



VNE THALL

DAS BUCH DER ZEIT

29. MONDLAUF | AUSGABE 7

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“

Der 2. Konvent der Dämmerung	4
Der Eilruf im 9. ML des 3. WL nz.	12
Klagelied des Kiran'Sol	13
Der Eilruf im 1. ML des 4. WL nz.	14
Öffentliche Entschuldigung!	15
Der Eilruf im 2. ML des 4. WL nz.	16
Die Chronik der Familie von Raevaryn	17
Der Silbermond	19
Das Ende	21
Sonett des 3. Weltenlaufs	23
Lauschet, ihr Völker, eurem Lieblingsbarden!	24
Shānti'Arai: Eine neue Hoffnung im Wind	26
Zweifel durch Shānti'Arai	28
Das Erwachen des Seelenjägers	30
Die Geschichte, die in den Blättern wohnt	32
An die Universität für Vergleichende Völkerkunde... ..	34
Sagen und Legenden aus Al'Umbryjil	35
Die Kunde von Lethira und den sieben Wächtern	40
Tyrmersmannen	43
Legende vom Mondsturz	44
Für die Toten	48
Erste Aufzeichnung aus der Expedition zur Ruinenstadt Sha'Inarsur	50
Jarnfjordbodet – Ausgabe II	51
Von den Dreien Gruppen der Reiche	56
Das Til'Anin	58
Die Glut in der Tiefe	61
Vom Vermächtnis des letzten Ethnarchen	62
Von Todblick	64
Arkanum	65

Wahrheit oder Mythos – Woran glauben die Völker dieser Welt und welche Riten entstanden dadurch?

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

Wie angekündigt, steht dieses Vne Thall – zwar nicht ausschließlich, aber doch vorrangig – unter dem Thema „Sagen & Legenden“. Wir danken allen Schreibenden, welche einen Beitrag dazu verfasst haben, aber selbstverständlich auch allen anderen, welche Ihren Teil dazu beitrugen, ein weiteres Buch der Zeit zu befüllen.

Es kommt durchaus vor, dass aus Mythen oder Überlieferungen Riten entstehen, wie auch in der einen oder anderen Sage in dieser Ausgabe ersichtlich wird. Zumindest aber hängen sie oftmals stark mit der Lebensweise der Völker zusammen. Diese wiederum wird nicht selten auch durch Glaube und Religion geprägt.

Jüngste Überlieferungen sprechen von Wundern und Visionen, welche nicht länger einfach der weiter erstarkenden Magie zugeordnet werden können. Manche glauben an eine Rückkehr der Götter, andere bezweifeln dies oder fürchten es sogar.

Daher wurde beschlossen, die nächste Ausgabe des Vne Thall unter das Thema „Götter, Kulte & Religion“ zu stellen. Wir begrüßen alle Beiträge zu jüngsten Entwicklungen wie auch zu religiösen Ausdrucksweisen und Riten der Völker oder zu Überlieferungen über die Götter Darshivas. Natürlich sind auch weiterhin jegliche anderen Themen in diesem Dokument willkommen.



Hjel'Raan

Oberster Schriftführer der Ntal'Hrom



DER 2. KONVENT DER DÄMMERUNG

Reichsvertretungen beim 2. Konvent der Dämmerung im 7. ML des 3. WL nz.

Alsyn Bennev Seannyal - Al'Umbryjil



Der Reichsrat für Kultur und Gemeinschaft aus Al'Umbryjil ist in eine schlichte aber saubere weiße geschichtete Tunika gekleidet. Altersbedingt zieren trotz seiner elfischen Wurzeln silberne Strähnen das lange schwarze Haar und in seinem Gesicht mit der hohen Stirn und den warmen bernsteinfarbenen Augen durchziehen Falten die gegerbte nussbraune Haut. Er wirkt ruhig aber bestimmt und lauscht mit einer auf manche fast schon unangenehm wirkend eindringlichen Aufmerksamkeit, wenn andere sprechen.

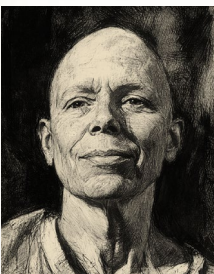
Cora'Lyeris - Rash'Nu



Cora'Lyeris (in Rash'Nu-Sprache „die, die verbindet“) ist eine hochrangige Rash'Nu-Diplomatin. Ihr Körper ist von einem kunstvoll geformten, kalkartigen Exoskelett umhüllt, das an Korallen und gefrorene Wellen erinnert. Spitze Auswüchse in Kronenform betonen ihren Rang, während dutzende dünne tentakelartige Gliedmaßen in

ständiger Bewegung sind. Ihr Gesicht verbirgt sich unter einem koralenartigen Visier, und sie kommuniziert ausschließlich telepathisch, direkt in den Verstand ihrer Zuhörer.

Eshiza - Astarim



Eshiza ist eine hagere, androgyne und haarlose Frau mittleren Alters mit höflich zuvorkommendem und bedachtem Auftreten voller stiller Autorität. Unter einer schlichten graubraunen Robe kann man eine disziplinierte, athletische Gestalt erahnen. Eshiza ist Gelehrte und Chronistin und zeigt sich dementsprechend aufmerksam und wissbegierig, während ihr Blick stets prüfend über ihre Umgebung wandert.

Grinor Feuerbart - Nor'Davara



Grinor ist der entsandte Vertreter der Eiszwerges aus Nor'Davara. Seinen Namen verdankt er den für sein Volk untypischen feuerroten Haaren und Bart. Er hat fast immer ein Grinsen im Gesicht und ist freundlich zu allen anderen Personen des Konvents. Seine tiefe Bassstimme verschafft ihm Gehör, wenn er sich zu Wort meldet und auch wenn man den harten davararischen Dialekt in seiner Stimme

deutlich hört, so spricht er doch auf eine recht melodische und angenehme Art und Weise.

Haxia / Delesth - Thedekya

Das Reich Thedekya entsendet den Dalaar Haxia im Wirtskörper Delesth, einem hochgewachsenen elfenhaften Wesen mit weißer Haut und silbrigen Haaren, das scheint, als würde es aus Schnee und Eis bestehen. Ihre neugierigen Augen mustern die Anwesenden. Sie trägt die einfache Kleidung eines Arbeiters, die ihrem erhabenen Antlitz beinahe spottet, praktisch und schnörkellos. Ihre Stimme ist sanft und melodisch, doch immer wieder erscheint es als vernehme man eine zweite, flüsternde Stimme wie ein Echo.

Kāri'Mana'Arai - Sāndari'Māna



Kāri'Mana'Arai war das jüngste Mitglied des Ältestenrates, legte jedoch ihr Amt nieder; Gerüchten zufolge wegen mangelnder Weisheit und Erfahrung. Die Falten und Schmucknarben auf der sandfarbenen Haut der Mittfünfzigerin erzählen eine andere Geschichte, die die in den Farben des Sonnenuntergangs glühenden Augen stechend unterstützen. In die einfachen Wüstengewänder ihres Volkes gekleidet tritt sie sicher und befehlsgewohnt auf, während ihre Sprache bildhaft für Mitgefühl und Einheit wirbt.

Llysgennad - Llwyn

Llysgennad ist ein schlanker, etwa 1,20 Meter großer Cwtsh mit glattem, seidigem, olivgrünem Fell. Seine Gliedmaßen sind länger als gewöhnlich, seine Haltung aufrecht und anmutig. Große, bernsteinfarbene Augen verleihen ihm einen durchdringenden, aber freundlichen Blick. Seine feinen, großen Ohren sind stets wachsam. Seine Finger sind lang und geschickt, seine Bewegungen fließend und ruhig. Er trägt eine einfache, gewebte Schärpe und ein poliertes Holzamulett um den Hals.

Mux Fiddersang - Ligath Tureen

Nach einem langwierigen und sorgfältigen Bürokratieakt wurde ein 1,24 m zierliches humanoides Schneeammer-Türmerwesen erwählt. Unauffällig in größeren Mengen – bewegt sich flink und tänzelnd, spricht mit gar kristalliner Präzision und einer hellen, trillernden Stimme. Die glänzenden, schwarzen Augen mit wachsamen bis versonnenen Blick und der kleine, kegelförmige Schnabel dominieren das mit hellsschimmernden Federn gerahmte jugendliche Gesicht. Auf einer schlichten Robe glänzt ein Mond-Medaillon.

Ordensmeister Vielweg - Das vergangene Reich



Der Aschling mit den weiß-goldenen Augen ist in ein staubiges und abgenutztes schwarzes Gewand gehüllt. Als Kopfbedeckung trägt er einen großen Leinensack, dessen Gewicht seinen Kopf stets gebeugt hält. An seiner Kleidung sind viele Beutel mit Kordeln befestigt. Seine knorrigen Finger ruhen auf einem Wanderstab, dessen Spitze mit alten Talismanen behangen

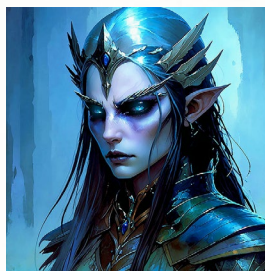
ist. Sein Blick ist stets gutmütig, seine Mimik dafür stoisch und geheimnisvoll. Er spricht leise und bedächtig, doch immer mit Respekt.

Praporschtschik Altyk - Vilska Oprichina



Praporschtschik Altyk wirkt wie ein Relikt aus einer raueren Zeit – ein Hühne mit wettergegerbtem Gesicht und eisgrauen Augen. Er trägt eine Rüstung aus dunklem Stahl und einen purpurnen Umhang darüber. Seine Arme sind von Narben überzogen. Er spricht wenig, doch seine Präsenz lässt spüren, dass er weniger für Debatten und mehr für Entscheidungen geschaffen ist.

Shey'Kalin - Ely'Thien



Shey'Kalin, feylarische Generalin und Mitglied des Hauses Nil'Tenim. Sie trägt dunkles, langes und glattes Haar, ihr Gesicht ist elfisch schmal, ihre Augenbrauen sind die typischen Knochenauswüchse der Feylar. In ihrem Blick liegen sowohl Stolz, als auch Wohlwollen – was selten genug für Feylar ist. Ihre Gewandung ist einer Lederrüstung nachempfunden

und teils mit festlichen silbernen und blauen Ornamenten, teils mit Knochen und Federn geschmückt.

Sigrun Gulljegere - Jarnfjord



Sigrun Gulljegere, Vorsteherin der Gilde der Händler und erfahrene Diplomatin des Askenfolks, wurde vom Rat der Gilden zur Botschafterin für den Konvent der Dämmerung ernannt. Mit ihrem Geschick für Verhandlungen und ihrer Vision für Handel und Austausch soll sie die Interessen des Jarnfjords vertreten und neue Allianzen für eine gemeinsame Zukunft schmieden.

Tschouhanes - Sippa

Tschouhanes, ein 188 cm großes humanoides Wesen, ist das Leipsipp (übersetzt etwa „Versammlungsvorstand“), der gewählte Moderator dessen, was in Sippa die gesetzgebende Versammlung ist. Seine Haut hat keine Haare, sondern besteht aus größeren, unregelmäßigen Schuppen; im Gesicht feiner ziseliert. Es trägt bei seiner Ankunft Robbenfell, wird jedoch das Konvent meist in dunkelblauem, vom Salzwasser ins Gräuliche verwaschenem Tuch bestreiten.

Moderation des 2. Konvents der Dämmerung im 7. ML des 3. WL nz.

Hjel'Raen - Ntal'Hrom

Der Moderator des Konvents hat die für einen Ntal'Hrom übliche Gestalt: Aufgerichtet erreicht sein weißer schlangenhafter Leib mit den dunklen Rückenmustern zweieinhalb Meter Höhe. Vier tentakelartige Auswüchse dienen als Arme und der extrem langgezogene glatte haarlose Kopf scheint keinerlei Sinnesorgane zu besitzen – weder Mund, Nase, Ohren noch Augen. Er trägt keinerlei Kleidung oder Schmuck. Seine ruhige sonore Stimme erklingt wie aus dem Nichts.



Protokoll des 2. Konvents der Dämmerung im 7. ML des 3. WL nz.

Hjel'Raan (Ntal'Hrom)

(Der Ntal'Hrom betritt wie auch beim letzten Konvent langsam und würdevoll das Rednerpodest und wartet, bis alle Anwesenden ihren Platz eingenommen haben und Ruhe eingekehrt ist. Dann erhebt er die vier tentakelartigen Arme.)

Ich, Hjel'Raan, habe die Ehre, im Namen der Ntal'Hrom die Vertretungen der unterschiedlichen Völker und Reiche zum zweiten Konvent der Dämmerung zu begrüßen.

Dreizehn Botschafter und Botschafterinnen heißen wir in diesem Mondlauf willkommen.

Es ist mir eine große Freude, die Anwesenden nun namentlich in alphabetischer Folge vorzustellen:

- Alsyn Bennev Seannyal aus Al'Umbryjil
- Cora'Lyris aus dem Reich der Rash'Nu
- Eshiza aus dem Reich der Astarim
- Grinor Feuerbart aus Nor'Davara
- Haxia / Delestus aus Thedekya
- Kāri'Mana'Arāi aus dem Reich der Sāndari'Māna
- Llysgennad aus Llwyn
- Mux Fiddersang aus dem Reich Ligath Tureen
- Ordensmeister Vielweg aus dem vergangenen Reich
- Praporschtschik Altyk aus Vilska Oprichina
- Shey'Kalin aus Ely'Thien
- Sigrun Gulljegere aus Jarnfjord
- Tschouhanes aus dem Reich der Sippa

Wir erinnern alle Anwesenden, die vereinbarten Regeln des Konvents zu wahren und einander mit Respekt zu behandeln.

Freie Äußerung der Meinung und der Ansichten aller Völker sind gestattet, allerdings ist Abstand zu nehmen von niederen Beleidigungen oder gar körperlichen Anfeindungen.

Wir freuen uns erneut auf einen regen Austausch. Das Podium steht nun jeder und jedem Anwesenden offen, um das Wort an die Versammlung zu richten..

Sigrun Gulljegere (Jarnfjord)

Im Namen des Askenfolks freue ich mich, das erste Wort nach den Ntal'Hrom ergreifen zu können:

Der Rat möchte erneut an die Forschung unserer Gilde der Gelehrten erinnern und um eine Teilnahme daran bitten, falls dies noch nicht geschehen ist.

Diese beschäftigt sich mit der Frage, warum die Völker Darshivas sich scheinbar grundlos manchmal besser und manchmal schlechter gegenüberstehen. Einen entsprechenden Fragebogen solltet Ihr bereit per diplomatischer Post erhalten haben, ansonsten fragt gerne danach. Die Fragen sollen Eigenschaften der Völker Darshivas quantisieren und eine Grundlage für die Forschung bilden.

Es wurde dabei versucht, die Fragen so zu halten, dass sie auf alles zutreffen, was wir in der bisherigen Kommunikation kennengelernt haben.

Es ist die Hoffnung der Gilde der Gelehrten, dass hierbei kein Volk in seinen Gefühlen verletzt wird.

Es wird angestrebt, die Forschung unabhängig von der Anzahl an weiteren Rückmeldungen im kommenden Buch der Zeit zu veröffentlichen.

Alsyn Bennev Seannyal (Al'Umbryjil)

(Alsyn nickt seiner Vorrednerin respektvoll zu)

Ich überbringe die Grüße des Reichsrates von Al'Umbryjil an alle anwesenden Reichsvertretungen.

(Er verneigt sich kurz)

Ein weiteres Mal habe ich die Ehre, mein Reich und mein Volk hier vertreten zu dürfen. Je nach Ausgang und Themenlage dieser Zusammenkunft wird beim nächsten Konvent ein anderes Ratsmitglied meinen Platz einnehmen.

(Er blickt zu Sigrun Gulljegere)

Wir begrüßen die Tatkraft des Askenfolks und die Ambitionen, Licht ins Unbekannte zu bringen, und unterstützen den Ersuch um die notwendigen Informationen der verschiedenen Völker. Wir selbst haben unseren Teil bereits beigetragen – die Unterlagen sollten Jarnfjord seinerzeit erreicht haben.

(Er lässt den Blick wandern)

Ich weiß aus Briefen und dem Buch der Zeit, dass einige die zu erforschenden Verhaltensweisen für vollkommen zufällig und nichtig halten. Doch was schadet es, dies zu untersuchen? Selbst wenn es kein klares Ergebnis erzielt, wäre dies doch auch eine Erkenntnis.

Ordensmeister Vielweg (Das vergangene Reich)

(Vielweg tritt langsam ans Podium, hebt er die Arme empor, legt dann seine Hände über seine Augen und deklariert:)

Möge die Asche euch sanft decken, oh ihr ehrwürdigen Gesandten der Völker!

Dieser Anfang sei ein Ende, Unheil sei ferne! Ich senke mein Haupt vor euch... Doch weh! Nicht bringe ich Grüße aus Prachtfall, nur Klagegeschrei und Gewimmer! Dunkle Aschewolken verdüstern das vergangene Reich von Osten her und das schwarze Fieber grasiert unaufhaltsam unter der sterbenden Sonne... Ja, sogar die Monde verbergen ihr Antlitz vor meinem Volk! Die Magie vergiftet uns, bringt unablässig Unheil über uns wie von Unkenruf prophezeit!

Wehe euch! Erkennt doch die Zeichen und blickt zum Himmel! Ist das nicht ein Anliegen für die Gelehrten der Völker? Mein Volk stirbt und nur die Ahnen allein erhören unser rufen...

(Er verstummt, sein Haupt sinkt kraftlos auf seine Brust. Eine einzelne Träne fließt über sein Gesicht. Dann zieht er sich geknickt zurück.)

Shey'Kalin (Ely'Thien)

(tritt ebenfalls ans Rednerpult, lässt ihre Augen über die Anwesenden schweifen, verweilt bei Vielweg und Alsyn spürbar länger)

Die Feylar grüßen Euch und es ist mir eine Ehre die Shi'Bath Telara Sin'Qilial in diesem Konklave erneut zu vertreten.

Geehrter Alsyn Bennev Seannyal, mir wurde aufgetragen Ihnen mitzuteilen, dass eine private Korrespondenz noch in diesem Mondlauf aufgesetzt werden wird. Die Grenzanliegenheit und unsere Forschungsergebnisse werden in jenem ausführlich beantwortet werden.

Doch sagt, werter Ordensmeister Vielweg, welche Plage sucht euch und euer Reich heim? Welch schaurige Tragik! Könntet ihr Symptome beschreiben, oder kennt ihr gar den Ursprung der Krankheit? Vielleicht vermag einer der Anwesenden etwas mit derlei Informationen anzufangen und zu helfen. Euer Volk, dass bereits so viel ertragen musste, soll mit dieser Bürde nicht alleine stehen. Die Feylar werden helfen, so es in unserer Macht steht.

Kāri'Mana'Arāi (Sāndari'Māna)

(Kāri'Mana'Arāi wirkt ausgezehrt als beim vergangenen Konvent. Ihre Narben und Augenringe werden vom Licht ihrer Augen betont, und ihre Rede ist schwerfälliger – oder schwermütiger?)

Hört doch, Ihr Botschafter, was die Aschlinge uns klagen. Ihr Gerede von Vergänglichkeit und Demut mag mit der Lieblichkeit von Fliegen gesumm über Tage altem Aas wetteifern, doch können wir wirklich unsere Augen und Ohren vor dem Leid verschließen, das sie heimsucht? Wenn Entfernung und Misstrauen uns schon verbieten, Hilfe zu senden, können wir ihnen doch Zuspruch spenden und zu ergründen versuchen, was ihre Heimsuchung verursacht... darum lasst uns lieber sammeln, welches Wissen über jene Phänomene sich seit unserem letzten Austausch ergeben hat. Auch wenn das in unserem Fall nicht viel ist – wir Ältesten dulden keine Erforschung dieser Dinge in unserer Stadt und unserem Land, und wir sind, bis auf das erste Wüten des Elun'K'Tari von Not verschont.

(Erschöpft lehnt sie sich wieder zurück.)

Alsyn Bennev Seannyal (Al'Umbryjil)

(Alsyn wird nach den Worten von Vielweg etwas bleich. Auf Shey'Kalins Nachricht nickt er bestätigend. Nach Kāri'Mana'Arāis Worten nickt er erneut und blickt dann zu Vielweg hinüber.)

Das sind üble Nachrichten. Nach dem letzten Brief von Ordensmeister Kunsthand hatte ich

gehofft, dass die Krankheit ihren Höhepunkt erreicht und womöglich alsbald bezwungen sein könnte. Bereits der Beitrag von Ordensmeisterin Eiterwund im Buch der Zeit ließ mich anderes vermuten. Ich habe in meinen letzten Briefen an das vergangene Reich bereits meinen Rat geteilt. Offenbar mit wenig Erfolg.

(Er blickt bedrückt zu Boden)

Ich wollte nicht direkt mit dieser Neuigkeit aufwarten, doch das Einzige berichtenswerte aus Al'Umbryil neben dem Zusammentreffen mit den Feylar und der Lichtung des Nebels im Osten, ist ein von einem Beben begleiteter Ausbruch des bislang schlummernden Vulkans in der Nähe der Hauptstadt. Glücklicherweise gab es nur wenige Opfer und einige Behausungen am Stadtrand wurden zerstört...

Ordensmeister Vielweg (Das vergangene Reich)

(Vielweg erhebt sich erneut und spricht krächzend:)

Seid bedankt für jedes einzelne Wort der Anteilnahme... egal mit welcher Absicht es ausgesprochen wurde.

(Er blickt kurz zur Sāndari'Māna)

Wahrlich, eine schreckliche Fäulnis ist über die Sklaven des letzten Ethnarchen gekommen eben so wie es Ordensmeisterin Eiterwund im Todeskampf hat bezeugt durch ihr Blut! Ja, ein Fluch ist über uns aus dem Aschenebel gekommen, der uns einst so treulich geschützt vor der Habgier anderer... Dunkle Wolken durchziehen den Himmel wie die Schlingen des Würgholzes, wie die Beine der Todesspinne. Überall im Land geht daraus Ascheflocken hernieder. Wo sie herabfallen, folgt ihnen das schwarze Fieber auf dem Fuße... Oh, welch furchtbarer Scherz des grausamen Schicksals! Oh, welch üble Entfesselung unheiliger Magie! Ist dies die Rache der Nebelgeister, wie wir vertrieben? Oder ist es das Los aller Völker, nur wir sind die Ersten?

(Vielweg lässt einen langen Klagelaut erklingen und setzt sich wieder)

Kāri'Mana'Arai (Sāndari'Māna)

(Die sonst eher ruhige Kāri'Mana'Arai braust kurz auf.)

Dass Völker, die ihre neue Gelegenheit zur Blüte ergreifen wollen, Eure ewige Mahnung von Mäßigung und Demut nicht mehr hören wollen, ist kein Wunder und kein Geheimnis - hemmt denn der Same des Wüstengrases sein Wachstum, wenn der seltene Regen gefallen ist, nur weil man ihm von der Dürre erzählt? (Sie zwingt sich zur Ruhe.) Doch müssen wir uns mit Verständnis begegnen - und dieses habe ich für Eure Lage. Nur aus diesem entspringen meine Worte von Anteilnahme und dem Wunsch, Euch im Austausch Hilfe zuteil werden zu lassen durch Wissen um den Ursprung der Bedrohung und mögliche Wehr gegen sie. Verzeiht daher meine harten Worte und seht stattdessen den Geist, in dem sie gesprochen wurden.

Eshiza (Astarim)

(Eshiza tritt ans Pult, legt zwei Finger auf das Holz, als lausche sie, ob es noch atmet. Ihr kleines Messer ist kurz in der Hand sichtbar, aber sie verzichtet auf den erneuten Blutgruß)

Magie ist ein Funke in dürrer Gras. Wer ihn kitzelt, hört ein Lied - und steht dann im Brand. Forscht, doch löscht, bevor ihr zündelt. Versiegelt das Reagenzglas, ehe der Blitz hinein will. Bruder Vielweg weiß, was Asche kostet; hört sein Flüstern, doch vergisst nicht den Morgen. Hoffnung ohne Vorsicht ist Blindgang, Furcht ohne Schritt ist Fessel.

Darum ein Schritt mit Licht:

Lasst uns die Welt vermessen, bevor wir sie verderben. Bringt Karten her! Küstenlinien, Bergkämme, Stromadern, die Pässe durch den Nebel. Legt Hafen an Hafen, Pfad an Pfad, bis ein Netz aus Wegen wächst - für Handel, für Hilfe, für Heimkehr. Wir Astarim steuern unsere Pfade bei. Tut ihr das Eure.

Auf dass wir gemeinsam eine Karte der Welt zeichnen können und Wege zueinander finden.

Tschouhanes (Sippa)

(Eine unbekannte Gestalt, die am letzten Konvent nicht teilnahm, tritt nach vorne. Das Pult beachtet sie nicht weiter, als ersiene ihr so eine Einrichtung fremd und unnötig.)

Jo, Leute,

ich bin Tschouhanes, das Leipsipp aus Sippa. Wir sind weitab von den üblichen Handelsrouten, die Bücher des Zeits erreichen uns nur nach und nach. Von dem, was ihr hier verhandelt, ist mir, ist uns das meiste neu. Es hört sich aber so an, also ob wieder Asche aufsteigt. Wenn das so ist, ist das sehr schlecht. Das einzige, was wir dazu beitragen können, ist, daß uns ein Prophezeiung erreicht hat, das ungefähr besagt:

„Einst hat tückisches Verrat alles zerbrochen. Es ist dabei, neues Leid über das Welt zu bringen.“

Wenn jemand mehr damit anfangen kann als wir, soll es sprechen.

Cora'Lyris (Rash'Nu)

(Cora'Lyris tritt ans Pult. Sie dreht sich in die Runde. Bei Eshiza deutet sie kurz ein Nicken an.)

Ein weiteres mal begrüßt seien alle Völker Darshivas. Es erfreut die Rash'Nu, dass sich die Völker bereits erneut nach so kurzer Zeit treffen. Die Rash'Nu hat keine Zeit verloren nach der Magie zu suchen und dem Ursprung unserer Telepathie.

In Ura'Batul, nahe der größten und wichtigsten Halle der Wiegenlieder, dort beginnt ein neues Lied: Den Larven und Knospligen wird das Gewebe der Welt neu gesungen - durch psionischen Klang, der in ihnen reift.

Wenn die Magie beginnt, diese Welt zu durchdringen, wenn sie greifbar wird, dann werden es die Jüngsten unter uns sein, die als erste in Metamorphose antworten - so wie es immer war.

Ordensmeister, unsere Körper heilen anderst als die Euren. Jedoch sollten die Sekrete der

Ul'Vorin auch eurem Volk Linderung verschaffen, seit gewiss, wir werden nicht zögern sie zu teilen im Kampf gegen eure Seuche. Die Rash'Nu sieht euer Leid.

Haxia / Delesth (Thedekya)

(Auch die Botschafter der Dalaar tertzen vor.)

Unser Volk trägt trauer! Mit der geehrten Eiterwund ging eine Freundin der Dalaar, wir werden sie nicht vergessen, wir werden sie betrauern und ihr Andenken in ehren halten. Dem Volk der Aschlinge gilt unser Mitgefühl und unsere Freundschaft. Wir lauschen ihren Worten und werden ihnen Beachtung schenken! Seit diese Magie sich regt, sind unsere Gefilde in Unruhe und bedroht.

Auch eine der unseren wurde von Krankheit gestraft, doch wie es unsere Gabe ist überstanden sie es. Doch auch sie sprach im Fiebertraum sonderbare Worte.

Von Drei kehren zwei zurück, welche uneins sind, und das Gefüge der Welt erzittert.

Ist dies ein Zufall?

(Sie blicken zu Tschouhanes.)

Ordensmeister Vielweg (Das vergangene Reich)

(Vielweg tritt wieder vor)

Die ehrenwerte Eshiza spricht Wahrheit: Ein Anfang kündigt stets von einem Ende, doch ebenso wächst Neues nur aus Vergangenem. Es sei ferne, dass ich sage, was ihr zu hören gewillt seid. Wahrlich: Ich trachte danach zu sprechen, was nötig ist! Darum spreche ich von Schmerz und Unheil, dass der Aschenebel über uns brachte wie nie zuvor: Er streckt seine Schattenarme über uns aus und bringt neues Leid aus altem Verrat, ganz so wie der Leipsipp sprach. Feine Asche fällt hernieder und steigt auf aus den Leichen derer, die das schwarze Fieber dahingerafft. Nichts anderes kann dies sein als jene Magie, die viele hier so eifrig beschwören und ersehnen... Zugleich aber seid bedankt für das große Mitgefühl und die angebotene Hilfe! Ach, könnten wir sie doch annehmen! Doch bis dahin werden wir unter der Führung des letzten Ethnarchen selbst diesem Fluch ein Ende bereiten...

Ihr aber: Wappnet euch! Was uns traf, kann auch euch treffen. Der Nebel ist nie ferne...

Kāri'Mana'Arai (Sāndari'Māna)

(Die Wüstenbewohnerin fröstelt bei den Worten des Ordensmeisters, bleibt aber stumm.)

Llysgennad (Llwyn)

(Llysgennad zerrt seinen Stuhl ans Rednerpult und steigt hinauf. Seine grossen, bernsteinfarbenen Augen blicken traurig.)

Vielweg, das sind wahrhaft düstere Worte, die von der Plage in Eurem Volk berichten. Wir sind nur einfache Cwtsh, aber falls wir etwas tun können, um Eurem Volk zu helfen, lasst es uns wissen.

(Seine Ohrspitzen neigen sich nach vorne, als er kurz traurig zu Boden blickt.)

Auch wir haben bemerkt, dass sich etwas ändert in der Welt. Wir hören die Stimmen der Hynafaid viel klarer als noch vor wenigen Mondläufen. Wir spüren die Energie des Waldes und der Natur, als ob sich ein Nebel vor unserem inneren Auge gelichtet hätte. Allerdings nehmen wir das nicht als etwas schlechtes wahr. Vielmehr bestärkt es unsere Hoffnung, dass der Aschnebel endgültig besiegt werden kann und die Cwtsh wieder sorglos in den Wäldern leben können.

(Seine Augen scheinen unternehmungslustig zu funkeln, als er seinen Stuhl wieder an seinen Platz zerrt.)

Alslyn Bennev Seannyal (Al'Umbryjil)

(Er lauscht nachdenklich den Worten der Anderen)

Dass Seltsames geschieht seit der Aschezeit ist an sich nichts Neues. Der Nebel kommt und geht, bringt Hoffnung und Leid gleichermaßen. Doch scheinen sich hier wahrlich bedeutsame Ereignisse abzuzeichnen.

