

Das Phantasie-Spiel der welt Myra

Mitteilungs Blatt Myras 26

Verein der Freunde Myras e.V.

Mitteilungs Blatt Myras

26

1. Auflage Dezember 2001

50 Exemplare

Vorwort

Saluton ehrenwerte Leserschaft!

Das nun vor Euch liegende Kulturtaschenbuch, welches sich dem Thema rund ums Heilen widmet, also von den Krankheiten selbst, deren Erkennung und Behandlungsmethoden, leidet selbst etwas an einer Krankheit: Der Magersucht. Gemäss eines weisen Buches aus einer grösseren Bibliothek heisst es unter besagtem Eintrag:

Übermässiges Abmagern trotz normalerweise ausreichender Nahrungszufuhr. Zu den Ursachen der Magersucht gehören schwere allgemeine Infektionskrankheiten, zehrende Krankheiten, Störungen im Hormonhaushalt und seelisch bedingte Appetitlosigkeit. Die Behandlung richtet sich nach dem Grundleiden und wird durch eine Mastkur unterstützt.

Was mögen wohl die Ursachen für diese Magersucht sein, es stehen vielerlei Möglichkeiten offen, die Nahrungszufuhr darf man als normal bezeichnen, obschon sie der Zeit eher am unteren Ende zu finden ist. Die Gründe hierfür sind unbekannt. Unlust ist ein gar seltsames Wort, doch dürfte es zu einem grossen Teile die Verantwortung für diese Magersucht übernehmen. Doch wie bekämpft man diese Ursache namens Unlust?

Diese Frage wurde schon des öfteren gestellt, an weise wie auch weitgereisten Wesen, an verschiedenen Veranstaltungen, nicht bloss welche sich mit Krankheiten auseinander setzten, nein auch Krämer und Grosshändler sind mit der Ursache Unlust aneinander geraten und auch sie fragen sich, wie man sie auf Dauer bekämpfen kann. Denn eines ist den unterschiedlichen Vertretern klar, ein Patentrezept für das entgültige Verschwinden dieser Ursache gibt es nicht. Einige Ältere merkten an, dass es eine periodische Krankheit sein müsse, die mal stärker, mal schwächer die Leute heimsucht. Doch woher sie kommen mag, weiss keiner so recht, die einen sagen, sie käme von innen, die anderen von aussen.

Wie dem auch sei, hoffen wir, dass der Patient bei seinem nächsten Auftritt, dem Erscheinen des MBM 27, wieder in bester Verfassung ist. Dazu beitragen können alle, vor allem durch die regelmässige und reichliche Lieferung von Material für das Mitteilungs Blatt Myras, nicht bloss ein Efort auf einen Eintreffschluss hin.

Doch lassen wir unseren Patienten sich erholen und hoffen das Beste.

thogol - gnomischer Druckergehilfe aus Arnikan

Impressum

Das Kulturtaschenbuch – Mitteilungs Blatt von Myra (MBM) ist eine interne Veröffentlichung des VFM e.V. und wird in der Regel über die Mitgliedschaft im Abonnement bezogen.

Preis • 7.50 oder DM 15.00
Redaktion Thomas Golser, Talackerstr. 35, 8152 Glattbrugg, Schweiz, thogol@gmx.net
Druck Gnomische Druckergilde zu Arnikan, Khal-Kottoni, Corigani, Myra
Bindung BEWA, Schaffhauserstr. 91, 8152 Glattbrugg, Schweiz
Verlag Verein der Freunde Myras e.V., PF 2747, 72017 Tübingen, www.myra.de
© ® by VFM e.V. 2001

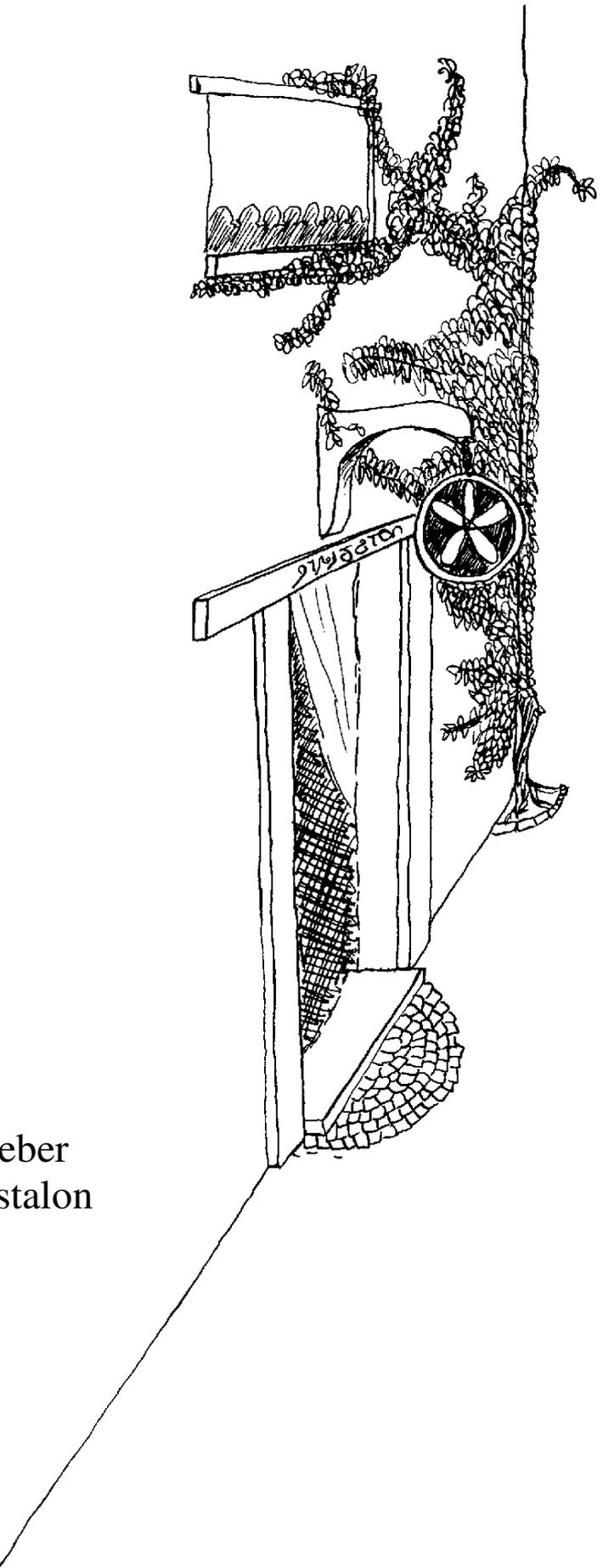
Chronik des grossen

Konventes

der Heiler
Coriganis

zu Londor

abgehalten durch Gastgeber
Tesinnu si Rewha im Gostalon



Neue Wege

Takor Azunde und Karian Boras standen auf der Brücke der "Helfenden Hand", dem ersten Schiff, das voll und ganz dem Haus der Heilung gehörte. Vor ihnen war schon die Küste Aronlon Dorinams zu sehen, an der sie bald anlegen würden. In der Ferne konnte man schon die Navigationsfeuer von Londor, der Stadt in welcher der Heilerkongress stattfinden würde, sehen.

"Ich hoffe nur, dass sich diese Reise auch lohnt, Takor, immerhin ist derzeit das Haus der Heilung ohne Führung und ich weiss nicht ob der junge Marek das alleine schafft." Keine Angst, Karian, er wird es schon schaffen, solange werden wir ja auch nicht brauchen. Was mir mehr Kopfzerbrechen macht, ist dass wir nicht alle Schriftstücke duplizieren konnten. So können wir den anderen Aerzten und Heilern gar nicht Zugriff auf unser ganzes Wissen geben. Ich hoffe, das was wir dabei haben, wird ihnen reichen. Wenn doch nur die Zeit nicht so knapp wäre."

Das was wir dabei haben, ist eine Menge, wenn es auch nicht alles ist, ist es doch zumindest das Wichtigste. Für alles andere müssen sie dann halt eine Reise nach Atanimar auf sich nehmen. Dort wird ihnen dann der ganze Wissensschatz des Hauses der Heilung zur Verfügung stehen. Wie geht es eigentlich unseren beiden Mitreisenden aus Aldaron?"

"Oh, die beiden Aldar sind nicht sehr seetauglich, Karian, und seit sie an Bord sind, habe ich sie nur zum Essen ausserhalb ihrer Kabine gesehen. Wobei sie wohl eher aus Kameradschaft in der Kabine bleibt, sie scheint es besser zu verkraften als er. Aber es ist ja nicht mehr weit bis Londor, und wenn er erst mal wieder festen Boden unter den Füßen hat, wird es ihm schnell besser gehen, denke ich."

Ein kleines Schiff kam aus dem Hafen auf sie zu und der Kapitän klärte sie auf, dass es sich dabei um den Lotsen handelte, der sie in den Hafen geleiten würde. Schnell war das Schiff längsseits und zwei junge Männer kletterten geschwind an Bord. Der eine ging sofort zum Bug des Schiffes, während der andere zu uns kam.

"Seid gegrüsst, Reisende, was ist Euer Begehrt in der schönen Stadt Londor?"

"Seid gegrüsst, mein Name ist Takor Azunde, und dies ist Karian Boras, wir sind hier um an dem Kongress der Heiler teilzunehmen."

"Oh, ja dann lasst mich kurz den Kapitän meines Schiffes informieren, auf dass er vorausfahren kann und Bescheid gibt, dass Ihr ankommt, so dass man sich auf Eure Ankunft vorbereitet."

Der junge Mann wechselte schnell ein paar Worte mit dem Kapitän des kleinen Schiffes, welches daraufhin ablegte und schnell Richtung Hafen los segelte. Dann ging er zum Steuermann, der ihm bereitwillig das Ruder übergab. Der Mann am Bug gab immer irgendwelche Zeichen, worauf der Steuermann leicht den Kurs änderte.

"Hmmm, dabei wollte ich doch gar keinen grossen Empfang haben. Naja, wenn es sich nicht vermeiden lässt."

"Beruhige dich, Takor, so schlimm wird es schon nicht werden."

Als sie dann in den Hafen von Londor einliefen, erwartet sie am Hafen schon der Gastgeber des Konvents, Meister Tesinnu si Rewha.

Der Konvent beginnt

Takor Azunde und Karian Boras; dann noch zwei Elfen aus Aldaron, deren Namen ihm leider gerade entfallen waren. Dies waren die ersten Teilnehmer zum Heilerkongress, der in wenigen Tagen hier, im Gostalon zu Londor stattfinden sollte. Sollte nicht noch ein Wunder geschehen, würde es in der Tat ein kleiner Konvent sein. Meister Tesinnu gestand sich ein, es war zum Teil auch sein eigener Fehler – er hatte nicht genügend dafür geworben. Doch es war auch eine turbulente Zeit. Zuerst hatte er zusammen mit seinen Gehilfen die Kranken aus dem

Gostalton evakuieren müssen, als die ANTIA die Stadt mit Chaos zu überziehen drohte. Danach war er zurückgekehrt, um bei den Gebrechlichsten, denen kein Transport zuzumuten war, auszuharren. Es waren bange Tage gewesen, doch wie durch ein Wunder hatten die Brandschatzer das unscheinbare, ärmlich wirkende Gostalton nicht beachtet und die reicheren Häuser und Paläste nach Beute durchsucht. Gefunden hatten sie nicht viel und sie waren voller Frust abgezogen, nicht ohne einige Stadtteile anzuzünden.

Die Gäste waren gerade die Gangway heruntergekommen und man begrüßte sich gegenseitig. Karian Boras und Takor Azunde kannte der Meister schon von ihrem Briefwechsel her und freute sich, sie endlich von Angesicht zu Angesicht begrüßen zu können. Nun sagte er: „Noch einmal Gruss Euch! Ich freue mich sehr, Euch alle trotz den wirren Zeiten begrüßen zu dürfen! Bitte stört Euch nicht an den Ruinen und mannigfaltigen Baustellen; wie Ihr sicher wisst, wurde Londor vor wenigen Monden von einer wilden Horde verwüstet. Vieles ist schon repariert, doch es ist immer noch gefährlich, durch einige Stadtteile zu gehen, wegen der Einsturzgefahr. Bitte haltet also Eure Augen offen und achtet darauf, wohin Ihr tretet!“

Der Meister von Londor führte seine Gäste auf einigen Umwegen zum Gostalton. Einerseits zeigte er ihnen einige der schönsten Gegenden der Stadt wie den Krönungsturm oder die Gultasi-Gasse mit ihren zahlreichen gemütlichen Terrassen, welche von Gasthäusern und Schänken in Beschlag genommen waren. Andererseits war er auch zu Umwegen gezwungen weil immer noch einige eingestürzte Ruinen die Hauptgassen blockierten. Jedoch war es ersichtlich, dass die Arbeiten schnell vorankamen; einige Zunfthäuser waren bereits fast fertiggestellt.

Nach einiger Zeit gemütlichen Laufens – das Gepäck der Gäste wurde von Trägern ans Ziel gebracht – erreichte die Gruppe das Gostalton. Es war kein beeindruckender Anblick, weil Grund und Boden in Londor unerschwinglich war. Nur dank der Vermittlung von Gönnern war es Tesinnu möglich gewesen, ein Gebäude zu niedrigem Preis zu mieten. Ein hohes Tor, welches in einen schattigen Innenhof führte, war der Haupteingang. Der Hof war überraschend geräumig und bot sogar mehreren Bäumen und einem Karpfenteich Platz, zur Freude der Rekonvaleszenten. Ringsum erhob sich fünf Stockwerke hoch das Gebäude des Gostalons. Im Süden, das Eingangstor flankierend, befanden sich die Wirtschaftsgebäude: Lager, Küche, Schreibstube, Schlafräume für die Angestellten. Im Nordflügel wurden die Behandlungen durchgeführt. Dort befanden sich Schwitzbäder, Behandlungsräume, Wundpflege. Dort lagen auch die Schwerkranken. Der Ostflügel beherbergte das normale Siechenhaus, während im Westen die unheilbar Kranken lagen: Leprose, Knochenfäule, verschiedene Arten der Pest ... Die Liste war lang, zu lang.

Nachdem die Gäste einen kurzen Eindruck vom Betrieb erhalten hatten, führte sie Tesinnu zu ihren Räumen, um ihnen die wohlverdiente Ruhe nach der langen Reise zu gönnen. Diese befanden sich in einem separaten Gebäude, durch einen kleinen Hof vom Gostalton getrennt. Er sprach zu ihnen: „Dieses kleine Gebäude wurde uns von einer Gönnern zur Verfügung gestellt für die Dauer des Konvents. Es soll Euch als Ruhestätte dienen; im Garten mögen wir dann unsere Versammlungen abhalten. Für Euer leiblich Wohl wird gesorgt werden. Ich möchte Euch am Abend zu einem kleinen Imbiss zum gegenseitigen Kennenlernen einladen und wünsche Euch gutes Ruhen.“

Kroks Ankunft

Krok war nun schon einige Wochen unterwegs. Er schwamm zielstrebig gen Londor und hielt nur ab und zu an, um sich der zahlreichen Kranken anzunehmen, die überall in den Dörfern zugegen waren. Obwohl es in Selavan eine größere Anzahl an Heilern gab und auch die finanzielle Abdeckung der Versorgung durch die Regierung zugesagt wurde, genauer gesagt die Heiler erhielten vom Staat ein Auskommen in Form von Unterkunft, Speisen und Bedarfsgütern, fehlten es in den abgelegenen Gegenden an einer flächendeckenden

Versorgung. Daher hatte es sich eingebürgert, dass neu ausgebildete Heiler in den ersten fünf Jahren durch die Meere zogen und so Erfahrungen sammeln können. Manch einem mag dies nun grausam vorkommen, dass junge Heiler ohne Anleitung auf die Kranken losgelassen werden, auf der anderen Seite jedoch stellt dies eine hervorragende Bewährungsprobe für die Jungheiler dar. Ihre Erfolge und Misserfolge sprechen sich herum und man bekommt einen guten Eindruck von Ihrem Können. Krok praktizierte inzwischen schon mehrere Jahre als Heiler. Dennoch hatte er es sich zu eigen gemacht mindestens einen Monat im Jahr durch die Lande zu ziehen und sich der Kranken in den Außenbereiche anzunehmen.

Dies ermöglichte es dem Meermenschen nicht nur die Zivilisationskrankheiten kennen zu lernen, sondern auch etwas seltenere Krankheiten. Er trug während seiner ganzen Reisen einige Bücher bei sich. Unter anderem hatte er einen Band, welcher genau aufzeigte, wie der menschliche Körper und der von Meermenschen aufgebaut war und auch einige Krankheiten in Ihren späteren Stadien darstellte.

Er hatte diese Bücher von einem Chirurgen der Selavaner namens Gruh erstanden. Gruh war unter den Heilern Selavans bekannt, da er sich fast ausschließlich mit der Obduktion von Leichen beschäftigte. Er öffnete deren Körper und zeichnete alle Entdeckungen fein säuberlich auf. Die Leichen erhielt er, indem er einen ganzen Trupp Selavaner damit beauftragte frische Leichen aus gesunkenen Schiffen zu bergen und ihm zu bringen.

Die Medizin in Selavan war sehr fortschrittlich, da es keinerlei gesetzliche Einschränkungen gab. Es gab keine Gesetze, die das Öffnen von Leichen verbot, insbesondere nicht das Öffnen von Leichen der Ertrunkenen anderer Reiche. Außerdem stand es jedem Meermenschen frei die Operationsmethode selbst zu wählen. Sollte man sich jedoch für einen nicht festgeschriebenen Eingriff entscheiden, welcher zu Forschungszwecken eventuell notwendig ist, so musste man diese Erklärung zunächst vor einem Stadtoberhaupt abgeben und solche Eingriffe durften auch nur in den Hospitälern der Städte durchgeführt werden. Die Erfolgchancen einen solchen Eingriff zu überleben waren nicht sehr gut, aber sie lagen bei weitem höher, als die einfache Erwartung des Todes.

Wie dem auch sei, Krok hatte seine Reise nun fast beendet. Als er das erste mal von dem Heilerkonvent erfahren hatte, war er noch etwas skeptisch gewesen, doch inzwischen war er gespannt auf die Aussagen der Heiler anderer Nationen und deren Heilmethoden.

Außerdem hatte er gehört, dass es Magier geben sollte, die den Weg der Heilung des magischen Weges beschritten und das war ein Aspekt, der für Selavan als eine Nation der Magier durchaus interessant war. Ob jedoch jemand nach Londor gehen würde, der diesen Weg der Heilung beschritt würde man abwarten müssen. Die Möglichkeit zumindest bestand.

Krok schwamm nun bereits in das Hafenbecken der londrischen Hauptstadt und immer noch konnte er sich der Ruhe freuen. Es war aber auch immer wieder ganz einfach einen Hafen unerkannt zu betreten. Da bauten die Menschen Türme und Geschützstellungen, blockierten die Schiffsfahrtswege, aber wo immer ein Schiff seinen Weg nehmen wollte, da konnte ein Meermensch unerkannt durchschlüpfen.

