

Es gibt Plätze, an denen man das Meer sieht, wie es mit all seiner Kraft und Ausdauer gegen die Felsen prallt, und an denen man, die Gischt und Brandung spürend, froh und glücklich über sein 'Dasein' ist. Ebenso erquickend ist es, nach einem stürmischen Unwetter in den Bergen zu sehen, wie sich kleine Rinnsale bilden und, sich ihren Weg ins Tal suchend, immer größer werdend, teils in Sturzbächen, teils in Wasserfällen versuchen, den Berg ins Tal zu spülen. Der Moment, wenn morgens die Sonne mit ihren ersten Strahlen über die weiten Ebenen des Tieflandes eilt und diese zunehmend erwärmt und Hasen, Hirsche und andere Tiere in diesen Strahlen die Ruhe des Morgens genießen.

Laßt euch sagen, daß dieses Land wunderbar ist. Auch wenn ich nur die schönen Seiten dieses Landes erwähne, so kann sich jeder denken, daß es Winterstürme und große Unwetter in diesem Land gibt und diese oft genug ihren Tribut fordern. Es gibt noch zwei Dinge, die zu erwähnen es sich lohnt.

Die Menschen haben, sobald sie sich zu einer kleineren Siedlung zusammengeschlossen haben, runde Türme errichtet, die teilweise 25 Meter hoch sind. Sie werden als Aussichts-, Lager- und Schutztürme genutzt. Diese Türme bilden meist zusammen mit verschiedenen großen Gebäuden oder dem Friedhof das Zentrum dieser Siedlungen. Besonders im Hochland und in hügeligen Waldgebieten sind diese Rundtürme weit verbreitet. Die Burgen und teilweise sogar die Städte haben sich oft um diese strategisch günstigen Punkte gebildet und so sind diese Türme sogar dort noch Teil der Befestigungen.

Zum zweiten ist in fast allen Gebieten eine Pflanze verbreitet, die dort aber nur sehr selten zu finden ist. Sie heißt **Samrock** und ist klein, grün und hat meist drei herzförmige Blätter. Man sagt, daß man Frieden und Glück haben soll, wenn man so ein Samrock findet. Die Menschen haben sich angewöhnt, ihren Toten jeweils ein Samrock mit ins Grab zu werfen und stellen als Zeichen für die Lebenden einen Stein in Gestalt eines Samrock auf. Seine Blätter sind durch einen Kreis miteinander verbunden und diese Steine sind bis zu zwei Metern hoch. Dieser Kreis, sagt man, hat folgende Bedeutung: Der Stamm des Steines ist die Wurzel, aus der das Kind entsteht, der Erwachsene wird und der Greis am Ende des Lebens stirbt und so der Erde wieder zugeführt wird.

Diese Pflanze, die, obwohl so selten zu finden, doch überall ist und die Menschen in ihrem Leben begleitet, ist einfach wunderbar!

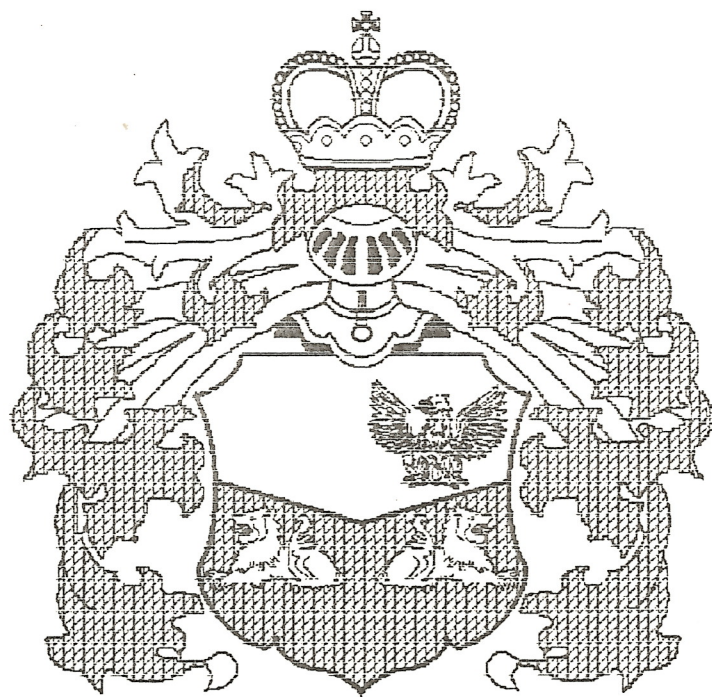
Sie gibt den Leuten Hoffnung in Notzeiten und bringt ihnen Freude, wenn sie keine Sorgen haben. Sie läßt ihre Mienen aufhellen und ihre Gemüter beruhigen und ich frage Euch, wer kann das schon. Diese Pflanze verdient es sie zu würdigen und so werde ich diese Pflanze in der linken oberen Ecke meines Wappens hinzufügen. Mit diesem Zeichen möchte ich allen zeigen, wie wichtig mir und

diesem Land, das meine Familie schon so lange bewohnt, diese Pflanze ist. Desweiteren führe ich fortan das Motto: '**Semper fidelis**'!

Leute, die Ihr diese Erzählung von mir gelesen oder gehört habt. Ich hoffe, Ihr kennt mich und dieses Land nun etwas besser. Ich habe viel erzählt und doch auch vieles nicht, denn, und hier gibt mir doch jeder Recht: "Interessant ist immer das, was man nicht sieht oder hat!" Auch wenn ich weder magische Wälder, finstere Berge, totbringende Meere, vernichtende Wüsten oder ungastliche und kriegerische Menschen erwähnte, seid gewarnt, denn dieses Land und besonders diese Menschen werden jedem, der sie aus diesem Frieden reißen will, zeigen, daß sie daran festhalten werden und ich werde sie darin unterstützen mit allem, was ich habe!

Habt Dank für Eure Geduld und Eure Zeit!"

"Semper fidelis"



Aus den unabhängigen
Königreichen von Djabalar

Die wahre Geschichte von der Gründung der Dynastie

Von Grimbart Bolzenschneider

Prolog:

Es waren die letzten Tage der zweiten Ära, als der Ruf des Weisen vom Berg über den Ebenen von Lhantharya erschallte, und die Führer der Elben und Zwerge, der Menschen und Orks, der Kobolde und Oger, der Trolle und Feen, ja sogar die Echsen aus den Sümpfen des Südens folgten seinem Ruf. Am Fusse des Shen Kaitar versammelten sie sich. Über eine Woche zog sich das Eintreffen der Fürsten und Herrscher hin. In der Nacht vor der großen Treffen säumten tausende von Lagerfeuer die Ebene vor dem Shen Kaitar und der Alte vom Berg erschien oberhalb des Lagers und sprach zu ihnen: "Hört meine Worte! Not und Elend herrscht in der Welt von Erkanfara. Reiche werden vergehen, denn der Phönix wird sich erheben und das Antlitz der Welt verändern. Nichts wird so bleiben wie es ist. Vereinigt euch, denn sonst werdet ihr untergehen." Mit diesen Worten verließ er seinen Platz und zog sich in seine Höhle zurück. Die Führer der Völker versammelten sich um ein gewaltiges Feuer und berieten, was der Alte vom Berg gesagt hatte. Doch das sie kaum eine Stunde am Feuer gesessen hatten, stritten sie sich wieder. Jeder behauptete von sich "Der Befreier" zu sein und das die anderen sich ihm zu fügen hätten. Am nächsten Morgen war der Tod von fünf Fürsten zu beklagen und drei weitere Fürsten waren schwer verletzt, so das sie auf Monate nicht reisefähig waren. Der Rest der Führer und Fürsten kehrten zu den Ihren zurück und nahmen die Kampfhandlungen wieder auf, die sie für die Dauer der Verhandlungen eingestellt hatten. Und kurze Zeit später erhob sich der Phönix um das Antlitz Erkanfaras zu verändern. Finsternis verhüllte die Kontinente, Erdbeben suchten die Städte heim und Sprinfluten verwüsteten die Küsten. Als endlich wieder das Himmelsgestirn die Finsternis vertrieben hatte, kam so etwas wie Hoffnung in den Überlebenden auf. In der ehemaligen Gebirgsfeste der Zwerge, Athibulus, die nun zu einer Küstenstadt am Südende der Wüste Djabalar geworden ist, überlebten etwa 10000 Mann verschiedenster Rassen. Allein 1000 Oger und 4000 Orks waren unter den Überlebenden.

