vnelayjah – diese Amtsbezeichnung geht von der Zunge wie Schmieröl. Und wie läuft so eine Weihezeremonie in Al’Umbryjil? Nun, sie beginnt ganz harmlos mit ein paar neugierigen Bürgern, die sich über die “barbarischen Traditionen” und die miese Wahl zum neuen Reichsoberhaupt beklagen. Unter den Wartenden ist auch ein neugieriger kleiner Junge, für den klar ist: Die Priester haben hier das Sagen und die Hörmuschel direkt am Mund der Feuergöttin und deshalb will er eines Tages auch Priester werden, um gediegen ein Ründchen mit der Göttin zu plaudern. Irgendwie schleicht sich der Gedanke ein, dass es einfacher ist, ein Gespräch mit einem allmächtigen Wesen zu führen, als seine Eltern zu fragen, wann die Zeremonie endlich losgeht. Doch dann beginnt auch schon das Spektakel. Der Oberpriester, der wahrscheinlich etwas zu viel rumgebrüllt hat in seinem Leben, bedient sich zur Unterstützung eines Sprachtrichters, damit man ihn verstehen kann. Obwohl es vielleicht besser gewesen wäre,

wenn man ihn nicht gehört hätte, denn es folgt eine Leier über die tollen Leistungen des verstorbenen Vorgängers, die offenbar so langweilig war, dass der Schreiberling beschlossen hat, sie mit keinem weiteren Wort auszuführen. Doch dann wird es dramatisch: Die junge Frau, die künftig ihr Volk führen soll, schneidet sich in den Arm, um ihr Blut und ihr Fleisch dem Feuer zu opfern. Wahnsinnig dramatisch. Offenbar ist Selbstverbrennung der neueste Trend in der Politik! Aber ich muss schon sagen, diese Feuerelfen haben Zunder. Ob ich zu einem Grillfest nach Al'Umbryjil reisen würde, weiß ich allerdings nicht. Wer weiß, was da über dem Feuer landet.

Warten auf den Schneemann

Das ist ja wie Wechselduschen – heiß, kalt, heiß, kalt. Gerade noch bei den Feuerelfen, jetzt schon bei den Eiselfen... oder was auch immer diese Andari genau sein mögen. Jedenfalls starren sie mit einem tiefen Seufzer der Langeweile auf den tiefgekühlten Hochkönig Astharis, der seit Urzeiten friedlich im Eis schlummert. Vielleicht hat er einfach die allumfassende Weltendämmerung verschlafen – keine Sorge, das Volk wartet geduldig darauf, dass die Feier endlich beginnt! Jeder weiß, ein wahrer Künstler lässt gerne auf sich warten. Das steigert die Dramatik!

Doch dann betritt dieses Dreiergeschwader die Bühne und stiehlt dem König seinen großen Auftritt: "Die Zeit des Wartens ist vorbei!" – Oha, was für ein Anheizer für das unterkühlte Publikum. Da hat wohl jemand seinen Motivationsratgeber für epische Momente gut studiert. Die Ansprache des "Gebieters der Worte", wie er sich selbst nennt, schwingt durch die kalte Luft, während er verspricht, dass das illustre Trio das Volk der Andar durch die bevorstehenden Herausforderungen führen wird. Was für Herausforderungen das genau sein könnten? Wer weiß das schon! Aber das hält die Andar nicht auf – sie sind bereit, sich dem Unbekannten zu stellen und ihren Platz in der neuen Welt einzunehmen, bis ihr königlich schlummernder Schneemann endlich seinen Allerwertesten hoch bekommt. Und nach diesem feierlichen Aufruf zu neuen Taten marschieren sie zur Höhle hinaus, bereit für ihr großes Abenteuer! Wer kann sagen, was die Welt für die Andar bereithält? Vielleicht finden sie ein neues Zuhause oder einfach nur ein paar warme Socken – beides möchte man ihnen dringend wünschen.

Expeditionen in die absurde Anarchie

Wieder einmal folgt unser unerschrockener Forscher Poc einer heißen Spur – diesmal in das Reich der Eluvaari, eines geheimnisvollen Volkes, das... gar nicht so geheimnisvoll zu sein scheint. Kurze, fellige Wesen mit einem feinen Hörsinn, die lieber pfeifen als zu reden – beeindruckend! Aber was tun sie sonst so? Nun, sie schlafen den halben Tag und arbeiten die Nacht hindurch. Zudem kaufen sie mit bläulichen Kristallen ein, weil Münzen einfach zu