Nun erreichte der Heiler das Hafenbecken und langsam entstieg er den Fluten. Mit einem Grinsen nahm er die erschreckten Gesichter der Londrer zur Kenntnis. Es schien fast so, als ob man den langen Krieg mit Selavan noch nicht gänzlich vergessen hätte. Der Selavaner ließ sich davon jedoch nicht beeindrucken und zielstrebig ging er auf einen der am Hafenbecken stehenden Matrosen zu und bat diesen doch bitte Tesinnu si Rewha von seinem Kommen zu unterrichten. Dann warf er dem Mann noch zwei Kupfermünzen als Bezahlung für seine Dienste zu und setzte sich auf die Treppe des Hafenbeckens. Die Beine im Wasser baumelnd wartete er so unter den neugierigen Blicken der Hafenbevölkerung auf den Gastgeber des Konvents.

Bald darauf trat ein angejahrter Mann aus dem Kreis der Gaffer heraus. Soweit Krok beurteilen konnte, musste er für die Menschen ehrwürdig und weise wirken, wenschon auch der Meermensch den Schalk in den Augen des Alten nicht übersehen konnte. Es waren nicht

die Augen eines ernsthaften Mannes, sondern eher jene eines Lausbuben. Sowenig wie die Augen zu der würdevollen Erscheinung passen wollten, passten die lebhaften, geschmeidigen Bewegungen zum offensichtlichen Alter dieses Landbewohners. "Gruss Euch! Ich bin Tesinnu von den Rewha. Ihr seid wohl ein Heiler der Meermenschen!? Selbstverständlich seid auch Ihr herzlich willkommen und wir werden alles versuchen, auch Euren Bedürfnissen bei der Bewirtung gerecht zu werden. Wie der Laufbursche sagte, ist Euer Name Krok ... Ihr müsst mir unbedingt mal erzählen, welches die Bedeutung Eures Namens ist - Sagt mal, habt Ihr eine gute Reise gehabt?" "Ich kann mich nicht beklagen. Wie immer gab es hier und da viel zu tun. Ihr wisst ja, wie es ist; als reisender Heiler wird man gerne von den Gastgebern für kleine Gefälligkeiten in Anspruch genommen. Wie steht es mit dem Konvent, bin ich noch rechtzeitig dazu gekommen?" "Ja, er wird erst in den nächsten Tagen offiziell eröffnet. Doch sind schon jetzt einige Teilnehmer eingetroffen und natürlich warten wir nicht mit dem gegenseitigen Austausch ab. Wir haben uns viel zu berichten und ich bin sicher, Eurer Beitrag wird mit grosser Spannung aufgenommen werden. Bisher sind je zwei Heilkundige aus den KAS und aus Aldaron angekommen und sogar ein temanischer Arzt hat sich angekündigt." "Es wird sicher interessant sein, wieder einmal Neuigkeiten von den Sumpfbewohnern zu vernehmen, ohne Zweifel. Nun, ich bin gespannt darauf, den Menschen aus der Konföderation und den Elfen aus Aldaron zu begegnen. Auch würde es mich interessieren, Euer Gostalon mal zu besichtigen. Die Küstenbewohner wussten Gutes über dieses Haus für Kranke zu berichten. Es sei nicht lediglich ein Siechenhaus, wohin die hoffnungslosen Fälle abgeschoben werden, sondern man könne dort echte Heilung finden." "Ja, das ist leider so eine Sache mit diesen Siechenhäusern. Besonders in Aron lon Dorinam besteht leider eine schlechte Tradition der geteilten Heilkunst. Die Vermögenden wurden seit jeher mit dem nicht ganz unbeträchtlichen Wissen der Ärzte der Rewha behandelt. Jene, die nicht zahlen konnten, mussten auf die Behandlung durch Scharlatane hoffen oder landeten in Siechenhäusern. Ich hatte das Glück, dass ich beim Gostal von Kalindor in die Lehre gehen konnte. Er konnte mir Heilwissen beibringen, von denen die Rewha nichts wissen wollten in ihrer Verblendung. Dann hatte ich noch einmal Glück und konnte mir Gönner, die ähnlich wie ich denken, unter den Rewha verschaffen. Ihnen verdanke ich es, dass ich versuchen kann, die Gesellschaft zu Rewha von innen zu verändern. Doch dies alles ist eine lange Geschichte. Euch wird es nun doch viel mehr interessieren, wie Ihr untergebracht werdet." "Ja, das ist wahr. Wie Ihr sicher wisst, können wir Meermenschen nur kurze Zeit an Land verbringen, bevor unsere Haut austrocknet." "Eben dieses Problem ist auch dem Gastwirt Gramots bekannt. Ich habe die Freude, Euch mitteilen zu können, dass er vor kurzer Zeit in seiner Herberge am Hafen eine Suite extra für Wasserwesen eingerichtet hat. Sie befindet sich unter dem Meeresspiegel und ist grosszügig durch Tageslicht erhellt. Ich habe sie selber besichtigt und kann sagen: Wäre ich ein Meermensch, würde es mir dort sehr gut gefallen. Gramots ist auf diese Idee gekommen, als er mehrfach selavanische Landbewohner der Gegend um Dobyacor bei sich beherbergte. Diese konnten ihm auch mitteilen, welche Bedürfnisse die Meermenschen haben und wie ein guter Wirt auf sie eingeht. Die Kosten für Eure Unterbringung wird übrigens von uns beglichen." "Dieser Gramots scheint ja ein aussgewöhnlicher Mann zu sein," entgegnete Krok, "Ich bin schon gespannt auf die Begegnung mit ihm. Wenn Ihr es gestattet, würde ich gerne zur Herberge gehen um mich etwas auszuruhen. Später würde ich gerne das Gostalon ansehen kommen." Die beiden verschiedenartigen Männer verabschiedeten sich voneinander vor der Herberge zum roten Anker, nachdem sie vereinbart hatten, dass ein Bote den Heiler Krok zu einer abgemachten Zeit abholen kommen würde. Tesinnu ging zufrieden nach Hause. Es würde ein interessanter Konvent werden.

Krok betrat also die Hafenkneipe zum roten Anker und bat eine der Bediensteten doch bitte nach Gramots zu schicken. Während diese nun schnell los zog um den Wünschen des Gastes zu entsprechen, machte sich Krok so seine Gedanken, wie denn diese Suite wohl aussehen

würde. Bisher waren alle noch so sehr gelobten Herbergsquartiere immer nur eine Art größere Badewanne gewesen und man kam sich dort nicht heimisch vor, eher wie in einer Art Aquarium, gefangen um als Attraktion bestaunt zu werden. Doch warum sollte er sich darüber weiterhin den Kopf zerbrechen. Sollte dieses Quartier nicht seinen Erwartungen entsprechen, so bestand immer noch die Möglichkeit in das Hafenbecken zurückzukehren. Er hatte dort auch schon einen netten Platz gesehen, etwas abseits der Schifffahrtswege, vielversprechend eben. Dann kam Gramots aus einem der hinteren Zimmer nach vorne. Krok mußte bei seinem Anblick ein bisschen schmunzeln. Gramots war wohl genährt und machte somit den Eindruck als ob zumindest ihm die hauseigene Küche munden würde. Bei dieser Gelegenheit, wenn der Wirt so schlau war ein Quartier für Wasserwesen einzurichten, hatte er sich auch Gedanken über deren Ernährung gemacht? Bei dem Gedanken an ein paar lebende Krebse, lief dem Heiler das Wasser im Munde zusammen. Doch zunächst siegte die Neugierde und so bat er den Wirt ihm doch bitte das neu eingerichtete Zimmer zu zeigen. Die Kosten für die Unterkunft würde Tesinnu von den Rewha übernehmen, ach ja, und außerdem würde er das unbestimmte Gefühl nicht los, dass es ihn nach einer kleinen Kostprobe der hiesigen Küche gelüsten würde. Gramots gab lauthals lachend seine Anweisungen an das Küchenpersonal und dann stieg er mit dem Gast in den Keller hinab. Dort öffnete er eine Türe und man hatte zunächst das Gefühl in einem Badehaus zu stehen. Ein großes Becken schien am Rand des Hauses zu Enden, in Wirklichkeit lief er aber unter der Wand weiter und mündete in einen nett angelegten Teich im Hinterhof des Gasthauses. Gramots berichtete ihm stolz, dass es ihn nicht nur eine Menge Gold, sondern auch mehrere talentierte Taucher gekostet habe, dieses Quartier zu erstellen. Besonders wolle er auf die vorhandene Schlafgrotte hinweisen, die in den Fels zu graben Monde in Anspruch genommen habe. Auch sei dieser Bereich des Quartieres mit Koralenmöbeln ausgestattet, welche er über einen Händler in Dobyacor bezogen habe. Krok hatte sich die Ausführungen mit großem Saunen angehört und beschloß nun sich selbst ein Bild zu machen. Schnell sprang er ins Wasser und inspizierte das Becken mit einigen kräftigen Schwimmszügen. Anschließend mußte er zugeben, dass sich der Wirt Mühe gegeben hatte. Es schien, als ob zumindest einige Teile der londrischen Bevölkerung damit begannen in den Selavanern mögliche Verbündete oder zumindest keine Feind mehr zu sehen. Das alles schien sich für Krok sehr gut anzugehen. Zufrieden mit der Wahl seines Quartieres begab er sich wieder an den Rand des Beckens. Dort wartete noch immer Gramots und fragte, wo er zu Speisen gedächte. Nachdem Krok jedoch erfahren hatte, dass man beabsichtigte ihm eine heimische Speise zu servieren, beschloß er diese im Gastraum zu sich zu nehmen, da die Selavaner immer so ihre Probleme damit haben, wenn die Soßen sich im Wasser verflüchtigen. Außerdem verlieren die Speisen dadurch an Klasse, wie sich wohl herausgestellt hatte. Wie dem auch sei, Krok begab sich in den Gastraum und wieder einmal musste er feststellen, dass ein Selavaner in Aron lon Dorinam immer noch als Kuriosität betrachtet wurde. Dennoch ließ sich der Heiler seinen Appetit nicht verderben und verdrückte mit gutem Appetit die volle Portion. Dann ließ er sich noch einen Becher Algenmet kommen und während er dieses genüsslich reinlaufen ließ, wartetet er auf den Boten, welcher ihn ja wohl abholen sollte. Schließlich war er ja nicht zum Vergnügen hier, sondern wollte sich mit anderen Heilern austauschen um sein Wissen zu erweitern und neue Heilungsmethoden kennen zu lernen.

Die Ankunft des Magiers

Der Magier blickte vom Hügel hinab auf Londor. Die Reise per Teleport war ja recht einfach gewesen, da er sich die Landschaft hier bei seinem letzten Besuch gut eingepägt hatte. Nun lag nur noch ein kurzes Stück Weg zwischen ihm und seinem Ziel, der Stadt in welcher der Heilerkonvent stattfinden sollte. Er war sich nicht so ganz sicher, ob sich die Reise für ihn wirklich lohnen würde, da er leider sehr wenig von Heilern gehört hatte, welche die magische Art der Heilung betrieben, doch warum sollte er nicht überrascht werden? Als dem

Magierzirkel zu Ohren gekommen war, dass dieser Konvent stattfinden sollte, da hatte man alsbald angeregt darüber diskutiert ob ein Besuch sich lohnen würde. Obwohl man verschiedene Ansichten hatte, schien man im Grunde jedoch keine Gründe zu haben warum man diese Chance für ein öffentliches Auftreten nicht wahrnehmen solle. Also hatte er sich als Meister der magischen Heilkunst aufgemacht um den Zirkel auf dem Konvent zu vertreten. Der Magier, welcher sich nun Versal nannte, nachdem man beschlossen hatte im Zirkel die Brudernamen abzulegen und Pseudonyme zu tragen, schwitzte etwas unter der Maske, die zu tragen er zunächst abgelehnt hatte. Aber als klar war, dass diese zu tragen Pflicht war, hatte er sich gefügt, zudem ihm die Vorteile dieser Maske durchaus bewusst waren. Während er nun die Stadt der Londrer betrat, erinnerte er sich an die Anfänge seines Wirkens. Er hatte eine ganze Zeit lang damit zu kämpfen gehabt, dass manche Krankheiten unweigerlich zum Tode führen. Gerade in medizinisch schwächeren Regionen seiner Heimat kam es häufig vor, dass die Mediziner manche Krankheiten als Gottesurteil ansahen und die Erkrankten elendig dahin siechten bis sie schließlich qualvoll verendeten. Als er auf diese Weise einen guten Freund verlor, beschloß Versal sich diesem Problem zu stellen. Lange Zeit verbrachte er ab diesem Zeitpunkt zunächst mit den Studien über diverse Krankheiten und deren Verlauf. Außerdem sog er gierig die Berichte über Wunderheilungen in sich auf und nachdem er sich lange Zeit mit diesem Problem beschäftigt hatte schien es ihm als liege das Geheimnis der Heilung in jedem Kranken selbst. Diese innere Kraft schien jedoch bei einigen der Kranken zu schwach entwickelt, die Personen deren Lebenswillen gestorben war, wollen wir hier nicht berücksichtigen. Also suchte Versal nach einer Möglichkeit diese innere Kraft zu stärken. Um dies zu bewirken musste er eine Kraftquelle finden. Ihm als Magier war schnell klar, dass es hierfür nur zwei Möglichkeiten geben könne, seine eigene magische Kraft und die Kraft, welche in jedem Teil Myras zu finden ist. Weitere Wochen des Studiums brachten zunächst den Erfolg, dass er seine eigenen Kräfte für Heilzwecke benutzen konnte. Jedoch erkannte er bald, dass diese Art der Heilung zwar in hohem Maße effektiv sei, sie jedoch so kraftraubend ist, dass man nicht alle Patienten behandeln kann. Die zweite Methode, welche diese Energien dem Land entnahm, war zwar kraftsparender, forderte aber dem Land einen hohen Tribut ab. Nachdem es sich herum gesprochen hatte, dass er ein Haus der Heilung errichtet hatte kamen Patienten aus dem ganzen Reich und diese benötigten mehr Kraft als selbst das Land liefern konnte und fast hätte Versal das Land für lange Zeit verwüstet. Im letzten Moment erkannte er die Gefahr und schloß sein Hospital. Nachdem er über einen Monat damit verbracht hatte, die vielen Schichten des Problems zu durchleuchten, kam er zu dem Entschluß, dass es keinen Sinn machen würde alle Krankheiten zu heilen. Viele der Gebrechen konnten auch die herkömmlichen Heiler behandeln. Er selbst wollte nur noch die unheilbaren Krankheiten auf magischem Wege besiegen. Alle anderen Krankheiten sollten wieder herkömmlich behandelt werden. Auf diese Weise gelang es dem Magier die Zahl der Patienten drastisch zu senken und das Gleichgewicht der Natur wieder herzustellen. Über diesen Gedanken war Versal in die Stadt gelangt und er machte sich auf den Weg zum Hospital des Tesinnu derer von Rewha. Dort angekommen beschloß er den Kranken einen Besuch abzustatten und bald hatte er die Abteilung der hoffnungslosen Fälle gefunden. Dort verweilte er eine ganze Zeit lang am Bette eines kleinen Knaben und hielt dessen Hand. Er schloß die Augen und um die beiden bildete sich eine Aura aus weißem Licht. Der Knabe wurde etwas angehoben und schwebte nun cirka 5cm über der Matratze. Sein vor Schmerz verzogenes Gesicht fand wieder Ruhe und er entspannte sich zunehmens. Versal hingegen war schweißüberströmt und es schien als würde sein Körper die ganzen negativen Einflüsse der Krankheit in sich aufnehmen und dort zu verbrennen. Ein vorbei eilender Helfer blieb wie angewurzelt stehen und beobachtete mit großen Augen die sich ihm bietende Szene. Schließlich ließ Versal den Knaben los und dieser sank seelig schlafend auf das Bett zurück. Dann stand Versal, wenn auch noch etwas wackelig auf den Beinen, auf und drehte sich um. Erstaunt nahm er die dort versammelte Menschenmenge von Besuchern und Pflegern war.

Doch bald wurde ihm bewusst, dass es wohl nicht häufig vorkam, dass jemand mit einer Maske im Gesicht und einen weiten wallenden Umhang sich zu einem Kranken ans Bett setzte und diesen schweben ließ. Jedoch war diese Szene nicht wieder ungeschehen zu machen und so verlangte er danach Tesinnu von Rewha, da er vor habe sich dem Heilerkonvent anzuschließen. Außerdem würde er sich freuen, wenn man ihm mitteilen würde, wer denn schon eingetroffen sei und ob darunter vielleicht jemand wäre, der wie er den Weg der magischen Heilung beschreiten würde. Versal hatte eine ganze Menge Fragen und doch schien es, als ob die Zeit so begrenzt sei.