Die Führer dieser Überlebenden berieten sich und erkannten das es für sie überlebensnotwendig war zusammen zu arbeiten. Durch die starke Präsenz der Oger und Orks und ihrer diktatorischen Führung war die freie Wahl des Herrschers doch nur eine Fäße. Nachdem sich Ogerus Ka'laal zum Tyrannen kiren ließ belohnte er seine Hilfschergen und machte den Ork Uulkau zu seinem ersten Berater, der ihn auch vertrat wenn er Besoffen sein Rausch ausschließ. Als persönliches Geschenk bekamen die Orks die Feste Mokai, die sich seit Generationen im Besitz der Familie des Fürst Haifa befand, als man diese fast unbeschädigt auf einer Insel fand. Dort wo sich früher ein Meer von Sand und Dünen befand ist nun ein Ozean von Wasser. Dieser Bund der Völker nannte sich Dynastie und sollte nach dem Willen seiner Gründer ein friedliches Zusammenleben aller Völker unter den Augen der Götter sicherstellen. Doch Ogerus machte es zum Spielball seiner Gelüste. Er fingt einen Krieg um eine Insel an und verliert. Er beleidigte eine Hohepriesterin und forderte somit den Zorn der Götter heraus. Bei einem Begräbnis verspottete er den Verstorbenen und der Sohn des Verstorbenen schwor ihm Blutrache. So und ähnlich war seine Außenpolitik. Innenpolitische Unruhen ließ er durch Einkerkern der Redelsführer und Ihrer Hinrichtung unterdrücken. War der Gegner von adliger Geburt, so erlitt er einen tragi-

schen Unfall. Die Meuchelmörder konnten sich nicht über Arbeitsmangel beklagen. So gingen zwei Jahre ins Land und die Greultaten seiner Herrschaft sind zu manigfaltig um sie hier zu erzählen. Verschiedene Adlige und auch einige Niedere aus dem Volk hatten versucht den Tyrannen und seine Orkhuren zu stürzen, doch ihre Versuche waren leider nicht vom Glück verfolgt. So gingen sie den Weg allem Irdischem. Ihr Fehler war das sie versuchten mit Sabotage oder Anschläge den Tyrann zum Abdanken zu zwingen. Seine Repressalien gegen das Volk wurden immer schlimmer, sobald ein weiterer Anschlag bekannt wurde. Es wurde immer unerträglicher unter seiner Tyrannei, und der Bürgerkrieg war nur eine Frage der Zeit. So nahmen einige Lords die Gefahr der Hinrichtung auf sich und versuchten einen Staatstreich um die Opfer unter den verschiedenen Rassen so klein wie möglich zu halten. Leider erfuhr der Tyrann durch einen Verräter von dem Plan, konnte aber keine Namen erfahren. So ersann Ogerus zum ersten mal eine List.

Der Niedergang der Dynasty

Langsam begann der Morgen zu grauen, die schier unnatürliche Finsternis, in der sich Morkai die Nacht über verbarg, verlor ihre lähmende Kraft.

Unter ihnen wurde die große Feste am Nihil al phadal, dem großen Meer schemenhaft erkennbar. Bel Hadif wurde sie vom Volk der Wüste genannt, daß ehemalige Lehen des Fürsten Saalud al Shadir, bevor es den Menschen zur Verwaltung unter den Orks abgepresst wurde. Groß war die Trauer über die Entscheidung des Herschers und das Feuer des alten Hasses der Menschen gegen die Orks loderte wieder auf und brannte Jahrzehntelang in den Herzen der Unterdrückten. Die Nacht über hatte Fürst Heifar seine Truppen am anderen Ende der Insel gesammelt und vor die Tore der Festung gebracht. Der lange vorbereitete Aufstand gegen die barbarische Herrschaft der Orks und Oger hatte seinen Höhepunkt erreicht. Während die anderen Fürsten fern in der Hauptstadt des Reiches den Aufstand des Volkes organisierten und ihre Ansprüche proklamierten. sollte hier am Rande des Reiches an der Orkfeste Morkai die Entscheidungsschlacht stattfinden. Der Zeitpunkt für den Aufstand war gut gewählt, Ogerich, Herscher der "Dynasty" und Fürst der Oger befand sich mit seiner Garde zum Besuch beim Orkhäuptling Uurklau. Der Rat der Fürsten beschloß daher die Machtübernahme, und die damit verbundene Niederschlagung alle dem Herrscher ergebenden Geschöpfe sofort durchzuführen.....

Fürst Heifar wartete bis sich die Sonne am Horizont deutlich abzeichnete, und lies dann das Banner mit seinem Wappen entrollen. Auf dieses Zeichen hin tauchten nun auf dem umgebenden Bergland der Festung Kavallerie auf, so daß die Festung von allen Seiten, außer der meerzugewandten, umstellt war.

Da ein Verrat des Aufstandes nicht ausgeschlossen war vertraut Fürst Heifar nur seinen Getreuen, so waren in seinem Heer nur Krieger seines eigenen Volkes, der Bewohner Djabalars, der riesigen Wüste des Kontinents.

Stumm blickten die Kriegsscharen auf die Festung, von der nach einer Nacht des Zechens und Gelages nun kein Laut mehr zu hören war. Langsam ritt der Fürst nebst seinem Banners und Gefolges zu seinen Truppen, die auf ihren unruhigen Pferden auf den Befehl zum Angriff warteten.

Allmählich regte sich die Festungsbesatzung, schrill erschallten

einzelne Hörner und auf den Mauern liefen Orks.

Ein einzelner Reiter kam im Galopp auf die Schar des Fürsten zu, nahm sein Pferd hart in die Zügel und brachte es zum stehen "Herr, der Magieunterrichtete bat mich euch zu bestellen, daß er bereit sei!". Nach einem weiteren Blick auf die Festung, in der nun hektische Verteidigungsvorbereitungen getroffen wurden, zog der Fürst sein Schwert reckte es in die Höhe und rief " ". Zehntausendfach gab ihm seine Streitmacht ein Echo, mit dem es lawinenartig auf die Festung vorrückte.

Durch die geschaffenen Lücken in der Festungsmauer ergoßen sich nun Ströme von Wüstenkriegern, mit seltsamen Glanz in den Augen, weder Mitleid noch Gnade gewährend hauten sie jedes Geschöpf der Finsternis nieder und richteten unter der Festungsbesatzung, die ausschließlich aus Orks bestand, ein Blutbad an. Einen Feuersturm gleich ritten sie durch die Stadt und kontrollierten nach kurzer Zeit alle Tore und Straßen der Stadt.

An der Hafenmauer wurden Oogerich und Uurklau mit ihrer Leibgarde gestellt. Unter Führung der beiden Häuptlinge kämpfte ihre Garde tapfer, doch unterlag sie rasch der Übermacht und der Wildheit der Wüstenkrieger. Uurklau selber griff in den Kampf ein und Fürst Heifar stellte sich ihm entgegen. Nach einem kurzen aber harten Kampf blieb Uurklau mit zerschmetterten Schädel auf dem Pflaster liegen. Oogerich nur noch von wenigen Getreuen umgeben streckte die Waffen nieder und ergab sich dem Fürsten. Somit wurde der Schreckensherrschaft ein blutiges Ende gesetzt.

Mehrere Tagesreisen südöstlich begann der Tag in Athibulus mit dem Aufmarsch der Elben und Zwergengarden.

Am Morgen dieses Tages ließ Grimbard, Fürst der Zwerge, folgendes verlauten:

(Fortsetzung folgt (hoffentlich...))

Ihr Edlen der Welt und Götter von Erkanfara

Die unabhängigen Königreiche der
ehemaligen Dynastie, namentlich König-
reich Firle-fanta, Königreich Mel-
Celebea und Königreich Kharacz-Mithril
sind kund zu wissen, daß wir hiermit das alte
Königreich, genannt Dynastie, mit dem
hammer der Unzufriedenheit zu spalten
gedenken.

folgende Punkte führten uns zu unserer
Überzeugung:

- 1) Die unwürdige, rassistische Behandlung
der Elfen, Kobolde und Zwerge, z. B.:
 - a) Zwerge zur See (Zwarine)
 - b) Zwerge und Elfen bekommen keine
angemessenen Wohnungen
 - c) Die unverantwortliche Verschwendung
des natürlichen Koboldvorkommens
als Munitionsausrichter während
des fluges
- 2) Das Austauschen von unerhörten

Gerichten in Oger- und Orc-kneipen
wie z.B.: Zwergenheim auf Eis, Elfenohren
am Spieß und Kobold in Aspek

e) Der immer häufiger auftauchende Handel
mit Elfenbein

f) Echthaarperücken für Orcdamen und
Ogerbürste aus Zwergengebärten

2) Die Nichtbewilligung dringend benötigter
Gelder für Bauvorhaben unserer Ratsh-
herren, wie z.B.:

a) Die Nichtbewilligung eines 250 Zimmer-
Wohngebirges für verdiente Zwergen-
veteranen in steiniger Lage

b) Die Nichtbewilligung eines 250 Baum-
Waldes mit lebenden Baumhäusern für
verdiente Elfenveteranen in blühender
Lage

c) Die Nichtbewilligung einer 250 Hektar
Mülldeponie mit großem Rattenvor-
kommen als Reittiere und Transport-
möglichkeit für unverdiente Kobold-
veteranen in unmöglicher Lage

d) Andauernde Plünderung der Wohn-
beihilfekasse durch Oger und Orcs

3) Die unverantwortliche Durchführung
kriegstreiberischer Außenpolitik
durch Oger und Orcs und unmöglich
erhöhte Rüstkosten. Als wäre:

a) Die Beleidigung der Repräsentanten
anderer Völker durch die regierende

Ogerschicht

b) Die »Rückeroberung« von Gebieten,
welche sich niemals in unserm Besitz
befanden

c) Die Festlegung sämtlicher Gelder zur
Anschaffung von Kriegsmaterial zwecks
Eroberung der gesamten Welt.

Auf oben angeführten Gründen sagen wir
uns von der Oger und Orcs los, welche
diesel Verursachten!

Firlefanz

Firlefanz,
General despot
von

firle-fanza

Armarth Ardaor

Armarth Ardaor
Oberster fürst
von

Mel-Celebea

Grimbart Balzenschneider
Grimbart Bolzenschneider
herrscher und hüter
von

Kharacz-Mithril



Der Schreiber der fürsten, hoor-pa-kraat

Die Geschichte des Volkes von Djabalar

Der Wüstengürtel der die südlichen Kontinente Erkenfaras durchzieht scheint karg, trostlos und un lebenswert zu sein, doch gibt es Lebewesen, die ihre Heimat in diesen Gebieten gefunden haben und ihnen Namen gaben.