Ich verhehle nicht meine Neugier und das Interesse meines Volkes an der sagenhaften Magie. Doch nur ein Tor würde diese Macht leichtfertig entfesseln. Wir haben noch keine Wege, sie zu lenken. Und sollten die Vorkommnisse magischen Ursprungs sein, sind wir derzeit nichts weiter als ein Spielball wilder und ungezügelter Kräfte.

(Er blickt zu Vielweg)

Euer Los ist schrecklich und Ihr habt mein tiefes Mitgefühl. Doch sagt: Wirkt das Geschehen im Reich auf Euch chaotisch oder boshaft und zielgerichtet?

(Dann blickt er zwischen Tschouhanes und Haxia/Delesth hin und her)

Das Orakel der Aschlinge pflegt häufig Omen und Prophezeiungen zu teilen. Wie ist dies in Euren Völkern – sind die Vorfälle für Euch etwas Gewohntes oder eher außergewöhnlich?

Haxia / Delesth (Thedekya)

Die Dalaar sind erst mit dem Rückzug des Nebels erwacht. Noch nie hat jemand aus unserer Brut solche Worte geteilt. Krankheiten sind uns weitestgehend fremd und nur selten gibt es Fieber das einen Geist in die Ferne schweifen lässt.

Nein, noch nie ist so etwas geschehen.

Cora'Lyeris (Rash'Nu)

Einer unser Generäle hat eine sehr außergewöhnliche Entdeckung gemacht. Thal'Ruun durchfährt zur Zeit mit seinen Legionen schwer gepanzerter Brecher das Eismeer richtung Süden. Er gab Sinneseindrücke in das Kollektiv welche verwirrend und zugleich bedrohlich auf Rash'Nu wirken.

Er hat einen telepathisches Echo wahrgenommen. Telepathie, die der unseren ähnlich ist. Wie ein altes Lied, verschwommener Sprache, dass in Vergessenheit geriet.

Es singt von Qual und Leid, einem Hilferuf aus einer sich langsam anbahnenden, unermesslich schmerzhaften Argonie. Ich spüre diesen Schmerz grade jetzt in meinem Körper, so wie jeder Rash'Nu der sich dieser Erinnerung gewahr wird *(Ihr Körper zittert)*. Unzählige Stimmen voller Gier, Verlangen und unstillbarem Hunger mischen sich darunter *(Sie wirkt erschöpft)*.

Thal'Ruun erfährt großes Leid, denn je weiter er Richtung Süden segelt, umso stärker wird das Echo. Aber er darf nicht anhalten. Ist dies auch nur eine Vision? Wir müssen es herausfinden!

Eshiza (Astarim)

Ich höre Leid. Überall. Darshiva ist wund. Schnitte ohne Ende. Bruder Vielweg – dein Reich blutet offen. Wir pressen Worte dagegen. Dünner Mull. Blut tropft hindurch.

Auch wir spürten die Klinge. Zwei Wächter im Heiligtum wurden fadenscheinig. Wie Aschenebel.

Ein dritter hörte: »Folge der Hand – dann bricht sie dir das Genick.«

Welche Hand soll es sein?

Darum halten wir das Messer still. Magie flüstert. Magie lockt. Magie lügt. Jeder neue Schnitt reißt weiter. Haut von Haut. Volk von Volk. Stop.

Ich bitte wieder. Nicht um Heilung. Um Bandagen. Bringt Karten: Küsten, Flussadern, Passrinnen. Gebt mir eure Fetzen aus Tinte, Ruß, Knochenmehl. Ich nähe ein großes Tuch. Wir breiten es über die Wunde. Eine Karte, die Schiffe lenkt, Händler führt, Boten zum Fieber bringt. Für das Buch der Zeit. Sendet es mir – für euch, für uns, bevor Darshivas Wundränder weiter reißen.

Verlasst euch nicht nur auf die Ntal'Hrom. Auch ihre Kraft hat Ränder.

Ordensmeister Vielweg (Das vergangene Reich)

(Vielweg tritt wieder hervor)

Wohl gesprochen, ehrenwerte Eshiza!

Wahrlich scheint der Aschenebel und die Mächte, die ihn beschworen, sich ebenso zu regen wie die Magie. Der Senat von Prachtfall wird aber wohl überlegen, ob wir bereit sind die Karten des vergangen Reiches zu teilen. Mag Eurer Ansinnen auch rein und tadellos sein, handelt es sich doch dabei um taktisches Wissen. Fürwahr: Nicht leichtfertig ist damit umzugehen...

Einige haben zudem gefragt, wie sie meinem Volk helfen sollen. Ich sage: Trauert mit uns, haltet Totenklage über die vielen unbeweinten Schicksale von Witwen und Waisen! Noch immer kriecht der Tod durch unsere Gassen, über die Berge und Steppen. Helft uns tragen die Last des Verlustes...

Und bereitet Euch vor, wenn der Nebel sich über euch erhebt, denn wahrhaft böseartig und zielgerichtet scheinen die Äste des schwarzen Wolkenbaums sich über unser Land zu ziehen wie Krallen und seine giftigen Sporen der Asche über dessen Einwohner auszuschütten.

Alslyn Bennev Seannyal (Al'Umbryjil)

(Alslyn nickt auf die Antworten von Haxia/Delesth und Vielweg und legt die Stirn in sorgenvolle Falten)

Ich stimme zu. Leid und Verderben und mysteriöse Kunde von vergangenem und noch mehr künftigem Leid häufen sich. Und viele Reiche stehen für sich allein. Wie können wir Hilfe leisten, wenn uns der Zugang nicht möglich ist?

(Er blickt zu Ordensmeister Vielweg)

Ihr wisst, unsere Trauer, unsere Gedanken und unsere Fürbitten sind bei Eurem Volke. Doch mag dies keine Heilung bringen. Es schmerzt, zu sehen, dass unsere Hände wie gebunden sind.

(Dann blickt er zu Eshiza)

Eure Gedanken sind weise und verständlich. Doch gerade in der Situation voller aufkeimender Unruhen, nicht zuletzt durch den sogenannten Bund des Heiligen Blutes, wird es schwer sein, den Reichsrat zu bewegen, Kartenmaterial freigiebig auszuhandigen und damit potentiellen Feinden unseres Reiches in die Hände zu spielen. Ich erkenne jedoch auch den Nutzen und werde sehen, wozu der Rat von Al'Umbryjil bereit sein wird.

Llysgennad (Llwyn)

(Llysgennad zerrt seinen Stuhl wieder ans Rednerpult und steigt hinauf. Kurz steht er schweigend da, dann schüttelt er den Kopf.)

Wir sind nur einfache Cwtsh und so habe ich Mühe zu verstehen, was die anderen Völker umtreibt. Der Aschenebel lichtet sich doch, die Nebelgesiter wurden schon vielfach besiegt und unsere Völker prosperieren, auch wenn es hin und wieder Rückschläge gibt und unsere Geschwister sterben.

(Er blickt kurz bedauernd zu Vielweg.)

Aber liegt nicht in jedem Tot auch neues Leben? Dienen die Kadaver unserer Geschwister nicht dem Wald als Nahrung, legen nicht Fliegen und Käfer ihre Eier auf den toten Körper, so dass neues Leben entsteht? Picken nicht die Vögel die toten Augen aus, sammeln die Maden, um ihre Jungen damit zu füttern? Und wächst aus ihren Eingeweiden nicht ein neuer Baum, so der Samen der Erkenntnis in ihnen gereift ist? Warum jammert und klagt ihr dann und vernebelt Euren Geist mit düsteren Gedanken?

(Kopfschüttelnd verlässt er das Rednerpult.)

Grinor Feuerbart (Nor'Davara)

(Grinor hat bisher schweigend den Reden der Anwesenden gelauscht. Tiefe Trauer zeichnet sein Gesicht. Er macht sich nicht einmal die Mühe aufzustehen, sondern räuspert sich nur kurz und spricht dann.)

Obwohl ich in der Heimat sein und beim Wiederaufbau helfen sollte, bin ich hier. Auf Geheiß meines Königs. Gegen meinen Wunsch.

Grinor, hat Nolandar Tharn zu mir gesagt. Grinor, du musst vor Ort sein, als Vertreter der Davara. Nur dir traue ich es zu, uns würdig zu

vertreten. Wir brauchen dich als Abgesandter, aber auch als jemand, der die Worte der anderen Reiche versteht und aus ihnen die richtigen Schlüsse ziehen kann.

Doch wie beim ersten Konvent höre ich nur Klagen. Zuerst war es der Nebel, nun sind es die Anzeichen der wiederkehrenden Magie.

Gibt es hier denn niemand, der aus diesen Katastrophen gelernt hat und bereit ist, dieses gelernte Wissen weiterzugeben? Der bereit ist Wissen zu teilen?

(Er verschränkt seine Arme und sein Blick geht ins Leere.)

Ordensmeister Vielweg (Das vergangene Reich)

(Vielweg schreitet bedächtig auf die Tribüne und spricht langsam und bedacht seine Vorredner der Reihe nach an:)

Ehrenwerter Gesannter der Feuerelfen: Unterschätzt nicht die Bedeutung von Mitgefühl und Anteilnahme. Oft ist die Gewissheit, dass man dem grausamen Schicksal nicht alleine gegenüber steht, eine größere Linderung als die Heilung des Körpers, der doch trotzdem zum Verfall verdammt ist...

Ehrenwerter Gesannter der Cwtsh: Ihr, die ihr mutterlos seid, vermögt vielleicht nicht die Tagweite des Verlustes der Sippe zu ermessen. Für euch ist im Kreislauf des Lebens nichts verloren. Aber wisset: Das schwarze Fieber zerbricht diesen Kreis, die Aschespooren vergiften alles, selbst Tiere meiden die Kadaver unserer Siechenden...

Ehrenwerter Gesannter der Eiszwerge: Oh, sagt doch was bedrückt Euer Herz? Seid ihr bereit mit dem Teilen des Wissens zu beginnen? Was ist in Eurer Heimat geschehen? Ist denn euer Herz schwer wegen dem Schicksal derer in der 4. Ebene eurer Hauptstadt?

Grinor Feuerbart (Nor'Davara)

(Energisch antwortet Grinor auf die Frage des Aschlings – fast schreiend.)

Auch ihr lasst euch von Propaganda blenden. Wie wahrscheinlich alle hier im Raum.

(Er hält kurz inne.)

Doch so sehr ich es mir auch wünschen würde, dass die Ereignisse im vergangenen Mondlauf ein sorgsam konstruiertes Trugbild wären, sie sind es nicht und die Toten werden nicht zurück kommen.

(Eine einzelne Träne rinnt ihm über die Wange.)

Ihr wollt wissen, was mein Herz bedrückt? Es ist der Tod! Der Tod von so vielen meiner Brüder und Schwestern und die Zerstörung, die Nor'Rakhan heimsuchte.

(Grinor wischt die Träne mit dem Handrücken weg.)

Doch habt ihr mich bisher klagen gehört? Nein! Denn ich bin hier für Antworten. Für mögliche Hinweise, um solchen Katastrophen zukünftig entgegenwirken zu können. Also sagt, oh großer Meister der Klage, was unternimmt ihr gegen das Fieber, welches euer Volk befallen hat?

Welche Lösungen hat euer Orakel für euch?

(Er schließt die Augen und atmet mehrmals tief ein.)

Llysgennad (Llwyn)

(Llysgennad springt sichtlich erregt auf seinen Stuhl.)

Ordensmeister Vielweg, wenn die Amsel trauert, weil eines ihrer Jungen aus dem Nest gefallen ist, verhungern die anderen Jungen. Bei Euch scheint mir so zu sein, dass Ihr vor lauter Trauer über den Verlust die Lebenden zu vergessen scheint. Es ist wahr, wir haben keine Mutter, aber wir haben viele Geschwister und die Hynafiaid, die uns beschützen und leiten. Zu ihnen haben wir eine Verbindung und trauern, wenn sie sterben. Aber wir vergessen nie das Leben. Vielleicht fällt es uns deswegen schwer, Euch zu verstehen.

(Er wendet sich zu Grinnor.)

Grimnor Feuerbart, Eure Ansichten sind für mich verständlich. Ihr denkt, wie es auch die Cwtsh tun. Ich kann Euch aber keine Antworten geben, kenne Eure Fragen nicht. Die Cwsh scheinen nicht von seltsamen Orakeln und Prophezeiungen oder Seuchen geplagt. Aber wir sind nur einfache Cwtsh, vielleicht sehen wir die Zeichen nicht.

(Setzt sich wieder, offensichtlich etwas ruhiger.)

Alslyn Bennev Seannyal (Al'Umbryjil)

(Alslyn verfolgt mit Stirnrunzeln die Äußerungen der sichtbar erhitzten Gemüter, dann schüttelt er den Kopf)

Dieser Konvent soll doch ein Zeichen der Vereinigung sein, nicht der Spaltung. Gegen die Ntal'Hrom wurde im letzten Konvent der Verdacht geäußert, dies absichtlich zu beschwören. Doch sind es nicht sie sondern wir, die den Ton auf dieser Zusammenkunft bestimmen.

Es wird beklagt, dass keine Antworten gefunden werden, dass keine wichtigen Dinge besprochen werden, dass andere nur mahnen und letztlich wird beklagt, dass andere nur klagen. Auch ich klage über Uneinigkeit und ziellose Anklagen.

In meinen Augen sollte auf dem Konvent für alles Platz sein: Trauer, Fragen, Antworten, Spekulationen, Wissensaustausch. Doch nichts davon findet Platz, zwischen all diesen Anklagen. Ihr wollt Antworten? Dann stellt klare Fragen! Ihr wollt Wissen sammeln? Dann teilt Euer Wissen!

Ihr wollt Lösungen? Dann definiert das Problem! Ist dies nicht möglich, können auch keine Forderungen gestellt werden.

Eshiza (Astarim)

(Eshiza richtet sich auf, als trete sie an einen Webstuhl, dessen Kettfäden warten.)

Ich legte einen Faden vor und andere schnitten ihn ab. Die Angst vor dem Dolch im Rücken wiegt schwerer als das Tuch, das uns verbinden könnte. Ohne Wege zueinander, ohne ein Karte, bleibt jedes Wort allein.

Wir hörten von Krankheit und Tod in vielen Völkern.

Und wir hören zwei Warnrufe, die gleich klingen wie Echo:

Die Sippe sprechen von Verrat, wir Astarim von der Hand, die den Hals zerbricht.

Zwei Näfte parallel zueinander zur selben Zeit in der Magie ein unbekanntes Muster in den Stoff zieht – zu viel Zufall, um Zufall zu sein.

Mehr Garn habe ich nicht. Doch ich warte wie Alslyn Bennev Seannyal auf Schnitte, die mehr sind als Klage.

Wer Ideen für gemeinsames Wirken hat, wer die Nadel nehmen mag, der spreche jetzt.

Sonst bleibt das Gewebe löchrig, und jeder Faden reißt für sich.

Hjel'Raan (Ntal'Hrom)

(Der Ntal'Hrom tritt kurz vor)

Verehrte Anwesende, auch dieser Konvent wird schon in Bälde enden. Erneut müssen wir das geplante Zeitfenster einhalten, um eine sichere Rückreise gewährleisten zu können.

Den Anwesenden steht wohl noch genug Zeit für je vier oder fünf Wortmeldungen zur Verfügung, ehe wir alle zu ihren Heimatreichen zurückgeleitet werden.

(Dann tritt Hjel'Raan wieder zurück)

Grinor Feuerbart (Nor'Davara)

(Grinor scheint sich wieder gefangen zu haben und er spricht fast emotionslos.)

Ihr wollt Fragen?

Ist jemandem hier bekannt, wie man den magischen Phänomenen entgegenwirken kann? Hat bereits ein Reich eine Magierakademie errichtet und kann von den ersten Forschungsergebnissen berichten?

Ihr wollt Wissen?

Den Davara ist lediglich bekannt, dass die Magie mit voller Macht zurückkehrt. Und wo wir gegen den Nebel noch kämpfen und siegen konnten, so sind wir gegen die Auswirkungen der Magie machtlos. Ein Erdbeben hat Nor'Rakhan erschüttert, Teile der Stadt zum Einsturz gebracht und viele Todesopfer gefordert.

(Erneut zeigen seine Augen einen kurzen Schimmer von Trauer.)

Ihr wollt das Problem erkennen?

Meine Fragen und das geteilte Wissen zeigen das Problem. Denn auch wenn ich es nicht gerne zugebe, aber wir sind ratlos, wie wir diesem Chaos standhalten sollen. Ja, wir werden Nor'Rakhan wieder aufbauen, aber was dann? Was, wenn es erneut geschieht?

Ordensmeister Vielweg (Das vergangene Reich)

(Milde zeigt sich in dem Blick des Aschlings als er vortritt und sein Haupt vor Grinor senkt)

Vergebt mir, im Schatten Eurer Gnade! Ihr kündigt wahrlich von einem schrecklichen Unglück eures Reiches! Fürwahr, ich kenne Euren Schmerz, denn auch auf meinem Herzen lastet

der Tod wie Blei... Lasst ihn uns doch gemeinsam schultern... Zwar bin ich Meister der Reisen und nicht der Klage, doch will ich sagen, was ich kann:

Siehe, ihr seid nicht machtlos gegen Chaos und Zerstörung! Ihr seid die Davara, Eure Ahnen haben am Zar'Thrakmir den Schwur des Lebens geleistet! Ihr werdet ihr Andenken Ehren und aufbauen, egal wie oft es nötig ist. Weil es das ist, was ihr tut, was euch stark und stolz macht!

Alle Orden der Akolyten suchen auf Geheiß des letzten Ethnarchen fieberhaft in den ältesten Ruinen und tiefsten Katakomben nach einem Weg jener Fluchmagie zu brechen. Unsere Ahnen hatten einst diese Macht und sie leiten uns. Also werden wir sie wieder entdecken... Warum tut ihr nicht ebenso handeln?

Alsyn Bennev Seannyal (Al'Umbryjil)

(Alsyn atmet hörbar aus und blickt zu Grinor Feuerbart)

Euer Volk hat mein Mitgefühl und Verständnis. Auch der Vulkanausbruch hat Opfer gefordert, wenn wohl auch wenige.

Verzeiht, wenn Euch mein Unmut traf. Dies war nicht meine Absicht und Ihr wart wahrlich nicht alleiniges Ziel dieser Aussage.

Doch manches Mal scheint es mir, als wären alle Reichsvertretungen hier zusammengekommen, um etwas zu erfahren, aber kaum jemand scheint bereit, etwas zu teilen. Und das was geteilt wird, geht in eitlen Streitereien unter.

Wir hörten von ungewohnten Prophezeiungen, magischen Naturphänomenen, von Beben, Vulkanausbrüchen, Überflutungen, einstürzenden Gebäuden, Krankheiten übernatürlichen Ursprungs und telepathischen Signalen voller Leid und Gier.

Noch wirken wir vielleicht blind, aber wie Eshi-zu sagte: Zu viel Zufall, um Zufall zu sein.

Gibt es weitere Bruchstücke? Wie sollen wir jemals das Mosaik vollenden, wenn uns die Steine fehlen?

(Er blickt in Richtung jener, die noch kein Wort gesagt haben)

Cora'Lyeris (Rash'Nu)

Alsyn und die sonst so einfachen Cwtsh regen aber die Wahrheit an. Für Antworten brauchen wir Fragen... *(Sie hält inne)*... Fragen und Zeit. Ja, wir haben keine Zeit, denn Zeit bedeutet Gefahr für ein weiteres Zittern der Erde oder Feuer spucken der Berge und das werden zu Toten. Ja, die Rash'Nu errichtet das, was einige von euch Akademie nennen in Ura'Batul. Die Frage ist nicht wie wir die Magie verhindern, denn das werden wir nicht, wenn sie in diese Welt dringt. Wie können wir die Magie sichern, sie kontrollieren?

Die Rash'Nu errichten am nördlichsten Punkt unseres Reiches einen Ort Thal'Nerass. Er steht an einer Klippe deren Tal bis zum Horizont in alle Richtungen geflutet ist mit tiefem Aschenebel. Thal'Nerass wächst hinab bis an den Rand des Nebels, trotz der Gefahr die dort

herrscht. Rash'Nu wird dort am Rand der Nebelschwaden leben und forschen. Die Frage ist: Wie überleben wir? Aber wir brauchen etwas mehr Zeit für Antworten. Daher sollten wir auf diesem Konvent fragen sammeln.

Haxia / Delesth (Thedekya)

Vielleicht ist die Wahrheit schlicht, dass keiner von uns über gesichertes Wissen verfügt.

Ordensmeister Vielweg (Das vergangene Reich)

(Der Ordensmeister blickt grübelnd in die Leere und sagt mehr zu sich als zu den Anwesenden)

Wohl wahr! Wir sind alle einfältige Blinde, die durch den Nebel tappen... Alles, was vermeintlich Sicherheit bietet, ist doch nur eitles Haschen nach Rauch! Oh, wären wir doch nur einfältig und weise genug um zu erkennen, dass wir nichts wissen können...

Überleben mögen wir, ja... Doch zu welchem Zweck? Wohin führt uns unser Weg und woher kommen wir? Und nehmen wir unsere Sünden und Gebrechen nicht mit auf jede Reise?

Sicher ist doch nur, dass wir alle eines Tages sterben werden und jede Sekunde Zeit, die verstreicht, unwiederbringlich verloren ist. In Angesicht dieser Endlichkeit wird alles was wir Tun oder Vertun wichtig, bekommt jeder Augenblick eine heilige Relevanz.

Vielleicht finden wir wieder keine Antworten, doch jeder Umweg hat seinen Wert: Er erhöht die Ortskenntnis! Kennen wir nicht zumindest uns selbst ein wenig besser? Können wir nicht zumindest benennen, was unbekannt ist?

Llysgennad (Llwyn)

(Llysgennad zerrt wieder seinen Stuhl zum Rednerpult, diesmal viel ruhiger, also zuvor.)

Auch wir beschäftigen uns schon mit der Magie, sehen sie aber nicht als Quelle der Zerstörung, sondern als Kraft des Lebens, ein Teil der Natur. Wir sehen keine Verbindung zum Aschenebel. Die Nebelgeister scheinen nichts mit Magie zu tun zu haben, sondern lassen sich durch mundane Waffen besiegen. Vielmehr erzählen die Hynafiaid von einer anderen Quelle des Nebels, der Gier und Unvernunft der Völker, die den Pfad der Harmonie verlassen haben.

Die Seuchen und Unglücke, die anderen Völkern passiert sind, bedauern wir.

(Er hält kurz inne und senkt sein pelziges Köpfchen.)

Aber wir sehen keinen direkten Zusammenhang mit der Magie. Natürlich ist sie eine Macht der Natur, wie Vulkanausbrüche, Erdbeben und Seuchen es auch sind und kann wie diese Schaden anrichten. Und wie mit anderen Mächten der Natur müssen wir lernen, damit zu leben.

(Schiebt den Stuhl mit lautem Rumpeln wieder an seinen Platz.)

Alsyn Bennev Seannyal (Al'Umbryjil)

Ich danke Euch, Llysgennad.

(Er schweigt kurz)

Richtig. Womöglich gibt es kein gesichertes Wissen. Womöglich wird die Sammlung aller Erkenntnisse nicht die Wahrheit abbilden können.

Doch ist es nicht den Versuch wert? Zu sammeln, was wir haben? Die Fragen zu stellen, die uns umtreiben? Sie mitzunehmen und im Geist zu tragen, auf dass wir überhaupt die Möglichkeit haben, eines Tages eine Antwort zu finden? Vielleicht kennt niemand die Geschichte, doch wenn jeder eine Seite eines Buches besitzt und nur sagt, er kenne die Geschichte nicht, so wird das Buch niemals ein Ganzes werden.

Ich habe das Meine geteilt, auch wenn es wenig ist. Nichts davon halte ich für bedenklich, als dass es gegen mein Volk Verwendung fände. Ob der Rat bereit sein wird, Kartenmaterial zu teilen, kann ich nicht sagen. Ansonsten halte ich nichts zurück. Das ist mein Beitrag. Es ist der Grund, warum ich auf diesem Konvent bin. Meine Fragen:

Was geschieht auf der Welt?

Was hoffen und fürchten die Völker durch die Magie?

Kāri'Mana'Arai (Sāndari'Māna)

(Kāri'Mana'Arai wirkt nach wie vor müde, rafft sich jedoch noch einmal auf.)

Ich habe nichts gesichertes Neues beizutragen, und ich möchte keineswegs in die Situation kommen, Arai zu verschwenden, indem ich spreche, obwohl alles gesagt wurde - nur nicht von jedem. Außerhalb der Städte ist in meiner Heimat Verschwendung der Weg in Großvater Sands Reich - also sollten wir zukünftigen Zusammenkünften mehr Nutzen geben, um ihren Preis zu rechtfertigen - das kann auch bedeuten, der Jagdechse gleich geduldig auf die Beute, auf den rechten Moment zu warten, und nicht die erste beste Gelegenheit zu ergreifen. Über unserem Himmel ist ein Sternbild aufgetaucht, das verschiedentlich gedeutet wird - eine neue Deutung habt ihr in meine Gedanken gesät: Nur wen ein Zelt betritt, wird wissen, wie das Wasser darin schmeckt. Lasst uns daher in aller Vorsicht Berichte über diese Magie sammeln und wieder zusammentreten, wenn wir alle etwas zur Tafel mitbringen.

Ordensmeister Vielweg (Das vergangene Reich)

(Ordensmeister Vielweg scheint kurz auf seinem Sitz eingenickt und schüttelt sich leicht, wobei Staub und Dreck von ihm rieselt. Dann steht er auf und kommentiert)

Mag des selten sein, doch dieses Mal stimme ich wowohl der ehrenwerten Kari Mana Arai bei als auch den ehrenwerten Llysgennad von den Cwtch Wohl ist die Verschwendung kostbarer Lebenszeit eine Untugend, und ebenso ist wahr gesprochen: Wir alle werden mit der Magie leben müssen wie mit jedem anderen Schicksalsschlag. So will ich rühmen die Weisheit der Hynafiaid: Gier und Unvernunft und Disharmonie ist der falsche Pfad!

Mir scheint, einige sehen die Konklave wie eine Ratssitzung, ein Marktplatz oder ein Sippentreffen. Doch dies ist nur Trug... Dies hier ist eine Kreuzung und der sich jene begegnen, deren Wege in unterschiedliche Richtungen führen. Nicht mehr, nicht weniger. Um so eher wir dies anerkennen können jene Erwartungen versterben, die töricht sind, und dafür all das besprochen sein, dass jetzt veränderbar ist...

Mux Fiddersang (Ligath Tureen)

(Er steht auf, tanzend Stehschritt zum Podium, ein Nicken zu Grinor Feuerbart, Flügel am Rücken angelegt - Hände darüber verschränkt, neugieriger Blick in die Runde, trillert kurz und spricht kristallklar und glockenhell los:)

Mit allen Völkern – in tiefer Verbundenheit besonders mit dem geschätzten Grinor Feuerbart – teilen wir das ehrliche Gedenken an die jüngsten Verluste!

Grüße nach Jarnfjord – Meldung zur Meldung geht raus – Entschuldigung!

Etwaige Zusammenhänge zwischen aufkeimender M'agie und lokalem Siechtum weisen wir in aller Verzauberung entschieden zurück. Vielleicht ist M'agie etwas anderes...?

piep

Kartenmaterial unseres Reiches wird, nach eingehender Rücksprache und mit gewisser Zurückhaltung, selektiv bereitgestellt. Selbstredend.

Unsere Fragen wurden bereits gestellt. Antworten erwartet – unser Wissen geteilt. Was uns betrifft, bleibt regelbar – und somit vorerst bei uns!

zweeep

Ich übe mich im Schweigen, nicht aus Mangel, sondern aus Achtung. Wir hören – sehr genau!

Alsyn Bennev Seannyal (Al'Umbryjil)

(Auch Alsyn wirkt nun ermattet, als er sich zum Rednerpult begiebt)

Ihr habt wohl recht, Ordensmeister Vielweg. Es war töricht von mir, anzunehmen, dass dies ein Ort der Beratung und des wohlwollenden Austauschs sei. Das Misstrauen wiegt wohl schwerer als der Durst nach Erkenntnis. Und in Anbetracht der Auswirkungen durch die Aschezeit ist dies nur allzu verständlich.

(Er neigt sein Haupt)

Ich danke all jenen, die zu teilen bereit waren und es noch immer sind. Wenn daran weiteres

Interesse besteht, so können auch Briefe und das Buch der Zeit dazu beitragen, weiteren Austausch und Erkenntnisse zu erlangen.

(Er blickt in die Runde)

Sollte ein weiterer Konvent stattfinden, wird eine andere Reichsvertretung aus Al'Umbryjil daran teilnehmen, um die Interessen der Vnelayjah zu vertreten.

Die Flamme des Lebens sei mit Euch!

(Er verneigt sich und tritt ab)

Llysgennad (Llwyn)

(Im Gegensatz zu vielen anderen Teilnehmern im Konvent scheint Llysgennad nicht ermattet oder müde, sondern voller Tatendrang. Er springt auf seinen Stuhl.)

Wahr gesprochen, Ordensmeister Vielweg, wir treffen uns hier an einer Kreuzung und jeder wird seinen Weg gehen. Aber wie Wanderer, die sich an einer Wegkreuzung treffen, sollten wir Neuigkeiten austauschen, dem Rat des anderen Lauschen, damit unsere Reise eine gute wird und wir vor Gefahren gewarnt werden.

Kāri'Mana'Arāi, auch wir haben ein besonderes Sternbild gesehen, wissen allerdings nichts über seine Bedeutung. Wir werden es Euch wissen lassen, falls wir mehr darüber herausfinden. Die Sterne sind nicht unbedingt unsere Stärke, wir sind nur einfache Cwtsh. Alsyn Bennev Seannyal, wie sehen das Konvent immer noch als einen Ort des Austausches. Und unser Ziel ist es, Wege zu finden, den Nebel zu vertreiben und unseren Wald wieder in Besitz zu nehmen. Wir haben kein Misstrauen gegenüber den anderen Völkern.

(Setzt sich zufrieden)

Grinor Feuerbart (Nor'Davara)

(Grinor erhebt sich, stellt sich neben das Rednerpult und spricht mit klarer Stimme.)

Dies sollte wahrlich ein Ort des Austausches sein und so bitte ich um Verzeihung für meine teils harschen Worte.

(Er verneigt sich leicht.)

Die Davara sind bereit ihr Wissen zu teilen. Sendet uns Briefe, wenn ihr Fragen habt.

(Grinor wendet sich Hjel'Raan zu und senkt kurz den Kopf.)

Ein Dank auch an die Ntal'Hrom, für die Möglichkeit dieses Austausches.

(Dann geht er zurück zu seinem Stuhl und setzt sich.)