langweilig sind. Definitiv das Ziel jedes Abenteurers – eine Reise in ein Reich, wo die größte Herausforderung die Anpassung an den Schlafrhythmus ist. Poc ist dennoch begeistert, obwohl er sich erst daran gewöhnen muss, dass die Eluvaari ihm kaum ins Gesicht sehen. Vielleicht sind sie einfach schüchtern – oder sie sind allesamt ausgeprägte Bodenbetrachter. Vielleicht sollte Poc auch mal in einen Spiegel schauen und die Ursache nicht immer nur bei seinem Gegenüber suchen. Naja, lassen wir das. Jedenfalls jagt eine Überraschung die nächste. Die ganze Königsfamilie spielt am liebsten "normaler Bürger" und hat eigentlich sowieso auch nichts zu sagen. Denn der Rat dieses Volkes wird ausgelost. Das haut den Poc glatt aus den Schuhen. Ich meine, ich muss auch gestehen, dass so etwas wie demokratische Wahlen irgendwie einen Sinn ergeben, wenn nicht gerade der König selbst seinen dicken Daumen auf dem Volk hat. Aber wer braucht schon Wahlen, wenn es Anarchie gibt. Es gibt keinen Zufall, es gibt nur Schicksal. Und in dieser chaotischen Welt gibt es nur einen Weg: Man muss sich das Chaos einverleiben um wahre Harmonie mit der Welt zu finden. Wenn das mal nicht die philosophische Königsklasse ist, was dann?

Inspiration auf Abwegen

Und dann noch zum Abschluss ein kleines Häppchen Kultur für die Kunstbanausen. Ein Pinselschwinger entdeckt ein Tal. Es ist wundervoll, atemberaubend... und unzugänglich! Der arme Maler kann nur von der Ferne aus gaffen und staunen. Aber keine Sorge, die Festung im Tal wird in jedem Fall gemalt, denn wer braucht schon Details oder Hintergründe, wenn man die "Essenz" des Ortes erfasst? Die wahre Kunst liegt im Glauben daran, dass da unten vielleicht irgendetwas Interessantes geschieht. Hoffen wir mal, dass die nächste Inspiration nicht auch so unerreichbar bleibt und der gute Meister Guldenhaag auf seinem Heimweg nicht verschollen ist, damit er uns noch mit so mancher sinnentleerten Zufallsinspiration aus seinem offenbar sonst nicht wirklich ereignisreichen Leben beglücken kann.

Noch ein Wort zum Schluss

Nach all diesen Ausuferungen muss ich abschließend noch einmal appellieren: Vergebt mir meine spitze Zunge, oh werthe Lesende. Nichts liegt mir ferner, als die fantastischen Werke der Verfasser und Verfasserinnen dieser Berichte und Geschichten zu besudeln. Doch ist es von Nöten, in diesen finsternen und schweren Zeiten auch die Lachmuskeln etwas zu erleichtern und nicht alles so ernst zu nehmen wie ein dunkles Starkbier. Das Leben muss auch seine fröhlichen Seiten haben.

In diesem Sinne:
Geht euch wohl und auf baldiges Wiederlesen!

Das Spiel der Könige von Xerthus dem Spieler

Auf ganz Darshiva wird ein Spiel gespielt, das weitaus mehr ist als ein bloßer Zeitvertreib. Es ist ein Spiel, das Herrscher, Gelehrte und Strategen gleichermaßen fasziniert – Das Spiel der Könige. Nicht im Wettstreit gegeneinander, sondern allein gegen die eigenen Fähigkeiten, treten die Spieler an, um die Machtbereiche des Spiels in perfektem Gleichgewicht zu halten.

Im Spiel der Könige ist es die Aufgabe des Spielers, Kronen auf einem Brett zu platzieren, das in mehrere Machtbereiche unterteilt ist. Diese Kronen repräsentieren die Herrschaft und Kontrolle, die in den verschiedenen Bereichen des Reiches verteilt werden muss. Doch das Einsetzen der Kronen ist alles andere als willkürlich – nur wer den Überblick über das gesamte Reich bewahrt und die richtige Strategie wählt, wird die Machtbereiche in vollkommener Harmonie besetzen können.

Auf den ersten Blick mögen die Regeln einfach erscheinen, doch wer sich an den Spieltisch setzt, wird bald erkennen, dass das Spiel der Könige viel strategisches Geschick erfordert:

- ❖ Auf dem Spielfeld muss eine vorgegebene Anzahl von Kronen platziert werden. Jede Krone symbolisiert die Macht eines Königs, der über einen Teil des Reiches herrscht.
- ❖ Keine zwei Kronen dürfen direkt nebeneinander stehen – weder horizontal, vertikal noch diagonal. Denn die Könige des Reiches wachen eifersüchtig über ihre Macht und dulden keine unmittelbaren Rivalen in ihrer Nähe.
- ❖ Jeder Machtbereich, jede Reihe und jede Spalte darf nur eine Krone enthalten. Die Balance der Macht muss erhalten bleiben, und nur wer die verschiedenen Teile des Reiches harmonisch mit Kronen bestückt, kann das Spiel meistern.