Das Reich Yaromo entstammt dem großen westlichen Wüstengürtel, dessen Geschichte der ehrwürdige Fered al Dos bereits kundtat, auf dem östlichen Kontinent gaben der Wüste das Volk der Drahbar den Namen Djabalar.

Nun leset die Geschichte dieses Volkes, das seit langer Zeit existiert, doch von dem die Welt bisher nichts erfuhr.

Die Wüste in der die Drahbar ihre Heimat haben, barg von jeher Leben, zwar wenig und sicher ein hartes, doch in den Oasen und den wenigen jahreszeitlich bedingten Wasserlöchern war dieses möglich. Die Kulturentwicklung der hiesigen Menschen stand in denen der anderen Völker in nichts nach, da sie sich die Feindlichkeit der Wüste zunutze machten. Die scheinbar endlose Trockenheit umrahmt von zahllosen Felsen und Sanddünen ließ auch in der Tier und Pflanzenwelt nur die klügsten und zähesten überleben.

Zu ihnen zählt eine Schlangenform, die sich mit großer Eleganz und Geschicklichkeit durch die Dünen windet, der Geschwindigkeit scheinbar über den Boden dahinschwebend, doch dem widersprechend kurzzeitig deutliche Spuren hinterläßt. Es ist die Golatha, eine 30m lange im Durchmesser 1m dicke, äußerst schreckhafte Echse, die sich allein durch Feuchtigkeit am Leben erhalten kann. Die Drahbar fingen einige von ihnen und zähmten ihre Nachkommen, so daß diese Echsen zum Reiten und Transportieren genutzt werden konnten.

Was in Worten so schnell ausgedrückt werden kann dauerte Jahrhunderte, da es im 200 jährigem Leben einer solchen Echse nur wenige Male zu einer Fortpflanzung kommt. Ihrer Zähigkeit wegen berühmt kann sie jedoch nur Nachwuchs bekommen, wenn sich die Golatha jahrelang in der Nähe eines großen Feuchtegebietes aufhält. Desweiteren wächst in der Djabalar die Blume des Fathas, ein Gewächs, das sich dem Wind anschließt und sich nur dort niederläßt, wo es ausreichend Wasser gibt um zu blühen. Sind die Reserven erschöpft, so scheint sie zu verdorren, löst ihre Wurzeln aus der Erde und zieht mit dem Wind weiter, zum nächsten fruchtbaren Boden. Aus Not und Einfallsreichtum probierten die Drahbar der Pflanze einen Nutzen abzugewinnen, und sie brachte ihnen ein Geschenk, mit dem sie in einer Notlage wieder Hoffnung bekommen würden. Der ausgepreßte Saft der Blume des Fathas gibt dem Gehirn die Nötige Widerstandskraft gegen die Härte der Wüste, und im Kampf eine Wildheit die dem Gegner Furcht einflößt während sie den Schmerz vergessen läßt.

Die kurze Geschichte der beiden Lebensformen soll zur Beschreibung dessen dienen, womit die Drahbar die Wüste bezwingen konnten und ihnen dadurch Wohlhaben bescherte. Als den Drahbar die Ausmaße der Wüste und ihre großen umgebenden fruchtbaren Gebiete bekannt waren, wußten sie das sie über Mittel verfügten, sich Einfluß, Reichtum und Anerkennung durch die in den angrenzenden Gebieten lebenden Völker aller Art zu verschaffen, ohne Kriege zu führen.

Der spärliche Handel unter den Völkern wurde durch die große Wüste, die den Kontinent fast halbiert zusätzlich erschwert, und ein Umgehen war sehr gefährvoll und beschwerlich. Die Drahbar aber konnten die Wüste innerhalb von zwei Wochen durchqueren und dabei noch schwere Lasten transportieren. Auf den Golatha reitend, Waren aller

Art durch die Hälfte des Kontinents bewegend schufen sich die Drahbar einen Namen als Händler. So kamen Metalle aus dem Gebirge der Zwerge in die Tiefebene von Han Kasar, sowie die feinsten Stoffe und der filligranste Schmuck der Elben in den Schatten der mächtigen Gipfel des Chei Mnorh.

Das Vertrauen der Völker in die Drahbar wuchs, und somit ihre Aufgaben. Bald vertrauten sich den Drahbar auch hochgestellte Persönlichkeiten an, um die tödliche Wüste unauffällig und schnell zu durchqueren. Während dieser Reise befindet man sich in der Obhut der Drahbar, an denen es nun liegt, ob das Ziel der Reise je erreicht wird...

So schufen sich die Drahbar nach und nach in der trostlosen Wüste ein Reich, daß sich an Reichtum und Einfluß auf dem Kontinent mit dem der Elben und Zwerge messen konnte. So entstand Bel Hadif als Außenposten am Rande ihres Einflußgebietes, bei der späteren Reichsgründung der Unabhängigen Königreiche um Djabalar wurde Athibulus als Herrschersitz ausgewählt, die mächtige Stadt am Meer auf dem Land der Drahbar.

Das Volk der Wildelfen

Die Wildelfen sind sozusagen eine Urrasse der Elfen. So wie die Barbaren zu den zivilisierten Menschen stehen, stehen die Wildelfen zu den normalen Elfen. Sie bekleiden sich in Felle und Leder und sind Jäger und Sammler. Vom Aussehen her sind sie etwas stämmiger und etwas kleiner als ihre Verwandten, was sich als praktischer für ein Leben in den Wäldern heraus gestellt hat.

Aenea

Im Osten des Landes Djabalar liegt ein großer, tiefer Wald. In der Dunkelheit, im Herzen dieses Waldes wurde Aenea geboren, in jenem Teil, den noch kein Menschje betreten hat. Hier lebte ein, von seinen Verwandten vergessener, Stamm von Wildelfen. Magie und Frieden beherrschten Aeneas Leben und sie hatte nichts gelernt, als mit dem Herzen des Waldes im Einklang zu leben.

Sie liebte es, in den Kronen der Bäume zu wandeln, oder den Liedern der Einhörner zu lauschen. Doch eines Tages ging der Frieden, der in ihrem Herzen wohnte, als sie den Gesängen zweier Vögel lauschte. Wohlklingend war ihre Rede und verführerisch, denn sie erzählten ihr über die Außenwelt.

Seit dieser Zeit plagte Aenea die Neugier: Was waren Menschen? Denn über jene Wesen hatten sich die Vögel am meisten unterhalten. So wuchs die Unruhe in der jungen Wildelfe, wurde nahezu unerträglich, bis sie schließlich ihrem inneren Drängen nachgab.

So packte Aenea ihre Sachen und zog von Zuhause fort.

Wie erstaunt war sie, als sie das erste mal die weiten Ebenen von Djabalar erblickte, sie ihren Blick schweifen ließ, über die hohen Gebirgskämme und den weiten Himmel. Bilder, welche sie nur von den hohen Baumkronen aus bewundert hatte.

Sie fand breite Wege und Häuser aus Stein, welche auf dem Boden klebten. Ihre Neugier war groß, doch Vorsicht ließ sie um all dies einen großen Bogen machen.

Eines nachts jedoch lockte ein kleines Feuer sie an. Leise, schattengleich, näherte sie sich und in der Deckung eines kleinen Gebüsches sah sie zum ersten mal einen Menschen. Die Beschreibung der Vögel paßte haargenau. Der Mann saß an seinem Feuer und Aenea wurde übel als sie sah, was ihn beschäftigte: Welch Tier konnte solche Wunden reißen? Das Fleisch des Mannes war am Oberschenkel fast bis

auf den Knochen gespalten! Trotz des hohen Blutverlustes der ihn schwächte, versuchte er die Wunde zu nähen. Aenea war sehr erstaunt über diese primitive Art eine Wunde zu nähen. Offensichtlich war der Mann zu schwach, um sich selbst durch Magie zu helfen.

Während er arbeitete, musterte sie ihn näher: Etwas merkwürdig sah er schon aus, mit seinen runden Ohren!

Plötzlich schrie der Mann auf und Aenea sah voller Entsetzen, wie er eine glühende Klinge auf die Wunde preßte. Das war zuviel für Aenea! Die Wildelfe sprang aus ihrem Versteck und eilte dem Mann zur Hilfe. Als der Mann sie kommen sah, versuchte er mit aler Kraft die er noch hatte, sich auf einen Angriff vorzubereiten. Aenea erstarrte, denn noch nie hatte sie offene Feindseligkeit kennengelernt. "Ich will dir doch nur Helfen." sagte sie verzweifelt, doch er konnte sie nicht verstehen. Gepreßt sagte er etwas und das Messer entglitt seinen kraftlos gewordenen Fingern, als er ohnmächtig wurde. Aenea eilte zu ihm, untersuchte die Wunde und nutzte ihre Magie, um ihn zu heilen. Das Fleisch schloß sich, so daß nicht einmal eine Narbe zurück blieb.