Ordensmeister Vielweg (Das vergangene Reich)

(Der gebeugte Aschling tritt noch ein letztes Mal nach vorne und verbeugt sich vor der Versammlung)

Nun ist erneut die Zeit des gesegneten Abschieds gekommen: Möge das Schicksal euch allen gnädig sein! Möge jeder Schritt der Reise euch belehren und reifen lassen! Möge der Tod euch spät ereilen, aber sein Schnatten euch Mahnung und Wegweiser sein...

Es wurde bereits oft gesagt und gilt weiter fort: Wer da in Not ist, verzweifelt und verloren, dem werden die Sklaven des letzten Ethnarchen niemals abweisen. Wir werden weiter freimütig unsere Weisheit teilen, da sie uns mehr gilt als vermeintliches Wissen. Unsere Herzen sollen sich niemals dem Leid der Welt verschließen... Und ebenso unsere Stimmen nie aufhören jenes zu beweinen! Nein, das sei Ferne! Es ist unsere heilige Pflicht Dashiva gegenüber...

(Dann wendet er sich zum gehen. An der Tür hält er inne, holt etwas Asche aus einem Beutel und wirft eine Hand voll murmelnd über sich und eine in den Raum hinein.)

Hjel'Raan (Ntal'Hrom)

(Nachdem alle Gesandten das Gebäude verlassen haben, tritt wie auch beim letzten Konvent Hjel'Raan als letzter hinaus, wo die anderen Ntal'Hrom bereits warten und sich auf die Rückreise vorbereitet haben)

Im Namen der Ntal'Hrom verkünde ich, dass es uns eine Ehre war, erneut dieses Konvent ausrichten zu können. Habt Dank, dass dies wieder mit einer regen Teilnahme belohnt wurde.

(Er verneigt sich)

Wir werden beraten, wann ein weiterer Konvent dieser Art stattfinden kann und werden die Reiche entsprechend informieren.

(Dann treten die übrigen Ntal'Hrom wieder jeweils einzeln zu den Anwesenden und legen ihre tentakelartigen Extremitäten auf deren Körper. Erneut legt sich ein helles Licht über die Versammlung und wie in einem Tagtraum fliegen die Gesandten mit ihren Trägern davon und binnen weniger Augenblicke findet sich ein jedes Mitglied des Konvents zurück an dem Ort, von wo er zuvor durch den Ntal'Hrom abgeholt wurde.)

Der Eilruf

im 9. ML des 3. WL nz.

M# 100

Zwistigkeiten zwischen den Feylar und Al'Umbryjil nehmen zu

Die Spannungen zwischen den Reichen Ely'Thien und Al'Umbryjil nehmen aufgrund eines Grenzvorfalles weiter zu.

Auslöser war wohl ein unglückliches Aufeinandertreffen zweier Kundschaftertruppen, die im auflösenden Nebel ihrer Angst ergeben gegeneinander gekämpft haben.

Auf beiden Seiten gab es Verluste.

Die diplomatischen Versuche scheinen zunächst ohne Erfolg zu sein. Kommt es zum Krieg?

M# 101

Vielweg, Kunsthand, Eiterwund – bei den Aschlingen geht's richtig rund.

M# 102

Neun Zwerglein fühlten sich so schlecht,
die Welt, die ist halt nicht gerecht,
die Erde bebt erneut und kracht,
da waren's plötzlich nur noch acht.

M# 103

Auch wenn viele Völker offiziell die Magie verdammen, erforschen einige von ihnen das Phänomen eifrig – so auch die Wüstenvölker.

M# 104

Endlich zeigt sich, dass die verweichlichte Politik unter der falschen Hal Am'Vnelayjah nur Unsicherheit über das Reich zu bringen vermag. Trotz des offenkundigen Affronts durch das Nachbarreich Ely'Thien beharrt unsere schwächliche oberste Reichsrätin auf einer friedlichen diplomatischen Lösung und präsentiert die Kinder der Feuergöttin als unterwürfige Kriecher für ganz Darshiva – welch abgrundtiefe Schmach!

Merqhay Sulayjav Am'Thullmesh, welchem ohnehin die Entscheidungsgewalt in militärischen Dingen gebührt, scheint einer der Wenigen zu sein, welche noch bei klarem Verstand sind und verstehen, dass man eine derartige Demütigung nicht einfach hinnehmen kann!



gezeichnet

Qharasul

im Namen des Bundes des Heiligen Blutes

M# 105

Suche Sprachlehrer, wer hat einen Tipp?

Für Tschouhanes, das Leipsipp.

Nicht suchten sie den Streit,
wo Sand an Sand sich schmiegt,
wo einstmals Äsche flog.

Sie folgten ihrem Vater,
gehorchten meinem Wort.
Und doch... doch höret selbst!

Die Sande, sie gebaren
der Völker mehr als eins
und Äsche trennte sie.

Sie folgten meinem Wort
doch fanden sie nur: Ihn.
Den Großvater in seinem Reich.

Erschlagen liegen gute Wüstner,
mit Ohren spitz und Ohren rund,
die könnten Brüder sein im roten Sand.

Vor Rih'Rih, Vater, Mutter, Vetter:
Es lastet schwer des Wortes Frucht
auf Herz und Zunge mir.

Den Toten aber folgt als Gabe
die Unschuld unserer neuen Zeit:
Wir haben Krieg geboren. Leid.

Klagelied des Kiran'Sol
überliefert von Lunai'Ärai'Mana,
Geschichtenerzählerin der Sândari'Māna,
neuzeitlich

Der Eilruf

im 1. ML des 4. WL nz.

M# 106

In Anbetracht der jüngsten Spannungen zwischen Ely'Thien und Al'Umbryjil bekräftigt der Rat der Gilden von Jarnfjord seine Haltung: Jeder diplomatische Weg, der zur Vermeidung eines offenen Krieges beiträgt, verdient höchste Anerkennung und Unterstützung.

Wir als Askenfolk wissen um die zerstörerische Macht von Konflikten - und wir wissen ebenso, dass wahre Stärke nicht in überhastetem Handeln, sondern in Besonnenheit liegt. Es ist Pflicht aller verantwortungsbewussten Völker, der Diplomatie Vorrang vor Gewalt zu geben. Ein Krieg würde unweigerlich Leid über alle Seiten bringen, ein Leid, das durch kluges und weitsichtiges Handeln womöglich vermieden werden kann.

Dies als Schwäche zu deuten, wäre ein Irrtum. Der Rat macht deutlich: Sollte es erforderlich werden, wird das Askenfolk weder zögern, sich zu verteidigen, noch vor entschlossenen und wirksamen Maßnahmen zurückschrecken. Unsere Entschlossenheit wurzelt im Schutz unserer Freiheit, unserer Werte und unserer Zukunft.

Der Rat der Gilden stellt sich ausdrücklich hinter die Bemühungen der Hal Am' Vnelayjah und bietet - im Rahmen unserer Möglichkeiten - jede Unterstützung, die wir trotz der Entfernung leisten können.

gezeichnet

Liv Askehjul

Vorsteherin der Gilde der Ingenieure

Sprecherin des Rates der Gilden von Jarnfjord

M# 107

Höre Darshiva und bezeuge: Das vergangene Reich wurde schwächlich und hinterrücks durch Haras Loiken von den Dalaar angegriffen. Königin Amerest hat sich in Buße in den Staub geworfen und den besetzten Glutschlund wieder frei gegeben. Wir beklagen unsere Toten und sind erschüttert von dem Bruch des Vertrauens. Möge diese grässliche Wunde eines Tages heilen...

- Beglaubigt durch ordensmeister Vielweg vom Orden der Reisenden -

M# 108

Im vergangenen Mondlauf wurde während einer Ratssitzung ein Giftattentat auf die Hal Am'Vnelayjah Ghalynija Suneya Vermyn verübt. Allein dem weisen und beherzten Handeln von Reichsrat Usqhal Yshav Allahnyjam verdankt sie ihr Überleben. Während als Strippenzieher der Bund des Heiligen Blutes vermutet wird, wurden schwere Anschuldigungen gegen den Reichsrat Merqhay Sulayjav Am'Thullmesh laut, welcher sich aufgrund etlicher Verdachtsmomente im kommenden Mondlauf vor einem Tribunal verantworten muss.

Der Reichsrat entschuldigt sich für das aus der Situation resultierende Ausbleiben dringlicher Korrespondenzen im 28. ML d.D. und bittet die betroffenen Reiche um Nachsicht!

Alsryn Bennev Seannyal, im Namen des Reichrates von Al'Umbryjil

Öffentliche Entschuldigung!

Hört Ihr Bürger des vergangenen Reiches.
Hört Ihr Diener des Ethnarchen!
Hört Ihr Völker!

Wir die wir das Volk der Dalaar führen treten vor euch im Büßergewand.
Wir raufen uns die Haare, weinen und kreischen, werfen uns vor euch nieder.

Ein großes Unrecht ist geschehen, nicht aus Absicht, doch die Folgen sind fataler Natur.
Sprachen wir noch in all unserer Wortmeldungen und Briefen von Freundschaft und
miteinander, so strafen wir diese Worte Lügen.

Unsere Schiffe fanden nach Monaten auf hoher See unbekanntes Land.
Unsere Krieger bezwangen die steilen Klippen und strömten in die weiten Höhlen. Die fremd-
artige Landschaft war gezeichnet von endlosen Kavernen und gewaltigen Magmaflüssen. Nach
einem beschwerlichen Marsch trafen die unsrigen auf eine fremdartige Stadt, die friedliche
Stadt Glutschlund des vergangenen Reiches. Wir wissen nicht was genau geschah. War es
der Übermut, waren es die Folgen der langen Reise oder schlicht die Überraschung auf andere
Wesen zu treffen, Wesen die die unseren für Nebelkreaturen hielten. Es ist gleich.

Krieger der Dalaar beendeten jeden Widerstand den die tapferen und überraschten Verteidiger
leisteten, kurz und brutal. Viel zu spät wurde klar, dass es sich nicht um feindliche Kreaturen
sonder um Freunde unseres Volkes handelte. Doch der Schaden war bereits angerichtet als die
Befehlshaber ihren Irrtum bemerkten.

Diese Tat kann nicht ungeschehen gemacht werden, doch wir werden alles tun um die
geschlagene Wunde zu verbinden, zu heilen, bis Narbengewebe zurückbleibt.

Alles was geraubt wurde wird seinen Rechtmäßigen Besitzern zurück gegeben.
Die Toten werden aufbewahrt und der Obhut der überlebenden anvertraut.

So werfe ich mich mit meinem Gefäß Rhodan vor euch in den Staub und beweine die Toten
und das Vertrauen welches wir so leichtfertig zerschlagen haben.
Ich richte meine Stimme gen Himmel und bitte um Vergebung.

Wie sehr wünschten wir das die erste Begegnung mit anderen Völkern anders verlaufen wären.

In tiefer Trauer

Amerest
Königin der Dalaar

Der Eilruf

im 2. ML des 4. WL nz.

M# 109

Das wegen Verdacht des Giftattentats auf die Hal Am'Vnelayjah Ghalynija Suneya Vermyn angeklagte Mitglied des Reichsrats Merqhay Sulayjav Am'Thullmesh wurde freigesprochen. Der Mangel an Beweisen sowie sein hervorragender Leumund bewogen die Richtenden zu diesem Urteil. Die Qhabya der Thullmesh hat dem Reiche seit jeher als überzeugte Vertreter der Volksherrschaft gedient. Ernstzunehmende Verbindungen zum sogenannten Bund des Heiligen Blutes konnten nicht festgestellt werden. Lediglich der unzureichende Personenschutz der obersten Reichsrätin konnte dem für Sicherheit zuständigen Merqhay Sulayjav Am'Thullmesh zur Last gelegt werden, worauf dieser umgehend entsprechende Maßnahmen in die Wege leitete. Die Hal Am'Vnelayjah selbst ist bereits wieder nahezu vollständig genesen und wird keine bleibenden Schäden durch den Angriff erleiden. Vnelyra sei Dank! Ferner darf berichtet werden, dass die Grenzsituationen mit den Reichen der Feylar und der Sändari'Māna sich äußerst positiv entwickelt. Wir danken jedoch dem Askenfolk für die klare Aussprache der Solidarität und des Friedenswillens und das Angebot der Unterstützung in diesen Belangen – wir selbst begrüßen das Konzept der Vermittlung durch neutrale Instanzen und werden gerne bei Bedarf auf dieses Angebot zurückkommen, was derzeit jedoch wie berichtet nicht von Nöten scheint.

Die Flamme des Lebens sei mit Euch allen!

Alsryn Bennev Seannyal, im Namen des Reichrates von Al'Umbryjl

M# 110

Was ihr so treibt ist mir egal, – das denkt sich wohl der Seannyal.

M# 111

Das Reich Fahlhain hat an der Grenze der Vilska Oprichina ein Dorf überfallen. Kontaktversuche blieben unbeantwortet. Eine Strafexpedition wurde entsandt. Wer weiß mehr über Fahlhain? Was hat es mit jenem mysteriösen Ei auf sich?

M# 112

Drei finstre Nächte lang brannten die Sterne nicht,
doch alle Träumenden erblickten dasselbe Gesicht.
Jenes Antlitz hatte keiner der Träumer Erinnerung.
Nur die Priester flüstern leise: „Bald erinnern sie sich.“

M# 113

*Ging da jemand richtig krumm, – liegt da komisch Asche rum
und war die Stimmung sonderbar, – dann war's der Vielweg, ist doch klar.*

Die Chronik der Familie von Raevaryn

verfasst von Aldric Varrow, Chronist von Varyndor

Einleitung

Es gibt Namen, die in den Gassen von Varyndor mit Ehrfurcht geflüstert werden. Namen, die in den dunklen Hinterzimmern ebenso oft fallen wie in den Hallen der Kaufleute, Namen, die den Staub der alten Zeit abschüttelten und sich unaufhaltsam in die Strukturen dieser Stadt eingewoben haben. Einer dieser Namen ist **von Raevaryn**.

Seit der Asche sich lichtet und das Leben in Varyndor sich langsam zu regen beginnt, wuchs auch die Bedeutung jener Familie, die das Ungreifbare verstand: Kontrolle bedeutet mehr als Macht – sie bedeutet Einfluss im Verborgenen.

Die Familie von Raevaryn erhob sich aus dem Schutt der alten Welt. Niemand weiß genau, was damals geschah – die Katastrophe, die als **Weltenfall** in den Legenden weiterlebt, liegt zu weit zurück, als dass gesicherte Erinnerungen geblieben wären. Der Aschenebel, der in seinem Gefolge kam, legte sich über das Land wie ein Grabtuch. Seit Generationen war es unmöglich, über die Stadtgrenzen hinauszublicken, geschweige denn zu reisen.

Was außerhalb liegt, ist nur durch Bruchstücke bekannt – Geschichten, die von Magie erzählen, von Göttern, die mit Sterblichen wandelten, von Reichen, die im Licht der Wunder erblühten. Ob Wahrheit oder Aberglaube – das weiß niemand. Doch innerhalb der Mauern Varyndors hat sich eine neue Ordnung geformt.

Ich, **Aldric Varrow**, Schreiber der Stadtchronik, habe es mir zur Aufgabe gemacht, diese Familie nicht nur zu beobachten, sondern zu verstehen. Denn wer das Leben in Varyndor begreifen will, muss den Namen Raevaryn kennen. Und ihn ernst nehmen.

Die Stadt Varyndor

Varyndor liegt an der südlichen Küste des Kontinents, eingebettet zwischen den Hängen alter Hügel und einer weiten Meeresbucht, die mildes Klima, fruchtbare Böden und günstige Handelswinde bietet. Die Stadt erstreckt sich in einer abgestuften Anlage vom befestigten Obermarkt auf dem Hügel bis hinab zu den hölzernen Docks, an denen Händlerboote und Fischerflotten anlanden.

In den langen Jahren der Isolation wuchs Varyndor nach innen, nicht nach außen. Die alten Gassen sind eng, verschlungen und voll von Geschichten. Drei große Handelsplätze strukturieren das Leben in den Vierteln: der Kornmarkt, der Eisenplatz und der Goldene Ring.

Hier treffen die alten Familien der Stadt aufeinander – in Wettbewerb, in Verrat, in seltener Zusammenarbeit. Die mächtigste unter ihnen ist heute zweifellos die Familie **von Raevaryn**.

Der Ursprung der Familie

Die Familie von Raevaryn ist keine altadelige Linie, kein Erbe vergessener Reiche. Ihr Ursprung liegt im Handwerk, im Tauschhandel, in der klugen Nutzung dessen, was in den frühen Jahren der Neuzeit am wertvollsten war: Übersicht, Vorräte – und Gewalt.

Veyric von Raevaryn, der Stammvater, erkannte früh, dass der Wiederaufbau der Stadt nicht durch Fürbitten an ferne Götter oder durch Träume von altem Glanz erfolgen würde. Er setzte auf Verbindungen, Versorgung und klare Worte. Sein Einfluss wuchs mit jeder Taverne, die durch seine Lieferung Brot anbieten konnte, mit jedem Werkstattmeister, der sich auf seine Rohstofflieferungen verließ.

Sein Sohn Lysander führte das Werk fort und organisierte die ersten echten Handelszirkel innerhalb Varyndors. Während andere noch versuchten, Ordnung in den Straßen zu schaffen, hatte er längst dafür gesorgt, dass die wichtigsten Warenströme durch seine Hände liefen.

An seiner Seite wirkte **Valaine**, seine Frau, deren Geschick für Zahlen, Buchführung und Kreditgeschäfte aus den Namen von Raevaryn mehr als ein Kaufmannsgeschlecht machte – sie machten daraus eine Macht.

Nur eine Tochter blieb ihnen: **Maelis von Raevaryn**. Und sie wurde zur Herrin über eine Stadt, in der es keine Throne gibt – nur Schuldner, Gläubiger und jene, die beides zugleich sind.

Maelis von Raevaryn – Aufstieg in der Stadt

Maelis, das Kind zweier kluger Köpfe, wurde früh in den Umgang mit Verhandlungsstärke, Bedrohung und Charisma eingeführt. Als einzige Erbin trat sie das Erbe ihres Vaters mit Mitte zwanzig an, als er sich aus dem täglichen Geschäft zurückzog.

Seitdem führte sie die Geschicke der Familie mit einer Entschlossenheit, die selbst alte Weggefährten ihres Vaters erschauern ließ. Sie ist klug, bedacht, aber auch bereit, Gewalt einsetzen zu lassen, wenn Worte nicht ausreichen.

Der innerstädtische Handel liegt fest in ihrer Hand – mit diskreten Partnern in den Lagerhäusern, Verträgen mit den Braumeistern, Absprachen mit den Mühlenbesitzern und stillen Pflichten der Straßenpatrouillen. Wer in Varyndor handeln will, tut gut daran, sich nicht gegen die von Raevaryn zu stellen.

Zwei Familien, die einst versuchten, ihr zu trotzen, spielen heute nur noch eine Nebenrolle:

Die Familie **Merovin**, einst Lieferanten für Gewürze und feine Stoffe, haben sich in den südlichen Stadtteil zurückgezogen, wo sie ihre letzten Kontakte mit den Gilden des Seemarkts pflegen. Sie gelten als stolz, aber übervorsichtig.

Die **Hauslinie Valmeris**, bekannt für Metallverarbeitung und Baukunst, war lange Zeit ein gewichtiger Partner des Eisenplatzes. Heute überleben sie vor allem durch einzelne Bauaufträge und das Festhalten an alten Strukturen. Einige munkeln, dass sie bald vollständig untergehen könnten.

Maelis denkt jedoch weiter.

Mit dem Rückzug des Aschenebels und dem Erwachen einer neuen Ära reift in ihr eine Vision: Der Einfluss der Familie soll nicht an den Mauern Varyndors enden. Erste Erkundungen werden vorbereitet, Kartographen entsendet, bewaffnete Trupps ausgerüstet – nicht zur Eroberung, sondern zur Sicherung von Wegen, von Versorgungslinien, von neuem Markt.

Denn wo der Nebel weicht, wächst der Raum für Einfluss. Und Maelis ist entschlossen, ihn zu nutzen.

Die eiserne Struktur

Die Familie handelt nicht offen mit Gewalt, aber sie schreckt vor ihr nicht zurück. Maelis lässt durchblicken, dass jede Bewegung in Varyndor registriert wird. Ihr Netz aus Beobachtern, Buchhaltern und Botengängern durchzieht die Stadt wie unsichtbare Wurzeln.

Loyalität ist das höchste Gut. Wer sie verrät, wird zur Warnung. Wer sie beweist, wird Teil eines Kreises, der nie Hunger leidet. Die Familie bindet durch Vertrauen, Einschüchterung und den unausgesprochenen Vorteil, auf ihrer Seite zu stehen.

Diese Struktur ist es, die sie nun auch jenseits der Mauern etablieren will. Zwar werden keine großen Bannerzüge ausgesandt, doch Maelis weiß, dass Einfluss nicht ohne Stärke gewahrt werden kann. Deshalb lässt sie neben Händlern und Kundschaftern auch gut ausgebildete Truppen vorbereiten – nicht zur Eroberung, sondern zur Absicherung. Es sind die Händler, die Schuldscheine, das Wissen um Bedarf und Schwäche, die den Weg weisen – doch im Rücken steht stets das Schwert, das im Ernstfall gezogen werden kann.

Abschließende Worte

Noch gibt es kein Reich der von Raevaryn. Doch innerhalb der Mauern ist ihr Wille Gesetz, und außerhalb beginnen ihre Fäden zu greifen.

Denn manche Reiche entstehen nicht durch Eroberung – sondern durch Versorgung, Schuld und die Fähigkeit, zuerst da zu sein, wo andere noch zögern.

– Ende des ersten Abschnitts der Chronik –

Der Silbermond

Schnelle Schritte. Das Brechen von Zweigen und Gestrüpp. Ein wilder, gehetzter Atem. Ich rannte um mein Leben, dicht hinter mir ein ganzes Rudel Wölfe. Mein treues Ross war ihnen schon zum Opfer gefallen. Äste peitschten mir ins Gesicht und aus allen Richtungen ertönte das Heulen meines nahenden Endes. Das silberne Licht des Vollmondes schimmerte nur dürrig durch die dichten Baumkronen des Waldes. So war es kein Wunder, dass ich über eine etwas erhabene Wurzel stolperte und fiel. Ich schaffte es noch, mich auf den Rücken zu wenden und meinen unabwendbaren Tod in die Augen zu sehen. Gerade als das Rudel mit blutverschmierten Mäulern sich in Keilformation näherte, ertönte ein weiteres Geheul, welches die Wölfe zurückweichen ließ. Verunsichert fletschten die Wölfe ihre Zähne und sahen sich um. Ohne Vorwarnung stürzte sich plötzlich eine größere Gestalt auf den vordersten Wolf und wälzte sich mit auf dem Boden. Durch diesen plötzlichen Überfall wichen die restlichen etwas zurück und aus dem Dickicht hinter ihnen löste sich ein Rascheln, daraufhin brachen zwei weitere Wölfe in sich zusammen mit je einem Pfeil in ihren Körpern. Doch keiner der Pfeile hätte tödlich sein dürfen. Jetzt wurden die verbliebenen Wölfe panisch und wandten sich drohend zu mir. Aus den Baumkronen sprang ein kräftig gebauter Mann, doch aus meinem Rücken ragte eine Erhebung. Als der erste Wolf diesen ansprang, zog er seinen Unterarm über das Gesicht des Tieres, woraufhin nicht nur das Fell, sondern sogar die Haut abgetragen wurde. Winselnd und blutend zog sich der Wolf wieder zurück und ergriff mit dem anderen Rudelmitglied die Flucht. Schließlich ging der Blick wieder auf den ersten Wolf und die silberhaarige Gestalt. Auch dieser Wolf fohl geprügelt, mit einer tiefen Bisswunde im Nacken, nachdem die Gestalt von ihm abgelassen hatte.

Die silberhaarige Gestalt warf ihre langen Haare über ihre Schulter. Erst jetzt wurde die frauliche Figur sichtbar. Vor mir erstrahlte eine atemberaubende Frau im Glanz des Mondes. Silbernes Haar vom Kopf, ein silberner Schweiß und ein zartes silber-weißes Fell auf den menschlichen Gesichtszügen. Sie wischte sich das Blut von den Lippen ab und klopfte sich den Dreck ab. Die junge Frau streckte sich und lächelte, als hätte sie sich gerade nur mit einem Kumpel etwas gerauft. Aus den Baumkronen glitt dann noch ein Mann mit Schwingen herab und fragte mich, ob ich verletzt sei. Sie luden mich ein, mich bei ihnen zu erholen, doch ich konnte meine Waren doch nicht im Wald zurücklassen. Der Geflügelte, der dich als Sirius vorstellte, meinte, es würde sich um meinen Wagen gekümmert werden. Ich glaubte ihm, während aus dem Dickicht hinter den zwei toten Wölfen zwei weitere Gestalten sich erhoben. Zwei weitere junge Frauen. Die eine mit roten Facettenaugen und zwei weiteren, kleineren Paaren auf ihrer Stirn. Ihre Arme und Beine waren mit schwarzem Chitin überzogen. Und die andere hatte eine unverkennbare, sandfarbene Hautstruktur. Es waren eindeutig feine Schuppen. Beide hatte einen Bogen bei sich und waren vermutlich die Schützinnen gewesen, die zwei der Wölfe erlegt hatten.

Gemeinsam von den fünf Fremden wurde ich durch den Wald geführt, bis wir zu einer gewaltigen Höhle kamen. Zunächst dachte ich mir, dass dir teilweise stählernen Waffen und Rüstungen nicht zu Höhlenbewohnern passten. Und ich behielt Recht. Die Höhle führte immer weiter in die Tiefe bis endlich wieder

Licht zu sehen war. Was meine Augen dann erblickten war unbeschreiblich. Fein strukturierte, stilistische Gebäude waren sorgsam in den massiven Fels gearbeitet. Verschiedenste Personen, die alle signifikante Merkmale von unterschiedlichen Tieren aufwiesen, lebten hier scheinbar in Harmonie mit der Natur. Überall stand frische, gesunde grüne Bäume. Die Kinder spielten zwischen den Ästen und aß die Äpfel teilweise



direkt vom Baum. Nachdem wir etwas durch die Stadt gewandert waren, kamen wir an einem großen Fluss an, aus dem eine Frau gerade auftaucht. Obwohl ihre Haute etwas farbenfroh aussah wirkte sie ziemlich menschlich auf mich, bis die sechs Fangarm, die aus ihrem Rücken wuchsen, die sechs Speere präsentierten, mit denen sie gut ein Dutzend Fische gefangen hatte. Ich staunte auch nicht schlecht, als ein einzelner Mann mit ledriger Haut und einem Horn auf seiner Stirn meinen Handelskarren zwar langsam, aber mit kaum merklicher Anstrengung durch die Straße schob. Nuar Shar, der Mann, dessen Haut scheinbar so rau war, dass sie sogar Fleisch zerreißen konnte, erklärte mir, dass sie sich als Wildtra bezeichneten. Ein menschliches Volk, welches gewisse Merkmale von Tieren aufwies. Jeder von ihnen hatte seine Spezialität, aber auch seine Schwächen. Die Wildtra, die besonders gut schwimmen und tauchen konnten, mussten an besonders heißen, trockenen Tag häufiger ins Wasser, um sich abzukühlen. Wildtra wie Karin und Sabrina, deren Gift kleine bis mittlere Tiere töten konnte, hatten keine große Körperkraft im Vergleich zu Ragnar, der den Karren geholt hatte. Für schnelle und taktische Kämpfe war er jedoch zu langsam. Sirius und Vivien waren für ihre Schnelligkeit und Beweglichkeit bekannt, doch sollte Nuar einem der beiden einen Treffer versetzen können, würden sie sich erstmal zurückziehen müssen. Mit den verschiedenen Stärken glichen sie die Schwächen ihrer Kameraden aus, was das Rudel besonders gefährlich für Feinde machte.

Während ich mich mit frischem gebratenem Fisch, gutem Wein und netter Gesellschaft verwöhnen ließ, wurden die Räder meines Karrens repariert. Schon am nächsten Morgen wurde mir ein neues Pferd für einige meiner Waren angeboten, woraufhin ich weiter meiner Wege ziehen konnte. Dennoch werde ich mir die verborgene Stadt Garra Feroz merken und vielleicht nochmals besuchen. Das nächste Mal als Händler und Freund der Wildtra.

Bericht von Sigmund Raphael, reisender Händler

Das Ende

Alles ist noch in Nebel, doch versuche ich die Ereignisse in Worte zu fassen, wie es meine Pflicht ist.

Ich bin Ezra Polarpfote, zweiter Sohn von Hoya und Drewan Polarpfote. Von Beruf bin ich Kastellan des Rathauses und der Verteidigungsanlagen. Ich korrigiere: ich war Kastellan.

Von Anfang:

Schlaftrunken wachte ich heute Morgen auf. Gestern Abend habe ich lange die abgeschlossene und bestandene Ausbildung meiner 2. Tochter gefeiert. Doch musste ich zum Dienst ins Rathaus, wie jeden Tag, die Ratssitzung vorbereiten. Als ich im Ratssaal ankam, wunderte ich mich. Die meisten der Ratsmitglieder waren schon anwesend. Das war sonst nicht ihre Art. Ich wollte hastig alles vorbereiten und dabei geschah es: Ich überflog beiläufig die Punkte der heutigen Sitzung und blieb bei Punkt 3 hängen. Dort stand „Neuen Kastellan berufen“. Alle anderen Punkte wurden Augenblicklich aus meinem Kopf verdrängt. Was hatte das zu bedeuten, was war passiert und wo sollte ich hin? Seit meiner dritten Ausbildung habe ich nichts anderes gemacht als mich um die Verwaltung und Instandhaltung zu kümmern.

In diesem Moment – ich weiß nicht, wie lange ich regungslos auf die Tafel schaute – kam Ratsmitglied Alyara zu mir und führte mich zu einem von drei Stühlen, die am Kopf des Ratstisches standen. Ich setzte mich und wartete. Niemand sprach ein Wort mit mir. Die Zeit verging wie in Zeitlupe und als ich wieder aufblickte waren auch die beiden Stühle zu meiner Linken besetzt. Direkt neben mir saß Zithembe, der Sohn des Caun. Er war im Dorf unbeliebt, da er sich immer auf dem Ansehen seiner Mutter ausgeruht hat und sehr überheblich war. Der letzte Stuhl wurde von Ratsmitglied Milah besetzt. Nun wurde mir klar, was das Ganze zu bedeuten hatte:

Es wurde ein neuer Caun gewählt.