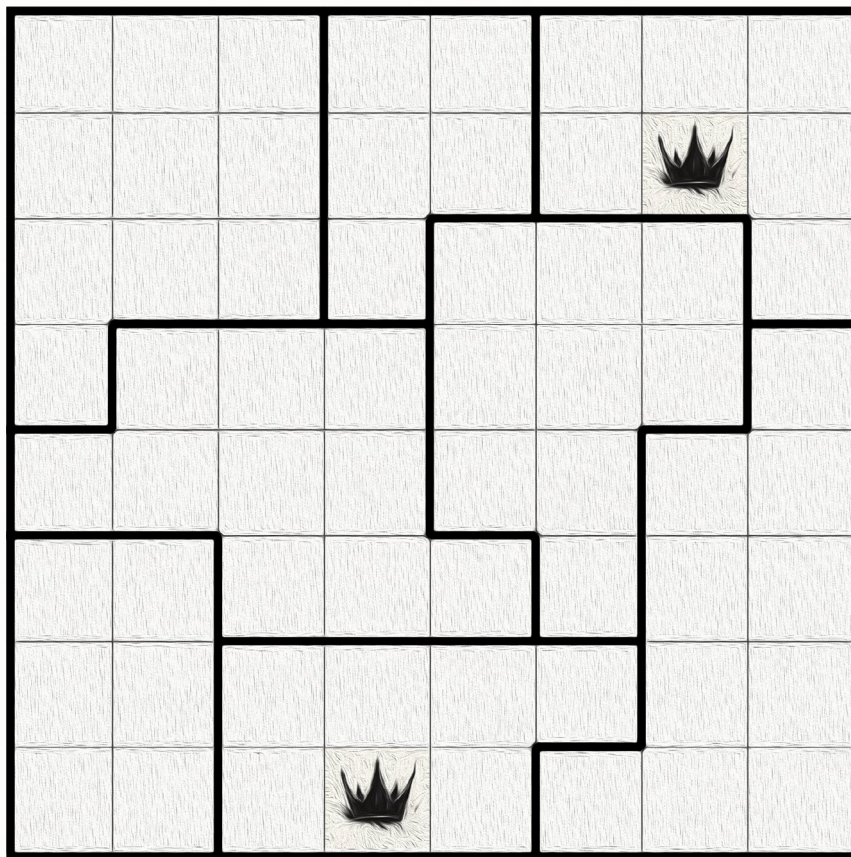
Obwohl die Regeln klar definiert sind, zeigt sich die wahre Herausforderung des Spiels in der strategischen Tiefe. Das Platzieren einer Krone an einer Stelle beeinflusst die möglichen Züge in anderen Bereichen des Spielfelds. Man muss also immer das ganze Brett im Blick behalten und vorausschauend denken. Jeder Zug muss sorgfältig geplant werden, um zu verhindern, dass die Herrschaftsbereiche ins Chaos stürzen.

Im Spiel der Könige gibt es keine Gegner – abgesehen von dem eigenen Verstand und der Fähigkeit, das Spielbrett zu kontrollieren. Es ist ein Spiel der inneren Stärke, in dem Geduld und Planung über Erfolg und Niederlage entscheiden. Wenn ihr eine Krone platziert, müsst ihr abwägen, welche anderen Bereiche dadurch beeinflusst werden und wie ihr in den verbleibenden Zügen das Gleichgewicht wiederherstellen könnt.

Das Spiel der Könige ist so beliebt, weil es verschiedene Tugenden widerspiegelt: Stärke des Verstandes, strategisches Geschick und die Liebe zur Harmonie. Es ist nicht nur eine Übung für den Kopf, sondern auch ein Symbol für die Ordnung, die in den Reichen herrschen muss.

Das Spiel der Könige ist ein zeitloser Klassiker, der Denker und Strategen aller Generationen begeistert. Es ist eine Herausforderung, die Geduld, Logik und eine scharfsinnige Planung erfordert. Wer es wagt, sich dieser Herausforderung zu stellen, wird verstehen, warum es auf Darshiva als das ultimative Spiel der Herrscher gilt.

Wollt ihr euch der Herausforderung stellen?



Danksagung

Wir, die Spielleitung von Tharanor und Redaktion des Buches der Zeit, wollen unsere Dankbarkeit zum Ausdruck bringen für die rege Teilnahme an dieser Ausgabe. Ohne die Beiträge der Autor*innen und Illustrator*innen wäre dies nicht möglich gewesen.