Während der Mann schlief, wachte Aenea über ihn. Nun nahm sie sich die Zeit, den Menschen näher zu betrachten. Er war groß, größer als sie und viel kräftiger gebaut, als ihre Stammesgenossen. Rabenschwarzes Haar klebte feucht in seinem Gesicht, was jedoch nichts ungewöhnliches für sie war, denn sie selbst hatte dunkelbraunes Haar. Doch die Elfen des großen Waldes hatten allesamt helle bis weiße Haut, die des Menschen war von einem kräftigen Braun. Auch waren seine Gesichtszüge viel gröber, als sie es gewohnt war. So lernte Aenea Taschunko-Sapa kennen. Sie schlossen Freundschaft, aus der mit der Zeit eine kostbare, immerwährende Liebe entstand. Aenea lernte die Sprache des Landes, lernte andere Menschen kennen, doch sie sah auch viel Betrug, Haß, Krieg und Tod. All dies erschreckte sie so sehr, daß sie kopfos in ihren geliebten Wald floh.

Taschunko wagte, von Liebe und Sehnsucht getrieben, das Unvorstellbare; er drang weiter in den Wald hinein, als je ein Mensch zuvor. Die Liebe zu Aenea gab ihm nicht nur den Mut, sondern auch starke Beschützer - die Einhörner des Waldes.

So fand Taschunko seine Aenea im Herzen des Waldes wieder, doch sie empfand nun Angst und Scheu vor den Menschen.

Die Liebe zu Taschunko, die Aenea empfand, vertrieb ihre Ängste und so ließ sie sich dazu überreden, wieder zurück in die Welt der Menschen zu kehren.

Einige Zeit lebten beide glücklich in Djabalar, bis Aenea beinahe in einem räuberischen Überfall getötet wurde. Sie ging nur knapp am Tode vorbei. So knapp, daß sich Taschunko in diesen Tagen der Angst schwor, Aenea in die Kunst des Kampfes einzuweisen. Eine wirklich schwere Aufgabe, denn sie verabscheute den Kampf.

Taschunko, seines Zeichens Krieger, versuchte nun alsbald, seinen Schwur in die Tat umzusetzen. Dabei traf er auf erbitterten Widerstand durch Aenea, bis er Dinge sagte, die sie beide verletzten: "Du bist unsterblich, ich bin es nicht! Irgendwann werde ich dich nicht mehr beschützen können..."

So lernte Aenea, die Wildelfe die Kunst des Kampfes und als Waffe wählte sie zwei Schwerter. Es behagte ihr jedoch nicht und es graute ihr vor dem Tag, an dem sie ihre ersten Gegner töten würde. Dieser Tag kam rasch, viel rascher als sie es sich gewünscht hatte! Denn in den Oger-Kriegen trug es sich zu, daß Taschunko von einem gegnerischen Hieb erschlagen wurde. Aeneas Geist zerbrach, denn sie gab sich die Schuld an ihres Gefährten Tod. Ihre Schwerter waren es, die, zu langsam geführt, den tödlichen Hieb nicht mehr abfangen konnten. Dieser Oger war der erste Gegner, der durch ihre

Hand fiel, und es sollten in diesem Krieg noch viele folgen, die unter ihren Schwertern den Tod fanden. Als Aenea aus ihrer Betäubung erwachte und es ihr bewußt wurde, was sie angerichtet hatte, zerbrach ihr fast das Herz und sie kehrte, ihren toten Gefährten auf sein Pferd gebunden, wieder zurück in ihre Wälder. Dort, im Herzen des Waldes, begrub sie Taschunko-Sapa. Die Trauer, die sie umgab, tötete sie beinahe; doch diesen letzten Schritt wagte sie nie. Den ersehnten Frieden fand Aenea jedoch in den Wäldern der Wildelfen nicht. Das Vergessen wollte sich nicht einstellen. Eine sehr alte Wildelfe riet Aenea, daß sie nicht vor ihren Ängsten fliehen sollte, sondern sich ihnen stellen müsse. Diese Worte gruben sich tief in Aeneas Geist. Weit dahinter versteckte sie die Gedanken an die Trauer um Taschunko. So zog Aenea ein drittes Mal in die Außenwelt - in die Welt der Menschen...

Das Volk der Drachen

Von menschlicher Art, lebte das Volk der Drachen lange Zeit zufrieden auf einer Inselgruppe im Osten. Seine Philosophie basierte auf dem Glauben an einen mächtigen Drachen, welcher die Elemente von Erde, Feuer, Wasser und Luft in sich vereinigte und so die Menschen erschuf. Eben jener Drache erschien eines Tages einer Gruppe weiser Männer und schickte sie aus, ihre zum Untergang verurteilte Heimat zu verlassen. Auf ihren Weg gab er ihnen fünf Leitlinien, nach denen sie lebten: Weisheit, Mut, Gerechtigkeit, Ausdauer, Ehre

Nach langer und gefährvoller Reise erreichte die Gruppe das Land, welches ihnen vorhergesagt worden war. Das Land war ein Paradies, denn es bot vielen Völkern Platz: Menschen, Zwerge, Elfen, Kobolde, Orks und Oger lebten hier zusammen.

Doch wie jedes Paradies hatte auch dieser Ort seine Schattenseiten. Durch Übergriffe und Provokationen der Oger und Orks gereizt und erzürnt, kam es zu einer Revolution der anderen Rassen.

Der alte Staat wurde zerschlagen und eine neue, friedlichere Ordnung trat an seinen Platz. Erst nun konnten sich die Überlebenden des Volkes, eine kleine Gruppe von 37 Menschen, im Gebiet der Zwerge, dem Königreich Kharas Mithril, ansiedeln.

Jinjiro Matsumi, Adeptus Bellius Primus,
Magier im Zeichen der Erde, Schützer der Wölfe von Kharas Mithril

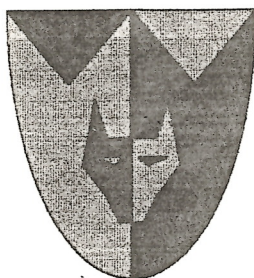
Jinjiro Matsumi ist ein Philosoph und Denker, der jedoch, zum Bedauern seiner Lehrer eine etwas aggressive Einstellung besitzt. Es gelang ihm aber, seine Lehre abzuschließen und als Magier anerkannt zu werden. Seiner kriegerischen Einstellung folgend, zog er sogleich aus, um die Armeen in einem Feldzug gegen das mächtige Nachbarreich Yaromo zu begleiten.

Der Feldzug stand jedoch unter einem üblen Stern für Jinjiro und er hatte das Pech, der mächtigen Saris be Khan zu begegnen. Diese vortreffliche Zauberin führte ein Duellum Arcanum gegen ihn und traf ihn gar fürchterlich. Geschlagen und verletzt an Körper und Seele, mußte Jinjiro sich zurückziehen.

Er kehrte in seine neue Heimat, die Berge von Kharas Mithril zurück. Hier, in der Einsamkeit der Wildnis zog er lange umher und suchte nach Antwort auf seine Fragen. Eines Tages beobachtete er einen einsamen Wolf bei der Jagd. Und er sah, wie ähnlich er in seiner Seele diesem Wolf doch war. So blieb er lange und studierte die Art der Wölfe. Er lernte viel und die Schmerzen seiner Seele

wurden schwächer. Als er in die Zivilisation zurück kehrte, ging er zu seinem Herrscher, dem König von Kharas Mithril, Grimbart Bolzenschneider, und bat ihn um eine Gunst: Die Jagd auf Wölfe zu verbieten!

So wurde Jinjiro Matsumi der Schützer der Wölfe in Kharas Mithril....



Rhyon yar Tach

Rhyon yar Tach (Elfisch: Wolfsbruder oder Wolfsgleich) wurde als Sohn einer "Wildelfe" und eines Schwarzelven geboren.

Da sich die beiden Völker seit ewigen Zeiten bekriegen und seine Zeugung nicht ganz freiwillig vonstatten gegangen sein soll – wer da allerdings wen vergewaltigt haben soll, weiß heute niemand mehr zu sagen – war er nicht gerade das Lieblingskind des Wildelfenstammes bei dem er aufwuchs. Das einzige erwachsene Stammesmitglied das ihn, außer seiner Mutter, akzeptierte war der alte Schamane des Dorfes, der ihn auch in Kampf und Jagd unterrichtete, da sich die meisten anderen weigerten ihm, wie es Brauch war, ihr Können beizubringen. Er war es auch der durchsetzte, daß Rhyon an den Initiationsriten teilnehmen durfte, bei denen die Tiergeister, die Totems des Stammes die jungen Kriegerinnen und Krieger übernehmen, ihnen ihr Totem offenbaren und sie dann mit einem Mal auf der Stirn freigeben.

Bei Rhyon jedoch geschah das Ungeheuerliche, der Geist der ihn übernommen hatte, ein Wolfsgeist namens Nyen Tach, verschmolz auf Dauer mit ihm.

Er wurde ein Teil von ihm. So etwas geschah in einem von tausend Fällen. Ausgerechnet mit einem Bastard wie Rhyon war der Geist verschmolzen.

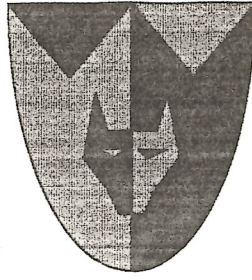
Er war damit einem Schamanen gleichzusetzen. Er ist der Träger des Geistes und kann im Gegenzug dafür die Kräfte des Totems anzapfen. So kann er zum Beispiel seine Reaktion steigern, seine Sinne verbessern und wie der Geist meint, mit viel Übung eines Tages eine Wolfsform annehmen können

Das Klima im Stamm ihm gegenüber besserte sich jedoch kaum.