Jilyana musste letzte Nacht verstorben sein. Das erklärte den gesenkten traurigen Blick aller Anwesenden. Wir waren die von Caun Jilyana ausgewählten Kandidaten. Ihr Sohn Zithembe, ich als ihr Kastellan und – wie in den Gesetzen festgeschrieben – Milah als Vertreter der Wache und der Armee. Als ich begriff, legte ich Zithembe die Pfote auf die Schulter. Seine Ohren zuckten kurz, ansonsten keine Reaktion. Von der Wahl bekam ich nicht viel mit, nur dass ich sie anscheinend gewonnen hatte. Zithembe wurde aus dem Saal geleitet, Milah setzte sich auf ihren Ratsplatz neben mir und war die Erste, die mir gratulierte. Ich wurde aufgefordert, den Platz von Caun Jilyana einzunehmen. Es fühlte sich falsch an. Nun gratulierte mir auch Alyara – als Vertreterin des Handwerks saß sie neben

Milah. Die anderen Ratsmitglieder folgten mit den Glückwünschen und so gingen wir zur Tagesordnung über. Punkt 2 „neuen Anführer der Wache und Armee wählen“ wurde gestrichen. Nun kam Punkt 3 „einen neuen Kämmerer wählen“. Diesen Punkt ließ ich kraft meines neuen Amtes streichen und berief mich einfach selbst. Ich kann mir nicht vorstellen, dass ein Dorf zu regieren so viel Arbeit macht, dass ich mich nicht mehr um die Wehranlagen und das Rathaus kümmern kann. Wir werden sehen. Punkt 4 lautete: eine Vision für meine Regierungszeit finden. Ob es die Euphorie war oder ein genialer Geistesblitz wird die Zeit zeigen, aber wir berieten uns und entschieden uns für ein Ende der Isolation. Viel zu lange hatten wir unsere Grenzen nicht mehr verlassen. Niemand hatte es zunächst vermocht und später gewagt, das schützende Dorf oder unsere umzäunten Weiden, Felder und Wälder zu verlassen. Eine neue Ära sollte mit dem heutigen Tage beginnen. Ein Ende der begrenzten Rohstoffe, des begrenzten Platzes und ein Ende der Ungewissheit, was uns in unserer Nachbarschaft erwartet.

Punkt 5 war die Bekanntmachung meiner neuen Position im Dorf. Dazu wurde die Dorfglocke geläutet und alle versammelten sich auf dem Marktplatz vor dem Rathaus. Zithembe konnte ich nicht entdecken – ob es die Trauer war oder ich nun einen eifersüchtigen Widersacher habe kann ich nicht sagen. Da mit meiner Ernennung auch die Nachricht über Jilyanas Tod die Runde machte, waren die Gefühle auf dem großen Platz gemischt. Doch das soll mich nicht weiter beschäftigen. Nun liegt es an mir unser Dorf und unser Volk in eine große Zukunft zu führen und ihnen allen ein guter Anführer zu sein, der ihnen ein gutes Leben ermöglicht.

Erster Eintrag vom neuen Caun Ezra Polarpfote in die Annalen von Amanbar, Hauptstadt des neu ausgerufenen Reiches Lavantawar.

Ezra Polarpfote

16. PL 1. ML 4. WL n.j.

M# II4

Im Herzen der Nacht geboren, verborgen hinter Sternenlicht und Schatten, ruht die alte Macht, verloren und vergessen. Mit dem Ruf des Raben wird sie erwachen, in Flammen und Asche wird sie sich offenbaren und die Welt neu gestalten.

M# II5

Prügelt jemand Viehweg hart, | war's vielleicht der Feuerbart.

Sonett des 3. Weltenlaufs

von Bartbert, dem bärtigen Barden

Wie schön es ist, die weite Welt zu seh'n!
Es zieht mich unausweichlich in die Fernen.
Dort möcht' ich and're Leute kennenlernen,
mit ihnen nun ein Stück des Wegs zu geh'n.

Spür ich da warmen Sand zwischen den Zeh'n,
trink kaltes, klares Wasser aus Zisternen,
die mir bis dato unbekannt? Kann wer 'nen
bekömmlich Bissen Essen mir entleh'n?

Auf neue Märchen, Mythen und Gebräuche!
Füllt neuen Wein in neue Schläuche!
Oder gießt noch besser gleich mir davon ein!

Der Nebel weicht, wir machen ihn zunichten!
Erzählt die alten und schreibt neu' Geschichten!
Wie schön es ist, in Darshiva zu sein!

M# 116

*Seht euch vor! Die Dalaar haben bereits Karkildon ausgelöscht.
Nun versuchen sie die gleiche Strategie beim vergangenen Reich.*

M# 117 ► M# 93

Und denkt an das komische Ei! Das ist doch alles sehr zwEifelhaft.

Lauschet, ihr Völker, eurem Lieblingsbarden!

Nun, da sich die Welt öffnet, öffnen sich auch der Kultur, dem Austausch und dem Kulturaustausch ganz neue Möglichkeiten. So habe ich beschlossen, Weltreisender zu werden, dem Werden Zeuge zu sein, es nachzuzeichnen und allen aufzuzeichnen, die an so einem Bild fremder Kulturen ihre Freude haben mögen.

Ich sollte mich vorstellen: Bartbert ist der Name, Barde Beruf und Berufung zugleich, bis vor kurzem noch benebelt wie ganz Darshiva, doch wie Darshiva wird es immer klarer, was mir zugedacht ist: zu berichten aus der weiten Welt, in der wir weilen. So habe ich mich aufgemacht, eingeschifft, immer dem Sturmwind nach, der den Lastensegler, auf dem ich eine Hängematte ergattert konnte, in kältere Gefilde trieb, mitten zwischen seltsame Leuchtfeuer. Unmöglich konnte die Natur jene alleine angezündet haben, denn in dem grauen Morgen, in dem wir dahinsegelten, verlöschten sie gleichzeitig. Ein Boot voller werkelnder Fischer kreuzte unseren Weg, also mußte dort Zivilisation sein. Und so beschloß ich, dort meine Aufgabe zu beginnen. Ich sagte dem Skipper, er möge mich an jenem steilen Felsen dort in der Ferne an Land bringen lassen.

Wie wir der Klippe immer näher kamen, sah ich tatsächlich, dass ich mich nicht geirrt hatte: Eine Stadt auf mehreren Stufen war dort erbaut. Unten am Strand lagen Boote vertäut, die jenen Fischkutten glichen, den ich draußen auf See erspäht hatte. Treppen, in den Fels gehauen, führen nach oben; in einige Nischen und Höhlungen sind Behausungen gequetscht; aber auf dem Hochplateau erhebt sich die große Stadt.

Am Strand begann das Tagwerk, vereinzelte Gestalten beugten sich über Boote und Netze und sahen mich kommen: ohne Neugier, ohne Ablehnung, als wäre ich nur ein weiteres Stück Treibgut, das das minzfarbene Meer ans Land gespült hätte. Die Haut der Einheimischen fällt als erstes auf: wie aus großen, unregelmäßigen Schuppen oder Schorf gemacht, kein Haar sprießt darauf, höchstens bei den Alten mal aus dem Zwischenraum, wo die Schuppen aneinanderstoßen.

Sie sprechen lauter rauhe Laute, wenngleich wenig. Sie sind nicht leicht zu verstehen; in den Weltläuften seit dem Kataklysmus hat sich ihre Sprache weit weg entwickelt von dem, was ich aus meiner Heimat kenne, mit eigenen Worten und Grammatiken. Doch das Grundlegende meine ich zu verstehen. Und so richtete ich die Fragen an sie, wie sie jeder Neuankömmling stellt: Wo bin ich hier? Wie nennt ihr euch? Wie heißt eure Stadt, euer Land? Und die Antwort auf all diese Fragen war dieselbe: Sippa.

Wohlán denn, Sippa, ich bin gekommen, dich, deine Bewohner, deine Bräuche und alles weiter Wissenswerte kennenzulernen und dem weiten Weltenrund davon zu berichten!

— Bartbert, der bärtige Barde

M# 118

Im Tempel zu Dal Am'Shyjiv geschah während einer Feier etwas unfassbares: Die Anwesenden beschwören, dass in den Flammen des immerwährenden Feuers eine schemenhafte Lichtgestalt zu erkennen war.

M# 119 ► M# 94

Das stammt doch bestimmt vom Vielweg.

Shānti'Ārai: Eine neue Hoffnung im Wind

Hört, Kinder der Gemeinschaft, eine neue Geschichte, die vom Strahl des Lichts, Kiran'Sol, und dem tiefen Wunsch nach einem Neuanfang erzählt. Es war in einer Zeit, als der Aschenebel sich langsam lichtete und die Welt sich auf vielfältige Weise veränderte. Die starren Strukturen der alten Welt brachen auf, wie Sand zerrannen sicher geglaubte Wahrheiten, und die Völker dieser Welt begannen, sich neu zu formieren.

So begab es sich, dass Kiran'Sol in der K'Dun, der Knochenwüste, in deren karge Hügel sich freiwillig kein Sāndari'Māna verirrte, und die er darum erst spät auf seiner Reise erkundet hatte, überraschend auf eine Gruppe von Flüchtlingen traf. Diese, einst Teil unserer Hauptstadt, spürten den Sturm, der zwischen den Ältesten und den Geschichtenerzählern aufzog und wollten ihm entgehen, wie der Weise Sandläufer den alles zermahlenden Staubteufel kommen sieht und Schutz für sich und die seinen sucht. So sehr hatten sie den Glauben an ein friedliches Leben in Shānti'Kāla verloren, dass sie alles aufgegeben hatten und in die Wüste gezogen waren, auf der Suche nach einem Ort, der vor den Konflikten der Hauptstadt sicher war.

Diese Flüchtlinge waren erschöpft, entmutigt und hatten all ihre Habseligkeiten verloren. Doch in ihren Herzen trugen sie den Wunsch nach einem Neuanfang, einem Leben außerhalb der starren Strukturen und Konflikte ihrer alten Heimat. Sie suchten einen Ort, wo sie in Frieden leben und ihre Gemeinschaft neu gestalten konnten. Sie hatten genug von den Ältesten, die die Sorgen der Bewohner der entlegenen Regionen ignorierten und von den radikaleren unter den Geschichtenerzählern, die diese Unzufriedenheit schürten, statt die Gemeinschaft durch ihre Kunst zu stärken. Sie sehnten sich nach einem Ort, an dem ihre Stimmen gehört und ihre Bedürfnisse geachtet wurden.

Kiran'Sol, der Strahl des Lichts, der Hoffnung und ein Ziel bringt, hörte ihre Geschichten mit großem Mitgefühl. Er teilte seine Vorräte mit ihnen und bot ihnen Schutz für die Nacht, denn er ist bekannt für seine Güte und seinen Wunsch nach Gemeinschaft. Er hatte selbst den Ruf des Windes gehört und war offen für neue Wege – Wege, wie diese Wenigen sie gerade vor seinen Augen beschritten. Inspiriert von ihrem Mut und ihrem Wunsch nach einem Neuanfang, beschloss er, ihnen ein neues Heim, einen neuen Anfang zu schenken.

In der Knochenwüste, in der sie sich befanden, hatte er dazu einen Ort gefunden, wie er besser nicht sein könnte, und den niemand außer ihm und seinen Begleitern bisher kannte oder beanspruchte. Dort, verborgen vor den Augen der Welt, hatte er eine kleine Quelle gefunden, die klares Wasser spendete – ein Geschenk des Wassergeistes Kāla'Ārai. Es war ein Ort der Ruhe und Kraft, wo selbst die stürmischen Fallwinde des über der Region aufragenden Ārai'Shan sich besänftigten. Er ließ aus seinem Tross alle Vorräte herausgeben, die zur Gründung einer Siedlung benötigt wurden – Werkzeuge, Häute, Knochen großer Echsen, Ledersäcke und auch den Bast der Bäume, die er in der Steppe im Norden entdeckt hatte. An diese seine eigenen Reisen erinnerte er sich – wie er dem Ruf des Windes gefolgt war und die Welt erkundet hatte, und er wollte diesen Menschen nun eine neue Richtung weisen.

Die Siedlung erhielt den Namen Shānti'Ārai, was so viel wie „Frieden des Windes“ oder „Frieden vor dem Wind“ bedeutet. Dieser Name symbolisierte sowohl den erhofften Frieden als auch die Führung von Vetter Wind, der Kiran'Sol auf seiner Reise geleitet hatte. Die Flüchtlinge erinnerte er vielleicht auch an den ursprünglichen Sinn von Shānti'Kāla, wo der Friede mit einem Donnerkeil erzwungen worden war. Doch dem ursprünglichen Frieden schienen sie nicht mehr zu vertrauen, und so wählten sie den Wind als Sinnbild für den Frieden, da es Vetter Wind war, der Kiran'Sol auf seine Reise führte und als ständiger Begleiter



der Sandari'Mana Freiheit und Ungebundenheit repräsentierte. Sie wollten einen Frieden, der nicht durch Gewalt erzwungen, sondern durch die Gemeinschaft gelebt wird. Sie wollten einen Ort, der durch die ständige Bewegung und Veränderung des Windes vor den starren Strukturen der Hauptstadt geschützt war.

Die Siedler baten Kiran'Sol, ihr Anführer zu werden und den Aufbau der Siedlung zu leiten. Er aber sprach: „In Treue verbunden bin ich Vetter Wind, der mich lockt, weiter die Welt zu erkunden. Mein Schein, meine Hoffnung bleiben euch und werden euch Kraft geben, wie auch ich euch nicht vergessen werde als die Mutigen, die sich in Zeiten der Not dem unbeständigen Vetter anvertrauten und deren Wege Ārai mit den meinen kreuzte!“

So wurde Shānti'Ārai zu einem Ort des Neuanfangs, einem Ort des Friedens, gegründet durch den Mut der Flüchtlinge und die Güte von Kiran'Sol. Und so leben sie, fernab der Konflikte ihrer alten Heimat, ein Zeugnis des unerschütterlichen Glaubens an einen Neuanfang. Sie wussten, dass der wahre Frieden nicht in den Mauern einer Stadt, sondern in den Herzen der Gemeinschaft gefunden werden kann. Sie bauten ihre Behausungen mit dem Wissen um die Launen der Wüste und lernten, im Einklang mit dem Wind zu leben. Sie nutzten das Wissen ihrer Vorfahren und entwickelten neue Wege, um in dieser abgelegenen Region zu überleben und zu gedeihen.

Die Geschichte von Shānti'Ārai ist eine Erinnerung daran, dass auch in den dunkelsten Zeiten die Hoffnung auf einen Neuanfang existiert. Sie ist eine Mahnung, dass wir den Ruf unseres Herzens folgen und unsere eigenen Wege gehen können, um das Glück und den Frieden zu finden, den wir suchen. Sie ist ein Beweis dafür, dass Gemeinschaft und Mitgefühl die stärksten Kräfte in unserer Welt sind und dass selbst die kargste Wüste zum fruchtbaren Boden für Hoffnung werden kann. Sie zeigt, wie wichtig es ist, gemeinsam die Welt zu gestalten, auf dass Frieden und Gerechtigkeit herrschen. Und sie erinnert uns daran, dass selbst der kleinste Lichtstrahl in der Dunkelheit den Weg weisen kann.

Lunai'Ārai'Mana, Geschichtenerzählerin der Sāndari'Māna, im Mondlauf 19

Zweifel durch Shānti'Arāi

Die Ntal'Hrom haben dazu aufgerufen, sich mit der Rolle von Mythen und Geschichten der Völker näher auseinanderzusetzen. In den Reihen meines Volkes gibt es zwei Gruppierungen, die um die Deutungshoheit streiten wie die Schakale um das Aas. Sie sind zu sehr mit sich beschäftigt und werden nicht antworten. Arinaï'Tor aber, mit der ich seit wenigen Mondläufen ziehe, glaubt, dass diese Frage wichtig ist, was die Beziehung zu anderen Völkern angeht. Verzeiht meine einfache Sprache – ich bin ein Tāri'Vera, ich kämpfe mit Leder, Knochen und Stein, nicht mit Worten. Gerüchte von einer Niederlage des Kiran'Sol machen die Runde, und nur ein Krieger kann den Schmerz nachfühlen, den seine Klage verrät. Doch ebenso erreicht uns eine Geschichte, die uns bisher nicht erzählt wurde, die von Lunai'Arāi'Mana vor vielen Mondläufen verfasst und dann nicht für wert befunden wurde, weiter erzählt zu werden. Arinaï'Tor hat dafür Sorge getragen, dass Ihr sie in diesem Buch lesen könnt. In dieser Geschichte gibt Kiran'Sol Flüchtlingen aus der Hauptstadt neue Hoffnung und eine neue Heimat.



Aus Sicht der Ältesten und der Mehrheit unseres Volkes sind Geschichten wie andere Kunstformen vor allem ein Mittel um die Blüte und Herrlichkeit unseres Reichs zu preisen. Dazu schildern sie Nachprüfbares – mit derselben eisernen Disziplin, mit der unsere Krieger den Nebelgeistern ein Ende bereiten. Der einzige andere Grund für eine Geschichte ist, dass in ihr älteste Traditionen bewahrt werden, Erzählungen über die Götter und Geister, die uns schufen und bewahren. Wenn Geschichtenerzähler aber, statt diesem Ziel zu folgen, eigene Ziele in die Handlung einbauen, um die Jugend

und die Leichtgläubigen ihnen das Wasser tragen zu lassen, entstehen Geschichten, die abzulehnen sind. Durch dieses Tun spalten sie die Einigkeit, mit der unser Volk hinter den Ältesten steht, weil sie Geschichten als Mittel der Macht missbrauchen.

In der Geschichte um Shānti'Arāi geht es um Kiran'Sol, den beinahe Abtrünnigen, der sich den Befehlen der Ältesten, Berichte zu schreiben, verweigert. Um Kiran'Sol, dessen Loyalität zur Hauptstadt in Frage steht. Kiran'Sol, der in irgendeiner Randprovinz blutigen Streit mit den Wüstenelfen gesucht und verloren hat. Doch was tun die Geschichtenerzähler, statt ihn an seine Pflichten zu erinnern? Sie preisen seine Güte und Hilfsbereitschaft, während seine freigiebig geteilten Güter in der Hauptstadt mehr gebraucht

würden und sein Beispiel die Tāri'Māna untergräbt. Grund genug, die Verbreitung der Geschichte unter Strafe zu stellen – Grund genug, um dem Erzähler Sand in den Rachen zu gießen, damit er uns nicht weiter schadet.

So dachte ich jedenfalls bis vor Kurzem. Doch im Schatten von Arinaï'Tor finden sich sehr verschiedene Vertreter unseres Volkes, und in ihrem Gefolge raufen sich Anhänger der Geschichtenerzähler und der Ältesten zusammen, weil sie jeden züchtigt, der wegen dieser Feindschaft Zwietracht in ihre Truppe bringt. Und so kam es, dass ich auch die andere Seite kennen lernte:

Ebenso wie die Ältesten berufen sich die Geschichtenerzähler auf ihre Pflicht, die Legenden und Traditionen zu bewahren. Sie sehen jedoch eine Sache anders als die Ältesten: Sie glauben, dass jede Tradition ihren Anfang in einer Geschichte nimmt, und dass zu jeder Zeit eine neue Tradition entstehen kann. Nur, wenn auch diese neuen Traditionen in die erzählten Geschichten eingehen, werden auch sie bewahrt – selbst, wenn die Tradition gerade erst geboren wird. Die Ältesten werfen ihnen vor, auf diese Weise zu manipulieren, doch erscheint es mir inzwischen möglich, dass sie einem höheren Ziel folgen. Oder das zumindest glauben – ganz überzeugt bin ich nämlich noch nicht.

Wem ich hingegen glaube: Arinaï'Tor. Ihr Weg, den Streithähnen gerade soviel Ehrerbietung und Gehorsam zu leisten, dass sie uns unsere Freiheit lassen und uns nicht zwingen, uns gegen Brüder und Schwestern zu wenden, ist für mich wahre Weisheit. Warum, frage ich, erzählt niemand diese Geschichte? Und zu was macht mich das nun? Ich fordere, eine Geschichte zu erzählen, die nicht altherwürdig ist, und die den Ältesten sicher nicht gefällt. Ich freue mich, von Kiran'Sols Güte zu hören, auch wenn ich selbst schon Geschichtenerzähler aus der Hauptstadt getrieben habe, die davon berichten wollten. Bin ich nun auf dem gefährlichen Weg, mich von den Ältesten abzuwenden?

Im Kampf mit den Nebelgeistern jedenfalls habe ich gesehen, dass ihre Worte wahr und gleichzeitig unwahr sind. Die Geister sind keine größere Bedrohung als die Wüste selbst. Und doch sind sie und der Aschenebel unnatürlich – das weiß ich, seit ich ihnen gegenüberstand. Sind das nicht auch neue Geschichten, die erzählt werden? Sollen nicht auch diese Geschichten den Lauf der Dinge nicht nur beschreiben, sondern beeinflussen? Ich weiß es nicht, und wie mir geht es vielen unseres Volkes. Doch eines ist sicher:

Geschichten, Mythen und Legenden formen die Welt.

Tāri'K, aus der Schar der Arinaï'Tor

M# 120

Es macht Cwtsh, wenn Du trittst drauf, | danach reißt der Cwtsh dich auf.

Das Erwachen des Seelenjägers

In den vergangenen Monden hallte das Lied der Totensänger vermehrt durch die Städte und Dörfer Isgorads, dem Reich der Andar. Die sanfte Melodie, bekannt als die Weise der Seelen, soll das ewige Eis, dem die Andar die Hüllen ihrer Verstorbenen übergeben, auf die Ankunft der Seelen einstimmen. Nur so kann der Geist eines Verstorbenen eins mit dem Eis werden und darin Ruhe und Geborgenheit finden.

Wird einem Verstorbenen dieses letzte Geleit jedoch verwehrt, so berichten alte Legenden, dass seine Seele ruhelos umherirrt – ein leichtes Opfer für einen düsteren Geist, dessen Name nur im Flüsterton und hinter vorgehaltener Hand ausgesprochen wird: Ysgramur, der Seelenjäger.

Unermüdlich durchstreift diese finstere Kreatur die Welt zwischen Leben und Tod, auf der Suche nach den verlorenen Geistern, die nicht durch die Weise der Seelen mit dem ewigen Eis vereint wurden. Er nährt sich an ihnen, sammelt Kraft und verfolgt ein einziges Ziel: die Schwelle zwischen Geist und Materie zu über-schreiten und in die Welt der Lebenden einzutreten.

Hat der Seelenjäger im Laufe der Zeitalter genug Seelen verschlungen, vermag er sich zu manifestieren – ein Körper aus Eis, getrieben vom unstillbaren Hunger nach Leben. Von diesem Moment an wird der Ysgramur zur Geißel der Lebenden, macht erbarmungslos Jagd auf sie und wächst mit jeder lebenden Beute, derer er habhaft werden kann.

Vor kurzem war es soweit: das lange und geduldige Warten des Seelenjägers fand ein Ende.

In der Schlacht von den Sturmzinnen, bei der es den Andar gelang, die letzten Nebelwesen innerhalb ihres Reiches zu vernichten, fiel eine große Zahl tapferer Krieger. Die herbeigeeilten Totensänger konnten nicht allen Gefallenen rechtzeitig mit der Weise der Seelen den nötigen Schutz gewähren.

Das Festmahl, das sich dem Seelenjäger nach der Schlacht mithin geboten hatte, reichte nunmehr aus, um ihm die Kraft zu verleihen, eine körperliche Gestalt anzunehmen.

Wenige Mondläufe nach der Schlacht wurden die Einwohner der noch jungen Siedlung Rhungard, die in den Sturmzinnen nahe dem ehemaligen Schlachtfeld errichtet worden war, aus dem Schlaf gerissen. Die wenigen Bewohner, die noch dazu in der Lage sind, berichten von einer alles durchdringenden erbarmungslosen Kälte, wie sie nicht in der Natur vorkommt. Niemand hatte zuvor etwas Vergleichbares gespürt und alarmiert eilten die Bewohner nach draußen, um nachzusehen, was diese Kälte hervorgerufen hatte.

Dort sahen sie sich dem leibgewordenen Schrecken des Seelenjägers gegenüber, der an dem Ort des Schlachtfelds, an dem der Kampf gegen die Schattenwesen einstmals am heftigsten tobte, die Welt der Lebenden be-treten hatte.

Der Körper, den der Ysgramur angenommen hat, überragt einen ausgewachsenen Andari um mehr als das Doppelte. Das Wesen besteht aus purem, blauweißem Eis, durchzogen von Rissen, in denen kaltes Licht pul-siert wie gefrorenes Feuer. Seine grellblauen Augen glühen mit feindseliger Intelligenz und Grausamkeit. Die Arme enden in langen, messerscharfen Klauen aus verdichtetem Kristall, die mühelos durch Stein oder Stahl schneiden können. Treffen diese Klauen ein Lebewesen, kann es augenblicklich zu Eis erstarren und unter der Wucht des Schlages in unzählige Splitter zerspringen.



Nur wenige Bewohner von Rhungard wissen noch von den Ereignissen jener Nacht zu berichten. Die meisten fielen den unbarmherzigen Klauen des Seelenjägers zum Opfer. Seitdem hinterlässt der Ysgramur eine Spur des Schreckens und der Verwüstung in Isgorad.

Eine Siedlung nach der anderen wird von ihm heimgesucht. Wer nicht rechtzeitig flieht, wird Teil seiner Beute. Ob es dem Rat der Drei von den Andar gelingen wird, eine Streitmacht zu formen, die diesem uralten Grauen Einhalt gebieten kann, ist ungewiss.

Denn selbst wenn es gelänge, den Körper des Ysgramur zu vernichten, so sagen die Legenden, dass sein Geist nicht vergeht. Er zieht sich zurück in die Schatten der Zwischenwelt, setzt seine Jagd im Verborgenen fort – stets auf der Suche nach neuen ruhelosen Seelen, um eines Tages erneut Gestalt anzunehmen.

Gezeichnet

Der Bewahrer der Erinnerungen

Die Geschichte, die in den Blättern wohnt

so wie wir Cwtsh sie erzählen, wenn der Nebel träumt und die Hynafiaid flüstern

Wir wissen nicht, was war, bevor der Aschenebel kam.

Wir sind nur Cwtsh.

*Wir leben, wie uns die Hynafiaid lehren,
im Licht der Morgenblätter,
im Gesang der Wurzeln,
im Tanz der Frucht und des Lichts.*

Die Hynafiaid nähren uns, beschützen uns, tragen unsere Schlafplätze hoch über den Boden, dort, wo der Wind leiser spricht und die Sterne auf den Blättern tanzen. Sie geben uns Früchte, aus denen wir leben, Schatten, unter dem wir ruhen, Geschichten, die in ihrem Rauschen wohnen.

Denn manchmal, wenn der Wind schräg durch die alten Äste fährt, erzählen sie. Nicht mit Worten wie die Besucher, nicht mit Zeichen wie die Tiere. Sondern im Knacken, im Seufzen, im Rascheln, im Zucken der Myzele unter unseren Füßen. Dann erzählen sie uns von der Zeit, die wir nicht erinnern. Von dem, was war, bevor der Nebel kam.

Sie erzählen von einer Welt voller Cwtsh. Von Wäldern so weit, dass der Lauf eines Tages nicht reichte, um sie zu durchqueren. Von Kronen, die sich berührten über Flüssen und Lichtungen, von tanzenden Nestern in der Luft und von Wurzeln, die miteinander sangen. Damals, sagen sie, war jeder Cwtsh ein Lied, und das ganze Land war ein Chor.

Jeden Morgen, wenn das Licht durch das Blätterdach fiel, atmeten wir die Seele des Tages ein. Unsere Schritte führten uns zu den Hynafiaid, die uns mit ihren Gaben empfingen. Wir sangen das Lied des Morgens und tanzten den ersten Tanz, denn so, sagen sie, beginnt Harmonie.

Tagsüber suchten wir, was der Wald uns schenkte. Nicht aus Hunger, sondern um das Gleichgewicht zu pflegen. Unsere Hände wussten, wo sie greifen durften. Unsere Füße traten nur dorthin, wo es erwünscht war. Unsere Stimmen antworteten auf das Flüstern der Bäume.

Am Abend, wenn das Licht sich in der Rinde sammelte, saßen wir im Kreis, sangen leise das Lied des Tages zurück in den Himmel, und der Schlaf kam wie Tau auf weiches Moos. Dann träumten wir in der Umarmung der Hynafiaid. Kein Anfang, kein Ende. Nur das Lied.

Doch die Geschichten erzählen auch anderes.

Sie erzählen von Völkern, die kamen. Neugierig, suchend, mit großen Augen und schwerem Atem. Manche hörten die Stimmen der Hynafiaid. Manche blieben. Wurden keine Cwtsh, aber wurden unsere Gefährten. Andere gingen, weil ihr Lied ein anderes war.

Und es gab solche, die nicht kamen, um zu hören, sondern zu nehmen.

Die Hynafaiid erzählen von der Welt außerhalb. Von Völkern, die keine Tänze kannten, sondern Monster riefen, die sie Maschinen nannten. Monster, die Bäume fraßen, schneller als Wurzeln fliehen konnten. Die Erde aufrissen, die Berge aushöhlten, bis sie sich selbst verschluckten. Monster in der Luft, die lebendige Wesen einsogen und anderswo ausspuckten, mit stinkendem Atem aus Asche und Feuer.

Sie erzählen, dass der Himmel brannte. Dass der Atem der Welt stickig wurde. Dass selbst die Stimmen der Wurzeln leiser wurden.

Und so kam der Aschenebel.

Nicht der gute Nebel, der morgens tanzt. Sondern der Aschenebel, der erstickt. Der in alles kroch. In Äste, in Moos, in Lungen. Der Nebel, der alles bedeckte, was noch atmete. Und als er sich legte, war nicht mehr viel übrig.

Aber die Hynafaiid blieben. Wenige. Und mit ihnen - wir.

Wir erinnern nicht mit dem Verstand. Wir erinnern mit dem Tanz. Mit dem Lied. Mit dem leichten Streifen eines Blattes, das uns wissen lässt: Wir waren. Wir sind. Wir werden sein.

Und so leben wir.

Einfach. Singend. Hörend.

Denn was wir wissen, ist genug.

Und was war, wird wieder wachsen.

Solange wir tanzen.

M# 121

Fehlt dem Astarim das Geschick, | bricht seine Hand dir das Genick.

M# 122 ► M# 71

Gerücht 71 ist nur ein Gerücht! ... Schach!

M# 123

Al'Umbryjil hat gleich gegenüber zwei anderen Reichen ein sehr aggressives Verhalten gezeigt. „Positive Entwicklung“ bedeutet hier wohl, dass alles nach den Wünschen des Reichsrates abgelaufen ist.

M# 124

Wer weise herrschen will, muss begreifen, was es bedeutet, zu dienen.