Eine aktuelle Liste der an Tharanor beteiligten Spieler*innen / Autor*innen mit Nennung auf freiwilliger Basis befindet sich im Impressum unserer Webseite www.tharanor.de

Herzlichen Dank!
Ihr seid großartig!



Unterstütze Tharanor auf Steady
<https://steady.tharanor.de/>

Alle Rechte vorbehalten.
© 2024 - Tharanor UG (haftungsbeschränkt)

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.
Die Verwertung, Vervielfältigung oder Bearbeitung des Werkes ist ohne die Zustimmung der Tharanor UG untersagt.

Tharanor UG (haftungsbeschränkt)
Wurzelbrunnenstr. 30
79241 Ihringen

Geschäftsführer: Sebastian Pfitzenmaier, Stefan Graf
Handelsregisternummer (Freiburg): B 731632
E-Mail: sl@tharanor.de

www.tharanor.de



VNE THALL - DAS BUCH DER ZEIT

NACHRICHTENBLATT, HISTORISCHES DOKUMENT & SAMMLUNG
VON GESCHICHTEN, GEDICHTEN, BILDERN UND ANDEREM KULTURGUT
FÜR GANZ DARSHIVA

AUSGABE 2, VERLEGT IM 6. MONDLAUF

In diesem Mondlauf geht es unter anderem um die Erforschung einer Idee, ob es ein kollektives, überindividuelles Gedächtnis zwischen den Völkern gibt. Ein Gedicht über Hoffnung, Einheit und den Aufbruch in eine friedliche Zukunft nach der Katastrophe wird präsentiert. Es wird die Rückkehr eines Zwergenvolkes zur Oberfläche nach dem Verschwinden des Aschenebels verkündet. Die erste Wahl des Rates der Weisen bei den Daonna und dessen Aufgaben werden erläutert. Ein Fischer findet ein versiegeltes Kästchen mit einem mysteriösen Pergament und einer Kreidezeichnung. Es wird von wiederholten Begegnungen mit den Feylar und deren Folgen berichtet. Die Legende eines alten Volkes erzählt von der Rückkehr ihres Herrschers von einer Reise zu den Sternen. Es folgt der Gründungsmythos einer Handelsorganisation nach dem Kataklysmus, um das alte Wissen und die Verbindungen zu anderen Reichen wiederherzustellen. Der Urheber des Gemäldes "Das fremde Tal" berichtet von seltsamen Beobachtungen an jenem Ort. Eine territoriale Expansion im Zuge der Erholung von der Katastrophe wird wissenschaftlich beleuchtet. Der Appell eines Volkes für friedlichen Austausch und Zusammenarbeit zwischen den neu auftauchenden Reichen schließt sich an. Ein traditionelles Lied vom folgenschweren Ehrverlust der Eisbärenkrieger wird im Licht der Gegenwart beleuchtet. Es folgen wichtige Bekanntmachungen der Kinder Artikas, darunter ein Bericht über einen unregistrierten Mutanten. Ein Überblick über das Volk der Nor'Davara und ihre kulturellen Besonderheiten sowie eine Beschreibung der geografischen und politischen Strukturen ihres Reiches wird gegeben. Eine Königin reflektiert über die Gewinnung eines neuen Bewusstseins und die Auswirkungen auf ihr Volk. Der Einsiedler Volon berichtet über die erste Schlacht der Rash'Nu. Weiterhin wird die Überlebensstrategie der Feuerelfen in Zeiten großer Not beschrieben, gefolgt von aktuellen Entwicklungen und Neuigkeiten über das Volk der Eluvaari. Eine Sammlung von Geschichten und Legenden der Sändari'Māna, darunter Erkundungsberichte, Erzählungen über geheimnisvolle Wesen welche im Nebel erscheinen, ein mythologischer Bericht über die Entstehung der Welt und eine Geschichte über die Kraft des Windes und seine Bedeutung für die Völker schließt sich an. Das Schicksal zweier Krieger und die unheilvollen Auswirkungen des Aschenebels stehen im Mittelpunkt einer weiteren Erzählung. Die mutige Reise von Angehörigen der Vila in unerforschte Gebiete nach der Katastrophe wird beschrieben. Der Jarfjordbodet berichtet von sämtlichen Begebenheiten im Reich des Askenfolk über die vergangenen Mondläufe hinweg. Dem Unmut über die Errichtung einer Statue zu Ehren eines Königs wird Luft gemacht. Den Abschluss bilden eine satirische Rückschau auf die Berichte und Themen der ersten Ausgabe des Vne Thall sowie eine Beschreibung eines strategischen Spiels, das von den Adeligen und Königen Darshivas gespielt wird.