Im Gegenteil, teilweise schlugen ihm jetzt ganz offen Neid und Haß entgegen, so war es kaum verwunderlich, daß er nach dem Tod seiner Mutter von einer der jährlichen Reisen in die nächste Stadt nicht wieder zurückkehrte.

Die Stadt begann ihm recht schnell, sehr zum Leidwesen Nyen Tachs, zu gefallen. Er erkannte, daß ihm die Fähigkeiten die er im Wald erlernt hatte auch in der Stadt durchaus nützlich sein können. Außerdem sehen ihn die Menschen einfach als Elfen an und behandeln ihn auch relativ normal. Bis zu dem Augenblick, in dem er, oft von streitsüchtigen Menschen, gezwungen wurde die Kräfte Nyen Tachs offensiv einzusetzen. Üblicherweise muß er nach einem solchen Kampf die jeweilige Stadt verlassen.

So reist er als Grenzgänger zwischen dem Wilden Leben seines Volkes und der "Ordnung" der Menschen, dem Wald und der Stadt, durch die Welt.



Rhyon ist ein Elf von durchschnittlichem Alter, unterdurchschnittlicher Größe (ca. 1,75 m) und für Elfen recht stämmigen Körperbau.

Er hat langes schwarzes Haar, tiefe dunkle Augen, dichte fast zusammengewachsene Augenbrauen und eine außergewöhnlich helle Hautfärbung.

Er hat einen leichten Bartwuchs, den er aber üblicherweise abrasiert.

Rhyon kleidet sich gerne in schwarze Hemden und Hosen sowie lange schwarze Mäntel.

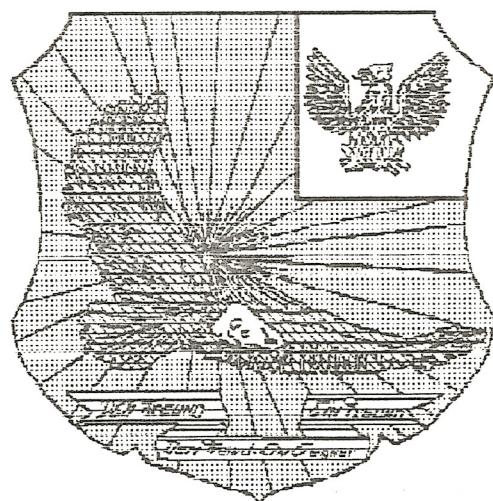
Als Schmuck bevorzugt er Silberketten und -reifen.

Er benutzt üblicherweise Dolche, Schwerter und Stäbe als Waffen, wenn er waffenlos kämpft dann meistens mit Unterstützung Nyen Tachs. Bögen und andere Fernwaffen benutzt er normalerweise nicht, da Nyen Tach Fernkampf für feige und ehrlos hält.

Rhyon ist eigentlich eher ein stiller, fast melanchonischer Typ, der sich am liebsten irgendwo zur Ruhe setzen würde, um irgendwelche alten Schriften zu studieren. Andererseits ist er kaum dazu in der Lage Hilfesuchenden seine Hilfe zu verwehren und setzt für die "gerechte Sache" durchaus sein Leben aufs Spiel.

Nyen Tach dagegen ist ein Tagedieb, immer auf der Suche nach Nervenkitzel, Kampf und Abenteuer. Er ist oft sarkastisch und nimmt Menschen und Menschenähnliche selten ernst. Er neigt dazu seine Fähigkeiten maßlos zu überschätzen. Nyen Tach ist recht gesellig – er ist halt ein Rudeltier – und hat sich recht gut an das Leben in Städten gewöhnt. Besonders an "brennendem Wasser" hat er rasch gefallen gefunden.

Üblicherweise gelingt es Rhyon, Nyen Tach unter Kontrolle zu halten und unabhängig zu handeln. Wenn aber seine Konzentration gestört wird, sei es Ablenkung oder Alkoholeinfluß mischt sich Nyen Tach ein und Rhyons Handeln wird dem des Wolfgeistes ähnlicher.



Aus dem Reiche Yaromo

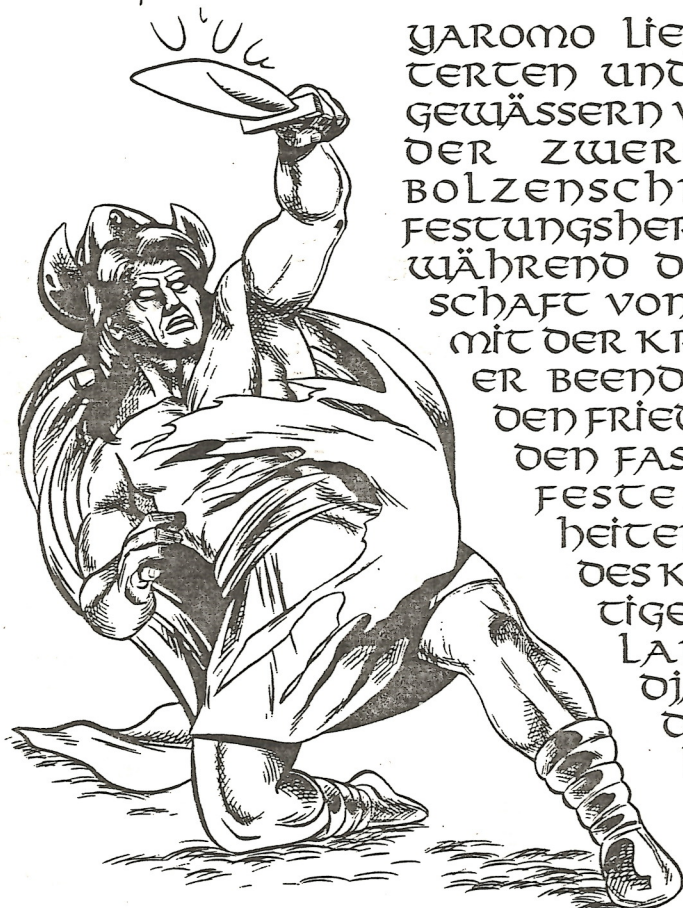
JAH 111 DER 111. AERA

פחמפ. דרר חמע דרר הנפם

Bei der alljährlichen Beratung der Völker von Yaromo wurden zwei neue Mitglieder des Königshauses ins öffentliche Licht gerückt. Der nun offizieller Festungsherr Hadad ibn Jalal al Din aus dem Stamme der Rotaner (קרע אלם אלפם קרר עפעפן) gibt sich die Ehre, seine Cousine dritten Grades: Prinzessin und Magierin Samira al Almadî (רעפילם אלם פחדיפם) vom Stamme der Rotaner am Hofe zu Yaromo einzuführen. Da sich dieser Tage die edlen Ritter und Helden Erkenfara's ebenfalls im königlichen Palast zugegen waren, wurde dieses Ereignis mit einer kleinen Festivität zu Hofe gefeiert. Man unterhielt sich gut. Besonders ein Vertreter aus dem Reiche Rhun. Der hochgeborene Philip Fitzdasar Burgherr und Seneschall von Rhun, Träger des ewigen Funkens, Träger der goldenen Klampfe und erster Barde Erkenfara's fand gefallen an Prinzessin und Magierin Samira al Almadî. Nach Drängen des verliebten Jünglings ihm doch die Hand der Prinzessin zu geben, stimmte Ferret al Dos Herrscher von Yaromo (גיקחפו קנש חמנשפחחמנ פגק אלם וחחחמם) sowie der Cousin dritten Grades Hadad ibn Jalal al Din Festungsherr zu Xixa (פחחמם חת חחמנפןקחופמם קרע אלם אלפם קרר עפעפן) zu. Die Verlobungsfeierlichkeiten finden bereits vor der Jahreswende statt. Die Hochzeit wurde auf das folgende Jahr im Wonnemonat anberaumt. Auf zahlreiches Erscheinen der edlen Erkenfara's, sowie diverse Hochzeitsgeschenke (wie z. B. ein fürstliches Gebräu oder eine kleine Mahlzeit: Sprich Salate, Knabbereten etc.) wird gerne gesehen. Ferner wird zum Spanferkel-essen in den Häusern Rhun's und Yaromos eingeladen. Landesübliche Getränke stehen für jeden Gast jederzeit bereit. Wir hoffen das dieses einmalige Ereignis für jeden den Spass bringt den er erwartet.