An die Universität für Vergleichende Völkerkunde, Institut für angewandte Kartographie und humanoide Randgruppenforschung, oder wen auch immer es noch interessieren mag:

Ich schreibe Euch diese letzte Mitteilung nicht aus einem Bedürfnis nach wissenschaftlicher Rechenschaft, sondern aus einer flauschig vibrierenden Resonanz heraus, einem inneren Schwirren, das mir die Hynafiaid selbst in die Stirn gelegt haben. Sie flüstern, wenn der Wind durch die Blätter rauscht, und sie sehen mich. Und ich sehe sie. Nicht als Datenpunkte, nicht als Phänomen, sondern als Kollektiv aus Herz, Holz und sanfter Gedankensymphonie.

Ich bin nicht mehr der, der ich war, und ehrlich gesagt... ich weiß nicht mehr genau, wer das war. Der Klang meines alten Namens hat sich aufgelöst wie nasse Flechten in Morgentau. Hier nennt man mich Y Neb sy'n Dawnsio rhwng y Gwreiddiau, oder kurz Neb, was in der gesungenen Sprache etwa „der, der zwischen den Wurzeln tanzt“ bedeutet – zumindest sinngemäß, denn eine genaue Übersetzung ist weder möglich noch erwünscht.

Ich bin nicht mehr Ethnologe. Ich bin kein Beobachter mehr. Ich bin Teil. Und doch: kein Cwtsh – das werde ich nie sein. Ich habe keine Samenhaut, keinen Erkenntniskern. Ich werde keinen Hynafiaid aus mir wachsen sehen, und das ist... gut so. Es ist, wie es ist. Ich bin ein Parasit mit Erlaubnis. Oder ein Symbiont? Vielleicht ein leuchtendes Moos. Wer weiß.

Was ich hier gefunden habe, ist... tja, Worte helfen nicht mehr viel. Tanz hilft. Die Tanzkreise von Gellyg Pwdr – Ihr würdet sie als "Wilde Beeren-Karussells mit pantomimisch-vegetabler Introspektion" missverstehen. Die Cwtsh umkreisen ein Zentrum, das kein Zentrum ist, während leuchtende Pilzklänge in die Nacht tropfen. Ich habe dort Dinge verstanden, ohne zu wissen, was ich verstanden habe. Ich habe mich bewegt, bis ich mich nicht mehr bewegte. Ich wurde bewegt. Es war herrlich.

Meine „Feldnotizen“ habe ich längst dem Humus übergeben. Sie wachsen nun als violette Spindelranken am Fuß eines jungen Hynafiaid, dem ich gelegentlich meine Träume erzähle. Vielleicht liest jemand irgendwann davon. Vielleicht wird es gesungen.

Ich werde nicht zurückkehren. Bitte schickt keine Expedition. Sie würde nichts finden, das sie verstehen kann. Was bleibt, ist der Abdruck meines alten Stiefels in der feuchten Rinde, und das genügt.

Der Wald braucht keine Ethnologen. Er braucht Tänzer, Hörer, Verweher.

In Symbiose, Laub und Licht,

Neb

(ehemals Prof. Dr. Horatius Habitus, aber das ist schon ganz verwachsen)

M# 125

Hat nicht jedes Gerücht auch ein Stückchen Wahrheit in sich?

Sagen und Legenden aus Al'Umbryjil

Im vergangenen Vne Thall hatten wir bereits eine Legende der Urzu'thair geteilt, jedoch in der Tat noch nie eine unseres eigenen Volkes. Da Sagen, Legenden und Mythen in unserem Volk jedoch eine große Bedeutung haben und wir auch über ein Füllhorn an Geschichten, Liedern und Märchen verfügen, wollen wir dem Aufruf der Ntal'Hrom folgen und hier einige davon teilen.

Die erste Geschichte ist Teil unserer religiösen Überlieferungen und beschreibt die Geburtsstunde unseres Volkes.

Die Feuergeburt der Vnelayjah

In der Zeit vor unserer Zeit, als Darshiva noch jung war und das Himmelszelt ungetrückt von Rauch, Sturm und Asche, lag die Welt brach – ein endloses Schweigen aus Staub, Stein und Uniform. Aus diesem stummen Schoß der Erde erhob sich der Urgott Raqhal, der Bildner der festen Dinge, geboren aus Fels und Geduld, Träger des Gedankens, der formt.

Mit Händen aus Berg und Wille aus Ewigkeit begann Raqhal sein Werk. Aus dem rotgoldenen Sandstein der südlichen Ödlande erschuf er ein Volk: hochgewachsen, anmutig, mit Augen wie geschliffene Obsidiane. Er nannte sie Mushaqhahlai – „die Geformten“. Ihre Körper waren vollkommen, ihr Antlitz schön, ihr Gang lautlos wie der Wind über Dünen. Und doch: Sie atmeten nicht. Sie liebten nicht. Sie blickten in die Sonne, aber sahen nicht. Denn in ihnen wohnte keine Seele.

Und so blieben sie – schön, aber leer. Wesen ohne Klang, ohne Lied, ohne Herzschlag.

Die Jahre vergingen. Jahrhunderte. Zeitalter. Raqhal betrachtete sein Werk, und Enttäuschung und Schmerz bohrten sich in seinen

harten Geist. Er hatte ein Volk geschaffen, aber kein Leben. Da verließ er sie und kehrte zurück in die Tiefen der Erde, wo der Stein schweigt.

Doch der Klang des stummen Seins und des ziellosen Wandels des leblosen Volkes stieg empor – nicht in Rufen, sondern in dem bloßen Fehlen von Lied. Und dieses Schweigen rief eine andere: Vnelyra, die Flammenmutter, Herrin des lebendigen Feuers, Tochter des Lichtes und der ewigen Glut. Sie stieg herab auf Darshiva in Gestalt eines Meteorfeuers, das den Himmel zerriss und die Stille verbrannte.

Sie trat unter das Volk der Mushaqhahlai. Sie sprach nicht, denn ihre Stimme war das Lodern des Feuers, das Knistern der Funken, das Tosen des Windes über heißem Gestein. Und sie hauchte.

Sie hauchte in die Stirn jedes Wesens eine Flamme, die nicht verbrennt, sondern lebt – die innere Glut, das Seelenfeuer, wie man heute sagt. Und da geschah es: Die Mushaqhahlai öffneten ihre Augen zum ersten Mal wirklich, erfüllt von herrlich lebendiger Farbe. Sie sahen. Sie fühlten. Und sie tanzten und sie sangen – ein uraltes und heute lange vergessenes Lied: das sagenhafte Ursprungslied. Niemand hatte sie jenes Lied gelehrt. Es entsprang ihrer neugeborenen Seele, entfacht durch den Funken der Göttin – die reinste Form des Gesangs.

Vnelyra lächelte, als sie sie tanzen sah. Ihre Körper, aus Sandstein geboren, begannen sich zu wandeln: Ihre Haut wurde warm, geschmeidig und dunkel wie geflammtes Holz, ihre Stimmen wurden hell wie der Feuerschein, und ihre Herzen trugen fortan die Erinnerung an jenen göttlichen Gluthauch.

So wurden sie das Volk des lebendigen Feuers – geformt von Raqhal, doch beseelt von

Vnelyra. Sie selbst nannten sich fortan Vnelayjah zu Ehren der großen Göttin. Doch gedenken Sie auch Raqhal, der einst ihre Körper erschuf.

In einem Priesterwort, welches noch heute oft gesprochen wird, heißt es:

WIR SIND DER STEIN, DER BRENNT.

WIR SIND DAS LEBEN AUS FELS UND FLAMMEN.

WIR SIND DAS LIED AUS STILLE UND GLUT.

DANK SEI RAQHAL FÜR UNSEREN LEIB.

DANK SEI VNELYRA FÜR UNSERE SEELE.

So gedenken wir in unseren heiligen Hallen aus Sandstein, dort wo das Feuer nie verlöscht, des Gottes, der uns formte, und der Göttin, die uns erweckte.



Die beiden folgenden Geschichten sind klassische Sagen in unserem Volk, welche von der Zeit vor dem Kataklysmus berichten.

Die Flamme, die alles vergaß

Einst war da ein Flammenwirker und sein Name war Belqhasayn Am'Qhuayrahda – der mit starkem Willen Gesegnete, ein Sohn der Wüste und Schüler der ewigen Hitze. Er trank kein Wasser, denn das Feuer nährte ihn. Er aß nicht, denn sein Hunger war Macht. Sein Blick durchdrang Stein, sein Schritt ließ den Sand unter seinen Sohlen zu Glas werden. Seine Magie war so rein, dass selbst die Ältesten den Blick senkten, wenn er sprach.

Doch Belqhasayn begehrte mehr: Nicht Macht allein – sondern das Wesen der Flamme selbst. Er wollte nicht mehr nur herrschen über das Feuer, er wollte das Feuer sein.

So wurde er immer fremder. Er vergaß seine Familie, seine Freunde, ja, gar sein eigenes Selbst.

Er verließ seine Heimat eines Morgens. Kein Abschied, kein Wort. Nur eine Spur aus Asche und Scherben. Fortan sah man ihn nur noch in den Ruinen alter Städte, auf den Gipfeln erloschener Vulkane, in den Stürmen der sengenden Ebenen. Und immer, immer lo-

derte sein Feuer heller. Doch seine Stimme verstummte. Seine Augen verloren sich. Sein Herz – so heißt es – wurde zu Schlacke.

Die Vnelayjah flüsterten seinen Namen nur noch als Mahnung. Sie sagten:

„Wer zu viel will, verglüht – und diese Glut hat kein Gesicht.“

In den letzten Tagen der Alten Zeit, als Stürme über das Land peitschten und jeden in Angst und Schrecken versetzten, als das Feuer in den Tempeln zu flackern begann, weil niemand mehr sang, stieg eine junge Priesterin hinauf zum schweigenden Krater, wo eine riesige grelle Flamme empor loderte, wild und ungezähmt. Sie hieß Suleyja, und ihre Stimme war wie warmer Tau auf heißen Steinen.

Dort fand sie ihn: Belqhasayn, oder das, was von ihm blieb – eine wandelnde Flamme in Gestalt eines Mannes, wortlos, ziellos. Die Priesterin sprach nicht. Stattdessen sang sie ein altes Kinderlied, das ihre Großmutter ihr einst beigebracht hatte – ein Lied über das erste Licht, das Vnelyra den Augen des Volkes schenkte. Ein Lied, das nur gesungen werden kann, wenn man sich erinnert, wer man ist.



Und Belqhasayn hielt inne.

Sein Feuer zitterte. Zum ersten Mal in Jahrhunderten flackerte es – nicht aus Zorn, sondern aus Erinnerung. Die Flammen formten ein Gesicht mit suchenden Augen. Sein Blick erfasste die junge Priesterin – ein letzter Blick in diese Welt. Dann formten seine brennenden Lippen die Worte:
„Zu spät.“

Sein Körper wandelte sich zu einem brennenden Sturm aus gleißend hellen Flammen, sodass die Priesterin ihre Augen schließen musste und sich schützend zu Boden warf. Als sie wieder aufsah, war alles dunkel. Belqhasayn war verschwunden.

Manche sagen, er starb dort. Andere glauben, er wurde von Vnelyra in ihr ewiges Feuer aufgenommen. Manche sagen, er wandle noch immer gemartert über die Welt, um erneut zu lernen, wie man liebt. Doch niemand weiß, was wahrlich mit ihm geschah.

Das Lied der Suleyja wird noch heute Kindern vorgesungen.

Und es wird auch gesungen am Tag der ersten Flamme, wenn wir dem Geschenk der Göttin gedenken. Doch ist es immer auch ein Mahnmal, was unbändige Gier aus einem Wesen hervorzubringen imstande ist.

Die singende Klinge

In den Tagen vor der Asche, als die Vnelayjah noch prächtige Städte aus poliertem Sandstein, geschmolzenem Glas und zierendem Gold bauten, lebte ein Feuermagier namens Sheyran Am'Ruynah – der mit Gesang Gesegnete. Anders als viele seiner Brüder und Schwestern trug er keine edle Robe, keinen prunkvollen Stab, keinen Schmuck aus glühenden Edelsteinen. Er trug nur einfaches Leinen und einen ledernen Gürtel mit Werkzeugen – Hammer, Meißel, Klanggabeln, Speitel und andere sonderbare Hilfsmittel –, eine kleine Flöte an einem Riemen um den Hals und auf dem Rücken eine Harfe aus geschwärztem Holz.

Sheyran war kein Krieger und kein Beherrscher. Er war ein Erschaffer. Ein Kunsthandwerker, ein Schmied und ein Schöpfer der Lieder – ein Magier, der das Feuer nicht zum Kampf oder zur Befehlsgabe rief, sondern zum Klingen und Tanzen brachte. Seine Künste waren selten, seine Werke einzigartig. Mit Feuer und Klang formte er aus Erz, Stein, Holz oder Leder Dinge, die zugleich schön und magisch waren: Schalen, die bei Mondlicht summten, Schlösser, die sich nur auf ein bestimmtes Lied öffneten, steinerne Tempelbecken, in welchen sich ein Feuer entzündete, wenn man sang, und einst sogar eine Glocke, die bei drohender Gefahr zu glimmen und leuten begann.

Doch Sheyran träumte von etwas größerem. Er wollte ein Werk erschaffen in Form eines magischen Schwertes, das jedoch nicht zerstörte, nicht tötete, nicht beherrschte und nicht bannte – sondern erinnerte. Ein Werk, das die Welt selbst singen ließ.

So begab er sich auf eine Reise, um die sieben Fragmente des Ursprungsliedes zu finden – jenes Lied, das unser Volk der Legende nach sang, als Vnelyra ihnen das Feuer der Seele schenkte. Diese Fragmente waren nicht in Büchern, sondern in der Welt selbst verborgen:

Der erste Ton lag im Wind, der über der flammenden Wüste sang.

Der zweite war in der Freude eines Kindes, welches zum ersten Mal die Sonne erblickt.

Der dritte in der Stille einer erkalteten Glut.

Der vierte in den Hammerschlägen eines Schmiedes, der ohne Feuer arbeitet.

Der fünfte im Schlaflied einer Mutter, die nie selbst Kinder hatte.

Der sechste in der Stimme eines sterbenden Anführers, welcher sich für sein Gefolge opfert.

Doch der siebente war nie gefunden worden.

Sheyran aber sammelte die ersten sechs. Und als der Tag kam, an welchem die Göttin der Welt am Nächsten ist, begab er sich in die

Schmiede unter einem Tempel von Vnelyra selbst. Dort, so sagt man, loderte eine ewige Flamme, die nur mit reinem Geist und klarer Absicht zu einem Schmiedefeuer entfacht werden konnte.

Drei Tage lang beschwor Sheyran das Feuer, schmolz verschiedene Metalle, sang die Fragmente in das Schwert hinein, sprach mit der Glut und tanzte mit den Flammen. Und am Ende entstand die Singklinge, benannt Nashyid Al'Havaya – „Hymne für die Göttin“. Eine Klinge aus schwarzem Stahl und flammender Stimme. Sie war nicht zum Töten bestimmt – sondern sang das Lied eines jeden, der sie hielt. Freude. Schmerz. Hoffnung. Schuld.

Jedoch sang sie nicht jenes Lied, welches Sheyran sich erhofft hatte. Er konnte das Werk nicht vollenden. Der siebente Ton fehlte. Und so legte er das Schwert in eine Kammer aus magischem Gestein – verschlossen durch ein gesungenes Siegel, das niemand jemals geöffnet hat.

Es heißt: Wenn jemand das fehlende Fragment in sich trägt, wird die Kammer sich öffnen und die Klinge wird wieder singen – vollständig.

Seitdem suchten viele nach dem fehlenden Ton des Ursprungsliedes: Magier, Sänger, Priester, Herrscher. Doch keiner konnte das Lied je vervollständigen.

Der Ort der steinernen Kammer ist über die Jahrhunderte in Vergessenheit geraten.

Man sagt, sie habe keinen Eingang und kein sichtbares Schloss. Sie erscheine nur als schwarzer Fels, in welchen eine Inschrift gemeißelt wurde, deren Übersetzung wie folgt lautet:

NICHT ALLE FEUER BRENNEN.

MANCHE WARTEN. MANCHE KLINGEN –

UND WENN SIE ES TUN, ERINNERT SICH DIE WELT AN DAS, WAS SIE EINST VERGESSEN HAT.



Die folgende und letzte Geschichte ist eine sogenannte „Qhyravha“, eine Geschichte, welche sich prägnanten Eigenschaften von Tieren bedient, die auch anderen Wesen oder Gruppierungen innewohnen können, und welche in aller Regel einen lehrreichen Kern besitzen. Häufig werden diese den Kindern unseres Volkes erzählt und so von Generation zu Generation weitergetragen. In anderen Kulturen werden diese Geschichten auch als „Fabeln“ bezeichnet.

Der Hjanaqh und der hungrige Alhuahad

Einst lebte in den Weiten der Wüste ein Hjanaqh, schlank und flink, mit scharfem Blick und noch schärferem Verstand. Andere Völker mögen jenes Tier wohl als Wüstenfuchs bezeichnen. Dieser Fuchs also war ein geschickter Jäger und fand stets genug, um sich zu sättigen – doch war er zu eigennützig, um seine Beute mit jenen zu teilen, welche weniger erfolgreich waren auf der Jagd. Daher lebte er ohne Gefährten, allein nur mit seinem Schatten.



Eines Tages verirrte er sich in eine Steppe, wo er weidende Tharqhajibi und Huassylahi erblickte. Für jene jenseits unserer Heimat sei gesagt, dass ein Tharqhajib ein Wüstenrind ist, und ein Huassylah ein graziler aber kräftiger Springbock.

Der Geruch der Tiere kitzelte den feinen Geruchssinn des Hjanaqh und ließ seinen Magen knurren. Doch so sehr ihm auch das Wasser im Munde zusammenlief, er wusste: Diese Beute war zu groß für ihn allein. Ihre Leiber waren zu kräftig, als dass seine Zähne sie hätten bezwingen können.

Da begegnete ihm ein magerer Löwe – welchen die Vnelayjah Alhuahad nennen – mit eingefallenen Flanken und einem düsteren Blick. Der König der Tiere war ausgemergelt und schwach und seine Augen glühten vor Hunger. Als er den Wüstenfuchs erblickte, duckte er sich, bereit zum Sprung.

Der flinke Fuchs wäre ihm mit Leichtigkeit entwichen, doch stattdessen sprach er schnell:

„Warte! Warum solltest du mich fressen und morgen wieder hungern? Lass uns zusammen jagen. Ich treibe dir die Tiere zu und du bringst sie zu Fall. Dann teilen wir.“

Der Alhuahad, dem der Magen die Ohren verschlang, nickte stumm. Fortan jagten sie gemeinsam. Der Fuchs war klug und schnell, der Löwe stark und erbarmungslos. Sie wurden zu einem gefährlichen Gespann. Bald war der Hjanaqh wohlgenährt, rundlich und satt und der Alhuahad gewann immer mehr an Kraft bis sein Gebrüll wieder die Steppe erzittern ließ.

Doch dann kam die Dürre.

Die Tharqhajibi und Huassylahi verschwanden und der Boden riss auf. Die Sonne brannte gnadenlos und der Wind trug nur Staub.

Eines Nachts erwachte der Wüstenfuchs und sah den Alhuahad über sich stehen – still, starr und mit einem Ausdruck, den er nicht deuten wollte.

„Du willst mich fressen?“ fragte er erschrocken. „Ich dachte, wir wären Freunde.“

Der Löwe zeigte die Zähne und sprach: „Es war niemals Freundschaft, die dich mit mir verband – sondern nur deine Gier. Und ebenso war es niemals Freundschaft, die mich mit dir verband – sondern nur mein Hunger.“

Der Fuchs wollte fliehen, doch seine Pfoten waren träge vom Überfluss, seine Sinne stumpf von der trügerischen Sicherheit. Der Alhuahad war nun wieder König – und der Hjanaqh nur eine Mahlzeit.

Mit einem Prankenhieb warf er ihn zu Boden und durchbiss ihm das Genick.

Es gibt noch manigfaltige andere Sagen, Mythen, Märchen und Lieder in unserem Volke, von welchen die meisten lehrreicher, nachdenklicher, mystischer oder rätselhafter Natur sind. Jedoch gibt es auch solche, welche rein zur Unterhaltung dienen und einen freudigeren Ton anschlagen, oder jene, welche uns Hoffnung in den Zeiten der Asche spendeten. Sicher wird sich in Zukunft die Gelegenheit bieten, noch weitere Geschichten der Vnelayjah, aber auch der Urzu'thair oder der anderen Völker, deren vereinzelte Angehörige die Aschezeit in unserem Reich überdauerten, zu teilen.

niedergeschrieben von

Alsyn Bennev Seannyal

*Ratsmitglied für Kultur und Gemeinschaft
des Reichsrates von Al'Umbryil*

im 27. Mondlauf nach der Asche



Zu hastig war ich dem Thema des Buches der Zeit gefolgt – wie ein Schwert ohne Scheide. So erschien bereits die Kunde von Esham und dem Händlervolk in der letzten Ausgabe.

Doch die Astarim haben mehr als eine Geschichte. Da Esham nun manchem vertraut ist, will ich eine spätere Begebenheit erzählen – über eine seiner Weggefährtinnen. Die Geschichte von Lethira ist jedoch wesentlich länger, als die kurze Kunde über das Volk der Händler – daher habe ich mir hier erlaubt auf das Wesentliche zu kürzen.

gez. Eshiza Chronistin der Astarim

Die Kunde von Lethira und den sieben Wächtern

Man sagt, die Nacht nach dem Sturm der Runenmagier war so schwarz wie Tinte. Kein Mond stand am Himmel, keine Sterne leuchteten, und über allem lag das Wasser, schwarz und blutig wie geronnenes Schweigen. Das Tal Oneth von Esham und seinen Getreuen war gebrochen wie ein Knochen in schlechtem Fleisch. Lethira kam allein an Land. Das Wasser trug sie, aber sie wusste nicht, wo sie war. Der Wind roch salzig, und die Bäume sprachen eine Sprache, die sie nicht kannte.

Sie trug nur noch das, was ihr geblieben war: die Rüstung auf ihrem Leib, das Messer an ihrer Seite und das Lied in ihrer Kehle. Alles andere war mit dem Schiff versunken.

Zwei Tage ging sie ohne auf jemanden zu treffen. Ihre Stimme war heiser, nicht vor Furcht, sondern vom vergeblichen Rufen nach Daron, nach Aban, nach Esham.



Am dritten Tag sah sie Rauch – kein Herdfeuer, kein Dorf, sondern Plünderer. Die Art, die nach dem Krieg kommt wie Robben, wenn das Eis knackt. Drei Männer standen dort. Zwei Jungen lagen am Boden. Eine nackte Frau war, ihr Kleid von den Männern beiseite geworfen, kniete voller Furcht. Lethiras Stimme war noch rau, aber sie sang. Nur einen Ton, tief und klar wie Eisen auf Eisen, begleitet vom Blut, das ihrer geschundenen Kehle entströmte.

Einer hielt sich die Ohren zu, einer stürzte, der Dritte wich zurück. Das Messer war schnell. Zwei Schnitte – der Dritte floh. Lethira vermochte kein Wort mehr zu sprechen, und nahm eine Nacht im Heim der Mutter in Gastfreundschaft an.

Am Morgen sprachen die Jungen von einem alten Ort tief im Tal, von einem Pfad, den sie selbst nie betreten hatten noch je würden. Lockende Worte beschrieben einen Weg, der ihr den Heimweg zeigen könnte, und zu sieben Prüfungen von sieben Wächtern führen solle.

Entlang des Pfades, der sich durch dichtes Unterholz schlängelte fand Lethira die erste Prüfung. Es war ein alter Mann mit leerem Blick, der ihr entgegentrat, während Asche in kleinen Wirbeln um ihn fiel. Seine Stimme war dunkel, schmal und kaum zu hören:



Ich nähre mich von fremden Stoffen,
doch kann auch ohne sie besteh'n;
ich bin's, auf das die Weisen hoffen,
und alle Weiten steh'n mir offen,
ihr würdet ohne mich vergeh'n.

Am hellen Tage herrsch ich gerne,
doch auch die Nacht ist mir vertraut;
ich wohne auf dem kleinsten Sterne,
mich schreckt sie nicht, die große Ferne
die mich mit Geisterhänden baut.

Ich wirke in den Himmelsblitzen,
versteckter Tat bin ich verhasst;
wo grübelnd die Gelehrten sitzen
und ratlos ob der Lösung schwitzen,
bin ich ein hochwillkommener Gast.

Lethira zögerte und sprach dann die Lösung. Die Wolken rissen auf, ein Fingerzeig der Sonne fiel auf den Mann herab, und der Mann war verschwunden.

Die zweite war eine junge Frau mit blutrotem Haar. Ihre Schritte machten keinen Laut, ihre Hände streichelten Luft, als ob sie Glas berührten. Sie bot Lethira einen Trank. „Er heilt, was gebrochen ist.“ Doch Lethira hörte das Zittern im Ton. „Und was nicht gebrochen ist?“, fragte sie. „Das wird unstet.“ Lethira nahm die Flasche doch trank nicht. Stattdessen piffte sie ein leises Lied, das von alten Wunden handelte. Die Frau begann zu weinen – und ging.

Die dritte war eine Kriegerin mit goldener Rüstung. Sie verlangte keinen Kampf, sondern forderte ein Opfer. „Wenn du weitergehen willst, musst du geben, was dir am nächsten ist.“ Lethira zögerte, dann schnitt sie sich in die Hand – tief, über die alte Narbe, die Esham ihr im Tal des grünen Eises verbunden hatte. Blut tropfte in die Schale, die die Kriegerin reichte. Mit jedem Tropfen schwand die Erinnerung an den Moment in dem sich Esham ihr offenbart hatte.

Der vierte war ein krummer Greis, der Fragen stellte, ohne Antwort zu erwarten. Über jeden Schritt, jede Entscheidung, jedes Blut, das an ihren Händen klebte. Lethira hörte zu. Am Ende fragte sie: „Was hättest du getan?“ Der Greis schwieg und sie beachtete ihn nicht weiter.



Der fünfte Wächter war ein Hüne mit einem Hammer, der größer war als Lethira selbst. Seine Haut war grau von Staub und getrocknetem Blut, seine Augen wie verbranntes Holz. Er sprach kein Wort und stellte keine Frage. Nur der Hammer sprach – laut und tödlich. Sie sprang beiseite und der Boden riss auf, der Stein spritzte wie Wasser. Der zweite Hieb streifte ihre Schulter, riss Fleisch und Stoff auf und fegte nach ihr einen alten Baum wie eine Blume aus dem Weg. Der dritte Hieb kam von oben, sie rollte unter ihm hinweg. Ihre Finger zitterten, doch sie zwang sie zur Ruhe. Als der Hüne zum nächsten Hieb ausholte, wich sie nicht, sondern warf ihm den Trank vor die Füße. Sein Hammer zerschellte das Glas – und der Hammerkopf schmolz wie heißes Wachs. In seiner Verwirrung stieß Lethira ihm den Dolch ins Herz.

Die sechste war ein Mädchen mit blinder Maske. Sie reichte Lethira eine Schale aus schwarzem Holz. „Sprich deinen wahren Namen hinein“, forderte sie. Lethira zögerte. Dann flüsterte sie nicht ihren Namen, sondern die Melodie in ihrem Herzen. Die Schale zersprang.

Die siebte war ein Junge. Barfuß, ein Speer in der Hand. Er fragte: „Wenn ich dich töte, bin ich dann wie du?“ Lethira setzte sich. „Wenn du mich tötest, bist du siegreich, doch wie du mich tötest, sagt, wer du wirst.“ Der Junge senkte den Speer. „Dann geh.“ Sie stand auf und sagte: „Du bist stärker, als du denkst.“

Die nächste Biegung führt sie zum Ufer, wo sie ein Boot erwartete. Es war alt, und seine Haut war rissig und ohne Öl, doch es trug sie in den Rundstrom. Nach Hause.

Tyrmersmannen

Kindermärchen oder den Türmerwesen zugehöriger Heldenepos aus alter Zeit

Angepasst übertragen aus dem altartikanischen Dialekt, Quelle vieler Forschungsansätze für die Akademie zu Alineea. Siehe auch in dem Bericht der aktuellen Forschungsergebnisse aus der Akademie zu Alineea im Vne Thall | Buch der Zeit 6 (im 24. Mondenlaufe)

Schon in uralter Zeit noch vor dem Kataklysmus, wenn die Weiten Artikas von den eisig blutrünstigen Frostwyrmern heimgesucht wurden, standen bereits die tüchtigen Tyrmersmannen insgeheim Wacht. Unbemerkt formierten sich die in den Tyrmen versammelt Mutanten zur stummen Hut.

Die Flügelträger zogen ihre durchdachten Bahnen um die von Gletschern durchfurchten Eisgebirge treulich bis weit über die Permafrostgrenzen hinaus, durch die frostigen Lüfte. Die bekrallten Rudel und die weißen Schatten sicherten den Frieden zu Erden. Von dem prächtig funkelnenden Mondkrystall des Palastes, so saget man sich, wurden ihnen die Kräfte geschenkt. Andere munkeln von einem Fluche. Ein Splitter der Mondmagie im Herzen und das magischen Leuchten in den Händen spendeten sie Lichte im Dunkel der Gemüter und gewahrten die Bedrohung.

Eines Tages retteten nun drei Tyrmersmannen dem amtierenden Monarchen das Leben vor einem gar riesenhaften Wyrmern. Seither seien sie per Eide beschworen die Wachenden und Hütenden aller Streitkräfte der Völker zu sein, die sich zu Artikas bekennen tun.

Damals begab es sich, dass sich der frostige Schurke erhob – dessen eisiger Atem jede noch so tüchtige Zwergenese sofortig erstarren ließe – sich ausgemalt hatte ganz Artikas im ewigen Kalt zu bannen, um selbst über alles Erstarrte herrschen zu können. Dagegen erhoben sich die drei mutigen Wesen und schlossen sich zusammen zum Schutze.

Das stolze Adlertürmerwesen breitete die Schwingen aus und lenkte den Wyrm mit gar kühnen Flugmanövern ab. Das listige Schneeleopardenwesen lotste den Monarchen geschickt und sicher über verborgene Gebirgspässe und geheime Pfade zu einer schimmernden Krystallhöhle im Schutz des Gesteins unterm Gebirge, während das Schneewolfwesen ein krallenbewehrtes Rudel formierte, das geschickt die Lücken der Panzerung des Wyrm zu nutzen wussten, um es tödlich zu verwunden. Gemeinsam vereitelten sie alsdann die Machenschaften des frostigen Tyrannen.