Diskurs am Konvent der Heiler zu Londor

Unter der Linde im Innenhof des Gostalons richteten die Helfer die letzten Sitzkissen her und brachten noch einige leichte Erfrischungen herbei, damit Redner wie Zuhörer sich stärken konnten, ohne dabei ein Wort zu verpassen. Zur festgesetzten Zeit erschienen die zum Teil weitgereisten Heilkundigen, um der Eröffnungsrede des Gastgebers zu folgen. Dem sollte sich ein spannender Disput anschliessen - alle fieberten schon darauf, den anderen freundlich aber fest ihren Standpunkt darzulegen. Als einer der letzten begab sich Tesinnu si Rewha, Gastgeber des Konvents zu Londor und Heilmeister am Gostalon, in den Schatten der Linde. Nachdem sich alle gesetzt hatten, hub er an:

Der Gastgeber spricht

Liebe Kollegen und Freunde! Ich danke Euch noch einmal für Euer Erscheinen zu diesem bescheidenen Anlass. Mögen sich daraus lang anhaltende Freundschaften unter Gleichgesinnten ergeben, die sich hier nicht nur zum Wissensaustausch hier versammeln, sondern auch um sich einander der Notwendigkeit ihres Standes zu versichern. Ich möchte die leider nicht überall selbstverständliche Behauptung aufstellen, dass unser Stand dazu verpflichtet ist, jedem in Not zu helfen! Ich selber habe mir vor langen Jahren den Schwur geleistet, allen nach meinen Kräften zu helfen. Auch meinem ärgsten Feind würde ich Hilfe in der Not leisten und nie nach Entlöhnung schielen. Dies war mein Schwur, den ich am Grab meiner Mutter leistete. Allen, die noch nicht davon gehört haben: Sie litt an einer tödlichen Krankheit, die aber schon seit langem heilbar ist. Nur wollten die Ärzte nicht an ihr Krankenbett kommen, weil wir zu arm waren, sie zu bezahlen. Diesen Missstand klage ich an dieser Stelle an." An dieser Stelle blickte Tesinnu unverhohlen zu einem spröde wirkenden Mann hin, der den anderen Heilkundigen als Bokalb si Rewha vorgestellt worden war. Dieser lief rot an und blaffte laut: "Diese unsinnigen Anschuldigungen muss ich mir nun wirklich nicht mehr anhören! Er treibt es jetzt zu weit!" Mit diesen Worten sprang Bokalb auf und verliess für die Dauer der weiteren Ansprache Tesinnus den Kreis, beständig bei sich murmelnd, weshalb er nur zu diesem sinnlosen Treff gekommen sei. "Liebe Kollegen, ich muss mich entschuldigen, dass ich Streitigkeiten aus der Gesellschaft zu Rewha in unseren Kreis hineingetragen habe. Ich möchte Euch aber schildern, weshalb ich den Grossmeister unserer Gesellschaft so kompromittierte. Die Gesellschaft der sogenannten Rewha, also der Spendenden, ist seit langem zur Gesellschaft der Nehmenden pervertiert. Auf Hilfe der Rewha dürfen nur jene hoffen, die einen beträchtlichen Obolus leisten können. Die Armen landen nur zu oft in den Siechenhäusern, wo leider nur inkompetente, wenn auch idealistische Hilfe zu erwarten ist. Im Einflussbereich der Rewha, der sehr weit reicht, ist es untersagt, als freier Heiler zu praktizieren. Jeder Heilkundige, sei es ein studierter Arzt oder ein einfacher Bader muss der Gesellschaft angehören und deren Tarife anwenden. Vom Tarif muss der dritte Teil an die Zunftkasse abgeführt werden, auch wenn der Heiler seine Entlöhnung unterhalb den offiziellen Tarif setzt. Dies zwingt alle Mitglieder, den Tarif einzuhalten, um ihre Kosten zu decken. Selbst human denkende Heilkundige müssen sich an der Korruption beteiligen, um überleben zu können. In diesem perfiden System besteht für die Armen nur die Hoffnung auf ein Wunder. Ich hatte das Glück, dass ich beim Gostal von Kalindor in die

Lehre gehen konnte. Er konnte mir Heilwissen beibringen, von denen die Rewha nichts wissen wollten in ihrer Verblendung. Dann hatte ich noch einmal Glück und konnte mir Gönner, die ähnlich wie ich denken, unter den Rewha verschaffen. Ihnen verdanke ich es, dass ich nun versuchen kann, die Gesellschaft zu Rewha von innen zu verändern. Nach meiner Ansicht ist diese Verkettung von glücklichen Umständen ein Wunder an sich. Nun arbeite ich mit Hilfe meiner Gönner daran, die Rewha von ihrem Fluch zu befreien und sie wieder zu wahren Spendern zu machen. Nach diesen erklärenden Worten möchte ich nun zu erfreulicheren Dingen übergehen. Wir haben hier am Gostalon grosses Heilwissen zusammengetragen, wir haben auch selber geforscht und bestehende Rezepturen verbessert oder neu entwickelt. Wie ich immer gerne sage: ‚Nicht die Substanz selber ist giftig, sondern die Dosis‘. Dies hat mir der Gostal von Kalindor gelehrt. Er sagte, man solle Gleiches mit Gleichem behandeln. Diesen Ansatz habe ich immer verfolgt, auf der Suche nach der Essenz, welche Gift heilt. Diese Essenz muss von der Substanz her das gleiche wie das Gift sein, jedoch gleichzeitig immer ihr genaues Gegenteil. Wir konnten schon sehr erfolgsversprechende Ansätze finden ... wir haben als ersten Erfolg das Essenz des Arseniks gefunden, welches eine Arsenikvergiftung behebt. Nach diesem Ansporn haben wir das Geheimnis der Herstellung der Essenzen aus der Substanz gefunden und sind in der Lage, aus fast jeder Substanz ihr Gegenteil herzustellen. Wir sind nun beständig auf der Suche nach den richtigen Essenzen für die verschiedenen Krankheitsbilder, doch es ist viel schwieriger, eine Krankheit einer bestimmten Substanz zuzuordnen als bei den Vergiftungen. Jedoch verfolgen wir unseren Ansatz weiter. Den Interessierten teilen wir gerne unser Wissen mit und hoffen darauf, mit Hilfe Euren Wissens zu neuen Erkenntnissen zu kommen. Ich möchte nun das Wort weitergeben. Wer ist der Meinung, er oder sie hätte mir etwas zu entgegnen oder möchte neue Fragen in den Raum stellen?"

Versals Standpunkt

Versal rappelte sich auf und erhob sich von seinem Kissen. Er stellte seine Trinkschale ab und machte sich auf zum Rednerpult. "Liebe Kollegen in Sachen Heilung, ich freue mich, dass so viele von Euch sich auf den weiten Weg gemacht haben. Meine eigene Leistung ist da eher gering, da die Magie völlig andere Möglichkeiten bietet. Ich werde später auch noch auf diese spezielle Heilmethoden eingehen. Zunächst hat unser Gastgeber jedoch die Frage des Heilens als Berufung angesprochen. Ich selbst als ein Abkömmling eines reichen Hauses hatte nie das Problem, dass ich meinen Unterhalt selbst zu bestreiten hatte. Aus dieser Sichtweise heraus kann ich natürlich leicht auf ein Entgelt für meine Tätigkeit als Heiler verzichten. Auch bietet die Magie genügend Einkünfte um gut davon zu Leben. Ich verstehe jedoch auch die Sichtweise der londrischen Heiler welche die freie Preisfindung ablehnen. Jemand wie unser werter Gastgeber hier könnte es schaffen, die gesamte Existenzielle Grundlage aller Heiler in Londor zu ruinieren, da alle Kranken lieber zu der kostengünstigeren Behandlung im Gastalon gehen werden, anstatt sich von teuren freien Heilern behandeln zu lassen, zumal ich davon ausgehe, dass die Behandlung an diesem Platz des Wissens qualitativ besser sein wird, als in einer kleinen Praxis in irgendeinem Hinterzimmer. Aus diesem Hintergrund heraus stellt sich nun die Frage, wie man allen gerecht werden kann, wie kann man den Heilern Ihr Auskommen sichern und gleichzeitig alle Kranken behandeln? Unter dem Aspekt, dass alle Menschen gleich sind und auch gleich behandelt werden sollen ist dies schwierig. Wie kann ich einem Patienten für eine Behandlung ein Kupferstück in Rechnung stellen und einem anderen für die gleiche Behandlung 10? Ich selbst werde es mir nicht anmaßen hier ein abschließendes Urteil abzugeben, befürchte aber, dass es nicht möglich ist hier eine reichsweite, für alle Heiler verbindliche Vorgabe zu erstellen. Die Anwendung der Heilmethoden ist eine Berufung und jeder Heiler muß für sich und vor seinem Gewissen verantworten welche Sätze er in Rechnung stellt. Im Gegensatz zu den londrischen Heilern, die wie Tesinnu ausgeführt hat, eher die Heilung über den Gegenpart anstreben, beschäftigt

sich meine Art der Heilung mit der Stärkung des körpereigenen Gleichgewichtes. Die Erfahrung hat gezeigt, dass eine Krankheit immer eine Störung im Fluß der körpereigenen Strömungen darstellt. Diese Strömungen stellen neben dem Überlebenswillen den Faktor schlechthin dar. Ich selbst nutze meine Lebensenergie oder die Kraft des Landes dazu diese Strömungen wieder in Einklang mit dem Körper der Patienten zu bringen. Leider ist dies nicht in unbeschränktem Umfang möglich, da ich sonst mein eigenes Leben oder aber das Land vernichten würde. Auch kann ich auf diesem Wege leider nur Krankheiten heilen. Verletzungen sind ein ganz anderes Thema, ebenso wie Vergiftungen. Hier endet meine Art der Heilkunst. Jeglicher gewaltsame Eingriff in den Körper eines Menschen stellt für mich ein unlösbares Problem dar. Schnittwunden, Pfeilverletzungen oder auch nur einfache Knochenbrüche lassen sich auf diesem Wege nicht heilen, hierbei unterstützen mich in meinem heimatlichen Hospital die Baderchirurgen. Allerdings ist es mir möglich alle Krankheiten zu heilen, welche Ihre Ursache in natürlichen Dingen haben. Krankheiten wie die Pest, Pocken oder auch das Kindbett haben Ihre Schrecken für mich verloren. Ich bin auch gerne bereit, Krisengebieten zur Seite zu stehen, wenn Epidemien ausbrechen sollten. Also scheut Euch nicht mir eine Botschaft zu schicken, wenn solche Fälle bei Euch auftreten. Im Zweifelsfall könnt Ihr solche Bitten an Talentor senden mit der Bitte um Weiterleitung, er wird sie mir unverzüglich zukommen lassen. Jedoch wartet nicht zu lange, denn die Zahl der möglichen Behandlungen ist an jedem Ort begrenzt. Ich danke Ihnen alle für die mir entgegengebrachte Aufmerksamkeit und räume nun den Platz für den nächsten Redner."

Chiar de Kardans Standpunkt

Ein rotgewandeter Mann mit rotem Turban erhob sich. "Mein Name ist Chiar de Kardan, ich bin ein Meister der Chintau und Mitglied der Gruppe aus Wu-Ya-Shan. Strömungen? Pah! Mein Vorredner hat aber einen wichtigen Punkt genannt: Gleichgewicht. Ihr alle kennt vermutlich das Sprichwort "Ein gesunder Geist in einem gesunden Körper". Dies drückt die fundamentale Erkenntnis aus, dass solange sich Seele und Körper im Zustand des Gleichgewichts sind, dem Menschen keine Krankheit was anhaben kann. Wir Chintau unterscheiden zweierlei Krankheiten. Die erste Form entsteht im Menschen selbst zu meist in dessen Seele. Sie erzeugt eine Störung des Inneren Gleichgewichts zwischen Körper und Seele, während die zweite Form ein äusserer Einfluss ist und sich die Schwäche, die sich aus dem Ungleichgewicht ergibt zu nutze macht, den Körper zu befallen. Wir sind der Meinung, dass ein sich im Gleichgewicht befindlicher Mensch mit jeder äusseren Krankheit fertig werden kann und wenn er bereits von ihr befallen ist. Folglich konzentrieren wir uns, im Gegensatz zum geehrten Kollegen vom Magierzirkel, der mit seiner begrenzten Magie nur an der äusseren Krankheit herumfuscht oder den Kräuterheilern, die eigentlich gar nicht wissen was sie tun, darauf das Selbstheilungsvermögen des Körpers wieder herzustellen in dem wir den Kranken behilflich sind in den Zustand des Gleichgewichtes zurückzukehren. Hierzu sind lange Gespräche nötig, um die Ursache der Störung herauszufinden. Anschließend wird sie durch gezielte meditative Übungen nötig. Dies fordert dem Patienten harte Arbeit an sich selbst ab, aber hat er einmal sein Gleichgewicht wiedergefunden, wird er so schnell nicht wieder Opfer einer äusseren Krankheit werden. Ganz im Gegensatz zu den armen Menschen, die sich solchen Leuten wie Ärzten, Kräuterheilern, Magiern oder gar einfachen Priestern anvertrauen. Vorbeugung ist sicher die beste Methode, daher kann ich nur empfehlen, das eigene Gleichgewicht nie zu vernachlässigen. Danke vielmals."

Versals Replik

Versal kochte innerlich, dieser arrogante Kerl. Chiar de Kardan, ein Meister der Chintau, was auch immer das sein soll, daß ich nicht lache. Vielleicht sollte man diesem arroganten Stück mal kräftig einen Pfeil in den Allerwertesten pfeffern. Dann könnte er diesen ja

"herausmeditieren" oder vielleicht doch lieber eine dicke Brandblase? Diese und ähnliche Gedanken gingen Versal durch den Kopf, während man seiner Maske natürlich nicht das geringste anmerken konnte. Als diese aufgeblasene Rotkleidungsfetischist mit seinem Vortrag geendet hatte, wartete Versal gar nicht erst, ob jemand anderes das Wort ergreifen würde, sondern sprang sofort auf. "Chiar de Kardan, darf ich Euch fragen, was Ihr hier wollt? Umgeben von Magiern, Kräuterheilern oder gar Ärzten? Diesem ganzen niederen Abschaum, der nichts bewerkstelligen kann? Ich meine nachdem wir alle nichts weiter sind als Betrüger und Scharlatane, die den Menschen für Ihr gutes Gold nur kurzweilige Linderung verschaffen, was wollt Ihr hier? Uns verhöhnen? Dann möchte ich Euch bitten, zurück in das Loch zu kriechen, dem Ihr entstiegen seid. Wir alle hier und ich denke ich kann in diesem Falle für alle Anwesenden sprechen haben es uns zum Lebensinhalt gemacht erkrankten Menschen nach bestem Wissen und Gewissen zu heilen. Wir sind hier um unseren Horizont zu erweitern, andere Ansätze kennen zu lernen oder einfach nur regen Austausch zu betreiben. Dieser Konvent ist eine Chance für alle Kranken und ich werde Euch nicht ein zweites Mal die Chance geben hier Unruhe zu stiften. Ich akzeptiere Euren Ansatz, auch wenn ich meine Zweifel habe, dass ich durch Meditation im Kampf unverwundbar werde, oder aber, dass bestehende Wunden sich so einfach schließen werden. Im Grunde genommen würde Eure Behauptung einem Menschen das ewige Leben sichern, so er nur intensiv genug meditiert. Bisher habe ich nur von wenigen Menschen gehört die ein unglaubliches Alter erreicht haben und dies waren in der Regel Priester oder Magier. Dennoch werde ich Euch wegen Eurem Ansatz nicht angreifen und genau das selbe erwarte ich von Euch. Außerdem macht Ihr es Euch einfach. Stirbt ein Patient, dann war sein Wille zu schwach oder seine Konzentration hat nachgelassen. Wird er geheilt, dann wart Ihr es, die ihm geholfen haben das Innere Gleichgewicht zu finden. Einfach, nicht wahr? Ihr habt nicht Tage lang am Bett eines Sterbenskranken gesessen und Eure Unfähigkeit diesem zu Helfen verdammt. Habt Ihr nächtelang wach gelegen und Euch immer wieder gefragt, wieso der Patient nun doch gestorben ist, ob Ihr ihm nicht vielleicht mit einer anderen Behandlung das Leben hättet retten können? Nein, dann fehlt Euch der Geist um auch nur im Ansatz zu verstehen, was wir hier tun. Kehrt zurück zu Eurem Tätigkeitsfeld und behandelt dort Eure Patienten. Wenn Ihr dabei auf einen ernsthaft Erkrankten stoßt, so könnt ihr diesen ja hierher zum Gostalon schicken, vielleicht kann man ihm ja hier helfen."

Chiar de Kardans Re-Replik

Verwundert runzelte Chiar de Kardan leicht die Stirn und erhob sich. "Guter Mann, beruhigt Euch, Ihr werdet noch krank werden. Ich hoffe, Eure Maske verhindert nicht den Wärmeaustausch, ihr könntet überhitzen, wenn Ihr Euch so erregt. Was ich hier will? Euch lehren natürlich, daß ist mein Bestreben. Und wir wollen doch bitte nicht Raben mit Adler verwechseln. Ich sprach über Krankheiten, nicht über Verwundungen, für die natürlich gute Feldscher benötigt werden. Doch gerade eine Verwundung stößt den Menschen oft aus dem Gleichgewicht und die Folge sind bekanntlich oft Fieber und Fäulnis. Bis der Patient wieder in der Lage ist an seinem Gleichgewicht zu arbeiten ist eine Behandlung der äußeren Auswirkungen sicher sinnvoll, ebenso bei Vergiftungen, wie sie unser geehrter Gastgeber ansprach und bei denen der Zeitfaktor wesentlich ist. Natürliches Altern ist ebenfalls keine Krankheit, mein Lieber, sondern kennzeichnet das würdevolle Ende unseres gottgegebenen Lebens. Wer sich dem widersetzt, ob Priester oder Magier wie ihr meintet, handelt gegen die göttliche Weltordnung und wird sehen, was er davon hat."

Garl ay Mullin bleibt beim Thema

Als sich der Rotgewandete gesetzt hatte, erhob sich Garl ay Mullin, ein Mitglied der dairischen Gesandtschaft und erklimmte die kurze Treppe zum Rednerpult. "Auch wenn meine

beiden Vorredner etwas von der ursprünglich von Tesinnu si Rewha aufgeworfenen Frage abgekommen sind, so möchte ich doch, bevor ich auf die bei uns üblichen Heilmethoden eingehe, auf die Frage der Bezahlung unserer Dienste zurückkommen. In den Aetiologen Ashdairas, Häusern wie sie hier Gostalon genannt werden, ist es üblich nicht nach der schwere der Wunde oder Krankheit zu fragen oder gar nach der Herkunft oder dem Stand des Patienten, wenn es um seine Behandlung geht. Er wird nach allen Möglichkeiten versorgt und ihm gedeiht die gleiche Behandlung an wie jedem anderen Hilfesuchenden. Der Dieb, der durch den Schwertstreich eines Kriegers an der Flucht gehindert wurde, der überlebende Selbstmörder oder das Opfer einer schleichenden Krankheit alle werden gleich behandelt. Ob sie nun ihr Leiden selbst verschuldet haben oder nicht, jeder Patient ist von Schuld frei! Dabei ist es wie gesagt egal, ob er sich die "Kosten" unserer Arbeit leisten kann oder nicht. Ich habe das Wort "Kosten" bewußt betont, da ich die Meinung vertrete, daß sich unsere Arbeit nicht in "Kosten" berechnen läßt. Sie ist eher ideeller Art und das einzige was Kosten verursacht sind verbrauchte Materialien oder der Unterhalt der Aetiologie. Jetzt werden sicherlich einige einwerfen, daß wir so gar keine Einnahmen hätten. Die Krämerseele wird sagen, daß so nicht langfristig kalkulierbar wäre. Doch die Aetiologie bestehen bereits seit über 400 Jahren, seit unsere Vorfahren Corigani erreichten und das erste Haus der Heilung an den Hängen des Caer'Mayra errichteten. Das scheint mir, uns und unserer Auffassung von Bezahlung Recht zu geben. Jeder Patient eines Aetiologs ist aufgefordert eine Spende im Rahmen seiner Möglichkeiten zu leisten. Es kommt vor, daß reiche Adlige nach ihrer Genesung ein ganzes neues Aetiolog in ihrer Heimat stiften oder nachdem sie eine langwährende Krankheit trotz der Pflege der Heiler dahingerafft hat, dem Aetiolog einen Teil ihres Vermögens vermachen. Der Bauer schenkt ein geschlachtetes Schwein für die Heilung seiner Tochter, der Zimmermann stiftet einen neuen Tisch für die Versorgung seiner Wunde ein reisender Gelehrter teilt für die angediehene Pflege sein Wissen mit den Heilern. Es kommt aber auch vor, daß es die Ärmsten der Armen sich nicht leisten können auch nur ein Kupferstück für ihre Behandlung zu spenden. Diese dienen dann häufig für bestimmte Zeit als Gehilfen in den Aetiologen. Manche finden hier sogar ihre neue Bestimmung und werden ein Leben lang ein Teil des Hauses der Heilung. Niemand ist jedoch zu dieser Spende gezwungen und so werden auch Patienten völlig kostenlos behandelt. Bevor ich auf die verbreiteten Heilpraktiken in Ashdaira eingehe, möchte ich das Rednerpult räumen und Gelegenheit geben, auf dieses sicherlich umstrittene Thema der Entschädigung unserer Arbeit einzugehen."