Leider gab es nicht immer glückliche Zeiten in Land Yaromo. Ein Krieg wurde heraufbeschworen. Der fürchterliche Kampf ging um die umstrittene Inselgruppe Xantrutnir. Das ehemalige Ogerrechî bzw. die vereinigten Königreiche um Djabalar sowie



YAROMO LIEFERTEN SICH EINEN ERBIT-
TERTEN UND BLUTIGEN KAMPF IN DEN
GEWÄSSERN VOR YAROMO UND DJABALAR.
DER ZWIERGENKÖNIG GRIMMBART
BOLZENSCHNEIDER, SOWIE DER
FESTUNGSHERR VON DJABALAR WURDEN
WÄHREND DER KÄMPFE IN GEFANGEN-
SCHAFT VON YAROMO GENOMMEN. WO-
MIT DER KRIEG VON FAST 2 JAHREN DAU-
ER BEENDET WAR. DIE ANSCHLIEßEN-
DEN FRIEDENSVERHANDLUNGEN WUR-
DEN FAST ZU EINEM RAUSCHENDEN
FESTE DES FROHSINNS UND
HEITERKEIT, UM DIE SCHRECKEN
DES KRIEGES ZU VERGESSEN. WICH-
TIGE DETAILS WIE DIE NEUEN
LANDESGRENZEN ZWISCHEN
DJABALAR UND YAROMO WUR-
DEN FESTGELEGT. SIE VER-
LÄUFT FÜR ALLE EWIGKEIT
AN DER INSELGRUPPE DER
XANTRUDNIR ENTLANG.
EIN FRIEDENSVERTRAG IST
IN BESPRECHUNG, BEI DEM

ETWAIGE ZUKÜNFTIGE PLÄNE ABGEHANDELT WERDEN.
WIE ZUM BEISPIEL DER BAU EINES TUNNELS IM XALAVAS-
GEBIRGE ZUM NACHBAR THEOSTOLOS. BEI DIESEM PROJEKT
WERDEN DIE HANDWERKLICH GESCHICKTEN ZWIERGE DES
KÖNIGREICHES DJABALAR BENÖTIGT. WIR HOFFEN DAS DIE-
SES PROJEKT ZUM ALLGEMEINEN FRIEDEN AUF ALLE ZEIT
HIN SCHULE MACHT. DIE FREILASSUNG DES ZWIERGENKÖNIGS
IST DAMIT NATÜRLICH SELBSTVERSTÄNDLICH. DEN
HANDWERKLICH BEGABTEN ZWIERGEN WIRD NATÜRLICH
VERPFLEGUNG UND SCHUTZ ZUGESPROCHEN.

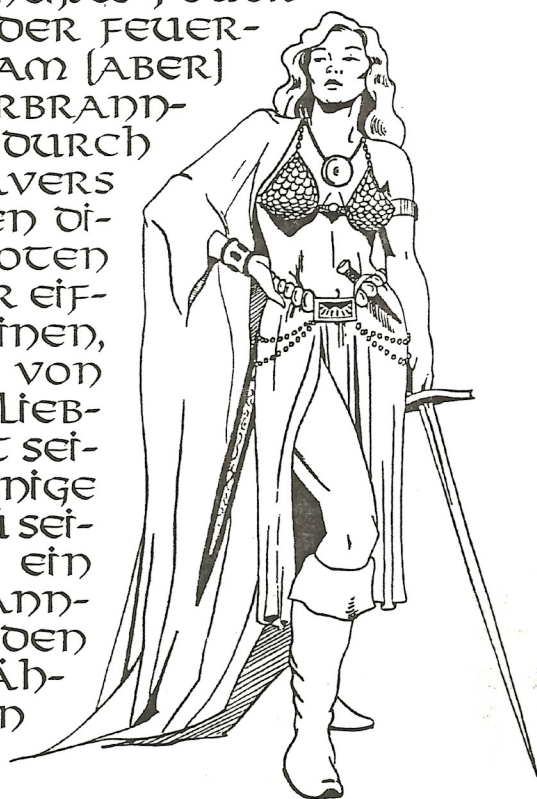
WAS GESCHAH DERWEIL IN XERIA

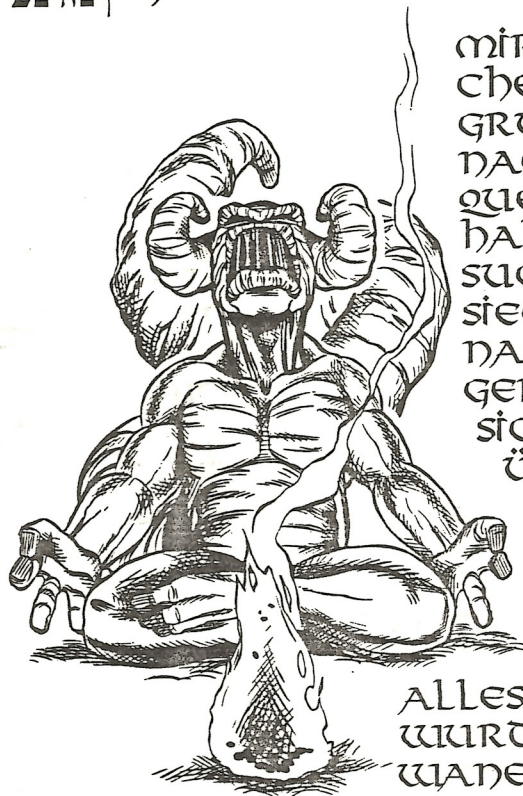
פרדחת קר לרמיהטע נפנשפן פפי

EINEM GÖTTLICHEN RUF FOLGEND, TRAFEN DIE HELDEN UND
RITTER ERKENFARA'S AUF DEM MARKTPLATZ IN XERIA
EIN. KURZ NACH DER ANKUNFT MACHTE SICH EINE UNRU-
HE AUF DEM MARKTPLATZ BEMERKBAR. AUFRÜHRERI-
SCHE SOLDATEN DES HEERES VON YAROMO WOLLEN EINEN
PUTSCH DURCHFÜHREN. DIESER WURDE JEDOCH SCHNELL
DURCH HERSCHERTREUE SOLDATEN UND DAS BEHERZTE
EINGREIFEN DER HELDEN ERKENFARA'S NIEDERGESCHLA-
GEN. AUFGRUND DER TAPFERKEIT DER HELDEN DIE MIT LEIB
UND SEELE DIE KRONE UNTERSTÜTZTEN, GEWÄHRT IHNEN
FERRET AL DOS SEINE GASTFREUNDSCHAFT IM PALAST, UM
IHRE WUNDEN ZU PFLEGEN. MANCHE DER HELDEN, DEREN

verletzungen geringfügig waren, genossen die Festivitäten im königlichen Palast. So auch ein Ritter aus Rhun, der von einem Eunuchen des Ferret Al Dos im Harempalast mit der Prinzessin Samira Al Almadi gesehen wurde. Die ehrbaren Absichten des Phillip Fitzdasar wurden alsbald bekannt, da er um Audienz mit dem Herrscher Bat. Ferret Al Dos empfing ihn mit aller Würde, wo der Ritter Phillip Fitzdasar um die Hand der Prinzessin Samira anhielt. Die Hochzeit wurde für das kommende Jahr im Sommer anberaumt, damit genügend Zeit für die Vorbereitungen blieb. Die Verlobungsfeier findet bereits im Winter statt.

Nach vier Tagen Aufenthalts in dem königlichen Palast, zogen die Helden mit einem Sandgleiter aus, um den Bitten von Ferret Al Dos nachzukommen, die verschollenen Karawanen des Reiches zu suchen. Dieser Sandgleiter wurde von einer erfahrenen Mannschaft von Wüstenschiffern geführt. Nach einer beschwerlichen Reise von 7 Tagen stieß die Hohepriesterin Saris Be Khan zu ihnen, um einen Helden aus Avalon zu heilen, der seine Wunden nicht ganz auskuriert hatte. Bei dieser Gelegenheit überreichte Saris Be Khan dem treuen Ritter Rashid Al Shaban Ibn Mirlam Khan ein Talisman zum Schutze seiner und der anderen Helden. Danach entschwand Saris genauso wie sie kam. [hurtig, hurtig] An der Oase, wo die Helden ihre Lager aufschlugen, waren die Quellen durch ein höllisch heißes Feuer versiegt (war da wohl wieder der Feuergott zu Gange???) Das Feuer kam [aber] von einem Xantrutnir, dessen Verbrannter Kader in der Sonne dörkte. Durch intensives Untersuchen des Kadavers eines Helden aus Avalon, wurden diverse Edelsteine im Panzer des toten Untieres gefunden. Während der eifrigen Suche nach den Edelsteinen, wurden die Krieger allerdings von einem Tmuk (des Feuergottes Lieblingskinder) überrascht, der mit seinen Krakenarmen versuchte einige der Abenteurer zum Hauptmenü seiner Speisekarte zu machen. Ein Kampf auf Leben und Tod entbrannte, bei dem die vereinigten Helden Erkenfara's Sieger blieben. Währenddessen versuchte der Sohn der Wüste Rashid Al Shaban Ibn





MIRLAM KHAN, DEN ÜBERMENSCHLICHEN DURST ALLER ZU STILLEN. ER GRUB MIT SEINEN BLOßEN HÄNDEN NACH WASSER, UM DIE VERSIEGTE QUELLE ZU FINDEN. EINIGE HELDEN HALFEN IHM. DURCH DIE INTENSIVE SUCHE ALLER, WURDE AUCH DIE VERSIEGTE QUELLE WIEDER GEFUNDEN. NACHDEM DER DURST UND DER HUNGER GESTILLT WAR, BETTETE MAN SICH ZUR RUHE. IN DIESER NACHT ÜBERKAM ALLE EIN SCHRECKLICHER TRAUM, DER DAS BLUT IN DEN ADERN ERSTARREN LIEß. MAN SAH EINE ARMEE VON XANTRUTHIR, DIE VOM EINEN BIS ZUM ANDEREN ENDE DES HORIZONTES REICHTE.

ALLES WAS SICH IHR IN DEN WEG STELLTE WURDE VERNICHTET. IHR FIELEN KARAWANEN, OASEN, JA GANZE STÄDTE ZUM OPFER. EINE TÖDLICHE SPUR HINTERLAS-

SEND VERSCHWAND DAS GRAUEN. AM ANDEREN MORGEN, NACHDEM DIE KNOCHEN EINIGERMAßEN ERHOLT WAREN, REISTE MAN WEITER IN DAS ZENTRUM DER WÜSTE. NACH EINER WEILE TRAF MAN MAN EINE SPUR DER VERWÜSTUNG, DIE SPUR AUS DEM TRAUM. IHR FOLGTE MAN BIS ZU EINER GEISTERSTADT INMITTEN DER TROCKENSTEN WÜSTE VON YAROMO - XULARIA.