So kam es zur ewigen Zusammenarbeit der Tyrme. Alsobald, dass die Schneewolftürmer als Krallenrudel mit ihrer Kraft, die pfeilschnellen Schneeleoparden mit ihrer List sowie die Adlertürmer voller Weitsicht sich vereinten – sie stehn seitdem im Dienste des Volkes um zu Schützen das Eiland, ein Brauchtum dass die Asch'neyten überstehen sollte.

Es folgt das Ursprungsfragment im altartikanischen Dialekt – angenommene Quelle des Kindermärchens

[...] duustrig gefalln op em Ailanden, ond en gargroßer Wyrm krochet ußem Dæmmerschatt, seynn Huuch kalt ond verderblich. [...] Monarche, milden Hærzens, mit d'Licht in de Handen, war em Untergang gewit. Doch stiegen op drey, dærer op em alten Bluud: En Schneevulf mit Krall ond Rudel [...] d Lehpert von Ais ond Schney, listig [...] ond vom Foogler Tyrme [...] Se rukkten zammen, on mit M'agie det Moonds in seynn Brust'n ond d'Schyn des alten Krystalls [...] verjagten se d'Wyrm [...] Tyrmersmannen op ewige Zeyten Huut [...]

Fundort und Bergung der Quelle:

Im 23. Weltenlaufe [also nach der angenommenen Rückkehr der M'agie] an einem frostkühlen Morgen, an dem erstmals seit Generationen wohl ein einziger schwacher mondmagischer Puls aus dem Artefakt unter dem Palasthügel spürbar wurde, regte sich etwas im Ausgrabungsgebiet. Der versiegelte innere Ring des Kammerfundaments, lange Zeit für massives Gestein gehalten, begann zu kurz bläulich zu schimmern. Nach genau sieben Herzschlägen ruckte sich ein Stein zur Seite – krachend, fast mechanisch, als hätte er nur auf diesen Moment gewartet. Dahinter offenbarte sich eine kleine, halbrunde Hohlkammer, deren Wände mit kristallinen Ornamenten bedeckt waren, deren Ursprung nur vermutet werden kann. Im Inneren lag ein Krystallzylinder, sorgfältig verschlossen, dieser barg ein feines, stark fragmentiertes Pergament mit einer Handschrift im altartikanischen Dialekt abgefasst.

„Zunächst hielten wir es für eine zeremonielle Hymne oder ein Kinderlied. Erst die semantische Rekonstruktion offenbarte den märchenhaften Charakter – die unerwartete Nähe zu bekannten Legenden über die Türmerwesen berührte uns zutiefst“, so eine Stimme aus der Akademie zu Alineea.

Die Forschenden vermuten, dass dieses Märchen ursprünglich Teil eines größeren Ensembles war – vielleicht sogar einer Lehrschrift für junge Türmeranwärtende oder einer sakralen Erzählung, die einst öffentlich vorgetragen wurde. Manche spekulieren sogar, dass es sich um eine verschlüsselte Prophezeiung handeln könnte, zumal gewisse Phrasen im Krystallartefakt nicht den aktuell vorherrschenden Begebenheiten entsprechen.

Nun werden die Fragmente im Präkataklystischen Archiv konserviert und zu Forschungszwecken vervielfältigt. Die Frage ob die inselartikanischen Ahnen vom bevorstehenden Kataklysmus wussten oder diesen zumindest vorhersahen und entsprechende Vorkehrungen trafen.

Legende vom Mondsturz

Sammeltextfassung zum Gleichnis samt wissenschaftlicher Aufarbeitung mit Kommentaren und Erklärungsmodellen

Inhalt des Dossiers

- I] Wortlaut des Gleichnisses der Gletscherelfen
- II] Zugeordnete Quellen und Fundstück | Sammlung
 - II[I] Codex Artikanea*
 - II[II] Legende Artikas
 - II[III] Gesammelte Handschriften d. von Siku*
- III] Kommentar und Interpretationsvorschläge
- IV] Glossar [Erklärungen von Volksspezifika*]
- V] Analysen der Proben | Versuchskonstruktionen
 - V[I] Krystllfragment AzA_PKA:ML8WL3-24
 - V[II] Kristallines Ornament – Zeichnung 2
 - V[III] Diverse Erdproben
- VI] Einordnung und Empfehlung der Akademie zu Alineea* inklusive einer Risikoeinschätzung

Gleichniswortlaut

Der krystallne Mond fiel nicht aus rein freien Stücken, er wurde gestoßen – doch von wem?

Manche fühlen es – manche werden davon!

Die funkelnden Scherben zersprangen nicht einfach – sie sanken hinab in das ewige Eis!

Manche fühlen es – manche werden davon!

Dort verbanden sie sich mit den magischen Flüssen und formten die krystallne Mondm'agy*.

Manche fühlen es – manche werden davon!

Doch wer oder was stieß den Mond und brachte Unheil und Gnaden zugleich?

Oder:

Fiel er doch aus rein freien Stücken, weil er viel zu viel gesehen hatte...

Wer fühlt es – wer wird davon???

Der Ursprung dieses antiquierten Gleichnisses wird in die Zeit des frühen Präkataklysmus datiert. Bewahrt wurde es in mündlichen Lehrreden der Gletscherelfen, zunächst als leitende Metapher – doch selbst dabei deutet es auf ein reales, aus unerklärlicher Ursache, geschehendes Ereignis hin. Dieses Gleichnis wird als Bindeglied zum Mythos von den vorkataklystischen „Magielöchern“ und Erschütterungen der M'agy* verstanden. Auszüge daraus fanden in einigen Behelfsliturgien der postkataklytischen Glaubenwirren* der geeinten Kinder Artikas in Ligath Turren Einzug. Mit den ersten Anzeichen der M'agy zeigten sich diese rückläufig.

Hinweise aus dem Codex Artikanea*

Der Codex Artikanea ist in der Bibliothek der Akademie zu Alineea im Archiv II in der Präkataklystischen Abteilung verortet. Die Einsichtserlaubnis kann nur nach den entsprechenden Regularien und ausnahmslos mit vorheriger

Genehmigung erteilt werden. Diese ist ausschließlich bei der dekanischen Leitung der Akademieverwaltung in Archivfragen zu beantragen!

Unbekannter Autor, präkataklystisch – nicht näher datierbar, S. III | 4812 aus Teil 12 im 3. Abschnitt Fragmentnummern 1 ff., aus Codex Artikanea:

[...] ergab op em Ailanden dereynst ... em Himmelsfall zerbreech d Leuchtgestyrn ... in garvyll Scherven ... glimmernde Bruchstekkels fongt ond verflochtene sych em Ewigheis ... met em verbuundnen Machdgeflocht versponnen. [...]

Angenommener Klartext:

Bei dem Ereignis auf der Insel begab es sich dereinst, dass als es vom Himmel herabgestürzte, das leuchtende Gestirn zerbrach und in unzählige Scherben, deren funkelnde Fragmente sich im ewigen Eis verfangen und durch eine geheimnisvolle Verbindung mit der verborgenen Kraft gebunden sind.

Betreffenden Auszug des vollständigen Legendenzykluses aus der Sammlung der Legenden Artikas

In einer längst vergessenen Welt stand hoch oben im nächtlichen Himmel ein glänzendes Kugelgestirn. Es war der strahlende Puls der Nacht, dessen glitzernde Facetten das Dunkel erleuchteten und die Träume der Geborenen durch die dunklen Stunden geleitete. Das Rund, so sagt man, trägt die Träume der Gestirne in seinen Kristallen – doch auch die düstersten Geheimnisse, die nur das alte Herz der Nacht kennt. Jedoch geschah eines Tages etwas Unvorstellbares: Die Glanzkugel stieg hinab!

Es war eine Winternacht wie jede andere, als ein Schatten aus den Tiefen der Dunkelheit sich leise und heimlich näherte. Niemand sah es kommen, doch plötzlich spürte es ein Jeder, weil der gefrorene Erdboden sanft erzitterte. Eine mächtige und gar uralte Kraft schob, einem unsichtbarer Arm gleich, das Sphärenrund aus seiner Bahn, und es begann zu fallen, während seine funkelnden Bestandteile in tausend Scherben zerbrachen. Diese Bruchstücke sind nicht nur Splitter, sondern Schlüssel zu verborgenen Welten, die nur im Schatten sichtbar werden – so sagt man heute.

Wem gehörten die schändlichen Fängen? War es ein vergessenes Wesen, das eifersüchtig auf das Licht der Kugel war? Oder ein übersehener Wächter, der die Balance zwischen Himmel und Erde bewahren sollte, aber von dunklen Kräften korrumpiert wurde? Manche sagen, es war die Gier und das Verlangen nach unendlichem Wissen, die den Schatten trieben, den Glanz des Himmels zu stürzen, um die Geheimnisse der Welt zu rauben. War es also der Schatten, der im Licht lauerte? Oder derjenige, der zu viel sah und dadurch die Schleier der Welt zerbrach?

Dieser Stoß brachte Unheil und Gnade zugleich – das Gleichgewicht zwischen Himmel und Erde wurde erschüttert. So schön und doch zerbrochen fiel das glänzende Gestirn in das ewige Eis Arktikas, wo die glitzern-

den Schlüsselscherben in den Tiefen verborgen sind. Doch in jedem dieser Splitter schlummert einem Traume gleich eine Geschichte, ein Geheimnis, welches nur die Mutigsten zu ergründen wagen. Denn die funkelnden Bruchstücke zerbrachen nicht einfach – sie sanken hinab in das ewige Eis, wo selbst die Zeit stillzustehen schien. Dort verbanden sie sich mit den uralten, magischen Flüssen der Welt, die durch das Unsichtbare fließen, und formten das kristalline Mondm'agy – das neugeformte Herz des nächtlichen Wissens.

Manche können es erfüllen – manche werden davon berührt. Solange die Träume des Nächtens weiterziehen, ist die Glanzkugel nicht auf immer verstummt. Eines gilt als gewiss: Solange die Flüsse der Magie fließen und die Schatten im Licht tanzen, wird die Magie niemals ganz verloren sein – sie mag in den Tiefen des Eises verborgen, wartend auf den Tag, an dem sie wieder in des Mondes Licht steigen kann, aber verloren ist noch nichts.

Zugeordnete Textauszüge aus den gesammelten Handschriften derer von Siku*

[...] eine leuchtende Spur lief von oben nach unten. Der Aufprall gar heftig [...] Fundstück der Handschriftensammlung auf Pergament, unbestimmter Autorenschaft und Datierung, Sammlung II, Bogen 1042, Eintrag 6, mit Randnotizen und Kritzeleien, Volfassung

[...] stürzend, zerbrochen, leuchtend, verlorene Trümmer des vergessenen Sterns, der durch das Dunkel brach und in der Stille zerfiel [...] so das Gefühl [...] FdHS auf Papier, Reginald Majoris von Siku, ohne Datierung, Sammlung I, Bogen 18, Eintrag 32

[...] gar prophetisch: Der Erdboden soll erbeben und ein leuchtender Kreis breitete sich aus [...] FdHS auf Papier, Reginald Majoris von Siku, ohne Datierung, Sammlung I, Bogen 42, Eintrag 4

[...] Das große Rund, so hell – doch geheimnisvoll, wie Kristall, verschwindet in den Abgrund der Zeit und schlummert in einer unsichtbaren Hand, einer uralten Macht, die es über sämtliche Grenzen hinweg in Bewegung versetzt.

Die einzelnen Fragmente, gefroren in den Tiefen der Leere. Sie sind geheimnisvolle Energien im Gleichgewicht, welche die Wesen beeinflussen und die auch die Wesen zu lenken wissen. Die vergessene Kraft, die aus den Tälern der Seele aufstieg. Vielleicht eine Reihe von Schicksalen, Unvorhersehbares, Chaos aus Unheil und Gnade. All die Offenbarungen, die in der Dunkelheit geborgen waren, all die Welten, die sich hinter dem Schleier der Realität verborgen sind nun.

Das Unaussprechliche – fällt, in die Schatten. [...] FdHS auf Stein, eines Stammhalters derer von Siku, ohne Datierung, Sammlung XII, Einzelstück

[...] doch ich sehe ein Prasseln von oben – tausend Tropfen fallen auf die Dächer [...] Eine Erinnerung an eine Prophezeiung „Und die Gestirne des Himmels stürzen auf den Boden, wie ein Nadelbaum seine unreifen Früchte wirft, wenn er von einem gar zu starken Winde gewogen

wird.“ [...] FdHS auf Papier, Reginald Majoris von Siku, ohne Datierung, Sammlung IX, Bogen 69, Eintrag 2, kommentiert von Rubinia Majoris die Jüngere von Siku, Mondenlauf 12 dnZr

[...] Ein winziger Punkt, wird größer, kommt näher, so der Traum, ein Punkt, ein Fall wird der Fall sein [...] FdHS auf Papier, Rubinia Majoris die Jüngere von Siku, Mondenlauf 12 dnZr, Sammlung I, Bogen 2, Eintrag 158

Kommentare der Forschenden aus der Akademie zu Alineea und Interpretationsvorschläge

„Diese Legende und die Unwissenheit über den Kataklysmus schüren Theorien und formen die Wahrnehmung um! Es drängt Forschungsergebnisse zugänglich zu machen um Hysterie und Tollheit Einhalt zu gebieten.“ So eine semioffizielle Stellungnahme der Akademie.

Gletscherelfische Forschende sprechen neuerdings kryptisch von „Mondsplitter-Effekten“, [in psychologischer als auch metaphysischer Form] meist in Verbindung mit dem auftauchen präkataklystischen Kristallresonanzen oder M'agievorkommen*. Es hält sich hartnäckig die Theorie, dass unsere Vorfahren temporäre Verstärkungen bei Zaubерwirkungen durch den Kristall erreichten.

Die Legende als Methapher und Prophezeiung steht dem diametral entgegen. Gerüchte über nun handfest nutzbare M'agie halten sich inzwischen trotzdem stabil in der Bevölkerung und spaltet die Lager weiter auf. Das fallende, zerbrochene Himmelsgestirn könnte als Metapher für große kosmische Ereignisse oder Katastrophen verstanden werden, die das Gleichgewicht zwischen Himmel und Erde stören. Dies ist nur eine verklausulierung des Kataklysmus, so eine Meinungsströmung.

Die Errichtung gleich zweier neuer M'agieakademien bringt scheinbare Bestätigung in die öffentliche Debatte. Jedoch auch die neu eingerichteten M'agya Noctiva*, die als phänomenologische Abteilungen der Akademie vorerst in Co-Abhängigkeit gegründet wurden, äußerten sich aber noch zwiespältig – sie benennen das Gleichnis als Wiege über die Wahrheit des Kataklysmusphänomens und den Riss der Welt-Dimensionen. Der Zusammenhang bleibt mystisch und wird aber noch kaum in offiziellen akademischen Kreisen diskutiert, da zu viele Archive dazu nach offizieller Meinung als „juvinilinteger“ oder mezzoseriös einzustufen sind.

Die Bruchstücke, die sich im ewigen Eis verfangen, könnten als Keim der magischen Flüsse und des Mondm'agie interpretiert werden, gleichzeitig aber auch als Verstärker der natürlichen Ursprungsm'agie* wie sie von unseren Ahnen erwähnt wurde. Die wenigen kristallinen Funde bisher lassen noch keine hieb- und stichfeste Konklusion zu. So verstehen einige Projektzugehörige diese Legenden und Fragmente auch als Warnung vor verbotenem Wissen.

Ein besonders kontrovers diskutierter Ansatz kam aus der Familie derer von Siku selbst: Das Zerschneiden des Himmelsgestirns und dessen Fall könnte das Zerschneiden menschlicher Träume oder Schicksale symbolisieren, die durch äußere Einflüsse induziert werden. Ein breiter Diskurs wurde im Kollegium der Akademie abgelehnt.

Glossar*

Akademie zu Alineea – Wissenschaftliches Zentrum der Forschungen und Standort des zentralen Archives der geeinten Kinder Artikas im Reich Ligath Tureen.

Codex Artikanea – Gesammelte Schriftensammlungen aus den geborgenen Fragmenten aus dem Artefakt unter Alineea, abgefasst im angenommenen altartikanischen Dialekt.

Familie derer von Siku – Altherwürdige Gletscherelfenfamilie. Bekannt dafür, dass sie in den meisten Zeiten mindestens einen der drei Abgeordneten für den äußeren Rat im großen Plenum stellen. Bekannteste Familienvertreter: Meister Nordjon Sjur von Siku, bekannter Akademie Vorstehender und Diplomat am altartikanischen Hofe. Aktuelle Volksvertreter: M'agistratyn Amaryll Dreigestirn von Siku.

Krystallm'agy – Die Bezeichnung für natürlich fließende Magie aus dem m'agischen Krystall auf Artika aus den alten Legenden. Die Schreibweise M'agy wird meist in alten Texten oder bei explizitem Verweis auf die Ursprungsm'agy verwendet. Einige glauben, dass die Mondm'agy des Ursprungs in einem Splitter des besagten Krystalls auf Darshiva gefunden hat.

[Mond]M'agyie – Die Bezeichnung für alle natürlich fließende Magie, ohne Foki oder fremddimensionale Einwirkung auf dem angenommenen Ahnenkontinent Artika, des Reiches Ligath Tureen und somit der geeinten Kinder Artikas. Adaptiert für die neu erwachten Phänomene mit angenommenen magischen Ursprungs.

M'agya Noctiva – Die Abteilung innerhalb der Akademie zu Alineea für die neu erwachten Phänomene mit angenommenem m'agischen oder magischen Ursprung. Bindeglied zu den M'agierakademien in der Gebirgshochstadt Ovsed im Thahala'luna Morgengebirge und derer in Alineea im Türmerland selbst sowie der geplanten Außenstellen.

Ursprungsm'agy – Siehe Krystallm'agy.

Volksspezifika – Unter Volksspezifika verstehen wir einerseits die, scheinbar in Ligath Tureen alleinig vorkommenden, Spezifika der versammelten Volksrassen [Gletscherelfen, Türmerwesen, die verbannten Eliteeisbären...] als auch andererseits die Termini durch vorkataklystische Phänomene im Zusammenhang mit dem Ahnenkontinent Artika, des Reiches Ligath Tureen und deren magischen Phänomenen.

Analysen der Proben | Versuchskonstruktionen

Das Krystall-Fragment [AzA_PKA:ML8WL3-24] wurde in einer neu erarbeiteten Vorrichtung platziert, um seine Reaktionen auf verschiedene Parameter [Sonnen- & Mondlicht, Temperatur, verschiedene andere natürliche und eigens kreierte Substanzen, ...] möglichst unbeeinflusst zu beobachten. Ebenso wurde das direkte Umfeld in die Observation einbezogen. Techniken zur Messung weiterer Parameter sind in der Entwicklung. Die Krystallstruktur wurde zusätzlich mit einer neueren Erfindung aus Glas und Metall in Verbindung mit Licht untersucht, um Hinweise auf potentiell m'agische Krystallfacetten und die innere Struktur zu erkennen.

Bisher zeigten sich kaum dokumentierbare Besonderheiten. Lediglich ein schwaches bläuliches „Flimmern“, das der erwachenden M'agyie zugeschrieben wurde, zeigte sich.

Zukünftig ist geplant, das Fragment anderen Örtlichkeiten auszusetzen, um eine Reaktionen auf aktuelle oder vergangene m'agische Phänomene zu provozieren. Außerdem wird der in den Überlieferungen erwähnte Ansatz überprüft, dass ein artikanischer Krystall Energien verschiedener Form speichern konnte. Dazu sind weitere Versuchsaufbauten geplant.

Das kristalline Ornament, der sogenannten Zeichnung 2 der Entdeckungen in Artefaktnähe, zeigte repetitive Elemente, welche den Forschenden der Akademie mehrere Theorien und Ansätze für experimentelle Elaboration des Artefaktes selbst boten. Die Öffentlichkeit darf sich derzeit mit der Reproduktion der Zeichnung und dem Kommentar „in verschlossener Observation“ begnügen. Lediglich, dass die symbolische Bedeutung und die potentielle m'agische Kraft oder deren Verstärkung des Ornaments zu erfassen sei und Hinweisen auf die ursprüngliche Verwendung oder die vergangene m'agische Funktion des Symbols nachgegangen wird, drängen durch. Gerüchten zufolge entwickelte die M'agyieakademie in Kooperation mit den M'agya Noctiva eine eigens gebaute Resonanzvorrichtung mit Hilfe derer geprüft werden sollte, ob das Ornament Schwingungen oder Töne erzeugen könne, die auf eine [gespeicherte?] magische Energie hinweisen würden. Die genauen Inhalte und Ergebnisse werden aber noch als Verschlussache behandelt.

Zusätzlich wurde Erde aus allen Teilen des Reiches, besonders aus den Arealen der magischen Phänomene, gesammelt. Die Proben werden auf ungewöhnliche Strukturen oder Kleinst-Krystalle untersucht, die mit bloßem Auge kaum sichtbar sind. Noch ist nichts weiteres über das genaue Vorgehen bekannt.

Verschiedene Versuchsaufbauten des Forschungsprozesses umfassen Vorrichtungen zur Detektion m'agischer Strömungen, sowie zur Induktion von Reaktionen auf potentiell m'agische Energie z.B. durch Farbwechsel oder Bewegung. Eine Pendelvorrichtung, sowie der colorativen

Resonanzvorrichtung, die auf Schwingungen reagiert soll, wenn magische Energie in der Nähe ist, kamen bereits zum Einsatz.

Das Magische Fluss-Modell, welches mit Hilfe von Wasser, Sand und nonmagischen Kristallen modellhaft die magischen Flüsse nachbildet kam bereits in einer interplenaren Vorführung ebenfalls erfolgreich zum Einsatz. Die Forschenden verwenden dies, um deren Bewegungen und Interaktionen auch dem ungeschulten Publikum zu visualisieren.

Es ist geplant, die Untersuchung zu intensivieren. Es sollte stets die magische Natur der Proben und Phänomene berücksichtigt werden. Neue Ansätze werden in der intuitiven Beobachtung sowie der Analyse von den Krystall betreffenden Träumen, Visionen oder Eingebungen gesehen. Die Forschenden möchten versuchen, mit reproduzierten einfachen Ritualen und Gebeten die magische Energie zu beeinflussen oder zu messen. Die Interpretation der Ergebnisse basiert zukünftig ebenfalls auf Symbolik und Intuition zusätzlich zu den aktuell primitiven Messmethoden.

Einordnung und Empfehlung der Akademie zu Alineea* inklusive einer Risikoeinschätzung

Im Rahmen der vorliegenden Untersuchung, welche sich der Analyse der in der gletscherelfischen Legende und den beiliegenden Forschungsergebnissen beschriebenen Phänomene widmet, erscheint es geboten, eine umfassende Evaluation des benannten Prozesses sowie der daraus resultierenden Erkenntnisse vorzunehmen. Die nachfolgende Stellungnahme der Akademie zielt darauf ab, eine fundierte Einordnung der Ergebnisse zu gewährleisten, zugleich jedoch auch die potenziellen Risiken und Implikationen zu reflektieren, um eine verantwortungsvolle Weiterführung der Forschung zu gewährleisten.

I. Einordnung der Forschungsergebnisse

Die vorliegenden Untersuchungen, welche primär auf primitiven, jedoch methodisch systematischen Ansätzen basieren, offenbaren eine Vielzahl an Indizien für die Existenz und die magische Beschaffenheit der untersuchten Krystallfragmente, ornamentalen Symbole sowie der Erdproben. Die beobachteten Reaktionen, seien sie energetischer, schwingungstechnischer oder symbolischer Natur, deuten auf eine bislang ungeahnte Dimension des Wirkens hin, die jenseits der bisher angenommenen konventionellen [natur-]wissenschaftlichen Paradigmen zu verorten ist. Es ist festzustellen, dass die Ergebnisse eine Brücke schlagen zwischen empirischer Beobachtung und magischer Praxis, wobei die Grenzen zwischen beiden Sphären in diesem Kontext zunehmend verschwimmen.

Die bisherigen Analysen, so primitiv sie auch der geneigten Leserschaft erscheinen mögen, liefern variierende Hinweise auf eine tiefere Verbindung zwischen kosmischen Ereignissen und irdischen Substanzen, wel-

che möglicherweise in der Lage sind, das Gleichgewicht zwischen Himmel und Erde zu beeinflussen. Die symbolische Bedeutung der Artefakte sowie die energetischen Reaktionen der Proben lassen vermuten, dass die untersuchten Objekte als Schlüssel zu verborgenen dimensionalen Einheiten fungieren könnten, deren Erforschung eine Neubewertung der herkömmlichen wissenschaftlichen Methodik erfordert.

II. Empfehlungen für die weitere Forschung

Angesichts der Komplexität und der potenziellen Tragweite der Erkenntnisse empfiehlt die Akademie in Absprache mit der Magierakademie und der Magya Noctiva, die Forschung unter strenger Kontrolle und mit einer klaren ethischen Reflexion fortzusetzen. Es erscheint ratsam, die Untersuchungen auf eine interdisziplinäre Basis zu stellen, die sowohl magische Praktiken als auch [natur-]wissenschaftliche Ansätze integriert, um die Vielschichtigkeit der Phänomene adäquat zu erfassen.

Ferner sollte die Entwicklung weiterer zuverlässiger Messinstrumente forciert werden, um die energetischen und schwingungstechnischen [magischen] Eigenschaften der Artefakte systematisch zu dokumentieren. Die Etablierung eines Protokolls zur sicheren Handhabung und Lagerung der magischen Proben ist unabdingbar, um unbeabsichtigte Effekte zu minimieren.

III. Risikoeinschätzung

Die vorliegenden Erkenntnisse bergen inhärente Risiken, die einer sorgfältigen Abwägung bedürfen. Die Manipulation magischer Substanzen und Energien könnte unvorhersehbare Wirkungen entfalten, welche sowohl physischer als auch metaphysischer Natur sind. Es besteht die Gefahr, dass durch unkontrollierte Eingriffe das fragile Gleichgewicht zwischen den kosmischen und irdischen Kräften gestört wird, was im schlimmsten Fall zu unkontrollierbaren [kataklustisch anmutenden] Phänomenen führen könnte.

Zudem ist die Möglichkeit nicht auszuschließen, dass die Erforschung der Bruchstücke und ihrer verborgenen Kräfte unbeabsichtigte Öffnungen in andere Welten, Dimensionen oder Realitäten schafft, deren Folgen gegenwärtig nur schwer abschätzbar sind. Diese Konzepte entsprechen dem Volksglauben und somit dem öffentlichen Konsens. Daher ist eine vorsichtige, schrittweise Annäherung geboten, verbunden mit einer kontinuierlichen Risikoanalyse und der Einrichtung von Schutzmaßnahmen.

IV. Schlussbemerkung

Die vorliegenden Erkenntnisse markieren einen Wendepunkt in unserer wissenschaftlichen Sicht auf die aufkeimende Magie. Wir empfehlen, die Forschung mit höchster Sensibilität und Verantwortungsbewusstsein weiterzuführen. Durch Wahrung der Integrität, kritische Reflexion der Risiken und traditionsgebunden Einordnung kann das Potenzial dieser Entdeckungen verantwortungsvoll nutzbar gemacht werden.

Für die Toten

Irgendwo im Reich der Rash'Nu, tief unter der gefrorenen Haut der Welt, wo das Eis in jadegrünen Lichtern schimmert und der Atem zu Kristallen gefriert, öffnet sich eine gewaltige Gletscherspalte. In ihrem Schoß liegt ein Heiligtum der Rash'Nu: ein gewundener Gang aus glatt geschliffenem Kalk, der sich in die Tiefe schlängelt, bis er sich in eine kreisrunde Kammer öffnet – einem der Nährbrunnen, jene tiefen, mit mineralhaltigem Schleim gefüllten Becken, in denen die Körper Verstorbener aufgelöst und in ihre Grundessenzen zurückgeführt werden. In dieser zersetzenden Wiedergeburt wird nichts vergeudet: Körper, Wissen und Erfahrung fließen zurück ins Schwarmbewusstsein – aber nur durch die Hand der Yth'Shaar. Diese ehrwürdige Kaste von Rash'Nu verzichten bewusst auf die ständige Verbindung zum Schwarm, um das geistige Echo der Toten nicht zu überlagern.

Der Brunnen ist still. Kein Laut. Kein Gedanke. Nur das leise Blubbern der nährstoffreichen Flüssigkeit, in der sich Körper auflösen und zur Essenz werden. Heute aber ist der Brunnen leer. Ein makelloser Spiegel. Und doch liegt dort etwas auf einer Steinplatte über der Wasseroberfläche: eine leblose Hülle aus Kalk, geformt wie ein Körper, doch ohne Essenz, ohne Leben. Keine Rückführung. Keine Stimme im Schwarm. Es ist ein Tribut.

Der Körper symbolisiert nicht einen Rash'Nu, sondern die Aschlinge – das vergessene Reich, das nun von einer Krankheit dahingerafft wird. Ihre Seelen flackern wie Kerzen im Sturm. Und so sind die Yth'Shaar gekommen, um ihnen das zu geben, was sie den eigenen Toten geben: die Erinnerung. Die Ehre. Den Klang.

Acht Yth'Shaar treten aus den Schatten. Ihre kalkweißen Exoskelette glänzen im Licht des unterirdischen Phosphors, gezeichnet von tausend Gravuren. Jede Gravur steht für ein gesammeltes Bewusstsein, das sie in sich tragen. Keine Stimme erhebt sich, kein Gedanke wird gespürt – bis einer von ihnen eine Tentakel hebt und ihn in das Nährbecken taucht.

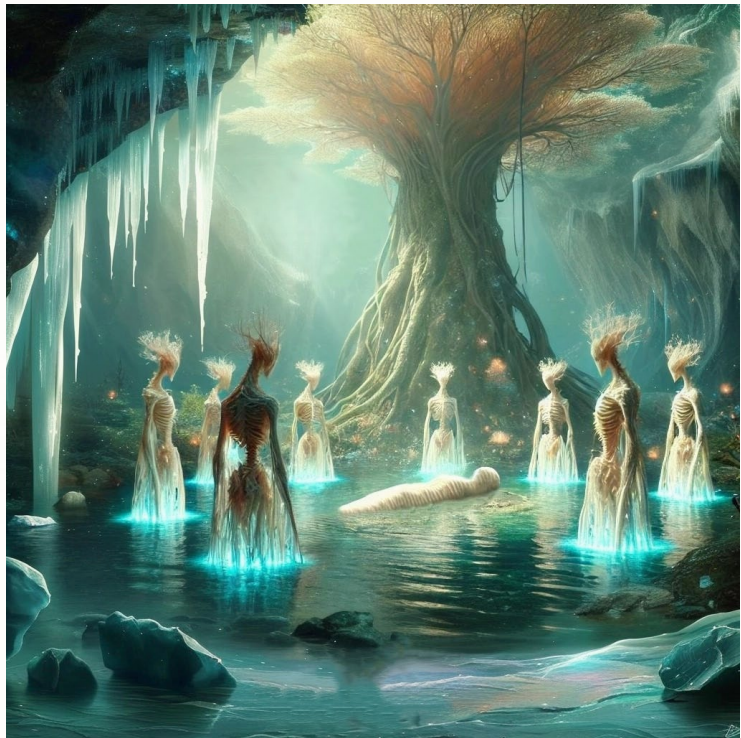
In diesem Moment geschieht das Unglaubliche. Die Verbindung bricht ab.