Takor Azunde

Darauf hin erhob sich ein älter Mann mit leicht ergrautem Haar und trat an das Rednerpult heran. "Mein Name ist Takor Azunde und ich bin Leiter des Hauses der Heilung in Atanimar. Bei uns wird es ähnlich gehandhabt wie bei meinem verehrten Kollegen aus Ashdaira. Jeder Mensch der zu uns kommt wird nach allen Methoden die uns zur Verfügung stehen behandelt. Auch ihm steht es frei was er danach "spenden" möchte. Jedoch gibt es noch einen Unterschied in der Konföderation. Das Haus der Heilung wird auch Finanziell von der Konföderation unterstützt. Den was nützt es einem Reich wenn seine Bauern krank sind und nicht auf den Felder arbeiten können. Deswegen suchen und forschen wir nach immer neueren und besseren Wegen die Kranken und Verletzten zu heilen. Das "Wie" ist dabei zweitrangig. Wir stehen jeder Methode offen die hilft, sei es Magie, Alchimie, Meditation oder andere Dinge. Aber auch die Selbstheilungskraft eines Menschen versuchen wir durch verschieden Dinge zu stärken. Wir haben überall Blumen und Pflanzen stehen um ein freundliches Bild zu erwecken. In den Höfen stehen ein paar Springbrunnen an denen sich die Patienten hinsetzen und entspannen können. Außerdem gehen drei mal täglich ein paar Barden und Spielleute durch das Haus um die Patienten mit ihrer Musik zu unterhalten. Wir glauben das sich dadurch Körper und Geist sich soweit entspannen und äußere Einflüsse

vergessen kann, das sein Körper den Heilprozess besser und schneller annehmen kann.
Danke"

Lehrling Brutik hat Recht

Zögernd erhob sich ein zerzaust aussehender Knabe mit einem blauen Auge und einer aufgeplatzten Lippe. Er war sicherlich keine 14 Sommer alt. "Soll ich wirklich?" fragte er, seinen fünf Begleitern zugewandt, ebenfalls eher noch Kinder als Frauen und Männer und ebenso zerzaust. Sie trieben ihn an, das Wort zu erheben und sichtlich nervös fingerte er an seinem Amulett herum, daß einen kleinen Adler und zwei offene dunkle Hände darunter zur Schau stellte. Der Junge war sicherlich recht groß und kräftig für sein Alter, doch seine Unerfahrenheit konnte man schon an seinen Ohren ablesen. Mit unsicherer Stimme und sichtlich bemüht, die richtigen Worte zu finden sagte er: "Sehr geehrte Heiler, mein Name ist Karn Brutik . Meine Freunde und ich sind Lehrlinge der Heiler zu Hatakemorna und sind den weiten Weg aus Ossoriar hierher gereist, um etwas über die Heilkunst zu lernen und unsere Ausbildung während der Abwesenheit unserer Lehrmeister etwas voran zu treiben. Doch bisher, wie soll ich es sagen, haben wir nichts gelernt, um ehrlich zu sein, habe ich vieles was gesagt wurde, nicht so recht verstanden, zum Beispiel das, was dieser Mann mit dem roten Tuch auf seinem Kopf gesagt hat. Wollen alle auf diesem Treffen nur Reden oder auch etwas von ihrer Heilkunst darbieten und zeigen, daß sie gute Heiler sind? Falls hier nur geredet wird, würden wir lieber in die Stadt gehen und etwas beim Wiederaufbau helfen - oder auch kleine Verletzungen der Arbeiter behandeln." Damit setzte sich der Knabe wieder und war sichtlich froh darüber, seine Aufgabe so schnell bewältigt zu haben.

Krok will das letzte Wort

Krok hatte den Ausführungen bisher gespannt zugehört. Jetzt war wohl der Zeitpunkt gekommen, an dem auch er das Wort ergreifen sollte. Also erhob er sich und nachdem er sich noch schnell einen kleinen Krebs in den Mund geschoben hatte, ging er vor zum Rederpult. "Die Frage der Finanzierung hat sich nun scheinbar als erster Diskussionspunkt gefestigt, wengleich ich an dieser Stelle betonen möchte, dass ich hoffe, dass wir im weiteren Verlauf des Konvents auch noch auf die verschiedenen Behandlungsmethoden und deren Effizienz zu sprechen kommen, denn allein aus diesem Grund habe ich die beschwerliche Reise auf mich genommen, nicht um Goldfragen zu klären. Der Ansatz in Selavan ähnelt dem des Kollegen aus der Konföderation. Bei uns wird die Finanzierung jedoch ausschließlich durch den Staat betrieben. Alle Ärzte haben eine staatliche Anstellung und damit Ihr geregelttes Einkommen. Es ist bei uns sogar so, dass es verboten ist einem Arzt für die Behandlung Gold zu zahlen. Hierdurch soll sichergestellt werden, dass die Angehörigen aller Stände die gleiche Behandlung erfahren und die Reihenfolge der Behandlungen allein durch die Schwere der Krankheit oder aber auch der Verletzung, ich unterscheide diese nicht, wie andere Leute hier," Dabei warf er einen Blick auf Versal und den streitbaren Artanpriester. "bestimmt werden. In der Vergangenheit ist es in Selavan ähnlich wie wohl derzeit noch hier in Aron Ion Dorinam vorgekommen, dass Leute mit leichteren Verletzungen bevorzugt behandelt wurden, wenn Ihr Goldsäckel dicker war als das der anderen Patienten. Aus diesem Grund heraus halte ich auch die Politik der Spendenfinanzierung für teilweise fragwürdig. Es bedarf eben schon einer sehr gefestigten Persönlichkeit, will man den Lockungen des Goldes widerstehen. Es fällt einem eventuell leichter, wenn es eine Strafe dafür gibt. All diese Überlegungen haben dafür gesorgt, dass dieses System in Selavan sich durchgesetzt hat. Ich weiß nicht, in wie weit sich andere Systeme durchgesetzt haben, aber ich würde sagen, dass sich das von uns eingesetzte System sehr gut bewährt hat. Ich kann den einzelnen Anwesenden also nur raten, die Problematik der Finanzierung auf das Reich abzuwälzen. Damit würde Eure Zeit alleine den Forschungen zugute kommen. Ich habe bereits zu Beginn meines Vortrages angesprochen,

dass ich aus reinem Wissensdurst hierher gekommen bin. Nun möchte ich zum Schluß meines ersten Beitrages noch schnell ein paar Fragen in die Runde werfen, welche ich gerne diskutiert hätte. Zunächst wäre da die Frage nach Obduktionen. Ich habe vernommen, dass manche Reiche keinerlei Möglichkeiten dazu haben, da die Körper Verstorbener nicht angerührt werden dürfen. Hier würde mich interessieren, wie diese Reiche es handhaben, dass man Wissen über den Aufbau des menschlichen Körpers erhält, speziell des Innenlebens. Außerdem stellt sich die Frage, wie Ihr mit dem Wissen um den nahen Tod eines Patienten umgeht. Laßt Ihr diesen in Ruhe sterben? Leistet Ihr Sterbehilfe? Informiert Ihr den Patienten, seine Angehörigen? Dies soll vorerst einmal genug an Fragen sein, weitere vielleicht etwas später. Damit werde ich diesen Platz für den nächsten Redner räumen."

Alltag im Gostalon

Ysacara su Rewha gab dem Mädchen einen aufmunternden Klaps und schickte sie nach Hause. Sie hatte nichts schlimmes gehabt: eine kleine Platzwunde, Folge eines Sturzes von einer Treppe. Ein einfacher Verband hatte genügt. Nun wusch sie sich die Hände und war gerade daran, sich in ihre Kammer zurückzuziehen, als ein Helfer angerannt kam. "Ysacara, komm bitte schnell! Ein Notfall!" Im Eilschritt gingen die beiden zur Wundstube. Der Helfer informierte sie in knappen Worten: "Ein Mann wurde bei einer Rauferei durch Messerstich verletzt. Böse Wunde im Oberschenkel. Blutung muss gestoppt werden." - "Ist das Brandeisen bereit?" - "Ja." - "Geh und mach Verbände bereit. Ich kümmere mich um ihn." Nachdem Ysacara die Wunde besehen hatte, wies sie die kräftigen Gehilfen an, den Verletzten festzuhalten. Dann ergriff sie das weissglühende Brandeisen, welches zu diesem Zweck immer in einem Kohlebecken bereitgehalten wurde. Während sich die Augen des Verwundeten weiteten, schritt sie schnell an sein Lager hin und stiess das Eisen sanft aber bestimmt in seine beinahe handbreite Schnittwunde hinein. Es zischte laut und der süßliche Gestank von verbranntem Fleisch breitete sich aus. Der stämmige Mann, offensichtlich ein Hafenarbeiter, verlor sein Bewusstsein. Dies war Ysacara nur recht, denn nun musste die Wunde gereinigt werden. Zu diesem Zweck goss sie hochprozentigen Sprit darüber und spülte verbranntes Blut weg. Sie fragte die Gehilfen: "Haben wir noch Soldatenameisen übrig?" - "Nein, die sind uns ausgegangen." Also mussten sie die Wunde auf die alte Art schliessen. "Geh und schneide mir einige Pferdehaare ab und koche sie ab." Als dies erledigt war, ergriff Ysacara eine gebogene Nadel mit einem feinen Widerhaken und nähte mit einigen geschickten Stichen die Wunde zu. Das abgestorbene, verbrannte Fleisch würde in einigen Tagen abfallen und frisches Fleisch würde die Wunde allmählich schliessen. Nichtsdestotrotz würde der Hafenarbeiter für immer mit einer hässlichen Narbe geziert bleiben. Die Helfer verbanden den Mann noch, danach durfte sich Ysacara endlich zur Ruhe begeben. Sie hatte sich diese wohl verdient, war sie doch seit dem frühen Morgen auf den Beinen gewesen. Nun war es längst schon dunkel und sie war müde. Morgen würde wieder ein anstrengender Tag sein, auch wenn Meister Tesinnu sie für einige Stunden an den Konvent rufen würde, damit sie von den fremden Heilkundigen lernen könne.

Knochenbrecher

Während einer der vielen Pausen zwischen den einzelnen Veranstaltungen sassen einige der ausländischen Gäste mit londrischen Heilern zusammen und unterhielten sich köstlich mit Anekdoten. Während einer kurzen Gesprächspause ergriff Keyra, eine der Pflegerinnen am Gostalon, das Wort und stiess Tullon si Rewha in die Rippen: "He Tullon, erzähl mal weshalb

man dich auch den Knochenbrecher heisst!" Der untersetzte, stämmige Mann, der eine eigene kleine Praxis am anderen Ende der Stadt besass, war ein angesehener Barber. Zu seinen Aufgaben gehörte nicht nur Rasieren, sondern auch das Ziehen von fauligen Zähnen und Schienen von gebrochenen Armen oder Beinen. Gewöhnlich strahlte er Selbstvertrauen und Sicherheit aus. Nun aber wand er sich sichtlich verlegen unter den neugierigen Blicken der Elfen, Selavaner und anderen Fremdlingen mehr. "Also, das erzähle ich nicht gerne ... das wirft nämlich ein schlechtes Licht auf meine Kunst ... aber wenn ihr mich so drängt - also gut. Ja, ich werbe für meine Kunst mit dem Versprechen, dass die Beine nach dem Verheilen gerader als je zuvor sein werden, andernfalls Geld zurück. Bis vor einigen Jahren traf dies auch zu, bis eines Tages ein reicher Offizier zu mir kam. Er hatte sich den Unterschenkel bei einem Sturz vom Pferd gebrochen. Ich schiente sein Bein nach allen Regeln der Kunst und schärfte ihm auch extra ein - ich weiss doch was für Draufgänger diese Militärs sind - sich einige Wochen Ruhe zu gönnen. Nichts da! Dieser Mann ging schon nach wenigen Tagen wieder reiten. Und so kam es wie es kommen musste: Sein Bein wuchs krumm zusammen ... solche O-Beine hatte ich zuvor noch nie bei einem Ritter gesehen. Er kam damit natürlich noch mal zu mir und wollte sein Geld zurück. Ich sagte ihm, er sei selber verantwortlich für seine krummen Beine, deshalb würde ich ihm nichts zurückzahlen. Aber ich bot ihm eine kostenlose Behandlung an ... denn solche Dummheit gehört bestraft. Der Mann willigte auch ein, da er mit seinen krummen Beinen bei der Damenwelt keinen Eindruck mehr schinden konnte ... er litt wohl sehr darunter, hehe. Also befahl ich ihm, sich tüchtig zu besaufen und dann wieder zu mir zu kommen. Als seine Freunde den Stockbesoffenen herbeitrugen, legte ich ihn auf die Pritsche, ermittelte die gebrochene Stelle, die beinahe völlig verheilt war. Danach legte ich sein Bein so, dass ich mit einem gezielten Hieb den Knochen abermals durchtrennen konnte. Seine Freunde schauten mir schreckerstarrt zu, als ich seelenruhig zum Holzhammer griff und seinen Wadenknochen zersplitterte. Der Besoffene selber merkte leider nicht allzu viel davon ... er hatte sich auch zu gründlich abgefüllt. Danach schiente ich sein Bein abermals und schickte ihn nach Hause. Diesmal hat er sich brav einige Woche Bettruhe verschrieben. Jaja, wer nicht hören will, muss fühlen..."

Aghol Steinsams Demonstration der temanischen Chirurgenkunst

Aghol Steinsam, der Fremde mit der Porzellanmaske, steht im Kielraum des Schnellseglers, der ihn zusammen mit der temanischen Delegation zu Heilerkongress nach Londor gebracht hat. Dort hatte seine exzentrische Kleidung aus weißer Seide, die Maske und seine Schweigsamkeit zu Fragen von Herkunft und Stand für erhebliche Neugier gesorgt. Lange hatte er nur die Besucher beobachtet, später dann wenige Heiler eingeladen, die vielleicht über die nötige Mischung aus Wissensdurst und Skrupellosigkeit verfügen, seiner Vorführung

beizuwohnen. Diese aber sind sämtlich gekommen und drängen sich mit ihm um einen Tisch herum, der in der Mitte des niedrigen Raumes steht. Mitten darauf liegt, hell beschienen von einer Reflektorlaterne, entkleidet, gebunden und geknebelt ein junger und gesunder Mann, sauber gewaschen und am ganzen Körper rasiert, allenfalls geringfügig geschwächt durch die Gefangenschaft während der Reise. "Nun, meine Freunde," beginnt Algol seine Ausführungen, "Euch allen habe ich mich bereits mehr oder minder ausführlich vorgestellt. Ich bin Priester des Tha d'Cid und gleichzeitig Mitglied eines geachteten und gefürchteten Ordens in meinem Reich. Ich bin ein Chirurg. Wir Chirurgen verstehen uns als Heiler sowohl des Leibes als auch der Gesellschaft. Wir heilen den Körper, indem wir Eiterbeulen öffnen und Geschwüre entfernen, indem wir zerschmetterte Gliedmaßen amputieren und Missbildungen entfernen, indem wir Steinbildungen herausschneiden, den Zahn reißen und den Star stechen. Die Gesellschaft heilen wir, indem wir den Rechtspruch von König und Blutrictern erfüllen und am Missetäter die körperliche Strafe vollziehen. Das mag bei einem Dieb die Amputation eines Fingers sein und bei einem Eidbrüchigem das Herausschneiden der Zunge. Den Spion trifft die Blendung, den Gewalttäter die Kastration. Unsere Werkzeuge beim Eingriff am Körper von Mensch und Gesellschaft sind Skalpell, Sonde und Säge. Manchmal ist zur Aufdeckung der Umstände eines Verbrechens die Folter notwendig. Auch hier agieren wir Chirurgen im Dienste Temanias. Gelegentlich werden Verbrecher in Temania zum Tode verurteilt. Auch der Vollzug der Todesstrafe ist unsere Aufgabe. Wir haben große Kenntnisse in Anatomie und Pathologie gewonnen, indem wir die Leibeshöhlen der lebenden Todeskandidaten öffnen, um ihre Organe in Funktion zu sehen. So ein Blick ist unendlich viel aufschlussreicher als das Aufschneiden einer Leiche. So leistet der Verbrecher einen letzten Dienst an der Gemeinschaft, der er zuvor geschadet hat, indem er unser Wissen mehrt und unsere Fähigkeit, dem Erkrankten beizustehen, verbessert. Wir Chirurgen agieren unabhängig und unterstehen nur in Angelegenheiten des Kultes und der Lehre dem Tempel des Tha d'Cid, in allen anderen Sachen aber den Blutrictern, die ihrerseits seine Anweisungen direkt vom König bekommen. Wir rekrutieren unsere Novizen aus Waisenkindern, die dem Tempel in Pflege gegeben werden. Diese Praxis bindet den Chirurgen eng an den Orden. Wir leben und arbeiten in besonderen Ordensburgen, den Spitälern. Diese enthalten Räume der Unterkunft, Pflege und Behandlung für die Kranken, die zu uns kommen und für die Verbrecher, die wir richten. Zu bemerken ist, dass wir allein jene Kranken heilen, bei denen ein blutiger Eingriff erforderlich ist und uns auch nur jener Verbrecher annehmen, die verurteilt wurden, geschnitten zu werden. Zugleich haben Chirurgen und Novizen drinnen ihre Wohnbereiche und Studienzimmer, es gibt Küchen und Vorratskammern, die alle versorgen und im Zentrum ein Heiligtum des Tha d'Cid. Diese Sätze vorweg, damit ihr meine Profession versteht. An dem Mann auf diesem Tisch werde ich euch die Organe der Bauchhöhle und des Brustkorbes zeigen. Es handelt sich um einen verurteilten Verbrecher, soviel ist mir bekannt. Seine Taten gehen den Chirurgen nichts an, er operiert unabhängig vom Ansehen der Person, sei es helfend, sei es urteilend. Ich möchte euch darauf aufmerksam machen, dass beim Menschen eine Öffnung der Bauchhöhle stets zum Tode führt, wenn die Rituale zum Bann des Wundbrandes unterbleiben. Beim Öffnen des Brustkorbes fällt die Lunge zusammen, wenn nicht ein Helfer sie mit seinem Atem füllt. An diesem Phänomen wird unser Patient sterben. Weitere Gefahren sind der Blutverlust, den wir bekämpfen können, indem wir den Verlust durch gereinigtes Ziegenblut ergänzen und der Schock, dem wir durch Gabe von Opiaten den Schrecken nehmen. Auf beide Hilferreichungen werde ich in diesem Fall verzichten, da hier nur zu Demonstrationszwecken geschnitten werden soll und der Tod des Patienten ohnehin ein Ziel der Prozedur ist." Nach dieser Einleitung beginnt die Operation. Mit geschickten Schnitten zerteilt Aghol Steinsam Haut, Fettgewebe und Bauchfell, stillt Blutungen mit Hilfe des Brenneisens und demonstriert dann am lebenden Patienten Lage und Funktion der Innereien. Auch hartgesottene Wundärzte, die im Krieg Szenen großer Grausamkeit gesehen haben und oft rücksichtslos amputieren mussten, um Leben zu retten erschauern angesichts