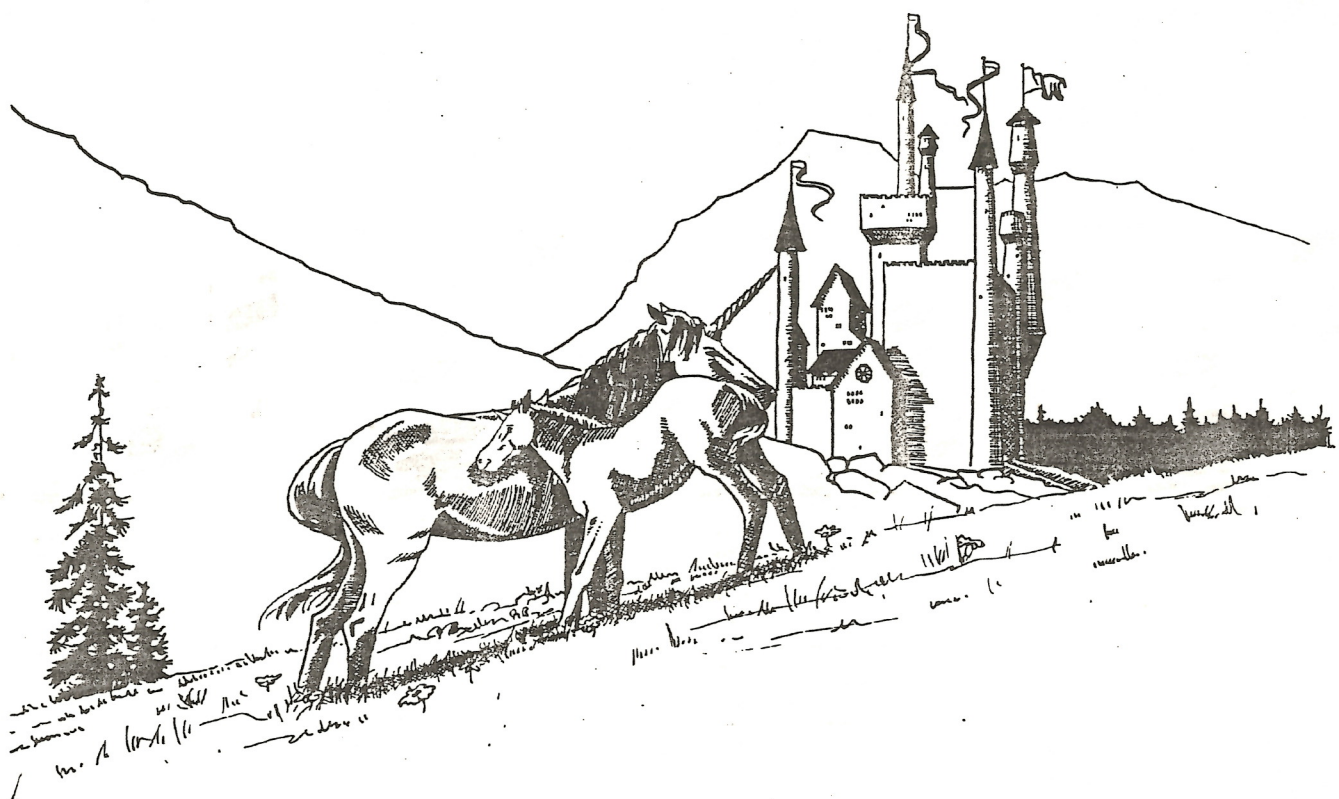
DIE GEISTERSTADT XULARIA

NACH DER ANKUNFT AN DER STADTGRENZE, STREIKTE DIE MANNSCHAFT DES SANDGLEITERS AUS FURCHT VOR DEM BÖSEN. SO MUßTEN DIE HELDEN ZU FUß WEITER. SIE ERKUNDETEN DIESE UNBEKANNTE STADT. SIE WAR RINGFÖRMIG ANGELEGT (ÄHNLICH WIE ATLANTIS) JEDOCH BEFAND SICH IN DEM ZENTRUM DER STADT EIN FAST VOLLKOMMEN ZERSTÖRTER TURM. DER ES JEDOCH ERMÖGLICHTE DIE GEISTERSTADT ZU ÜBERBLICKEN. INNERHALB DES TURMES GING EINE TREPPENACH UNTEN. DIE ABENTEUERER GINGEN DIE TREPPENHINAB UND ENTDECKTEN EINE FALLE. DIE JEDOCH DURCH UNVORSICHTIGKEIT BEIM ENTSCHÄRFEN AUSGELOST WURDE. EIN RITTER AVALON'S KAM DABEI IN EINE SEHR MIßLICHE LAGE. DER SPEER DER AUS DER WAND SCHOß, SPIEST IHN FÖRMLICH AUF. MIT DEN ARMEN ÜBER DER SPEERSTANGE, DEN KOPF DARUNTER UND DAS GANZE KNIEND. UM DEN RITTER ZU BEFREIEN, KLAPPTEN MAN EINE LOSE STUFE NACH UNTEN, UM DEN MECHANISMUS AUßER KRAFT ZU SETZEN. GOTTLÖB DEM RITTER WAR NICHTS PASSIERT. SO WURDE DER WEG IN DIE TIEFE FORTGESETZT. MAN KAM SCHLIEßLICH IN EINEN KRYPTA TIEF UNTER DER

ERDE, WO NUR NOCH DAS DUNKEL HERRSCHT. DER RAUM WAR LEER BIS AUF EINEN RIESIGEN STEINALTAR AUF DEM SICH EINE SCHWARZE KUGEL BEFAND. MEHRERE TÜREN SCHLOSSEN AN DEN RAUM. DER BARDE VON THEOSTOLOS ÖFFNETE EINE DER TÜREN UND STIEß AUF EINE ZELLE IN DER EIN UNTOTER LESEND AUF EINEM STUHL SAß. GEPACKT VON LEICHTSINNIGEM ÜBERMUT, ZÜCKTE DER BARDE SEIN SCHWERT, UM DEM UNHOLD DEN SCHÄDEL ZU SPALTEN. DIES SOLLTE SICH RÄCHEN, DENN JUST IN DEM MOMENT PACKTE DER UNTOTE DIE KEHLE SEINES GEGNERS MIT DER RECHTEN HAND UND TRUG DIESEN ZUM ALTAR, UM SEINEM HERRN EIN OPFER DARZUBRINGEN. DURCH DEN HELDENHAFTEN EINSATZ EINES RITTERS GELANG ES JEDOCH, DEN BARDEN AUS DEN KLAWEN DES TODES ZU BEFREIEN. DER GERETTETE STÜRMTE IN BLINDER WUT ZU DEM ALTAR UND DROSCH AUF IHN EIN, WOBEI ER DEN ALTAR IN ZWEI TEILE SPALTETE. DA HATTE ZUR FOLGE, DAS DER HERRSCHER ALLEN GRAUENS: ALUCARD SATANHERZ AUS SEINEM GEFÄNGNIS BEFREIT WURDE. MIT DER DROHUNG: "ICH WERDE GANZ ERKENFARA MIR UNTERTAN MACHEN!" JAGTE ER DIE NUN FURCHT UND SCHRECKEN GEPEINIGTEN HELDEN AUS DER KRYPTA. DIESE RANNTEN SO SCHNELL SIE NUR KONNTEN ZU DEM SANDGLEITER UND ENTFLOHEN DEM GRAUEN, DAS IHNEN FOLGTE. SIE WUßTEN NUN, DAS ALUCARD, DER GRAUENHAFT SCHRECKLICHE, MIT SEINEN ARMEEN DIE KARAWANEN VERNICHTET HATTE. DIE KRIEGER KEHRTEN HALB VERDURSTET, ERSCHÖPFT UND ERSCHÜTTERT NACH XERIA ZURÜCK UM VON IHREM GRÄßLICHEN ERFABRUNGEN FERRET AL DOS ZU BERICHTEN.



SIND DAS DIE GEFÜRCHTETETEN XANTRUTHIR? DIESE KREATUR WURDE NACH DEN ERZÄHLUNGEN DER ABENTEUER ANGEFERTIGT.