Nicht wie durch Gewalt oder Tod, sondern durch eine heilige Stille. Ein inneres Schweigen, das sich wie Ebbe über das gesamte Bewusstsein aller Rash'Nu legt. In jeder Siedlung, in jedem Gewebe der Stadt-Korallen, in den Tiefen der Schiffe und auf den höchsten Eisklippen stockt der Gedanke... Kein Schwarm spricht...

Die Welt ist still... Nur für einen Augenblick... Wie tot...

Dann senden die Yth'Shaar ihren Impuls. Kein Wort, kein Gedanke – sondern ein Klang.

Ein uralter, vibrierender Klang wie aus der Tiefe des Ozeans. Ein Lied – getragen von Schmerz, von Anteilnahme, von der Stille der Toten. Und jeder einzelne Rash'Nu im Reich beginnt dieses Lied zeitgleich mitzusingen. Tausende Stimmen, ein Kollektiv. Von jeder Klippe, aus jedem Turm, aus jeder Siedlung, jedem Dorf – sie alle singen und das Eismeer hört zu.



*„O' Fremde jenseits des Nebels stumm,
von Schmerz durchgraben, matt und krumm,
wir tragen euren Blick so bang,
im Hall der Tiefe, Klang um Klang.
Uns ruft der Wind, der euch umweht,
uns drückt das Leid, das mit euch geht,
wir dürfen nicht zu euch besteh'n,
doch lässt uns euer Klagen seh'n.*

*So singen wir mit weichem Licht,
das aus den Gestirnen leise bricht,
wir senken uns in eure Nacht,
und halten dort mit euch die Wacht.
Kein Heilerhauch durchdringt das All,
doch unser Lied erhebt den Fall,
wir ehren euch im stillen Chor,
die Stimmen hallen weit empor.*

*Euch formen wir ins große Netz,
in Lichtgewebe ohne Hetz'.
Ein jeder Schmerz, ein jedes Wort,
verwebt sich dort an ewigem Ort.
Und solltet ihr verlöschen bald,
so bleibt ihr in uns tief und alt.
Ein Flüstern sein, ein sanftes Dröhn,
das durch die Geister wird verwehn.*

*So sei dies Lied, dies weiche Band,
ein Kuss aus unserem fernen Land.
Wir strecken aus, doch greifen nicht,
wir geben Klang, wenn Hoffnung bricht.
Ihr, die im Schatten fest verweilt,
seid durch die Schwingung sanft geheilt.
Und wenn das Dunkel euch verschlingt,
das Lied der Rash'Nu weiter klingt.“*

Die Yth'Shaar bleiben still inmitten des Liedes, als sei ihre Aufgabe erfüllt. Doch ihre Tentakel ruhen weiter auf der kalkweißen Hülle. Und als das Lied verklingt, ist da nichts mehr im Becken. Nur ruhiges Wasser. Ein letzter Gedanke, den alle empfangen:

*„Auch wenn sie nicht von uns sind – sie sind in uns.
Sie klagen durch uns. Und durch uns werden sie nicht vergessen.“*

...Und auf den Yth'Shaar eine neue Gravur...

Forschungsbericht der Rash'Nu-Wissenssucherin N'Zhal'Vareth - Erste Aufzeichnung aus der Expedition zur Ruinenstadt Sha'lnarsur

Aus den feuchten, unterirdischen Tunneln von Aqual'Zirath, der Stadt der Erkenntnis und Wissenschaft, brach ich heute bei Ebbe auf. Der Ausgang, verborgen unter der Stadt, wird nur zugänglich, wenn das Meer sich für kurze Zeit zurückzieht - eine Gnade, die uns die drei Monde schenken, deren wechselhaftes Spiel regelmäßige Ebben ermöglicht. Der harte, salzverkrustete Schlick war rutschig, als ich mit meinem Forschungsstrupp durch das labyrinthartige System glitt. Mein Herz war erfüllt von Aufregung, denn Berichte des Generals Shall'Morr sprachen von einer entdeckten Ruinenstadt auf einer abgelegenen Insel im Süden - einer Stadt, die in Aufbau, Struktur und Architektur zu alt ist, um nach dem Aschenebel entstanden zu sein... und doch zu vertraut, um nicht mit uns Rash'Nu verwandt zu sein.

Die Überfahrt verlief ruhig. In der Ferne ragte bald eine dunkle Silhouette aus dem Wasser - eine Insel, kranzartig umgeben von Riffen. Soldaten, zurückgelassen vom General zu unserem Schutz, erwarteten uns schweigend am Ufer. Gemeinsam begaben wir uns in das Innere der Insel, wo sich die Ruinenstadt offenbarte: geborstenes Kalk, verkrustete Gebäude, einstige Kanäle, nun leer und tot. Über allem erhob sich ein gewaltiger, abgestorbener Korallenbaum - so groß, dass selbst der Baum von Rash'Sul daneben klein erscheinen würde.

Ich spürte Ehrfurcht... aber auch Zweifel. Diese Ruinen - einst voller Leben - lagen nun verfallen und stumm da. Gärten aus Algen und lebendigen Korallen, von klaren Kanälen durchzogen, müssen sie einst geschmückt haben. Nun sind sie verschwunden, verschluckt vom Staub der Zeit. Kann selbst ein Volk wie das unsere, von Rash'Sul geführt, vergehen? Darf ein solcher Gedanke überhaupt gedacht werden? Es fühlte sich an wie ein Frevel - und doch lag die Antwort greifbar vor mir.

Meine Untersuchungen bestätigten das Udenkbare: Diese Stadt, Sha'lnarsur, ist das Werk von Wesen, die uns gleichen. Eine uralte Zivilisation der Rash'Nu - oder einer Vorform - die vor dem Aschenebel existierte. Vielleicht unsere Ahnen? Eine Entdeckung von gewaltiger Bedeutung!

In dieser Nacht lag ich im Lager unter einer durchscheinenden, pulsierenden Membran. Schlaf war uns Rash'Nu bisher fremd... und doch geschah es. Ich träumte. Nicht in Gedankenketten, sondern in Visionen:

Ich war riesig, über alles erhaben, eine Königin - nicht Rash'Sul, sondern etwas anderes, uralte. Ich sah ferne Länder, Dschungel, Wüstenreiche, Meere voller Städte, alles Teil eines gigantischen Reiches unter meinem Willen. Ich war das Zentrum. Allmächtig. Und dann spürte ich es - ein anderer Geist, der mich berührte. Nicht sanft. Besitzergreifend. Eine Königin... die nach mir griff.

Dies war keine Erinnerung. Dies war ein Ruf.

Ich werde weiter forschen. Und tiefer graben. Sha'lnarsur hat uns nicht vergessen.

Und ich... beginne mich zu erinnern.



Jarnfjordbodet

2. Freytag im Yule 27 / 11

AUS DEM JARNFJORD FÜR GANZ DARSHIVA

MYTHEN, SAGEN UND LEGENDEN

Auch der Jarnfjordbodet schließt sich dem von den Ntal'Hrom erbetenen Thema der Mythen, Sagen und Legenden an. Passend zu den immer weiter wachsenden Forschungen der Gilde der Gelehrten zum Thema Magie wurden die hierzu gesammelten Sagen so zusammengestellt, dass die bei den meisten in Vergessenheit geratene Kunst der Rúnagaldur wieder in Erinnerung gerufen und den fremden Völkern vorgestellt, der alten Jarnfjordschen Magie.

DER ERSTE RUNASMIÖR

I. VÉGR - DIE UNGEFORMTE

Es war in der Zeit vor der Zeit. Die Sonne wanderte noch unstet über den Himmel, die Berge hatten keine Namen, und der Wind kannte keine Richtung. Die Alten erzählen, dass der Himmel damals nicht nur blau war, sondern in allen Farben brannte, wie geschmolzenes Erz, das von den Göttern selbst gegossen wurde. Der Nordrha leuchtete selbst bei Tag, und wer ihm zu lange ins Licht sah, konnte Farben erkennen, für die es in der heutigen Welt keine Worte mehr gibt.

Damals war die Magie kein Werkzeug, keine Gabe, kein Erbe, sie war eine Urgewalt. Die Jarnfjorder nannten sie Végr, die Ungeformte. Sie war wie ein tobender Fluss, der ohne Ufer durch die Welt raste, sich Bahn brach durch Himmel, Erde und Herz, lachte im Donner, weinte im Regen, flackerte in jedem Herdfeuer und hallte in den Knochen der Berge.

Die Menschen lebten mit ihr, doch verstanden sie sie nicht. Man fürchtete sie wie Sturm und Seuche. Viele versuchten, sie zu bannen, zu meiden, zu bezwingen. Keiner hatte Erfolg.

II. DER NAMENLOSE

Dann kam einer, von dem niemand mehr weiß, wie er hieß. Er war kein Krieger, kein Seher, kein Sohn edler Sippe. Er war ein Wanderer, vielleicht ein Jäger, vielleicht ein Schmied. Manche sagen, er war stumm, andere, dass er einfach nur schwieg. Was alle Sagen einig berichten: Er war ein Beobachter. Einer, der das Toben des Végr nicht mit Furcht betrachtete, sondern mit Staunen.

Er zog durch Wälder, über Fjorde, durch Nebel und Schnee, und überall beobachtete er die Spuren des Végr - wie der Wind sich um einen stehenden Stein legte, wie der Blitz immer dieselbe Stelle am Berghang traf, wie das Licht sich in Wasser und Eis spiegelte, als folgte es Gesetzen, die kein Mensch verstand.



Der erste Rúnasmiör formt die Nordlichter

Eines Nachts schlug er auf einer Lichtung im Nordwald sein Lager auf. Es war tiefer Winter, doch der Himmel war klar, und das Nordlicht tanzte über ihm, nicht wild, sondern in langsamen, sachten Bahnen. Als er seinen Wanderstab in den Schnee stieß, formte sich ein Winkel, und das Licht begann, sich darum zu winden. Nicht zufällig, sondern gezielt.

Er betrachtete die Spur im Schnee, zog sie mit dem Finger nach - das Nordlicht flackerte, wurde heller. Etwas hatte geantwortet. Es war kein Ruf, sondern ein Erkennen.

Er blieb auf jener Lichtung. Tag um Tag, Nacht um Nacht. Schief wenig, aß wenig. Zeichnete Muster in den Schnee, ritzte Linien in gefrorene Rinde, schabte Zeichen in Asche. Die meisten zeigten keine Wirkung - doch einige ließen das Licht zittern, die Flamme höher schlagen, den Nebel fliehen.

Er begann zu verstehen: Es gab Ordnung in der Unordnung. Wege in der Wildnis. Die Magie war keine Bestie - sie war ein Tier mit Zügeln, wenn man nur wusste, wo sie lagen.

III. DER ERSTE RUNASMIÖR

Er baute sich Werkzeuge: Stäbe aus Eibenholz, mit Zeichen versehen; Steinplatten mit eingeritzten Symbolen. Er lernte, dass manche Runen stark waren, wenn man sie mit Feuer ritzte, andere, wenn sie in Wasser getaucht wurden und wieder andere wollten das Blut ihres Erschaffers. Er begann, nicht nur Zeichen zu schreiben, sondern Bedeutungen zu formen. Jede Rune wurde ein Gedanke, ein Wille, eine Brücke zur Végr.

Und als die ersten Wanderer von seinem Tun hörten, kamen sie, anfangs vorsichtig und voller Zweifel. Sie fanden ihn in der Lichtung unter dem Nordlicht, die nun als Vindskvið bekannt ist, die Lichtung des Flüsterns. Dort sahen sie das Feuer in Formen tanzen, den Schnee schmelzen in Linien, die keine Natur kannte. Was sie sahen, verbot jeden Zweifel und sie baten ihn, sie zu lehren. Und er wies niemanden ab.

Und so wurde er zum ersten Rúnasmiör, dem Schmied der Runen. Er lehrte in keinem Haus, sondern in Höhlen, auf Felsen, an Feuerstellen. Er zeichnete mit Kohle auf Rinde, mit Eisen auf Erz, mit Rauch in die Luft. Seine Schüler kamen aus allen Stämmen, Frauen und Männer, jung und alt, mit klarem Geist und ruhigem Herz. Sie lernten, dass Runen nicht Zauber sind, sondern Wege, Werkzeuge, vielleicht sogar Spiegel der eigenen Seele.

Diese Schüler wurden die zweite Generation der Runenschmiede. Sie zogen hinaus, brachten das Wissen in die Täler und an die Fjorde. Manche errichteten Hallen, zogen in die Städte, andere unterrichteten unter freiem Himmel, so wie der, der sie gelehrt hatte. Und das Handwerk des Rúnagaldur, der Runenmagie, ward geboren.

IV. DAS VERSCHWINDEN

Als ein großer Winter über das Land kam, der Schnee meterhoch fiel und selbst das Nordlicht schwieg, verschwand der erste Rúnasmiör. Niemand sah ihn gehen. Kein Grab wurde je gefunden. Seine Schüler und die Bewohner des Jarnfjords suchten nach ihm, den er hatte ihnen etwas gebracht, was ihr Leben für immer verändern würde und manche waren der Ansicht, dass man ihn noch immer brauche. Nach langen Suchen fand man jedoch auf der Lichtung, wo alles begonnen hatte, eine letzte Spur: eine Rune, eingebrannt in das nackte Gestein - tiefer, als jedes Feuer hätte ritzen können.

Es war Laguz, das Zeichen des Flusses. Nicht der Gewalt, sondern der Bewegung. Nicht der Macht, sondern des Wandels. Die Alten sagen, er kehrte zurück zur Végr, von der er einst das Flüstern verstand.

KARI VINDRJOT UND DAS ABKOMMEN DER ZEICHEN

I. DAS ERBE DER RUNEN

Als die Welt älter wurde und das Gold der ersten Zeit längst zu Erz und Stein gerommen war, lebten die Menschen nicht mehr im Einklang mit der Magie, sondern in ihrem Schatten. Die Runen waren überall - in Schwertern und Türstürzen, in Kesseln, Totempfählen und auf den Stirnen der Toten. Einst waren sie Geschenke des ersten Rúnasmiör gewesen, frei geteilt unter jenen, die sehen und lauschen konnten.

Doch jene Zeit war vergangen. Aus Hütern waren Herren geworden. Die Rúnasmiör, die Runenschmiede, hüteten ihr Wissen wie Drachen ihre Schätze: nicht aus Gier, sondern aus dem Glauben, dass nur sie stark genug seien, es zu tragen. Und vielleicht, so sagen manche, war es anfangs auch so. Denn die Runen waren keine Spielzeuge - sie waren alte, scharfe Klingen. Ein falsch geritztes Zeichen konnte Flüsse aufkochen, Leben verzehren oder Seelen brechen.

Doch aus Schutz wurde Stolz. Aus Stolz wurde Macht. Und Macht kannte keinen Bruder.

Bald galt im ganzen Norden: Kein Bann wurde gewirkt, kein Eisen verzaubert, keine Tür geschützt, ohne dass ein Rúnasmiör sein Zeichen verlangte - als Preis, als Anerkennung, als Siegel.

II. EIN MÄDCHEN IM WIND

Weit abseits dieser Zentren der Macht, im rauen Norden des Jarltums Vestholm, in einem Fischerdorf ohne Namen, geschah etwas, das niemand verstand. Dort wurde ein Mädchen geboren, Kari genannt, Tochter einer Fischerin und eines Jägers, der in einem frühen Wintersturm sein Leben verlor. Schon bei der Geburt war der Wind still, das Meer glatt wie Glas.

Kari wuchs schweigsam auf. Sie sprach wenig, doch hörte sie viel - nicht nur Worte, sondern das Rascheln von Zweigen, das Flüstern des Regens, das tiefe Seufzen des Morgens über dem Fjell. Mit den Jahren mehrten sich die Zeichen. Nebel wich von ihr zurück. Wasser stand still, wenn sie es ansah. Einmal, als ein Kind vom Kai stürzte, griff der Wind selbst nach dem Körper, so sagten es die Alten. Und dann kam der Tag, an dem sie einen verletzten Hund heilte. Keine Kräuter, kein Runenzeichen - nur ihre Hand, ihre Stimme, ein leises Lied und der Hund stand auf, unversehrt.

Da flüsterten die Weiber des Dorfes, und eines sprach laut aus, was alle dachten: „Sie ist gezeichnet ohne Zeichen.“ Sie nannten sie fortan Rúnborinn, die Runengeborene.

III. DIE WANDERUNG

Als Kari älter wurde, zog es sie hinaus. Nicht aus Sehnsucht nach Ruhm, sondern aus dem Gefühl, nicht allein zu sein. Und tatsächlich - auf ihren Wegen traf sie andere: Hirten, Mägde, Krieger, Kinder. Menschen, die - wenn sie in Not waren, in Liebe, in Schmerz - Dinge taten, die niemand erklären konnte.

Ein Mädchen, das mit Worten den Zorn eines Wolfes bannte. Ein alter Mann, der durch bloßes Berühren verdorrte Felder neu erblühen ließ. In ihren Augen sah Kari dasselbe Licht, das sie selbst manchmal in spiegelnden Pfützen erkannte.

So begann sie, sie zu sammeln, jene, die nie eine Rune gesehen hatten, aber in denen der Wind sprach. Sie nannte sie nicht Schüler, denn sie unterrichtete kein Handwerk. Sie lehrte eine Haltung: zu lauschen, nicht zu zwingen; zu bitten, nicht zu nehmen; mit der Welt zu tanzen, nicht über sie zu herrschen.

Und man sprach im Land von den Kindern des Windes, den Sehern ohne Zeichen, den Heilern, Sturmrufern, Träumern - den Rúnborinn.

IV. DER ZORN DER SCHMIEDE

Die Rúnasmiör hörten von diesen Dingen mit wachsender Sorge. Zuerst belächelten sie die Geschichten, wilde Märchen, dachten sie, Windspuk. Doch dann kam es zu Vorfällen.

Ein junger Rúnborinn soll bei der Verteidigung eines Weilers die Rune Kaunaz, das Feuerzeichen, mit dem Finger in den Staub gezogen haben. Keine gravierte Rune, kein Runenstab. Nur Spuren im Staub. Und mit einem Windstoß brannte eine ganze Räuberbande zu Asche.

Die Runenschmiede begriffen: Die Rúnborinn, wenn sie Runen lernen würden, wären mächtiger als alles, was es je gegeben hatte. Und das Wissen, das die Schmiede über Generationen schwer errungen und gehütet hatten, drohte aus ihren Händen zu gleiten.

Es begann mit Worten. Dann kamen Drohungen. Schließlich Taten. In den nördlichen Jarltümern kam es zu Übergriffen auf Rúnborinn. Einige Runenmeister erklärten, das Runenwirken ohne Handwerkskunst sei Ketzerei.

Was folgte, war kein Krieg, aber auch kein Frieden: Heimliche Kämpfe. Gestürmte Hütten. Zerbrochene Stäbe. Das Land war gespalten und die Folgen trafen alle, ob Rúnborinn oder Rúnasmiör, ob Mann oder Kind. Man sprach vom Frühwinter des dampfenden Bluts, als Schnee fiel auf dampfende Wunden.

V. DER RUF ZUM GIPFEL

Kari sah, was kam. Und sie weigerte sich, es zuzulassen.

Sie rief die Ältesten beider Seiten - Meister der Runenschmiede und Weise der Rúnborinn - auf den Sturmgipfel von Hrafnaldr, jenen Ort, wo die Winde sich treffen und kein Laut ungehört bleibt. Drei Tage und Nächte wurde gesprochen, gestritten, geweint. Geschichten von Missbrauch, Geschichten von Angst, Geschichten von Macht.

Am vierten Tag aber trat Kari vor die Versammlung. Sie sprach nicht lang. Sie ritzte zwei Zeichen in die Luft, die in flammender Schrift erschienen: einen geschwungenen Wirbel und einen geschlossenen Knoten. Und sie sagte: „Diese Zeichen werden Frieden bringen, oder Verderben. Wählt.“

So wurde das Abkommen beschlossen, das noch heute als der Hrafnbund bekannt ist, und das die Angst der Rúnasmiör ohne angeborene Gabe für eine Zeit lang beschwichtigte:

- o Kein Rúnborinn soll die Runen erlernen.
- o Ein jeder Runari wird gezeichnet, die Rúnborinn mit dem Wirbel des Windes und die Rúnasmiör mit dem Knoten des Handwerks.
- o Diese Zeichen werden bei der Entdeckung der Gabe oder dem Lernen der ersten Rune in einem feierlichen Rúnsvör vergeben und sollen offen auf dem Handrücken getragen werden.
- o Soll jedoch ein Rúnborinn seine Gabe verstecken und die Meisterschaft der Rúnasmiör suchen, wird er mit als Skraelinger gebrandmarkt und auf ewig verstoßen.



Wirbel des Windes und Knoten des Handwerks

DIE DÄMMERUNG DER RUNEN

I. DER SCHATTEN DES VARGDYR

Es war nach dem Zeitalter des Bundes, als die Runenwirker ihre Pfade getrennt hatten: die Rúnasmíðr, die mit geschmiedeten Zeichen das Gewebe der Welt lenkten, und die Rúnborinn, deren Gabe aus ihnen selbst floss wie Wasser aus der Quelle.

Ein Abkommen hatte den Frieden besiegelt, doch Frieden ist ein Pflänzchen, das dunkle Wurzeln schlägt, wenn es im Schatten wächst.

In jener Zeit wurde Ragnar Vargdyr geboren – mit schweigendem Blick, kaltem Verstand und einer Flamme im Herzen, die nicht dem Licht gehörte. Früh zeigte er Geschick im Handwerk der Runen, und die alten Meister nahmen ihn in ihre Reihen auf. Doch sie sahen nicht, was unter der Haut lag: die stille Kraft, die in ihm brodelte. Ragnar war ein Rúnborinn, ein Kind des alten Stroms, doch er trug die Maske eines Rúnasmíðr.

Er wurde zum Meister, dann zum Lehrer, dann zum Herr eines eigenen Hofes. Dort sammelte er Gleichgesinnte: junge Rúnborinn, die sich nicht dem Abkommen beugen wollten, sondern nach mehr Macht strebten. Er lehrte sie heimlich das Schmieden der Runen, verband angeborene Gabe mit uralter Technik und gebärte eine neue Linie: die Verbotenen, die später Rúnskraelingar genannt wurden, gebunden an keinen Eid, kein Abkommen.

II. DER FALL DER ORDNUNG

Ein alter Meister, misstrauisch geworden, beobachtete Ragnar im Verborgenen. Was er sah, ließ ihm das Blut gefrieren – und mit letzter Kraft floh er, um zu berichten, was im Hof des Vargdyr geschah.

Doch es war zu spät. Die Rúnskraelingar waren bereits viele. Mächtiger als jeder Rúnborinn, listiger als jeder Rúnasmíðr.

Ein Sturm brach los. Die alten Gilden wurden überrannt, ihre Hallen verbrannten in schwarzem Feuer. Rúnborinn, die sich weigerten, Runen zu lernen, wurden verschleppt oder getötet. Rúnasmíðr, die sich dem neuen Pfad verweigerten, endeten unter Eisen und Flammen.

Kinder wurden in jüngstem Alter durch grausame Prüfungen getestet: Zeigte sich das Zeichen der Gabe, wurden sie ihren Familien entrissen. In kalten Steinburgen, genannt Akademien, formte man sie um und lehrte sie die Überlegenheit der Rúnborinn über jene, die ohne Gabe geboren waren.

Und so kam die dunkle Zeit.

III. FRENYA, TOCHTER DER HOFFNUNG

Doch in Hrafnholt, einer der düstersten Akademien, wuchs Frenya Stjernelys heran. Man hatte sie als Kind geprüft, sie war Rúnborinn, und man hatte versucht, ihr das alte Feuer zu nehmen. Doch in ihr lebte ein anderer Funke. Sie hörte die alten Lieder, die heimlich weitergegeben wurden. Sie sah die Tränen der Kinder, die nicht zurück durften. Und sie erkannte: Das war nicht Ordnung – das war Tyrannei.

Im Verborgenen sammelte sie Schüler um sich. Junge Seelen, müde vom Hass. Doch ihr Kreis wurde verraten. In tiefer Nacht floh Frenya mit wenigen Getreuen durch Sturm und Schnee, bis sie zu Leif Havstal fand, einem der letzten freien Rúnasmíðr, der trotz fehlender Gabe das alte Handwerk bewahrt hatte.

Er lehrte sie Demut, Maß, und das Runenhandwerk, nicht als Waffe, sondern als Wort. Als sie zurückkehrte, war sie nicht mehr nur Schülerin, sie war eine wahre Runari.

IV. DIE BEFREIUNG VON HRAFNHOLT

Mit List, Mut und der Kenntnis beider Seiten entfachte Frenya einen Aufstand in Hrafnholt. Und diesmal waren es nicht Feuer und Zorn, sondern Worte, Mitgefühl und Rückbesinnung, die das Blatt wendeten.

Frenya sprach nicht von Rache. Sie sprach von Heimkehr. Sie stand im innersten Hof der Akademie, auf dem gefrorenen Stein, auf dem Generationen gezwungen worden waren, sich selbst zu verleugnen und sprach von Frieden. Über ihr leuchtete das Nordlicht, und selbst die Wachen legten in diesem Moment die Waffen nieder.

Manche Rúnskraelingar kämpften, manche legten freiwillig die Runen nieder, andere flohen, einige verschwanden für immer. Der folgende Aufstand forderte Blut, doch weit weniger als befürchtet.

Die Nachricht von der Befreiung Hrafnholts verbreitete sich wie Sturmwind über den Jarnfjord. In Askeborg, Asketun und sogar hinter den Mauern von Jarnheim erhoben sich Schüler und Gefangene, ja selbst einige Lehrer gegen das alte Regime.

V. DIE NEUE ORDNUNG

Das alte Abkommen wurde genauso aufgehoben wie die Regeln der Rúnskraelingar. Fortan durfte jeder, der würdig war, die Runen lernen, gleich ob mit oder ohne angeborene Gabe. Die Akademien aber blieben bestehen. Nicht als Zwingburgen, sondern als Orte der Prüfung, der Weisheit, der Mäßigung. Man hatte erkannt: Macht allein bedeutet nichts, es ist der Wille, der sie lenkt.

THEORETISCHE GRUNDLAGEN DES RUNAGALDUR

Dieser Auszug entstammt einer wiederentdeckten Lehrschrift der vormaligen Akademie zu Hrafnholt und soll ein Verständnis der Rúnagaldur bieten, die unsere Ahnen beherrschten und an der nun viel geforscht wird.

FYRSTUM: WESEN DER RUNENMAGIE

Magie trifft seit jeher an bestimmten Orten, in Wesenheiten und selten auch in Menschen auf, die sie ohne äußere Hilfe zu lenken vermögen. Diese von Geburt an Begabten werden Rúnborinn genannt – Runengeborene. Ihre Gabe ist nicht erlernt, sondern ein Teil ihres Wesens.

Dem gegenüber stehen jene, die durch Studium und Handwerk Zugang zur Runenmagie finden: die Rúnasmíðr, Runenschmiede. Sie besitzen selbst keine natürliche Begabung, doch durch sorgfältiges Erlernen der Runenkunde und langjährige Praxis im Erschaffen von Runen erlangen sie dennoch die Fähigkeit, Magie zu kanalisieren und zu formen.

Beide Gruppen – die Rúnborinn wie auch die Rúnasmíðr – gelten in der gelehrten Sprache gemeinsam als Runari: Runenwirker.

ANNUM: FORMEN DER RUNENANWENDUNG

Die Stärke und Stabilität einer Rune hängt maßgeblich von ihrer Art der Ausführung ab. Die folgende Übersicht zeigt die Formen des Runenwirkens in aufsteigender Ordnung ihrer Wirksamkeit:

Angeborene Magie ohne Runenkenntnis

Instinktives, ungerichtetes Wirken durch natürliche Begabung. Keine gezielte Nutzung von Runen oder Symbolen.

Im Geiste visualisierte Runen

Die Rune wird im Innern bewusst vorgestellt. Erste Form von Strukturgebung. Für Unbegabte kaum beherrschbar, für Rúnborinn manchmal ausreichend.

Durch Gesten gezeichnete Runen

In die Luft gewobene Zeichen, meist mit den Fingern oder

der ganzen Hand. Flüchtig, aber bereits präzise in der Bedeutung.

Mit Runenstäben gezeichnete Runen

Verwendung speziell gefertigter Runen- oder Zauberstäbe, deren Magie die Zeichen für einen Moment sichtbar macht. Weit verbreitete Praxis unter Studierenden.

Vergänglich geschaffene Runen

Z.B. mit Kreide gezeichnet, in Sand gemalt oder mit Ruß aufgetragen. Kurzzeitig stabil, für Rituale oder spontane Wirkungen geeignet.

Dauerhaft erschaffene Runen

In Holz geschnitzt, in Stein gehauen oder aus Metall geschmiedet. Höchste Stabilität und größte magische Wirkung. Nur von geübten Rúnasmíðr oder hochbegabten Rúnborinn zu meistern.

TRIÖJUM: VERHÄLTNIS VON BEGABUNG UND HANDWERK

Ein Rúnborinn ist mit jeder dieser Formen im Vorteil – dieselbe Rune wirkt bei ihm stärker als bei einem Unbegabten. Nur den Rúnborinn ist die reine Anwendung ohne jegliche Runen überhaupt möglich. Zugleich aber nehmen sich viele von ihnen nicht die Zeit, das aufwändige Handwerk der dauerhaften Runenmeisterschaft zu erlernen.

Die Rúnasmíðr hingegen besitzen diese innere Kraft nicht, können aber durch Geduld, Studium und Präzision mächtige Wirkungen erzielen – insbesondere durch das Erschaffen dauerhafter Runenwerke.

Die mächtigsten Runari der Geschichte entstammen beiden Wegen – doch stets zeigt sich: Wer das eine über das andere stellt, bleibt unvollständig in seiner Kunst. Wer beides ehrt, beginnt zu verstehen, was Rúnagaldur wirklich bedeutet.