der brutalen Geschicklichkeit, mit der Aghol Steinsam durch seine Schnitte dem Patienten unsägliche Schmerzen bereitet, sei der auch tausendfach ein Verbrecher. Zugleich aber packt sie die Neugier, jene Organe in Funktion zu sehen, über deren Aufgaben sie nur sehr ungenaue Vorstellungen haben, aus jahrzehntealten Büchern und aus Studien an Leichen oder Tieren. Aghol deut und beschreibt, zeigt und erklärt während er operiert. Den Zuschauern ist bewusst, das sie eine derartige Demonstration vielleicht noch in einem temanischen Spital, sicher aber nicht in ihrer Heimat erleben würden. Manch einer mag die Unmöglichkeit, so selber Wissen zu schöpfen, bedauern. "Bisher hat der Patient die Operation gut überstanden", führt Aghol aus, während er mit einem blutigen Lappen den Schweiß von der Stirn wischt. Die konzentrierte Arbeit hat ihn angestrengt und die gespannt zuhörenden und interessiert zuschauenden Ärzte versetzten ihn in Euphorie. Es gab bisher keine Gelegenheit, den hohen Stand temanischer Chirurgie Ausländern zu demonstrieren. Hier ist nun ein Publikum versammelt, das seine Begeisterung für die Geheimnisse des menschlichen Körpers teilt und gespannt seinen Ausführungen folgt. "Die folgenden Schnitte sollen uns in das Zentrum des Lebens führen und uns das schlagende Herz selber zeigen", fährt er fort. "Leider bleiben uns nur wenige Augenblicke vor dem Tod des Patienten Zeit, um dieses Wunder zu sehen." Er erweitert die Wunde im Bauch seines Patienten zum Hals hin und greift dann zu Hammer und Meißel, um das Brustbein zu spalten und so die Brusthöhle öffnen. Sekunden angestrengter Arbeit später hat er das Herz freigelegt und seine Zuschauer haben erstmals Gelegenheit, das Ende des Lebens, das Verstummen des Herzens nicht nur zu fühlen, sondern mit eigenen Augen zu sehen. Die auserwählten schweigen beeindruckt. Vergessen sind moralische Bedenken, verdrängt, dass hier ein Mensch vor ihren Augen aufs grausamste hingerichtet wurde. Die Faszination von Leben und Tod hält sie gefangen. Erst Minuten später bricht Aghol Steinsam die Stille. "Hier, in meinem Spital werde ich morgen früh selber Ordnung machen. Darf ich indes die Herren bitten, mir aufs Deck zu folgen um das Blut abzuwaschen und um einen kleinen, stärkenden Imbiss zu genießen? Sicher gibt es auch noch viele Fragen. Die zu beantworten stehe ich euch gerne zur Verfügung."

Das Haus der Heilung

Die Gebäude waren noch immer nicht ganz fertig, doch die drei großen Haupthäuser mit ihren Lehrsälen, ihren Heilerzimmern, den Unterkünften für die Lehrer, Heiler und für die Schüler sowie die großen Hallen für die Verletzten und die etwas kleineren Zimmer für die schwer Kranken waren schon fertig. Auch die Bibliothek war schon fertig und nun kamen täglich Bücher, Pergamente und Schriftrollen aus der ganzen Konföderation zusammen und wurden sortiert und eingelagert ! Die ersten Lehrer und Heiler waren schon gekommen, darunter auch die bekannte Ärztin Karian Boras, die schon seit langem die Kunst des Schädel öffnen unterrichtet ! Auch die ersten Schüler sind schon eingetroffen und haben Zimmer zugewiesen bekommen ! Aus allen Teilen der Konföderation sind sie eingetroffen, Männer und Frauen gleichermaßen und alle wollen sie lernen den Menschen zu helfen. Hier sieht man keinen Streit und auch gibt es hier kein Machgerangel wie in so manchen anderen Einrichtungen dieser Art die ich besucht habe. Auf einem Rundgang bin ich dann auch dem Leiter der Schule begegnet, Takor Azunde vom Volke der HoTayun. Er führte mich dann auch durch die ganze Schule und erklärte mir was das ganze Ziel hiervon sei !

„Wißt ihr, mein Freund, wir wollen hier den Grundstein legen für eine bessere und schönere Zukunft. Wie oft sieht man einen jungen Mann an einer Krankheit sterben, die man hätte behandeln können wenn das rechte Wissen zur Hand gewesen wäre? Oder wie oft stirbt eine Frau bei der Geburt ihres Kindes und läßt den Mann mit dem Kind alleine? All solche Sachen wollen wir verhindern und so das Leid der Menschen mindern ! Deswegen sammeln wir hier aller Art Wissen an, das für die Heilung der Menschen von Nöten ist. Auch werden wir hier ein Lager für Heilmittel wie selten Pflanzen und schon vorbereitete Pasten errichten.“

Darauf fragte ich ihn wie sie das den Lagern wollten, da es doch bestimmt mit der Zeit verdirbt?

„Die Pflanzen werden in unserm Garten gezüchtet. Die Salben werden, Wasserdicht versiegelt, in den tiefen Brunnen der Schule hinabgelassen, wo eine große Anzahl an Fächern in die Brunnenwand gebaut wurden. Dort ist es ziemlich kühl, so das die fertigen Salben und Pasten dort eine lange Zeit lagern können ohne zu verderben.“

Auch auf meine Frage, woher sie den alle das Wissen bekommen, das sie bräuchten wußte er sofort eine Antwort.

„Ein Teil bekommen wir von den Heilern und Ärzten aus der ganzen Konföderation. Wieder einen anderen Teil erhoffen wir aus den Nachbarreichen zu bekommen und einen andern Teil müssen wir selber herausfinden. Dazu haben wir verschiedene Räume die an das Labor eines Alchimisten erinnern und dort versuchen wir neue Mittel gegen die verschiedenen Krankheiten zu finden. Auch aus den alten Schriften kann man viel lernen oder wenigstens den Anfang finden. Es wird eine Zeit dauern, aber wir hoffen, über kurz oder lang, der ganzen Konföderation helfen zu können.

Wir redeten noch eine Weile über die Schule und als es dann Abend wurde verabschiedete ich mich von Takor Azunde mit dem Versprechen ihn wieder einmal zu besuchen wenn alles fertig sei.

Aus der Feder des Kefwyr og NathMertha. Stadtfürst Atanimars

Quassim:

Auszüge aus dem

»Buch des Waldes«

initiiert durch *Bubir di Fussi*

fortgeführt durch *'inur di Sare, Luffe si Urso, Balga da Arbaro und andere*

...

Von dem Dachse

Die weisen Sätz der Alten verbieden uns, Dachsfeen zu jagen, ausgenommen solch, die wir zwischen *Palumbino* und *Meluno*, dem Mond des Dachs, ohne Jungen antreffen.

Wer außerhalb dieser Zyt eine Dachsfee tötet, mueß das Tier einem Weisen übergeben; ein Gericht der drei Weisen entscheidet dann über die Buß. Wer eine Dachsfee tötet, die Junge nehrte, mueß die Jungen evenfalls den Weisen übergeben, doch lebig.

Wer eine Dachsfee außer der Zyt tötet, ohnedes den Weisen zu meldt, dem sull die Jagd auf Lebenszeit aberkannt werdt; darf fürderhin weder Speer noch Armbrust noch ander Jagdwaff tragen. Wird der dennoch fallenstellender oder jagenderwis im Walde angetroff, soll er mit Schimpf und Schand und unter Stockhieben aus dem Walde und aus der Sippe verstoss werdt.

Dachsrüden jedoch dürfe im Dachsmond sowie im *Korvuno* und im *Fulmotondruno*, dem Mond der *Stuerm* gejagt werdt. Ihr Winterfett ist bsunders dick und rych, des Wert für die *Preparatio* von heilende Salb und *Ongventoj* erheblich. Auch das im Dachsmond im Zeichen *Samnaiz* gewunne Fett hat bsunder Kräfte, doch sy der Ertrag gering, da die Dachse zu dieser Zyt meist sehr mager syn.

Das wahr Gehimnis der Dachs aber lieget in ihrer *Connexio* mit *Falur*, der dere Urväter einst der Gabe segnete, all fyndliche Zauber abwehre zu könne. Dies gehijm Kraft des Dachs lieget in sim Fell und sin Huut. Wickle ein klin Kind in des Sommerfell der Dachsfeh, so schützet *Samnaiz* persönlich es gen alle bös Wünsch; andern Schutz biet das Winterfell des Rüden. Ein Dachspfo, deren Klauen unverletzt und vollständig syn, wehret nahezu alle magische Angriff ab; dry Pfofen desselben Tiers verdryfache die Stärk des Schutzes, wenn ihr Träger die viert Pfo selberst an bestimmtem Orte und zu bestimmter Zyt vergrabe hett. Auch dry Pfofe verschiedner Tier können bsundere Wirkungen haben, doch ist dies Heimnis nit für jeden bestimmt.

Eine Kapuz aus dem Kopf einer Dachsfeh schützet vor verwirrend Zauber aller Art, sowit Ohren und Nase ohne Makel syn; eine Kapuz aus dem unverletzten Kopf eines Rüden bewahret vor Krankheitsflüch und vor Blendung.

So also isset der Wert des Dachs bestimmt. Doch vieles bleibet Gehimnis *Falurs* und der Hochweisen, denn es bedarf großer Weisheit und Reife, dies Weisheit in Verantwortlichkeit für das Volk und zur Ehr der Götter anzuwendt.

(...)

Von dem Holderbaume

Des Holderbaums werdt viel Geschlecht gefunden.

- I.** Das erste ist der gemeine Holder, gar wol bekannt, hat seinen Namen darumb, dieweil seine Zweig inwendig hol und voller Marck synt. Er wächst auff in der Grösse eines Baums mit gänzz runden äschenfarben Aesten, die syn inwendig mit weissem Marck aussgefüllt. Die Blätter an den Aesten syn gleich weit gesetzt, gemeinlich fünfe, etwa zu sieben oder acht beyenand, dem Nusslaub solchermassen gleich, doch kleiner und darzu eines starcken Geruchs. Am eussersten Theil der Aeste bringt er ein runde Dolden, die traget weisse Blüht. Anstell der abfallenden Blumen bleiben kleine schwartze oder purpurfarbe Beerlein eines weinsauren und lieblichen Geschmacks. Er blüht des Palumbuno, die Beerlein bringt er im Mocofinuno.
- II.** Das ander Geschlecht wächst dem vorigen gantz gleich, aussgenommen dass sine Blätter nit gantz, sondern tieff aussgeschnitten syn.
- III.** Das dritte Geschlecht wächst in truckelen und feuchten Wälden, ist dem gemeinen Holder in allerding gleich, allein dass es die Blumen nit in einer Dolden bringt wie der Holder, sondern wie an den Wynreben. Kommen auch früh im Jahr, nemlich im Unutorluno, von Farben bleichgelb ein jedes als ein kleines Sternlein. Daraus werdt in dem Mocofinuno rote Träublein eines unlustigen Geschmacks. Wird auch Hirschholder genennt, dieweil die Hirschen pflegen den jungen Schüssen dieses Holders zu asen.
- IV.** Das vierdte Geschlecht, Schwelckenbaum genennt, wirdt von MATTOLO beschrieben, dass es an wässerichten Orten wachse mit breyten Blättern wie der Ahorn und vermeldet darbey, dass seyner Männlein und Weiblein erfunden werdt: Das Männlein bringt ein schön runde kügliche Blüht mit vielen schneeweissen Blümlein zusammen gesetzt, welche von den Gärtnern werdt Schneeballen genennt. Solche fallen ab ohn Frucht.
Das Weiblein blüht ebso weiss, aber die eussersten Blümlein syn wie ein Krantz herum etlich viel mahl grösser dann die innern, bringen aber keine Frucht. Sondern die kleinen, welche innwendig wachsen, tragen rote Beere, in welchen ein breyt und rot Korn liget, wie ein Hertzlein vormieret, welche gegessen Unwillen unnd Brechen machen.
- V.** Mit diesem kompt das fünffte Geschlecht gar uberein, aussgenommen dass es gefüllt Blumen von Farben purpur tregt, daher es auch gefüllt Schwelcken genennet wird.
- VI.** Das sechst Geschlecht, Attich genennt, wachset in nassen Waldwies. Er ist dem zweiten Geschlechte gleich, doch von ublem Gestanke und kleiner Form.
- VI.** Das letzte Geschlecht genennet Bluetattich wachset nur an Ort, diewo unschuldig Bluet vergossen wurd. Des Bluetattich ist dem vorigen etlich gleich, doch die Blätter zeigen ihr Art durch bluetroth Äderlyn. Des Bluetholder ist zu reißen mit Stumpf und Stiel, wo immer er wächst, denn ihm wohnet der unruhig Geist des Toten.

Von den Namen

Holderbaum, Holder und Holunder, heisset den Alten SAMBUKO.

Das zweit Geschlecht wirdt genennet SAMBUKO MONTARA. Schwelckenbaum heisset den Alten SAMBUKO RIVERA: der Waldholder SAMBUKO CERUNA.

Dem Attichen sagen die Alten SAMBUKO EBULO, dem Bluetattichen aber SAMBUKO MALSANGO.

Von der Natur/ Krafft/ und Eigenschafft dess gemeinen Holders

D*DODONE* meldet, dass die Rinde, die Blätter, die Blumen und die Frucht dess Holderbaums warmer und truckner Natur seyn und haben ein Art, das Gewässer auss dem Leib zu treiben.

Innerlicher Gebrauch

D*IINACORAGINO* lehret, der Holder unnd Attich haben beyde eine Krafft zu trüeknen, das Wasser durch den Stuhlgang treiben. Sie syn dem Magen aber schädlich. Ihrer beider Blätter gekocht, treiben die phlegmatischen Feuchten und Gallen durch den Stuhlgang: Dasselbige thun auch ihre zarte Zweyglein in irdenen Häfen gekocht. Ihre Wurtzel in Wein gesotten und daruber getruncken, ist gut wider die Wassersucht. Sie ist auch gut getruncken wider der Natter Biss. Dieselbigen Wurtzeln in Wasser gesotten erweichen die Härtigkeit der Beermutter, eröffnen die Verstopffungen und heylen die andern Fehl unnd Gebrechen derselbigen, wenn sich die Frawen in die Brüeh setzen, darinn die Wurtzeln gesotten haben. Dasselbige vermögen auch seine Körner und Frucht mit Wein getruncken.

Den zarten Personen soll man auss den jungen Schösslingen mit Spinat ein Holdermüsslein kochen mit einer feisten Fleischbrüh und ihnen zu essen geben, treibt sie gemachsam zu Stuhl. Man kann auch aus den jungen Schössling ein Pulver machen und dasselbige eingeben in einer Fleischbrüh erweicht und öffnet den verschlossenen Leib.

Die mittelste Rinden gepulvert und in Wein eingenommen oder die Rind von der Wurtzel uber Nacht in Wein erbeytzt treibt unden und oben auss: Aber der aussgepresste Safft in Wein oder Molcken eyngenommen würcket gelinder.

Geg die Fallsucht soll man aus truckneter Rinden ein Pulver mache, besprechen und mit dem Sud von frischen Stuck trinken.

Etliche machen ein guten Essig aus Holderblüth, so dem Magen gar wol bekompt. Erwecket Lust zum essen und zertheilet die dicken zähen Schleim.

Der aussgepresste Saft von den Holderbeeren mit Wein getruncken treibet auch das Wasser mit Gewalt auss: solches thut auch die innerste grüne Rinde. Man soll aber diese Artzney jungen oder schwachen Personen nit eingeben.

Eusserlicher Gebrauch

Die Blätter, wenn sie noch grün syn, zerstoßen und uber den Wurm am Finger gelegt, heylet in bald.

D*IINACORAGINO* schreibt: Die frischen weychen Blätter mit Gerstenmaltz vermischt und wie ein Pflaster ubergelegt sänfftigen die hitzigen Geschwulst der Augen. Sie syn auch gut auff dieselbigen weis gebraucht wider den Brand und wider der Hundts Biss. Sie heylen und hefften zusammen die tieffe fistelechte Geschwär. Wider das Tertianfieber nimb ein Hand voll Holderblätter, Lavendel, Saltz, jedes ein wenig, machs mit Baumöll an, und legs uber die Pulss, das soll auch das Fieber, wenn es ein weil gewehret hat, vertreiben. Mit Ochsen oder Bocksschmaltz ubergestrichen lindern den Schmertzten dess Podagrams.

Holderblätter mit Senffsamen und Tyriacks vermischt, gestossen und Pflasters weiss auff die Pestillentz Blattern gelegt, zeucht das Giffit an sich und heylet es.

Die Blätter und Frucht von Holder in Saltzwasser gesotten und die geschwollene Füß darinn gebadet nimbt die Geschwulst.

Von Holderblumwasser

Wenn die Blumen wol zeitig seyn, soll man beim neuen Meluno ein Feuerlicero darauss brauen.

Diss Wasser getruncken Morgens und Abendts jedesmal auff drey Art weicht die Brust, ist gut für Geschwülst, Wassersucht, eröffnet die Verstopfung der Leber, Miltzes und Nieren, vertreibt das Fieber Tertian. reiniget alle Flüss so von Melancholey kommen und stärcket den Magen.

Jn die Augen gethan leschet die Hitz, sonderlich so man die grawen Schwämm, welche am Holderstock bey der Wurtzel wachsen in diesem Wasser oder in Rosenwasser weicht und daruber bindet. Abends und Morgens angestrichen und von ihm selber trucknen lassen stilltet das zittern der Hände, heylet auch alte kalte Schäden sauber damit aussgewaschen und Tücher mit diesem Wasser ubergelegt.

Von den mittelsten grünen Rinden wird ein Licerwasser gebraut so den Leib erweicht. Die eussern Bork und die innern Rind geben ein Artzney für die Fallsucht, so in der richtgen weis von einer Weisen gebraut.

Von Holderseltz

Nimb wolzeitige Holderbeer, streiffe sie von den Stielen, truck den Safft auss, lass bey sanfftem Feur Seltz dick absieden. Diese nützt für alles innerliches Gifft, vertreibt besprochen innerliche Geschwär und Geschwülst, treibt durch den Schweiss alle schädliche Feuchtigkeit und Gifft aus, wird darumb vor den Schweissbaden genommen. Diss soll aber erst nnach purgiertem Leib und nüchtern geschehen. Also gebraucht verzehret sie auch die anfahende Wassersucht. Es ist auch erfahren, wo diese Holderseltz uber Rothlauff gestrichen wird, dass er diss wunderbarlich miltert und abtreibt.