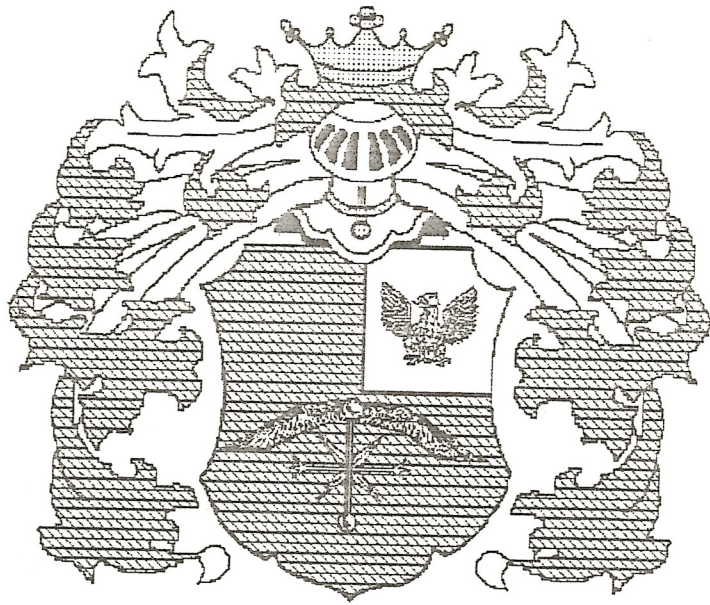


die VERLOBUNGSFEIER

die feierlichkeiten wurden im hause rhun abgehalten und waren wie erwartet, ein besonderers ereignis in der geschichte erkenfara's. selbst einer der elementare, thur orxam hat den weiten weg gemacht, um dieser festivit t zu fr hnen. nur ein unerwartetes ereignis bei ankunft der g ste tr bte die allgemeine heiterkeit. denn alle edlen aus rhun schienen den palast verlassen zu haben. noch nicht einmal dienstpersonal war anwesend. das alles bei eisiger k lte. bei stundenlangen warten auf die gastgeber, wurde alter traditionen entsprechend, derweil in dem provisorischem lager, ein kleines mahl zu sich genommen und dem landesgetr nk xeth zugesprochen. selbst thur orxam, das erdelementar, war dem nicht abgetan. doch nach nichtallzulanger zeit, gelang es den gastgebern, sich durch die k ltest rme in den k niglichen palast zu k mpfen. man begr  te sich und w rmte derweil die erkalteten knochen. etwas sp ter als sich die gem ter erw rmt hatten, wurde das zuk nftige brautpaar der  ffentlichkeit vorgestellt. danach beging man ein f rstliches mahl bestehend aus den landes blichen zutaten. im anschlu  begann der gem tliche teil der festivit t. man unterhielt sich sehr gut bei musik bis in die fr hen morgenstunden.

so geschehen im jahre iii der 3.aera

פחמס. חמץ דרד טחנפס יד קטננשפטן גפ



Aus dem Reiche Theostelôs

Neues aus Theostelos

.... So verging der Sommer auf Erkenfara und der Herbst kündigte bereits die herannahende, gestrenge Zeit des Winters an. In Theostelos entstanden neue, prächtige Bauten. An den Grenzen des Reiches wurden Burgen und Festungen errichtet und innerhalb dieser Grenzen trugen die Bewohner ihren alltäglichen Überlebenskampf mit der Natur und dem Schicksale aus. Es wurde gesäht und geerntet, es wurden Kinder geboren, prächtige kleine Jungen, die dereinst als Krieger vielleicht ihr Blut für die Götter und die gerechte Sache ihrer Könige und ihres Kaisers opfern werden, und hübsche kleine Mädchen, bereit dereinst ebenfalls Leben zu schenken und mit aller Kraft einer Mutter zu erhalten.

Es wurde Winter und es kam der Frühling ins Land; die Menschen hörten Gerüchte von Befreiungskriegen und der Existenz des Xety im Warga-Massiv. Dies alles kümmerte Land und Leute recht wenig, spürte man doch nichts davon. Die Steuern und Abgaben waren nicht erhöht worden und die Söhne bei ihren Eltern geblieben. Ja es waren friedliche Tage für das Reich Thestelos dessen Bewohner. Auch für die Oger des Landes, die dem abgesetzten Herrscher der Dynastie politisches Asyl angeboten hatten. Hierbei stieß die diskriminierte Minderheit der Oger bei den Adligen des Reiches Theostelos auf taube Ohren und wer weiß, was den armen, gehetzten Monster in Theosophia widerfahren wäre, bei all den gierigen Göttern und ihrem Bedarf an wertvollen Opfern.

Ein neuer Sommer kam und ging. Der Herbst löste diesen langsam und fast unmerklich ab. Hier nun erreichte viele Familien im Reiche die Todesbotschaft von Audvacar und die Nachricht, daß der Kaiser von seinem Befreiungskrieg siegreich heimgekehrt sei; und das er einen großen Reichstag abzuhalten gedenke und zwar in Askatia, der Stadt seines Reichsstadthalters Fürst Innozent 93., welche er zur Festung ausbauen ließ.

Was war geschehen? Außerhalb der Grenzen des Reiches war es weniger idyllisch und friedlich geblieben. Eine an Männern achtfach überlegene Streitmacht eines fremden Reiches hatte das kleine Truppenkontingent des Reiches auf Audvacar angegriffen. Die tapferen Krieger stellten sich dieser imensen Übermacht zum Kampfe, und Gerüchten zu Folge soll die kleine Schar der Fußtruppen viele Stunden lang das Feld behauptet haben, doch Krieger für Krieger fiel der Flut der Gegner zum Opfer, bis nur noch eine kleine Reiterschar ausharrte. Auf dem Rücken ihrer Pferde wollten sie sterben und mit letzter, verzweifelter Wut ritten sie ihre letzte todbringende Attacke. Sie fegten durch die Reihen des Gegners, doch wie der Wind sich im Kornfeld verliert, so erstarb auch dieser letzte Ansturm. Die Schlacht war geschlagen und zweidutzend Hundertschaften des Gegners würden nie mehr ihr Heimatland erblicken.

Kahar Takim, Kugellocke der Harmlose, Don Rodriguez el Valdez und der Magier Dolfen hatten inzwischen die Insel Ashidba friedlich befreit und Don Rodriguez el Valdez den Älteren an Bord der Flotte gebracht, als ein Bote in das Lager des Kaisers eritten kam und berichtete, daß die gesamte Streitmacht Avallons auf dem Wege zu dieser Insel sei, um sie erneut und diesmal endgültig, Stärke zeigend zu besetzen. Der Generalstabb legte dem Kaiser dar, daß die zur Verfügung stehenden militärischen Mittel niemals ausreichen würden, um diesen Feldzug siegreich zu beenden. Daher wurde die Insel Ashidba aufgegeben und die Heimfahrt angetreten. Die Bewohner der Insel verabschiedeten die kaiserliche Flotte traurigen Herzens, wußte man doch, daß nun erneut kein Bierfaß sicher war vor den Hän-

den der herannahenden avallonischen Besatzer.
Aus diesen Tagen stammt das Lied eines ashidbischen Fischers und
Biertrinkers:

Hell waren die Tage
voll die Fässer,
lang die Gelage, und
vergessen die avallonischen Hecher.

Becher um Becher wurde gezischt
der Kaiser saß beim Voke am Tisch.
Jetzt sind die Tage vergangen
der Himmel weinend Wolken verhangen.

Avallon kehrt nach Ashidba zurück,
da spielt jeder Schankwirt verrückt.
Theostelos zum Schwimmen zu weit weg,
ihr Götter laßt unser Bier unentdeckt.

Die schnellen theostelosischen Schiffe erreichten schon bald die
heimischen Küstengewässer. Der Kaiser sandte Kugellocke den Harmlo-
sen alss Vorboten nach Askatia, um dort sein Kommen anzukündigen
und um den Reichstag vorzubereiten. Der Kaiser selbst hielt noch
eine kleine Weile Ausschau nach einem verlorenem Beiboot, was auch
immer das zu bedeuten hat....

Gerüchten zu Folge sollen sich weit über ein Dutzend Edle und Weise
zu diesem Treffen einfinden. Eine wahrhaft vornehme Gesellschaft
wird sich am dritten Tag des Monats Hawar versammeln, um über die
künftigen Geschicke des Reiches zu entscheiden.

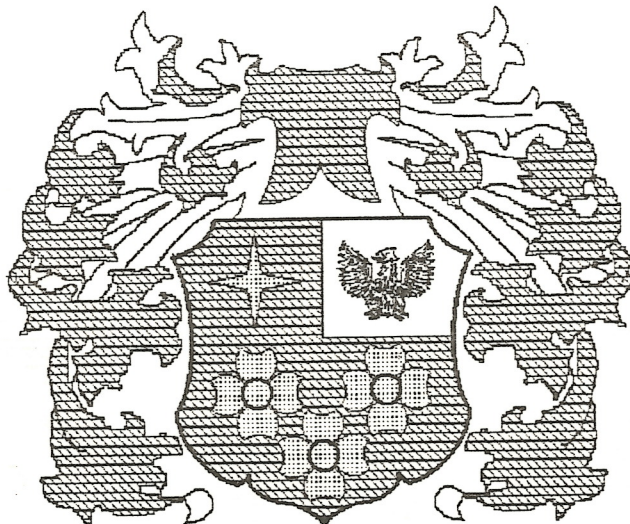
Mögen die Weisen und Edlen wahrhaft leuchtende Beschlüsse fassen,
auf daß das Wohl und der Glanz unseres stolzen Reiches und Volkes
sich mehren solle.

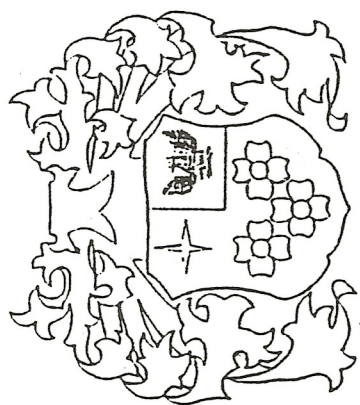
Ehre sei Kalisti und den Göttern

- Kahar Takim K.T.

(niedergeschrieben von Jean-Caspar Feradin, dem ersten Hofschreiber
zu Theosophia.)

Kultur der Provinz Askatia





Theostelos im Nord-Osten:
Die Provinz Askatia



0 100 200 400 M

KARTE v. INNOZENT 93