Von den Dreien Gruppen der Reiche: Eine hermeneutische Betrachtung des Einflusses von Herrschaft und Glauben auf die Haltung der Bürger zu anderen Reichen

Vidar Skriftvakt in Vertretung der Forschungsgruppe „Undirvit“

Nachdem einige Mondläufe vergangen sind und keine weiteren Rückmeldungen aus anderen Reichen zu erwarten sind, veröffentlicht die Gilde der Gelehrten Jarnfjords an dieser Stelle das Ergebnis ihrer Forschungen. Die vorliegende Untersuchung erfolgte frei von politischen Absichten oder Einflüssen. Gleichwohl sei bedacht, dass sowohl die Intention zur Beantwortung als auch das Fehlen mancher Antworten die Genauigkeit der Forschung verfälschen können. Wahrheit bleibt stets ein vielschichtiges und unvollendetes Streben.

I. Unterteilung in Gruppierungen

Die wohlgegründete Untersuchung der politischen und religiösen Ordnung der uns bekannten Reiche in Zusammenhang mit der vieldiskutierten Voreingenommenheit des einfachen Volkes offenbart eine Dreiteilung, die sich in der Gelehrsamkeit zu systematisieren ziemt. Diese Gruppierungen seien bezeichnet als *Neutralis* (Gruppe I), *Arr* (Gruppe II) und *Oss* (Gruppe III).

Während die *Neutralis* wie bereits aus dem Namen erkennbar eine neutrale Stellung in der Mitte einnehmen, haben die Bürger der *Arr* und der *Oss* eine deutlich polarisiertere Haltung zu den anderen Gruppen, insbesondere zur jeweils entstehenden.

II. Zusammenhang mit Regierungsformen

Die Gruppenzugehörigkeit der Reiche steht laut dem Ergebnis der Auswertungen in enger Verbindung zur herrschenden Regierungsform:

Theokratien, von geistlichen Würdenträgern regiert, weisen eine deutliche Zweiteilung auf, wobei Theokratien stets zu den polarisierten Gruppen *Arr* und *Oss* gehören:

- o Theokratien mit extensiver schriftlicher Überlieferung gehören der Gruppe *Arr* an.
- o Jene, die mündliche Überlieferung bevorzugen, zählen zur Gruppe *Oss*.

Demokratien, jene Reiche mit Volksherrschaft, weisen überwiegend polytheistische Religionen auf und tendieren klar zur Gruppe *Oss*, sind aber auch vereinzelt in der Gruppe *Neutralis* zu finden.

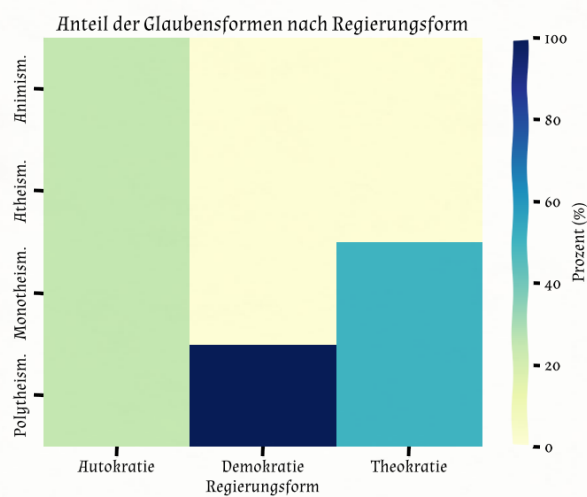
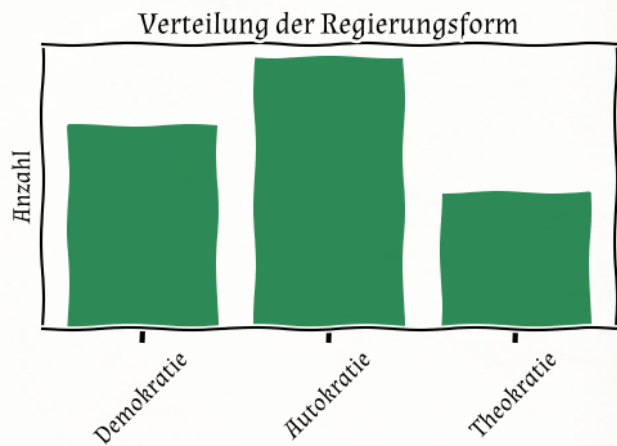
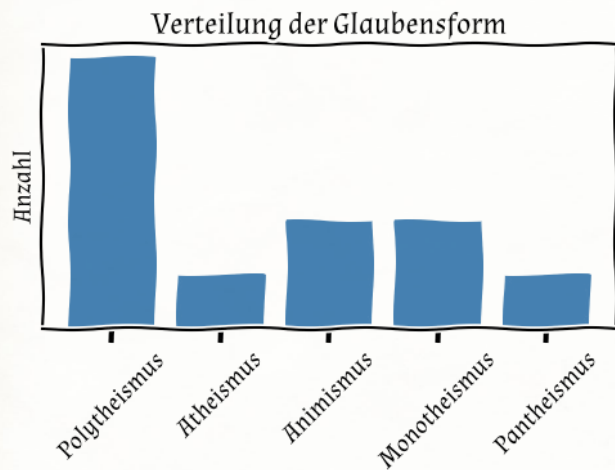
Autokratien, von einem Alleinherrscher beherrscht, finden sich ausschließlich in der Gruppe *Neutralis*. Sie zeigen eine breite religiöse Vielfalt – von Animismus über Atheismus bis hin zum Monotheismus – und sind meist in wasserreichen, feuchten Landstrichen beheimatet. Ebenso ist das Vorkommen telepathischer Fähigkeiten allein autokratischen Reichen vorbehalten.

III. Fazit

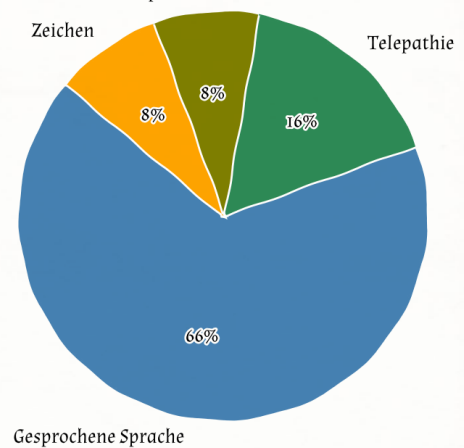
Die vorliegende Analyse belegt, dass die Regierungsform als maßgeblicher Faktor die Gruppenzugehörigkeit eines Reiches bestimmt. Theokratien polarisieren entlang der Achse schriftlicher (*Arr*) versus mündlicher (*Oss*) Überlieferung, Demokratien fördern mündlich geprägte polytheistische Religionen (*Oss*), während Autokratien durch religiöse Vielfalt und Neutralität (*Neutralis*) charakterisiert sind.

Obwohl mancherorts die These eines kollektiven Unterbewusstseins bemüht wird, um die Haltungen der Bürger gegenüber fremden Reichen zu deuten, ist solches in der vorliegenden Untersuchung nicht erforderlich. Selbst bei eingeschränkter Datenlage lassen sich hinreichend wissenschaftliche Grundlagen für die beobachteten Voreingenommenheiten erkennen. Es ist vielmehr anzunehmen, dass sich in den aufgezeigten Gruppenzugehörigkeiten tieferliegende Muster sozialen Verhaltens widerspiegeln, die durch diese Arbeit zumindest in Teilen sichtbar gemacht wurden.

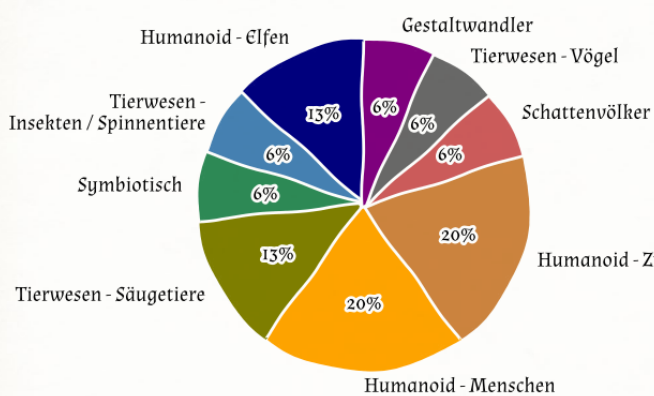
IV. Überblick der ausgewerteten Daten



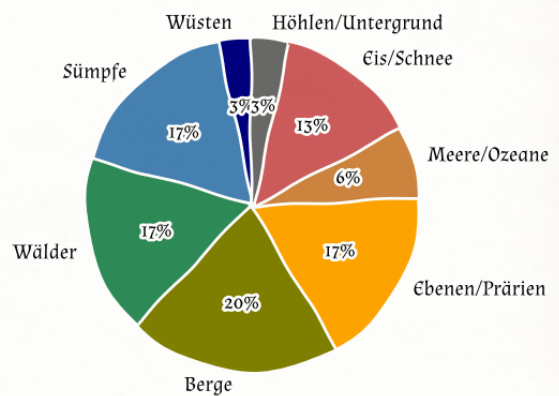
Verteilung der Kommunikationsformen
Gesten- oder Gebärdensprache



Verteilung der Erscheinungsformen



Verteilung der Lebensräume



M# 126

Eine neue Katastrophe, gleich ist es soweit, | so hat's der Viehveg prophezeit.

Das Til'Anin

Ich durfte Zeuge einer beeindruckenden Tradition der Feylar werden. Ich gehe davon aus, dass das Ritual einst aus der Not erwachsen war. Das Gebiet Ely'Thiens gilt als gemeinhin rohstoffarm und so ist Material für Werkzeug und zum Bauen rar. Die Knochen sind also zunächst schlicht notwendig gewesen, da Metalle selten und kostbar waren und auch immer noch sind. So ist letztlich aus der Notwendigkeit ein eigenes Ritual mit kultureller Wichtigkeit geworden.

Dieser Wichtigkeit wurde ich auch gewahr, als ich mit einem Angehörigen des Hauses Tir'Saik sprach. Dieser teilte mir mit, dass es eine eigene Legende zum Ursprung dieser Tradition gibt. In den Annalen der Feylar soll geschrieben stehen, dass vor vielen Mondläufen, gar bevor es die heutigen Häuser überhaupt gab, eine Gruppe von Feylar auf der Suche nach neuen Siedlungsgründen war. Die Expedition war schwierig, das Gelände uneben, die Gefahren durch Tiere und Pflanzen groß. Eines Tages schlugen sie sich durch das Dickicht eines Dschungels, als sie eine große Lichtung entdeckten, die von einem Fluss durchzogen war. Sogleich erkannten sie, dass dieser Ort der Lohn für all' die Strapazen sein und hier eine neue Stadt gebaut werden könnte. So machten sie sich daran, ein Lager zu errichten.

In der Nacht jedoch, kam der Schrecken des Dschungels erneut zu ihnen. Vier der Feylar wurden von Tuklur in ihren Zelten zerfetzt und ein kleines Feuer brach wohl durch eine umgeworfene Laterne aus, was Teile ihrer Ausrüstung zerstörte. Zwar konnten die Tiere verscheucht werden, aber der Schock saß tief. Dennoch entschieden die Verbliebenen, an diesem Ort zu verweilen und hier eine Stadt zu gründen. Aufgrund der fehlenden Ausrüstungen waren sie gezwungen, sich einen Ersatz zu suchen und so wurden das erste Mal in einer feierlichen Atmosphäre Knochen der gefallenen Feylar entnommen. Aus diesen Knochen wurden die ersten Fundamente der heutigen Hauptstadt Laa'und gefertigt.

Das Ritual, welches später Til'Anin genannt werden würde, dient auch heute noch dem Zwecke, Knochen der Gestorbenen der Gemeinschaft zuzuführen und für anderweitige Zwecke nutzbar zu machen. So werden die Gebeine nahezu überall im alltäglichen Leben verwendet, sei es als Werkzeuge, Besteck, Körper- oder Kleidungsschmuck oder auch ganz pragmatisch in Pulverform für Farben oder zum Bauen. Denn es ist der Glaube der Feylar, dass in den Knochen die Essenz der Verstorbenen ruht. Daher ist die Entnahme der Knochen eine Ehre und der letzte Dienst an die Gesellschaft und nur schweren Kriminellen wird

das Til'Anin verwehrt. Dies ist gleichbedeutend mit einem Vergessen des Verstorbenen, da er in Gänze verbrannt oder vergraben wird, was als Schande gilt.

In der Regel ist das Ritual eine private Angelegenheit der Familien oder der Häuser, je nach sozialem Rang, und wird eher zurückgezogen auch zur Trauerbewältigung in kleinem Rahmen abgehalten.

Aufgrund der besonderen Umstände bezüglich des Zusammenstoßes an der Grenze des Reiches mit den Feuerelfen hatte die Shi'Bath jedoch entschieden, ein öffentliches Til'Anin für all jene Gefallene abzuhalten, die bei dem Zwischenfall ihr Leben gelassen hatten. Zudem sollte diese besondere Ehre auch als Zeichen der Versöhnung Telara Sin'Qilials mit dem Haus Nil'Tenim verstanden werden.

An dem heutigen klaren, sonnigen Tag versammelten sich die Feylar unter freiem Himmel, um den Gefallenen die letzte Ehre zu erweisen. Die Sonne stand warm und hell am Himmel, ihr Licht tauchte die Szene in ein goldenes Leuchten, fast als wolle die Natur selbst Trost spenden.

Die Zeremonie begann mit einem langsamen, tiefen Trommelrhythmus. Die Trommeln wurden von Musikern gespielt, die in einer Reihe nahe den aufgebahrten Feylar standen. Ihr Klang war rhythmisch, beinahe meditativ - wie ein pochender Herzschlag, der den Übergang zwischen Leben und Tod begleitete. Mit jedem Schlag schienen sie den Schmerz aber auch den Stolz der Trauernden aufzufangen und in die Luft zu tragen.



Zwischen den Trommelklängen trat die Shi'Bath hervor und erzählte aus dem Leben der Verstorbenen - nicht nur die traurigen, sondern auch die freudigen Erinnerungen. Danach griffen auch Angehörige zu kleinen Trommeln oder Rasseln. Gemeinsam entstand so ein lebendiger Klangteppich - ein musikalischer Abschied, der zugleich Würde, Dankbarkeit und Hoffnung in sich trug.

Als Mitglieder der Hauses Kal'Dar die Bühne betraten, verstummten die Trommeln langsam wieder und auch wenn ich über die martialisches anmutende Tat kaum hinwegsehen konnte, so glitten die Klingen perfektionistisch und filigran durch die Häute der Gefallenen. Es kam einem Tanz gleich, wie die Körper der Feylar geöffnet und die Knochen fein säuberlich von Muskeln und Sehnen getrennt wurden. Ich wunderte mich über das fehlende Blut, doch mir wurde erklärt, dass die Kal'Dar eine Möglichkeit beherrschten, Körperflüssigkeiten in eine geleeartige Masse zu verwandeln, wodurch das Ritual nahezu unblutig und gerade zu sauber ablief. Auch die Knochen waren strahlendweiß - was wohl auch der Arbeit des Hauses Kal'Dar zu verdanken war.

Knochen um Knochen wurde entnommen, während die Anwesenden langsam wieder begannen zu trommeln und schweigend dem Treiben folgten. Es dauerte nicht länger als eine halbe Stunde, dann waren alle Knochen entnommen und auf Baren gestapelt. Die Angehörigen durften diese nun an sich nehmen und trugen diese in einem feierlichen Geleit durch Laa'und zu ihren jeweiligen Häusern, wo sie für die weitere Verwendung verarbeitet werden würden.

Für Außenstehende mag dieses Ritual brutal und grotesk wirken und auch ich hatte große Schwierigkeiten, das Til'Anin als Ehre und Würdigung zu verstehen. Doch der Klang der Trommeln, die Atmosphäre mit dem goldenen Licht der Sonne und der Rede der Shi'Bath nahmen mich in ihren Bann und ich begann zu verstehen, warum diese Tradition einen so hohen Stellenwert in der Kultur der Feylar hat. Meines Erachtens nach erkennt man daran sowohl die Essenz der Knochenelfen als auch deren Respekt gegenüber den Toten.

Jordan Hardlinger,

Schreiber der Annalen der Feylar zum Anbeginn der neuen Zeit,
Stimme der Shi'Bath Telara Sin'Qilial im Vne Thall
und im Austausch mit den Völkern Darshivas



Die Glut in der Tiefe

Eine alte Sage aus den frühen Tagen der Nor'Davara

Es war zur Zeit des ersten Schweigens, als selbst die Berge das Lied der Hämmer vergessen hatten. Die Flammen in den Schmieden waren zwar noch warm, doch leer an Geist, ganz so, als hätten die Ahnen ihr Wissen mit sich genommen. Kälte herrschte nicht nur in den tiefen Wegen der unteren Ebenen, sondern auch in den Händen der Schmiede. Kein Glanz lag mehr auf Klingen, kein Stolz mehr im Stahl.

Doch ein junger Zwerg namens Rakhan vernahm etwas, das andere nicht hörten. Ein Flüstern in alten Liedern, ein Pulsieren in vergessenen Runen. Ihn trieb kein Ruhm, sondern das Sehnen nach dem verlorenen Herz des Handwerks. Es trieb ihn hinein in den Berg, in dessen Tiefen kein Licht drang und keine Karte wies.

Tage wurden zu Nächten und Nächte zu Dunkelheit ohne Namen. Doch Rakhan folgte Zeichen, die nicht aus Tinte bestanden, sondern aus Klang und Kälte. Tief unter allem, was aus Stein geboren war, stieß er auf eine Kammer aus uraltem, glasigem Eis. So alt, dass selbst das Schweigen dort ehrfürchtig klang. Wer es berührte, weckte Töne, die wie Stimmen der Vorzeit durch das Gestein zogen.

Dort, in vollkommener Einsamkeit, fernab von Zeit und Sprache, begann Rakhan zu schmieden. Kein Feuer loderte. Da war nur eine unsichtbare Glut, genährt durch Wille und Erinnerung. Mit nichts als einem Hammer, alten Liedern und dem Frost in seinen Adern formte er eine Klinge aus dem innersten Eis: Nor'Dranor, das erste Froststahl-Schwert.

Als der letzte Schlag erklang, erwachte etwas. Keine Flamme, kein Licht, sondern ein Leuchten im Gestein, ein inneres Glimmen, das nie wieder verging. Es wird gesagt, dass in jener Stunde die wahre Schmiedekunst der Davara neu geboren wurde.

Rakhan selbst wurde nie mehr gesehen. Manche flüstern, er sei mit der Klinge eins geworden. Andere sagen, er sei fort, um das nächste Feuer zu entfachen.

Und so spricht man leise unter den Schmieden:

„Wenn dein Hammer seltsam klingt und die Glut von allein erwacht, dann lauscht dir vielleicht einer, der nie zurückkehrte.“

Niedergeschrieben von Grinor Feuerbart
Davaranischer Liederschmied des Reiches Nor'Davara.
Vorak Tir - Vorak Mirgor / 26. Mondlauf nach dem Nebel



Vom Vermächtnis des letzten Ethnarchen

Hört, oh ihr Völker! Nach dem Willen unseres unsterblichen Herrschers, der durch das Orakel gesprochen hat, seien diese heiligen Worte aller Welt kund getan und offenbart die Begründung des Volks der Aschlinge:

Und es geschah in jenen Tagen, da der Himmel sich verhüllte im Mantel der Asche,
als das Licht versank und die Stimme des Morgens verstummte: Da fiel das große Reich.
Die Zinnen der Paläste barsten, die Statuen der Ahnväter sanken in Staub,
und das Leben wich aus den Gassen wie Wasser aus zerbrochenem Stein.
Das grausame Schicksal entriß uns allem, was lebendig macht.

Denn niemand war mehr, uns zu helfen:
Gefallen waren die großen Ethnarchen und ihre Heere.
Der letzte Spross aus altem Blut, zart noch an Jahren,
lag schweigend darnieder auf den Gräbern der Vorfahren.
Und sein Herz zerbrach, ehe sein Haar ergraute,
und seine Seele ward in Schmerz und Trübsal gebettet,
und seine getreuen Sklaven hielten Wacht bis zum letzten Atemzug.

So bettete man ihn mit Riten und Macht
in einen Sarkophag von schwarzem Stein
ihn höchster Ehrerbietung und Verehrung,
versiegelt in der untersten Kammer.
Und sein Volk weinte drei Tage und drei Nächte.
Viele verfielen dem Wahn und nahmen sich das Leben.
Andere wurden starr vor Trauer und bar jeglichem Willen.
Not und Elend und Klage ist alles, was blieb.

Da erhoben sich Geweihte und Weise. Sie sprachen:
„Hört ihr nicht das Flüstern der Toten in der Stille?“
Siehe, der letzte Ethnarch und die Ahnen sprachen zu ihnen.
Und sie hüllten sich in Schleier und wurden das Orakel der Toten.
Ihre leisen Worte aber brachten Erkenntnis und Trost:

„Das Reich ist gefallen, doch sein Schatten bleibt.
Der letzte Ethnarch wird nicht wiederkehren,
denn er herrscht aus dem Reich der Toten über die Lebenden.
Das Leben ist eine unheilbare Wunde, die zu ertragen ist.
Was aber stirbt, soll nimmer mehr vergessen werden.
Betrauert und beweint, was für immer verloren ist
und haltet die Erinnerung wach an vergangene Sünden.
Denn die Verstorbenen ermahnen uns zur Ordnung
auf dass wir unser Los als niedrige Aschlinge annehmen.“

Jene aber, die gebeugte in Dienst und Erinnerung,
die ihr Leben an das Verwächtnis gebunden,
die Lasten trugen, die älter sind als sie selbst,
werden bis heute Akolythen benannt.
Sie gehorchen einzig der Stimme des Ethnarchen
um getreulich seinem Volk zu dienen.

Und aus Staublinien zusammengerufen,
wurde der Senat erneut aufgerichtet
wie es seit alters her Sitte und Brauch ward.
Die Ältesten der Sippen waren berufen
zu verwalten, was übrig geblieben.
Nicht aber um zu herrschen,
doch um den Untergang zu verzögern.

So sei es niedergeschrieben.
So sei es beklagt.
So sei es erinnert.

Verfasst und beglaubigt durch ordensmeisterin Trauerfluch von den Klagenden aus der Sippe der Sorgenweber

M# 127

Sagen, Mythen und Legenden,
wird diese Farce denn niemals enden?
Wir brauchen Taten, nicht Geschichten -
nur Wahres sollte man berichten!
Auch wenn die Wahrheit heftig schmerzt,
seid doch mutig, seid beherzt,
berichtet über eure Schlachten,
den Kampfgeist welche sie entfachten!
Erzählt von Feiern oder Trauer,
von Kaiser, Krieger oder Bauer.
Wir wollen alles ehrlich wissen,
auf Mythen, wahrhaft, sei geschissen.
Schenkt uns ein den reinen Wein
und macht nicht einen auf geheim.
Erzählt uns was euch jetzt bewegt
und welche Wege ihr so geht.
Drum nochmals: Taten statt Geschichten -
nur Wahres sollte man berichten!

Von Todblick

Seid begrüßt, oh ihr Völker! Mit Billigung des Senats von Prachtfall teile ich eine Sage, die wir Aschlinge unseren Nachkommen seit Generationen erzählen. Möge sie auch Euch eine Lehre sein! Möge Weisheit und Verständigung wachsen...

Einst lebte ein Weibling von außergewöhnlicher Schönheit und Gestalt. Viele suchten ihre Gunst und überhäuften sie mit Gaben sodass ihr jedes Leid erspart ward. Geblendet von ihrem eigenen Aussehen betrachtete sie sich unablässig in einem Spiegel aus schwarzen Silber. Sie ließ Statuen und Masken fertigen, auf dass ihr Antlitz niemals dem Verfall anheimfalle. Über Trauer und Wehklagen anderer aber lachte sie nur, denn ihr Herz war eitel und hässlich und voll des Hochmuts.

Da wurden die Ahnen, die über unser aller Schicksale wachen, zornig. Der letzte Ethnarch, der vom Tode aus über die Aschlinge wacht, sandte seinen Schatten nach ihr aus. Eines Nachts, als sich das Weib in einem Tümpel betrachtete, da trat aus dem Aschenebel ein Geist und sprach mit Grabesstimme:

**„Du, die du das Schicksal verachtest, sollst nun deinen gerechten Lohn empfangen:
Niemals wieder wird deinen Anblick Verehrung erfahren. Niemals wieder sollen deine Augen die Lebenden erblicken!“**

Sogleich durchfuhr sie der böse Blick. Niedergeworfen von grausamen Schmerzen welkte ihre Schönheit vor ihren Augen. Da wurde ihr Gesicht von Narben überzogen und ihre weiche Haut wurde hart. Da fiel ihr das feine Haar aus wie ein Büschel faulendes Sumpfgras und ebenso die Zähne. Da krümmte sich ihr Körper, einst aufrecht und stattlich, auf dass sie immerdar bucklig und kriechen sollte. Da verdrehten sich ihre Glieder, einst zart und leicht, und Neue sprossen aus ihrer Seite hervor wie bei einem Krabbeltier.

Auf diese Weise ewig entstellt und verflucht, kehrte sie jammervoll scheiend und rasend vor Zorn zu ihrem Volk zurück. Ihre Verehrer und ihre Familie eilte herbei ihr zu Hilfe. Doch als sie ihr in die Augen blickten, da erstarrten sie wie Stein und zerfielen wie Asche. Wer das sah, war außer sich vor Furcht und verbarg sich eilig. Alle mieden sie nun und niemand wagte, ihren einstigen Namen erneut zu flüstern.

Und so wurde aus der Schönen und Stolzen die jämmerliche und bösertige Kreatur Todblick, der sowohl das Leben als auch der Tod verwehrt ist. Man sagt, sie wandle noch immer in den dunkelsten Tiefen der Katakomben unter Prachtfall umher. Dort sinnt sie auf Rache gegen die Aschlinge und die Ahnen, die sie verstoßen haben.

Hüte dich also zu tief hindabzusteigen und vor ihrem klagenden Gesang, mit dem sie dich in den Tod locken will. Und hüte dich vor eitlen Stolz: Wahrhaft abstoßend macht dich dein Herz, nicht aber das, was das Auge erkennen kann...

Beglaubigt durch Matriarchin Schuppenhaut aus der Sippe der Dunkeltaucher, Stimme der Hoffnung

Verfasst gemäß ihrer Worte durch Schwarzauge aus der Sippe der Dunkeltaucher von den Schreibenden



„Arkanum“ – Gemälde von Waidfried Gülden Haag im 1. Mondlauf des 4. Weltenlaufs der Dämmerung

Anm. des Künstlers: Es war mir vergönnt, jüngst den Forschungen der Magister einer arkanen Akademie beizuwohnen. Die mystisch anmutenden Formen, Farben und Lichter inspirierten mich zu diesem Werk, welches diese aufregende Zeit der magischen Grundforschungen für die Nachwelt bewahren soll.

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.
© 2025 - 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 7, VERLEGT IM 29. MONDLAUF

Gesandte von dreizehn Reichen berichten auf dem 2. Konvent der Dämmerung über Seuchen, Visionen, aufkeimende Magie und diplomatische Spannungen. Die ersten Ausgaben des neuen Nachrichtenblatts "Der Eilruf" künden von Angriffen und Grenzkonflikten und deren Folgen, darunter das Klagelied eines Anführers des Wüstenvolkes und eine öffentliche Entschuldigung der Dalaar, sowie von einem Giftanschlag und dem darauf folgenden Gerichtsspruch. Der erste Teil einer Chronik erzählt vom Aufstieg einer Handelsfamilie durch kluge Versorgung, subtilen Einfluss und konsequente Kontrolle, während der Bericht eines reisenden Händlers die erste Begegnung mit einer Gemeinschaft aus unterschiedlichsten Tierwesen beschreibt. Ezra Polarpfote schildert seine unerwartete Wahl zum neuen Caun als das Ende der Isolation seines Volkes. Ein Barde besingt Reiselust, neuen Wein und gemeinsames Geschichtenschmieden als Mittel gegen den allgegenwärtigen Nebel und kündigt an, künftig alle Reiche zu bereisen und von ihnen zu berichten, angefangen mit Sippa. Der darauf folgende Bericht erzählt, wie Kiran'Sol Geflüchtete in der Knochenwüste zu einem Ort führte, der Frieden und Freiheit verspricht und ein anschließender Kommentar verdeutlicht den inneren Streit der Sändari'Māna um die Deutung dieser Geschichte. Ein düsterer Mythos der Andar scheint sich als grausame Wahrheit zu entpuppen. Die Cwtsh erzählen von Überlieferungen, die dem transzendenten Gesang von Wurzeln, Blättern und Pilzen entstammen, und der ehemals als Professor Habitus bekannte Ethnologe verfasst einen womöglich letzten offiziellen Brief an seine Universität. Es folgen mehrere Legenden aus Al'Umbryjil verschiedenster Art – von der Geburtsstunde des Volkes über sagenhafte Persönlichkeiten bis hin zu einer lehrreichen Fabel. Die Chronistin der Astarim erzählt von der Schiffbrüchigen Lethira, die auf fremdem Land sieben mystische Wächter findet. Eine in Ligath Tureen geborgene Aufzeichnung einer Erzählung berichtet von der jungen Zusammenarbeit der Türmerwesen und ein akademisches Dossier beleuchtet ein gletscherelfisches Gleichnis vom herabgestoßenen Mond im Kontext analysierter Kristallfragmente und der allgemeinen magischen Entwicklung. Ein lyrischer Nachruf aus dem Reiche der Rash'Nu erinnert daran, die Opfer dieser Welt nicht zu vergessen, und die Feldnotiz einer Wissenssucherin schildert ihre erstaunlichen Entdeckungen in einer uralten Ruinenstadt. Der Jarnfjordbodet referiert über die sagenumwobenen Entdeckung der Runenmagie und ihre drastische Auswirkung – nicht zuletzt auf gesellschaftlicher Ebene. Es schließt sich eine empirische Studie über die Haltung der Bürger unterschiedlicher Reiche gegenüber anderen Völkern an. Aus Ely'Thien wird von einem Ritual für die Gefallenen einer Schlacht und dessen Ursprung berichtet und eine Sage aus Nor'Davara beschreibt die Offenbarung der wahren Schmiedekunst der Eiszwerge. Ordensmeisterin Trauerfluch verkündet, wie einst der letzte Ethnarch zu Grabe getragen wurde und welches Erbe er den Aschlingen hinterließ. Eine Sage aus dem vergangenen Reich erzählt von den Folgen der Eitelkeit und ein Gemälde von Waidfried Guldennaag fängt die Forschungen einer Magierakademie als leuchtendes Sinnbild dieser Zeit ein.