Von Holderblühtöll: OLEO SAMBUKA genennt

Das Oell macht man auss den abgeschnittenen Holderblumen und altem Oell wie das Camillenöll. Sein Tugendt wirdt gepreiset, dass es lindere, reinige, den Wust ledige, der Gelbsucht und allem Gebrechen der Leber sampt jhrer Verstopfung nütze. Also allen Schmerzen der Gleychen unnd Glieder miltere.

Ein ander Holderblühtöll den Schweiss in der Pestillenz darmit zu fürdern: Nimb ein glässerin Geschirr deines Gefallens, fülle mit Holderblüht auff halb, darauff thu ein drittheil so viel Eybischblumen oder Attichblüht, auff diese abermal ein drittheil so viel Johanskrautblumen, also dass mit diesen drey Stücken die drey Theil dess Glass erfüllet werdt. Daruber giesse drey oder vier Jahr alt Baumöll, je älter je besser, verbinds wol, besprichs und decks mit einem geschnittnen Feuropalen und lass den gantzen Sommer an der Sonnen. Mit diesem Oell den gantzen Leib warm drey oder viermal dess Tags und Nachts reiben und ist erfahren, dass mit den gewaltigen Schweiss alles Gifft der Pestillenz aussgetrieben ist.

Des Holder Eygenheit

Parana isset der Holder heylig, und Talfur sprichtet durch ihn zu ihr. Also ist ein grader Holderstabb von gwisser Läng von bsunder Krafft. All Verzauberung wehret er, und Zaubers Schaden heilet er. Und es heißt, blueht ein Holderzweigerl auf, gesteckt ins frische Grab, so ist gwiß, dass der Dot Frieden gfunden hat durch Talfurs Hand.

Ein Holder gsetzt am Haus wehrt Dondras Zorn und senftigt Talfurs Ungestuem. Und bese Demonoj meidts des Geruch. Wer ein Holler fällt, bitt all Getter des Waldes um Gnad, dass ihm nit zürnen.

Doch anders ist die Art des blutgen Attich: ihm wohnt die Verzweiflung und der Zorn des Hingmetzelten inne, und so manch bes Zauber nimmt dafun syn Nutze. Damit niemeg an lang grad Stabb vom Bluetattich gwinnt, so ist Gsetz, jedwed Bluetattich mit Stumpff und Stiel ausszureißa und nur ein Hochweiser darf den Attich denn noch berühre. Wer aber den Attich ausreiß, setz um die Stell 6 Holderstöck, jedwed drei Schritt von der Mitt und voneinand entfernt. So sulln ihm die Getter Glück bringen.

(...)

Vom Tramassero



Des Tramassero werdt vierer Geschlecht und Art gefunden, so von etlichen als Männlein und Weiblein abgetheilet werdt, andere aber machen zwey Geschlecht zam und wildt.

Des zamen Art wird bald der Speyerling, bald der Großfrüchtigen Aberesch genennet. Des Früchten syn gar sauer, doch süß des Winters. Sie bewaren vor manch Winters Krankheit, von des Alters Schwäch gesüßt auch vor manch Lebens Winters Schwäch des Geistes. Ihre Kraft teilen sie auch dem Saft ander Frücht, so daß diese länger gesunde blyben.

Das ander Geschlecht der wild Fogelbeerbaum ist dem vorigen gleich, aussgenommen dass seine Beer Traubenwis beysammen hangen, kleiner und von Farben roth, seyn auch mit ihrem Geschmack dem vorigen ungleich. Dies der wertvollsten Arte ist.

Das dritt Geschlecht, Arschrösslein genennt, hat ein weissen glatten Stamm unnd Rinde, wächst im Tale unter den Buchbäumen, seine Bletter syn formirt wie ein Gänssfuss, aussgenommen dass sie kleiner syn, die Blumen stehen häufig beysammen, nach welchen die Frucht erfolget wie kleine Birlein oder Oliven, eines raun zusammenziehenden Geschmacks, innwendig mit schwarzen Kernen besetzt. Man kann auch die Frucht nit ehe geniessen, sie sey dann zuvor teyg worden.

Des vierten ist der Mehlbeeren, der Fruecht sind den Fogelbeern gleich, doch bitter und von geringem Nutzen. Sein Bletter sind formirt wie Ahorn. Getrocknet und gemahlen bessern sie Brotes Mehl im Winter. Diese sind die meisten der Tramasseroj und wachsen auch in der Höh.

Manch zehlen auch die Schwarz Appelbeer zu den Geschlechtern der Tramassero, doch ist dies ein ander Art.

Von den Namen

Speyerling wirdt auch genennet Speerbeerbaum, Sporäpfel, Surbyren und Grossfruechtig Aberesch. Der Alten: TRAMASSERO Doma.

Fogelbeer wirdt auch genennet Birdobero, Aucoparo und Abereschen. Der Alten: TRAMASSERO Silva. Des gibt es des Wahren Abereschen und des Sussen Abereschen.

Arschrösslein heißet den Alten TRAMASSERO Tormina.

Der Mehlbeer nennen die Alten TRAMASSERO Fortika.

Innerlicher Gebrauch

Die Fogelbeer geben dem Leib kein Nahrung, sollen derowegen gar nit für ein Speiss, sondern für ein Artzney gebraucht werdt: Dann sie allesampt haben ein Krafft unnd Eygenschafft zu stopffen unnd zusammenzuziehen: Werden nützlich gebraucht in allerley Bauchflüssen und Durchbrüchen dess Magens in der rothen Ruhr; wider das Blutspeyen, wider das Flüssen der Mutter oder Weiberzeiten, wider das Würgen unnd Brechen dess Magens, wider die Hauptflüss und dergleichen mehr.

Sie werdt aber zu ermelten Gebresten auff mancherley weis gebraucht: Etliche samlen sie, ehe sie recht ryf werdt, schneiden sie von einander, durren sie in der Sonn und behalten sie zum Gebrauch. Etliche backen sie im Ofen wie die Holtzbyren, etliche beitzen sie in Honig wie die Quiten, man behelt sie auch grün in süssem gesottenen Wein. All so ist der Wirkkraft unterschieden, und sinne sie frisch, freien sie von zugefygten Giften, denn die frischen Beeren haben die Kraft dem darne zu lösen.

Die Beer von den Arschrösslein (und wann sie im Herbst anfahen weich zu werdt, pflegen die Leut dieselbigen wie andere Obs zu essen, weil sie wohl mehlg, doch anmütig und gued für vielerlei Leckerei syn) sollen gut sein wider das Grimmen im Leibe, daher sie auch den Namen haben.

Eusserlicher Gebrauch

Fogelbeer zerstoßen und mit ihrem Laub in Wasser gesotten und darinn gebadet, stilltet den Bauch ruhr, allerley Flüsse, und dess Afftern Ausgang.

Die Frucht gepulvert und in die Wunden gestreuet, stillen das Blut der Wunden.

Auss dem Holtz dess zamen, weil es gantz derb und fest, macht man Tische und auss den Gerten Geisslen. Das schön und hart Holz der Arschrösslein nennet man auch Schreinersschatz.

Die Beer dess wilden Geschlechts halten die Bauren uber den Winter zum Vogelstellen, weil sie den Drosteln, Haselhüner und Ziemer sehr angenehm.

Des Tramasero Eygenheit

Die Wahr Aberesch isset der Aliza heylig, da sie voll der Lebenskraft. Für bsunder Zweck sind Aberesch, die auf ander Bäum gwachsen. Ihre Beer, Blatt und Rinde enthalten neben der eignen auch all die nützlich Kraft und Eigenschaft der Underlag, doch nit deren Gift und Schwäch.

Die Aberesch wehrt besen Flüch, und wenn sie am Haus gepflanzet, nimmet sie all Blitz auf, die gegens Haus und dessen Bewohner gerichtet. Ein grün Zweich mit Beer bringt Glück ins Haus und schützet vor bes Sprüch.

An manch heiligem Hain, so wird bericht, stehet ein Elfsbeer, auch genennet Hoch Arschros. Gesetzt zu der Alten Zyt, trifft man heut nur noch einzeln Elfsbeer. Sie sind in allem wie die Arschrösslein, doch viel mahl so groß und viel groso Jahr alt. Es heißet, wer ein Beer von ihr im vollen Mond des Samnaüt isset, all Krankheit und Schwäch des Alters verlieret. Wer aber drei frisch Beer im vollen Mond des Fontiluno esse, werdt so jung und gesund, als sei er nicht älter als 21 Jahr.

(...)

Dandairia:

Eine alte Gutenachtgeschichte aus Dandairia

Die Rückkehr von Wolfram

Wo endeten die Geschichten, welche Ihr zuletzt vernommen, von jenem Herren, welcher einst ein einfacher Sohn war und dann in einem Reiche, welches von Krieg gebeutelt war, zum König wurde?

Im Adar des Jahres 416 n. P. tobte eine Schlacht, eine gar furchtbare in jenem lichten Reiche mit Namen Bouraghard und mitten drin war Wolfram. Gemeinsam mit Geronimo und dessen Gruppe schuf er in den Herzen der dortigen Bevölkerung Mut. Zu Anfang waren sie gar wenige, doch der Ruf des Widerstandes lockte die Bürger dieses gebeutelten Reiches von nah und fern. Doch dem nicht genug, es kamen auch Leute aus dem benachbarten Elcet und obwohl sie bis vor kurzem mit den Dandairies nichts zu tun haben wollten, sie schlossen sich zusammen und standen Seite an Seite, um gegen den Feind aus den Bergen anzutreten. Nicht für Ihr Reich, nicht für Ihr Land, nicht ein mal auf Wunsch ihres Herrschers, sie taten dies auf Wunsch ihres Herzens. Es bildete sich eine große Niederlassung, welche, wenn sie nicht aus notdürftig zusammengesetzten Zelten und wackligen Häusern bestand, größentechnisch schon eine Stadt genannt werden dürfte.

Kurzerhand wurde eben diese Niederlassung FREIHEIT genannt. Doch dann kam die Schlacht.

Ja, schon zuvor wurden kleinere Schlachten geschlagen und der Gruppe von Rebellen ward das Glück bis dato Hold. Doch auch die Gegenseite, welche Verluste hinnehmen mußte, war nicht untätig. Große Energien wurden dafür eingesetzt, Wolfram zu vernichten. Mit finsternen Wesen, welche von Welten stammen sollen, bei deren Anblick Euch sehen und hören vergehen würde, wurde Kontakt aufgenommen und diese Wesen wurden auf Wolfram geschickt. Bei der großen Schlacht war es dann, daß Wolfram den Feind in einen Hinterhalt gelockt hatte. An vorderster Front rannte er, Seite an Seite mit Sentanon - einem Mann, bestehend aus Fleisch und Muskeln, wohin er schlägt, dort wächst nie wieder etwas - und Mekrion - ein anderer Krieger, der kaum schwächer ist, als Sentanon - stürmte er in die Reihen der Feinde. Gemeinsam mit seinen Begleitern wütete er dort. Man behauptete, er solle dort wie ein Berserker um sich geschlagen haben.

Bei jedem Schlag, den er anbrachte, zuckte er zusammen, und von mal zu mal wurde sein Haar dunkler, seine Haut faltiger, bis er als alter Mann, welcher mehr als achtzig Sommer zählt, auf dem Schlachtfeld zusammen brach. Und hier möchte ich meine Geschichte fortsetzen.

"Wolfram, Wolfram" rief es von weit weg. Doch der Klang, war seltsam, er war so hell, heller noch, als das Läuten von Silberglocken. Er öffnete die Augen und sah ein Wesen vor sich, wie er es noch nie gesehen hatte. Angst, aber auch Freude umspielte die Züge ihres Gesichtes. Sie tupfte behutsam mit einem nassen Lappen sein Gesicht ab, und als sie merkte, daß er sie sah, lächelte sie. Ein Lächeln, welches wohl selbst den tiefsten Gebirgssee im tiefsten Winter zum Schmelzen bringen würde.

Und dann schlief er auch schon wieder ein. Ein harter Ruck, eine feste Faust packte ihn an der Schulter, rüttelte ihn und eine barsche, tiefe Männerstimme rief "Wolfram, Wolfram". Er sah in das vernarbte Gesicht eines Mannes, den er kannte, aber dessen Name ihm nicht mehr einfiel.

"Kannst Du diese Finger sehen?" fragte der Mann und zeigte ihm eine Hand. "Wie viele Finger siehst Du?" sagte er und knickte seinen Daumen ein. Wolfram wollte sprechen, doch es kam nur ein Krächzen.

"Zeig es mir mit den Augen". Und Wolfram fing an, zu zwinkern, einmal, zweimal, dreimal, und er schlief wieder ein. Platsch. Ein Eimer Wasser wurde ihm direkt ins Gesicht geschüttet. "Wolfram" schrie eine Stimme, wieder barsch, wieder hart. "Siehst Du mich?" fragte diese wieder.

Dann bekam er endlich wieder ein Wort heraus "Wo", doch weiter kam Wolfram nicht, denn sofort hörte er Freudenstimmen um sich herum. Er schaute auf und sah mehr als zehn Leute um sich stehen, und erst jetzt bemerkte er, daß er in einer Schlafstätte ruhte, wie er sie noch nie zuvor gesehen hatte. Auch das Licht war anders, als jenes, welches er kannte. Der Raum, so seltsam, die Farben, die Gerüche, einfach alles. Ihm wurde dann langsam erklärt, daß er mitten in der Schlacht zusammen gebrochen sei. Auf seine Frage hin, "wie die Schlacht ausgegangen ist?" öffnete man ein Fenster und er konnte auf ein Tal sehen, welches über und über mit Menschengenossen voll war.

Die Schlacht, so wurde ihm berichtet, verlief sich irgendwie. Der gegnerische General zog sich nach einem Schlagabtausch zurück und ließ zum Rückzug blasen. Da er selbst auch mehr tot als lebend am Boden lag, ließ man die Feinde abziehen und kümmerte sich um die eigenen Verletzten. Doch dann war guter Rat schwer zu bekommen.

Nach längerer Suche trafen wir dann auf ein paar Feen, welche uns nach langem murren endlich hierher brachten und diese Fee, welche Du vorhin schon gesehen hattest, hat Dich gesund geheilt. Ihr Name ist für uns Dandairies, aber auch für Elceter und Garunier nicht aussprechbar, weswegen wir ihr den dandairischen Namen Sigrid gegeben haben. Und dann trat sie in sein Blickfeld. Wieder blieb sein Blick nur auf ihr haften, er vergaß sogar, seinen Mund zu schließen. Es dauerte noch etwa ein bis zwei Monde, bis Wolfram wieder komplett geheilt war und all die magische Alterung komplett weg war. Er war wieder der Alte, wie wir ihn seit jeher kannten, voller Tatendrang.

Die schreienden Toten von Kot

Erzählt von Arn Moraw, Meisterskalde zu Adlerfels

Eia! Höret meine Brüder! Vom Kelch nehmet die Lippen und lauschet den Taten der Vorzeit. Erzählen will ich nun von der Namenlosen und Schwarzen Fürstin. Die Legende will ich Euch künden vom Verrat des Metan Olodovo und den schreienden Toten von Kot.

Denn es begab sich zu der Zeit, da sich Adlerfels aus den Wellen erhob und das Gesicht der Welt sich wandelte, daß ein Bund gebildet werden sollte aus den Fürsten Ossoriars und den Söhnen der Hohen Frau. Und die Fürsten willigten ein und befanden es für gut und sie erkoren sich Artos Sirahal, den Erstkönig, zum Anführer und als Zeichen seiner Macht ward ihm Flamax geschmiedet, Streitaxt und Zepter, in welcher Klinge eine Feder eingeschmiedet ward vom Leib des Dondra, des Vater Adler selbst, wie ihr alle wißt. So zeigte ER dem neuen Bund sein Wohlwollen. Einer jedoch neidete Artos im Geheimen die Wahl, Metan, Sohn des Olodovo, der selbst gern der Herrscher geworden wäre. Der Zweite Sohn war er stets und sollte jetzt wieder zweiter nur sein. Nichts hatte er gelernt vom grausigen Schicksal des Torak. Und Metan war ein großer Krieger, stets aufrecht und gewaltig im Kampf gewesen, voller Ehrgeiz, und seine Entscheidungen waren stets klug und überlegen gewesen! Und nun wollte dieser Emporkömmling ihm die Streitaxt entreißen? Nur weil er mitreißender reden konnte? Niemals durfte das sein! Niemals!

Metan brannte vor Wut doch nach außen war er froh und guter Dinge. Und er lud die anderen Fürsten alle auf seinen Hof, sich mit ihm zu erfreuen. Was er nicht im Guten haben konnte wollte er sich nehmen im Bösen. Denn sein Denken war unaufrichtig. Nicht im offenen, mannhaften Kampf wollte er die Axt erringen.

Und die Väter der Sechs Häuser kamen, und mit ihnen der Ara Kahalat und die Schwarze Fürstin, und jeder brachte ein großes Gefolge mit, den die Zeiten waren unsicher und Meeresungeheuer gab es noch in den flachen Wassern. Metan aber empfing sie freundlich und gab ihnen Unterkunft und Nahrung wie es das Gastrecht gebietet und er rief ein Großes Fest aus zu Ehren der Götter. Der Met floß die Kehlen hinab ohne Pause, saftige Braten kosteten manches Schaf das Leben, und die Gesellschaft tobte und tanzte und sang und feierte 3 Tage und 3 Nächte. Im Met der Fürsten aber war in der letzten Nacht ein Gift, das schläfrig machte.

Am morgen des vierten Tages dann waren alle erschöpft von der Zeit und man legte sich nieder zu ruhen. Metan jedoch öffnete die Kette am Hafen, die seither die Kette des Neids genannt wird, und herein ließ er eine große Meute schwächerer Festländer mit bösen Augen und falschem Lächeln und er gab ihnen von dem Gold und den Juwelen und sprach "Folget mir und tötet alle die ich Euch zeige!" und führte sie nacheinander zu allen den Häusern seiner Gäste und sie töteten alle, denn alle zeigte er außer den Fürsten selbst, die nicht erwachen konnten wegen des giftigen Trunkes. Die anderen jedoch erwachten beim Gurgeln der zerschnittenen Kehlen, aber ihre Waffen waren nicht zur Hand und sie waren von der Feier geschwächt und als sie sahen, wer ihr Mörder war verließ sie auch noch die Kraft des Vertrauens. So wurden sie alle dahingemetzelt an einem einzigen Tage wohl an die 400 Mann. Selbst sein eigenes Gefolge verschonte Metan nicht. Doch zu dem Haus da der König mit seinen Leuten ruhte ging er nicht.

Und als am Nachmittage des folgenden Tages die Fürsten aus ihrem Schlaf erwachten und das Blutbad sahen rief er: "Sehet! Die Männer des Artos leben!" Und ein jeder erkannte was er gemeint. Und sie zogen die Waffen mit Metan und drangen auf Artos ein ehe dessen Gefolge ihm zur Hilfe kommen konnte. Doch auch Artos war ein Kämpfer, dem Dondra den Arm führte, der Größte der Ossoren, und er hielt sie von sich ab und rief "Ergeben will ich mich freiwillig, wenn ihr gelobt mich nicht zu töten ohne ein Urteil der Götter, denn ich bin unschuldig!" und sie ließen von ihm ab, denn er hatte sich unter den Schutz der Götter gestellt. Doch Johann Malavodo, der sich den finstren Künsten verschrieben hatte sagte "Auch die Götter können irren. Hat nicht Vater Adler Torak geliebt wie einen Sohn? Was, wenn er Artos genauso liebt, und die Untat ihm verzeiht?" Und sein Bruder pflichtete ihm bei, genauso wie Metan voll Erleichterung, sah er seinen Plan doch schon scheitern und sein böses Gewissen martete ihn. Gegen diese standen der Ara Kalahat, Mor Mite und die Brüder des Metan, die sich dem Urteil des Dondra anvertrauen wollten.

So lag denn die Entscheidung bei der Schwarzen Fürstin. Sie aber blickte zum Horizont, wo die Sonne sich Flammend mit dem Meer vereinigte und nach der anderen Seite, wo die Dunkelheit den Himmel emporschwebte und sprach: "Im Namen der Mutter soll Blut zu Blut sprechen." Und die Fürsten und Ossoren murmelten voller Bangheit, denn solcherlei war nicht aus ihrer Welt. Und die Fürstin nahm das Blut ihres Seneschalls und goß es in eine Urne und sie hängte sie über die Glut des großen Feuers, die wie von selbst auf einen Wink wieder zu züngelnden Flammen erwachte, und begann einen furchtbaren Gesang anzustimmen und die Dunkelheit umgab die feuerbeleuchteten Gestalten und die Luft war voll von Gesang und Blutgeruch. Die Zeit schien stillzustehen und in aller Herzen lag tiefe Furcht. Selbst diese wandelte sich noch zu reinem reinem Grauen als heulend die Geiter der Toten aus der Tiefe fuhren. Allein die Fürsten vermochten, so sie auch die Herzen voll Verzweiflung hatten, diesem unheiligen Schauspiel die Stirn zu bieten, der Rest der Ossoren ergriff schreiend die Flucht. Die Geister alle standen bleich und schweigend da, den Blick voll schwerer Anklage. Und die Schwarze Fürstin sprach zeigend auf den Artos:

„Ist dieser Euer Mörder?“ Doch die Geister schwiegen. Da zeigte sie der Reihe nach auf jeden der Fürsten. Doch die Geister schwiegen, den Blick voll Anklage. Als sie aber auf Metan wies und ihre Frage wiederholte, da brachen die Geister in ein solch furchterregendes kakophonisches Geschrei aus, daß selbst die Edlen es nicht mehr ertrugen und schreiend die Flucht ergriffen. Metan jedoch war vor schierer Todesangst unfähig auch nur einen Finger zu rühren.

Ganze 3 Tage stand er so umgeben von den schreienden Toten und er aß nicht und trank nicht und bewegte sich nicht. Die übrigen Fürsten aber nannten ihn Brutik, was heißt Mörder, und bestimmten, daß er Gnade finden solle, wenn er seine Untat mit dem Rest seines Lebens lindere, so weit das eben ginge. Und sie unterbreiteten ihm den Vorschlag und Brutik nickte. Da fuhren die Geister wieder in den Äther, aber sie kehrten nicht in die Hölle zurück, denn ihr Tod war gesühnt.

Und so kommt es, daß auf Kot noch heute die Alten, die Schwachen und die Kranken aufgenommen und gepflegt werden, weil es so ward begonnen von Brutik. Und nie streunte er von seinem Pfad, denn niemals verschwand aus seinem Kopfe das Schreien der Toten von Kot.

Gepriesen sei Dondra, der Vater und der Adler. Gepriesen sei die Namenlose, die Mutter und die Feuerfrau. Heil uns und unseren Ahnen!

Derrah

- die dairische Hochlanddistel

Die Derrah wächst in den höheren Lagen des Hoch- und Berglandes Ashdairas und in Teilen Elays. Sie ist während eines Großteil des Jahres eine unscheinbare Grünpflanze mit stachelbewährten Blättern und Stiel.

Trotz des ganzjährig feuchten Klimas blüht sie lediglich in der regenreichen Zeiten im Frühjahr und Herbst. Ritzt man in dieser Zeit die Knospe vorsichtig an und fängt den träge hervorquellenden Saft auf, kann dieser anschließend leicht in dunklen Räumen an der Luft getrocknet werden.

Nun kann die Derrah, wie man den Stoff weiterhin nennt, entweder als Droge in Reinform oder in Alkohol gelöst als Tinktur weiterverarbeitet werden. Je nach Erntezeitpunkt und Zustand der Ernte hat Derrah eine unterschiedliche Wirkung. Dosisabhängig kann es schmerzlindernd bis euphorisierend und betäubend wirken.

Von den Vorkommensorten über die genaue Ernteart bis hin zur exakten Zubereitung und Darreichung wird das Wissen von den Heilern von Caer'Mayra von Generation zu Generation weitergegeben. Deren Hauptsitz und das erste Aethiolog befinden sich auf halber Höhe am Berg Caer'Mayra, des höchsten am Talkessel von Thir'dhan um Chi'Tairan.

Schon kurz nachdem sich die Daira nach ihrer langen Reise aus dem dunklen Land im heutigen Ashdaira niederließen, wurde bereits eine erste Niederlassung der Caer'Mayra an der heutigen Stelle gegründet. Erst einige Jahrzehnte später entdeckten immer mehr Siedler das Land um den Cryshal'Mir und formten die heutige Hauptstadt Ashdairas Chi'Tairan. Dem ersten Aethiolog folgten im Laufe der Jahre mehrere in fast jeder Stadt Ashdairas. Nicht nur in den Kriegen gegen Lyn'Dhu'Morth, sondern auch bei den alltäglichen Erkrankungen und Leiden der Bevölkerung zeigten sich die Caer'Mayra als kundig und geschickt.

Nicht wenige Daira haben ihnen ihr Leben zu verdanken und nicht wenige zeigen dies durch großzügige Spenden auch nach ihrer Genesung.

Generell wird jedem in einem Aethiolog geholfen, egal was er dafür als Entgelt aufbringen kann, nur daß er oder seine Familie ein Entgelt leistet ist festgeschrieben. Bei vielen armen Erkrankten ist das der Dienst am örtlichen Aethiolog für einige Tage bis Wochen oder aber bei Wohlhabenderen ist es der Grundstock für ein Neues.

Seit der Zeit der Nebel und den darauffolgenden ständigen Kämpfen gegen Feinde der Daira gibt es in jedem Heer Ashdairas einige Heiler von Caer'Mayra die sich um die Verwundeten kümmern und Wunden häufig noch auf dem Schlachtfeld versorgen.

Es ist auch nicht verwunderlich, daß sogar weitgereiste Fremde in die Aethiologe kommen, um sich heilen zu lassen, da deren Ruf weit über die Grenzen Ashdairas hinaus bekannt ist. Diese Fremden sind häufig wohlhabende Händler oder Adlige, deren Entgelte meist sehr großzügig ausfallen, so daß sie gerngesehene Gäste bei den Caer'Mayra sind.

Durch den Einfluß der gemischten Kulturen in den Aethiolgen, kommt auch ein reger Austausch unter den Gästen und mit den Heilern zustande, der auch andere Aspekte der Heilkunst in das Wissen der Caer'Mayra einfließen läßt. Kommt in seltenen Fällen etwa ein fremder Heiler in ein Aethiolog, um sich behandeln zu lassen, so genügt es meist als Entgelt den Caer'Mayra eines seiner Geheimnisse preiszugeben und so deren Wissen zu erweitern.

All dieses Wissen ist in der Bibliothek des Ersten Aethiolog im Berg Caer'Mayra zusammengetragen und niedergeschrieben. Sie steht jedem Heiler von Caer'Mayra offen und für die Leiter der Aethiologe ist es sogar Pflicht, sich jedes Jahr einmal zum Ersten Aethiolog zu begeben und dort ihr Wissen um die neuste Erkenntnisse zu erweitern.

Heilkundige und Heiler

In Tronja unterscheidet man zwischen zwei Gruppen von Heilfähigen. Jene Auserwählten, die mit der Gabe des Heilens geboren sind, den Heilern und den Heilkundigen die mit normalen Mitteln Krankheiten und Verletzte behandeln.

Jeder der sich dem Weg des Heilens widmet, erhält normalerweise eine Ausbildung in den grundlegenden Künsten der Heilkunde, Diagnose, Kräuterkunde, Wundbehandlung, Krankheiten und auch etwas Unterweisung im Richten von Knochen.

Die Heiler erlernen die Anwendung ihrer Gabe, die Segen und Verpflichtung zugleich ist, beim Lindern von Schmerzen, dem Heilen von Wunden und Behandeln von Krankheiten einzusetzen. Dabei wird die Ausbildung in den anderen Künsten nicht vernachlässigt, erfolgt aber nicht so intensiv wie bei den Heilkundigen.

Die Heilkundigen erhalten eine intensivere Ausbildung in den grundlegenden Künsten und im Knochenrichten. Ein Teil von ihnen weitet ihr Wissen auch aus auf Augenheilkunde, Chirurgie, Gifte und Knochenbrechen.

Besonders das Knochenbrechen ist eine höchst schwierige und ungewisse Kunst! Handelt es sich doch darum einen falsch gerichteten oder zusammengewachsenen Knochen am Ort des Bruches wieder zu brechen, und ein Knochen ist am stärksten wo er wieder zusammengewachsen ist.

Die Schale der Heilung

In der Mitte der Insel Ceraiduon liegt eine Quelle auf einer Lichtung. Sie wird die Schale der Heilung geheissen. Dort liegt eine kleine Siedlung. Hier wohnen Heiler und Heilkundige mit ihren Familien und Gefährten. Viele Gefährten der Heiler haben Fertigkeiten, die für das gedeihliche Leben fern von der Zivilisation von Nutzen sind.

Das Leben hier ist um die Quelle konzentriert. Das Wasser der Quelle fördert die Behandlung von Kranken und beugt Krankheiten vor wenn man es zu sich nimmt. Der Weg zu diesem Orte ist lang und beschwerlich, keine Strasse führt zu ihm, sondern nur Pfade. Es ist sehr schwer ihn mit Wagen zu erreichen, fast alles wird mit Packtieren oder auf dem Rücken dorthin getragen. Dies mag ein Grund sein warum sowenig Händler und Kranke zu diesem Ort kommen. Aber dennoch?

Fast jeder Heiler oder Heilkundige kommt mindestens einmal in seinem Leben hierher, sei es um Wissen über Krankheiten zu suchen, vor der Quelle zu meditieren, das Wissen über Krankheiten oder Kräuter weiterzugeben oder um Paurana hier seinen Respekt zu bezeugen.

Danach

Langsam rollten die Wagen und die Karren in die Burg hinein. Die Last bestand nicht aus Korn oder Tuch sondern aus Menschen, Verwundete und Kranke vom Schlachtfeld.

Sie schwankte auf einem Ochsenwagen zwischen zwei Verwundeten, von denen eine vom Wundfieber befallen war. Daraeni hoffte das er sich nicht schon zu Wundbrand entwickelt

hatte. Die Heiler waren zu erschöpft und wie immer viel zu wenige um sich um mehr als mit dem nötigsten auch nur um die am schwersten Betroffenen zu kümmern. Nicht das es mit den Heilkundigen sehr viel besser ausgesehen hätte. Sie gähnte, aber ihnen war nicht die Gabe des Heilens gegeben worden.

Sie hob den Kopf der Frau und flösste ihr etwas von dem Kräutersud ein, langsam und vorsichtig, nur nichts verschütten. Gedron blickte zu seinen Helfern. Sie waren über die Wagen verteilt und versuchten so gut wie möglich zu helfen.

Er hoffte das nicht noch mehr der schwersten Entscheidungen getroffen werden mussten! Wem hilft man und wen lässt man sterben!

Die Mittel, Heiler und Heilkundigen reichten während und nach einer Schlacht nie aus, und während die Heilkundigen praktisch auf dem Schlachtfeld helfen konnten, waren echte Heiler viel zu selten um ihr Leben auf diese Weise zu riskieren. Was Verletzte oftmals unnötig in Lebensgefahr brachte.

Scaldor beugte sich über einen Verwundeten, betrachtete die Wunde in der immer noch die Spitze eines Pfeiles steckte. Was vor kurzem noch einfach gewesen wäre, aber hier auf dem Marsch, er traf seine Entscheidung. "Anhalten und einen Tisch aufbauen!"

Er ging zu seinem Wagen und holte sein Werkzeug, einige Messer, Zangen, Beitel und ein kleines Hämmerchen "Nein die Säge würde er wohl nicht brauchen!" Als er zurückkam brannte schon ein kleines Kohlenfeuer, das Wasser kochte, mehrere Helfer hatten den Verletzten auf einen Feldtisch gelegt. Während er seine Ausrüstung ablegte reichte einer der anderen dem Verletzten eine Schlaftrank woraufhin er einschlief. Scaldor hoffte er war stark genug um ihn während der Operation betäubt zu halten, aber nicht zu stark damit er wieder aufwachte. Dann nahm er ein kleines gebogenes Messer, die Klinge war auf der Innenseite geschliffen, und schnitt sich einen Weg zu dem Problem frei.

Zwei seiner Helfer zogen mit Hilfe von Haken das Fleisch etwas zur Seite, während ein dritter versuchte mit einer Spiegellampe etwas mehr Licht in die Wunde zu strahlen. Scaldor fluchte leise, er würde wohl einen Heiler brauchen. "Holt einen Heiler, schnell!"

Dann nahm er den Hammer und einen Beitel und begann vorsichtig Knochensplitter herauszuklopfen um die festsitzende Bolzenspitze zu lösen. Während dessen lief das Blut aus der Wunde. Endlich fühlte er, daß sich der Bolzen lockerte. Mit einer Zange zog er den Bolzen heraus.

Dann reinigte er die Wunde mit in Essig getränkten Tüchern und sah sich um. Ein junger Heiler trat neben ihn und besah sich die Wunde "Ihr müsst den Blutstrom mit einem Eisen stillen, ich kann ihm nur etwas Kraft geben um den Blutverlust auszugleichen, oder die Ader schliessen!"

Scaldor wollte schon protestieren, als er sah wie stark sich der Mann auf einen Stab stützte und wie ermüdet er wirkte. Einer seiner Helfer reichte ihm ein Rotglühendes Brandeisen. Scaldor drückte es leicht gegen die Wunde, riss es sofort wieder heraus, während der Verwundete zusammenzuckte und sich hin und herwarf. Zumindest schien Schlaftrank nicht zu stark zu sein.

Der junge Heiler hielt seine Hände einen Hauch von der Brust des Verwundeten entfernt und liess langsam seine Gabe wirken. Als er fertig war taumelte er vor Erschöpfung.

Während der Verwundete wieder in den Ochsenwagen gelegt wurde, half Scaldor dem Heiler auf den Wagensitz, wo er auch kaum das er saß einschlief.

Die Pflichten des Heilkundigen

Das Schiff kam sehr schnell näher, es lief auf die Hafeneinfahrt mit vollen Segeln zu. Die Wache am Hafen sah mit Erstaunen, das es nicht anhalten würde um die Kontrollen durchführen zu können. Der Redunmarl führte seine Befehle mit Entschiedenheit aus, ein Schuss aus einem Katapult vor den Bug des Fremden. Das fremde Schiff drehte bei und lies ein Boot zu Wasser um Kontakt aufnehmen zu können. Der Redunmarl lies ein Horn blasen und als das Boot auf Rufweite herangekommen war befahl er ihnen zu warten. Wenig später kam ein Boot mit dem Vertreter des Hafenmeisters, Kapitän Jasmion und dem Heilkundigen Desserlen aus dem Hafen und legte an dem fremden Schiff an.

Der alte Kapitän Rief in mehreren Sprachen und bekam in mehreren Sprachen Antwort, bis man schließlich eine gefunden hatte in der man sich ungefähr verständigen konnte. Was denn los sei wollte der fremde Kapitän wissen, er wolle sich gewiss nicht vor dem Hafenzoll drücken, aber er wäre jetzt über sechs Monde auf See. 'Es geht vor allem um die Gesundheitskontrolle'. Dann gingen Sie an Bord um die Inspektion durchzuführen. Während Jasmion mit den fremden Seeleuten sprach, begann Desserlen mit der Untersuchung der Mannschaft.

Die Seeleute waren etwas geschwächt und litten unter leichter Skorbut, bei mehr als sechs Monden nichts bedenkliches. Dann bedeutete einer der Offiziere ihm zu folgen, im Vordeck lag in seiner Hängematte festgebunden ein Mann. Desserlen untersuchte ihn sorgfältig, zuerst sah es nur nach einem Fieber aus, nichts erschreckendes also. Dann sah er unter die Zunge des Mannes und entdeckte die weissen Fäden!

Jasmion hörte den Heilkundigen fluchen als er wieder an Deck kam, interessant vermerkte er einige Flüche, die ihm selbst in seiner 50jährigen Seefahrt fremd waren. 'Dieses Schiff steht unter Quarantäne!' donnerte Desserlen. 'Wir haben das Weisse Fadenfieber auf diesem Schiff!' 'Von diesem Augenblick liegt dieses Schiff in meiner Verantwortung, niemand geht runter, niemand geht rauf! Wer immer es versucht wird sofort getötet!'

Desserlen holte Atem und überlegte einen Augenblick. 'Retassyon gebt Signal an den Hafen, dieses Schiff steht unter Quarantäne, Sie sollen ein Boot schicken.' Augenblicke später flogen drei Brandpfeile übers Meer. 'Jasmion wie viele Fässer Öl braucht man für dieses Schiff?' Jasmion war erst erstaunt, dann begriff er entsetzt. Wenn eine Woche lang kein Lebenszeichen auf dem Schiff zu entdecken war würde man es in Brand schießen. Diese Krankheit musste schrecklich sein.

Währenddessen war ein weiteres Boot herangekommen und Desserlen rief seine Anweisungen hinüber. Jasmion erklärte dem Kapitän des Schiffes der wegen des Kranken müssten Sie noch drei Tage warten bis Sie einlaufen dürften.

Zwei Stunden später liefen zwei Kryarl auf das Schiff zu, zwei Leinen wurden herübergeworfen und mit an diesen befestigten Tauen wurden zwei Flösse an ans Schiff

gezogen, die Mannschaft war zunächst hocherfreut über die zwanzig Fässer und die frische Verpflegung auf den Flößen.

Nach dem Laden der Fracht waren Sie aber aufs äusserste erschrocken, als Sie feststellten ein Dutzend der Fässer war mit Brandöl gefüllt. Aber die beiden Kryarl umkreisten das Schiff bereits.

Desserlen begann mit der Behandlung des Kranken und in den nächsten Tagen breitete sich die Krankheit an Bord des Schiffes aus. Einige behandelte er mit fiebersenkenden Kräutern, andere mit schweisstreibenden Tees, bei anderen wiederum kombinierte er die beiden Möglichkeiten. Dann starb der erste, auf einem Scheiterhaufen mit Öl aus einem Floss wurde er verbrannt. In den nächsten Wochen sollte noch viele den Tod finden. Jeden Tag kam ein Floss mit der notwendigen Versorgung.

Und Desserlen merkte wie die Krankheit ihn zu ergreifen begann. Er begann eine kleine Tonphiole aus seinen Sachen zu holen, wenn alle Hoffnung vergebens war, würde er wenigstens für einen sanfteren Tod sorgen können. Inzwischen war fast jeder an Bord erkrankt, bei den anderen die Krankheit nur noch nicht zum Ausbruch gekommen. Ein Teil der Kranken schien auf die Behandlungen anzusprechen, seltsamerweise auf verschiedene Behandlungsarten. Aber noch keiner war genesen, oder befand sich auch nur wirklich auf dem Weg der Besserung, nur die Symptome schienen nicht mehr so stark zu sein.

Dann schienen die ersten zu genesen und konnten ihre Lager verlassen, und Desserlen brach zusammen und erkrankte. Ein Teil der Erkrankten erholte sich und wurde wieder gesund.

Nach zwei Monaten hatte jeder auf dem Schiff die Krankheit gehabt und hatte sich erholt oder war gestorben, unter den Toten die Feuer und Wellen übergeben worden waren, waren auch Desserlen und Jasmion.

Das Weisse Fadenfieber

Diese Krankheit erscheint zuerst wie gewöhnliches Fieber, gegen Ende der zweiten Woche erscheinen dünne weisse Fädchen unter der Zunge des Kranken. Dies ist das einzige sichere Erkennungszeichen.

Dann in der dritten Woche hustet der Kranke weissen Rotz und kann kaum noch feste Nahrung bei sich behalten, in der vierten oder fünften Woche beginnt der Todeskampf. In dieser Zeit hat der Kranke möglicherweise schon ein Dutzend weiterer Menschen angesteckt, bis jetzt ist noch nicht erwiesen ob andere Rassen diese Krankheit auch bekommen können.

Es gibt noch keine bewährte Heilmethode, bis jetzt mussten bei der Behandlung der Krankheit die Heilkundigen sich auf ihre Erfahrungen und ihr Gefühl verlassen. Aber verschiedenen Berichten zufolge könnten verschiedene Methoden das Überleben der Patienten erleichtern. Wenn der Kranke dies übersteht so beginnt er nach der Krise zu genesen.

Bis jetzt pflegt man das betroffene Gebiet unter Quarantäne zu stellen, und die Seuche sich totlaufen zu lassen, auch wenn versucht wird Hilfe zu leisten. Hart, aber bis jetzt ist noch keinem eine Lösung eingefallen die besser wäre!

Pauranische Flora

Nesselwurz

Eine zweijährige Pflanze, die einen ca. 40 cm hohen, länglichen Busch bildet. Ihre Zweige sind mit leicht brennenden Nesseln besetzt. Sie blüht 2mal: Im ersten Jahr mit rosafarbener, im zweiten mit schneeweißer Blüte. Erntet man die Wurzel zwischen erster und zweiter Blüte, kann man aus ihr ein höchst begehrtes Gewürz gewinnen, dem auch verschiedene medizinische Wirkungen zugewiesen werden: So soll sie schmerzlindernde Wirkung besitzen und Fieber vertreiben helfen. Wird die Wurzel vor der ersten Blüte geerntet, ist die Wurzel ohne Geschmack und wertlos; Die nach der zweiten Blüte geerntete Wurzel ist dagegen leicht giftig und führt zu Übelkeit und Erbrechen. Sie gilt allenfalls als probates Brechmittel, um bei schwereren Vergiftungen den Magen zu räumen. Die rotorangen, erbsengroßen Früchte hingegen enthalten eine schwer ätzende Flüssigkeit, die bei der Einnahme zu schweren inneren Verbrennungen bis hin zum Tode führt. Ihr Besitz ist daher in aller Regel äußerst ungern gesehen, auch wenn Alchemisten aus ihr eine Substanz extrahieren, die als Grundstoff für viele nützliche Stoffe dient. Anbau und Ernte der Nesselwurz ist daher per Gesetz limitiert und nur besonderen, vertrauenswürdigen Personen und Gemeinschaften gestattet. Da Verstöße gegen diese Regelung recht unangenehme Folgen nach sich ziehen (illegaler Anbau des Strauchs gilt als Anstiftung zum Giftmord), sind auch kaum Fälle bekannt, daß jemand bewußt gegen dieses Gesetz verstoßen hat - zuletzt 408 n.P., als ein verarmter Kleinbauer und bekannter Trinker sie für einen zwielichtigen Alchimisten anbaute und zu 5 Jahren Zwangsarbeit verurteilt wurde. Der Bauer starb nach 3 Jahren bei einem Unglück, während sein Anstifter seiner Strafe entkommen konnte und noch heute steckbrieflich gesucht wird.

Gryndhrauch

In den Randgebieten der Sadijat-Wüste wächst an manchen Stellen ein unschreibar, grauer Strauch mit fast schwarz erscheinenden, silbrig schimmernden Blättern. Von Fremden leicht übersehen, birgt er dennoch den zweifellos größten Schatz der ansonsten eher kargen und unwirtlichen Wüste, Gryndhharz. Wie es genau entsteht, ist bisher nicht geklärt: Eine Seite behauptet, die Sträucher würden es in der Zeit der größten Hitze ausschwitzen, um sich von überflüssigen und belastenden Stoffen zu befreien. Andere sagen, daß eine besondere Art von Stechmücken dafür verantwortlich sei, die den würzigen Saft der Pflanze mit Genuß aussauge und aus deren Einstich das Harz sickere und endlich erstarre. Eine dritte Variante wiederum wird von besonders eifrigen Ildru-Anhängern vertreten, die behaupten, der Gryndhstrauch sei in Wahrheit eine ob der Schrecken und Verwüstungen Myras in den Chaoskriegen vor Kummer erstarrte Ildrutochter, die immer noch bittere Tränen über das Unglück der Welt vergieße. Tatsächlich ist es nicht zu empfehlen, Gryndhharz zu essen, da es leicht giftig ist und bei Einnahme zu heftigen Magen- und Darmkrämpfen führen kann. Sein Rauch allerdings ist als Heil- und Wirkmittel hoch angesehen und die silbrigen Harzkörner werden in vielen Tempeln Paurans als Weih- und Opfergabe verbrannt. Die Wirkung des Rauches ist weniger als euphorisierend, sondern vielmehr als beruhigend, klärend auf Geist und Seele des Benutzers zu beschreiben. Er wird daher auch gerne am Beginn religiöser Zeremonien und wichtiger Staatshandlungen verwendet. Aus demselben Grund ist Gryndhrauch auch bei Nutzern der arkanen Künste beliebt, erleichtert es doch auch die Konzentration auf komplizierte Gesten und Zaubersprüche. Viele Zauberkundige tragen daher ständig eine kleine Phiole mit dem kostbaren Harz bei sich. Und kostbar ist der Rauch fürwahr, muß doch

für ein kleines Lot (ca. 15 g) ein halbes Goldstück, also der zweite Teil des Jahresverdienstes eines Paurani , bezahlt werden. Tatsächlich wurde z.B. allein bei der Weihe des Dondra-Heiligtums von Dondromo 413 n.P. Gryndhharz im Wert von über 5.000 GS dem Adlerherren dargebracht ! So nimmt es schließlich auch nicht wunder, daß auch jeder noch so kleine Gryndhstrauch in der Sadijat seit undenkbar Zeiten einem der Wüstenclans gehört, die ihre Sammelgründe gegen jeden Eindringling mit äußerster Entschlossenheit verteidigen. Die (absichtliche) Zerstörung eines Gryndhstrauches wird von den Einheimischen daher mit derselben Wut und Hartnäckigkeit verfolgt werden wie ein Mord. Tatsächlich wurde schon aufgrund eines solchen Frevels mehr als eine erbitterte Fehde zwischen rivalisierenden Wüstenclans ausgefochten, einmal gar ein ganzer Clan ausgelöscht, der in seiner Verblendung sämtliche Gryndhsträucher eines Nachbarclans verbrannt hatte.

Es war dies der sogenannte „Feuer-Clan“, der 246 n.P. die Sträucher des „Fels-Clan“ verbrannte. Wo auch immer sich die Nachricht dieses Frevels ausbreitete, erhoben sich die Stammeskrieger wie ein Mann, und ritten los, die Frevler mit Feuer und Schwert auszulöschen. Jemanden als „Feuermann“ zu bezeichnen, ist in der Sadijat bis auf den heutigen Tag die beste -vielmehr schlechteste- Methode, sich einen Feind für´s Leben zu schaffen.

Inzwischen gehören solche Streitigkeiten der Vergangenheit an, haben die Clans doch schließlich seit dem Beitritt zu Pauran eine neutrale und unabhängige Instanz, die dem endlosen Fehdewesen insgesamt wirkungsvoll zu wehren weiß.

Ein paar Tolkblätter zu einem Thema, wieder einmal von Rasewik zusammengestellt, liegen gelassen und vergessen

Zu wem geht der Kranke?

Ein mäßig gradiges Wissen um Krankheiten, Verletzungen und deren Behandlung ist weit verbreitet. Der Bauer behandelt seinen Laps und die Mutter ihr Kind zunächst einmal selbst. Wenn diese Behandlung keinen Erfolg bringt, wird ein Kundigerer hinzugezogen – wer dies aber ist, kann sehr unterschiedlich sein.

Eine Hauptgruppe, die für Krankheit und Gesundheit zuständig ist, sind die **Priester**. An erster Stelle stehen die **Parana-Priester**. Parana ist die Göttin, der nach Dondra die meisten Gedanken im Land gelten und so gibt es außer in Salmani und im Of-Teil der Süßlichen Küsten fast überall Parana-Priester und –Priesterinnen. Deren vorwiegende Domäne ist die Heilkunst, so daß auch von weiter her Kranke zu ihnen kommen. Hauptstütze ihrer Behandlung sind neben ihrem Glauben an die Göttin pflanzliche Heilmittel, die sie in meist in Ritualen zubereiten und anwenden. Eingriffe in den Körper selbst werden von Paranapriestern kaum durchgeführt. Zentrum des Parana-Glaubens und der damit verbundenen Heilkunst ist Thargon. Für Empfängnisverhütung, Fruchtbarkeit und Geburten sind Parana-Priesterinnen ebenfalls zuständig, in manchen Gegenden auch **Pura-Priesterinnen**.

Da sicher drei Viertel aller Priester des Landes Dondra zugeordnet sind, vertreten auch **Dondra-Priester** die Heilkunst. Mancherorts handeln sie sozusagen in Vertretung, da der nächste Parana-Geweihte einfach zu weit weg ist. In diesem Fall wenden sie ähnliche Methoden an und berufen sich auch ausdrücklich auf Parana. In den Gegenden, wo der Dondra-Glaube so stark ist, daß er alles überdeckt oder aber Parana kaum verehrt wird, sind Dondra-Priester ganz allgemein auch Heiler. Ihre Künste beruhen dann zum Gutteil auf dem Vergleich von Witterung, Tages- und Jahreszeiten mit der Krankheit und auf den Kräften von Wasser, Erde oder Salz.

Bei bestimmten Bevölkerungsgruppen einzelner Landesteile stehen auch andere Priester im Vordergrund: **Priester des Animismus** bei den kleineren Stämmen am Fuße des Tar-Tar-Gebirges, **Elviil-Priester** an der Grenze zu Garunia, **Zamnait-Priester** an Orten der Gelehrsamkeit, **Anrash-Priester** bei den Seeleuten der Süßlichen Küsten. Priester verschiedenster Prägung sind schließlich für Krankheiten des Geistes zuständig.

Die zweite Hauptgruppe der Heilkundigen sind die **Jäger**. Ursache hierfür sind zwei Tatsachen: Zum einen kommen Jäger weit herum, sie durchstreifen aufmerksam das Land und wissen daher am besten, wo welche Kräuter und Heilpflanzen wachsen. Zum anderen sind Jagden verletzungsträchtig, so daß Jäger in der Wundversorgung geschult werden müssen. Entsprechend dieser Tatsachen gibt es zwei Hauptrichtungen: Die **Wundheiler** sind nach wie vor Jäger, auch wenn sie auf einer Jagd nicht mehr die gefährlichsten Aufgaben übernehmen. Ihre Kenntnisse betreffen vor allem die Versorgung von Verletzungen – sowohl mechanische

Wiederherstellung und Schnittbehandlung als auch Entzündungshemmung und Minderung von Spätfolgen. Im Regelfall verzichtet im Wechsel jeweils ein Wundheiler auf die Teilnahme an einer Jagd und versorgt die Verletzten des nicht jagenden Teils der Sippe oder Siedlung.

Die **Kräuterlehrer** jagen nicht mehr selbst, jedoch wird ihnen ein Gutteil ihrer Heilpflanzen von Jägern gebracht . Sie stützen sich meist auf ähnliche Methoden wie die Parana-Priester, jedoch verzichten sie auf Rituale und haben stattdessen eine unglaubliche Vielzahl an verschiedenen Zubereitungs- und Anwendungsarten entwickelt. Als Jäger aufgewachsen, sind sie auch bei invasiveren Methoden weniger zurückhaltend als die meisten Priester.

Eine dritte Gruppe sind die **Hebammen**. So wie Wundheiler und Kräuterlehrer neben den verschiedensten Priestern und Priesterinnen tätig sind, sind Hebammen neben Parana- und Pura-Priesterinnen für Empfängnisverhütung, Fruchtbarkeit und Geburten verantwortlich.

Schließlich sind noch die **Heilschnitter** zu nennen. Sie ähneln im Spektrum ihrer Arbeit stark den Wundheilern. Zum einen ersetzen sie diese, wo Jagd nicht stattfindet, also vor allem an der Küste. Zum anderen ziehen aber auch Heilschnitter durchs Land und führen Eingriffe durch, die nichts mit Verwundungen im eigentlichen Sinne zu tun haben.

Die Vielzahl kleinerer und kleinster Gruppen, die sich in irgend einer Form mit Heilkunst beschäftigen, soll hier nicht weiter aufgegliedert werden.

Zum wem ein Kranker also geht, hat also mit vielerlei Dingen zu tun: mit dem Ort, an dem er wohnt, mit der Art seiner Erkrankung und mit seinen persönlichen Vorlieben. Meist sind die Wahlmöglichkeiten allerdings eher theoretischer Natur. Denn kein Kranker will oder kann weit gehen – Elcet aber ist ein weites Land.

Verschiedene Ausrichtungen der Heilkunst in Elcet

Es ist vermutlich unmöglich, die in Elcet verwendeten Heilmethoden in erschöpfendem Maße zusammenzustellen und in Kategorien aufzuteilen. Es gibt keine offiziellen Schulen, die eine reine und abgesteckte Lehre vertreten würden und es gibt nicht einmal echte Schlagworte, die überregional bestimmte Behandlungsmethoden kennzeichnen. Außerdem sind die Übergänge meist sehr fließend und ein Heilkundigen bedient sich oft verschiedener Methoden. Dennoch soll hier der Versuch einer gewissen Gliederung unternommen werden, um wenigstens Behandlungs- und Wirkprinzipien darzustellen. Ich habe Bezeichnungen gewählt, die das dargestellte Gebiet nicht immer ganz einschließen, aber den Vorteil haben, griffig zu sein – vielleicht können sie sich wenigstens in kleinerem Kreise durchsetzen.

Glaubenslehre

Polarisiert gesehen ist die Glaubenslehre für die Priester die Hauptbasis ihrer Behandlung und für die anderen Heilkundigen nicht. Sie besagt, daß zur Heilung die Unterstützung eines Gottes notwendig ist. Das hat nichts mit fehlendem oder vorhandenem Glauben zu tun – oft zählt auch bei einem Kräuterlehrer ein Gebet zur Heilung, auch ein Priester mag eine kleine Wunde versorgen, ohne seinen Gott anzurufen. Tendenziell werden Priester aber weit eher zu Ritualen greifen, mit ihrem Gott sprechen, geweihte Artefakte verwenden, um eine Heilung zu unterstützen oder sie gar allein dadurch zu vollbringen.

Kräuterlehre

Die Kräuterlehre steckt ein weites Feld ab. Sie bedient sich natürlich nicht nur der verschiedenen Kräuter, sondern jedweder Pflanzenteile- und Pflanzenabsonderungen, noch weiter gefaßt, läßt sich „Pflanze“ auch durch „Tier“ ersetzen. Kräuter sind aber die Basis und meist ein unverzichtbarer Bestandteil der vielfältigen Zubereitungsrezepte wie Salben, Tinkturen, Tränke, Pillen, Breie, Stäube, die aufgetragen eingerieben, gegessen, getrunken, eingeatmet, eingeführt oder gar mechanisch in den Körper eingebracht werden. Die Kräuterlehre ist die Hauptbasis für die Kräuterheiler und neben dem Glauben die tragende Säule für die Parana-Priester. Auch Hebammen haben oft weitreichende Kenntnisse.

Elementarlehre

Die Elementarlehre bedient sich der „Rohstoffe“ der Natur: Sand, Salz, verschiedenste Arten von Wasser und Erde. Die Mittel werden überwiegend äußerlich angewandt. Am weitesten verbreitet ist sie in der Behandlung chronischer Erkrankungen, am häufigsten angewandt wird sie von Dondra-Priestern und Wundheilern.

Witterungslehre

Die Witterungslehre zieht Schlüsse aus Witterung, Tages- und Jahreszeiten, sowohl was den Eintritt als auch den Verlauf einer Erkrankung betrifft. Es werden Vergleiche zur Art der Krankheit angestellt, um die richtigen Heilmethoden und den richtigen Zeitpunkt ihrer Anwendung zu finden. Diese Lehre ist besonders unter Dondra-Priestern, aber auch bei Anrash- und Pura-Priestern verbreitet.

Wappnungslehre

Die Wappnungslehre vertritt den Ansatz, daß eine Erkrankung Äußerung einer vorbestehenden Störung des Körpers ist und daß nach Überwindung der akuten Krankheit die wichtigste Aufgabe erst kommt: die grundlegende Störung muß erkannt und der Körper gegen weitere Angriffe zusätzlich gewappnet werden. Diese Lehre läßt sich mit verschiedensten Heilmethoden kombinieren und wird deshalb von Heilkundigen aller Art angewendet. Die Idee einer vorbeugenden Wappnung vor Eintritt jedweder Krankheit durch bestimmte Riten vertreten vor allem Elviil-Priester.

Mechanische Lehre

Die mechanische Lehre ist vermutlich am klarsten abgegrenzt. In der einfachen Form bedeutet sie, daß mechanische Beeinträchtigung durch mechanische Methoden behoben wird und beschäftigt sich ausschließlich mit Verwundungen – die Domäne der Wundheiler. Heilschnitter betonen darüber hinaus, daß auch andere lokale Beeinträchtigungen des Körpers durch mechanische Methoden behandelt werden können und führen eine Vielzahl von Eingriffen durch.

Gegenlehre

Die Gegenlehre besagt, daß es gegen jegliche Art von Beeinflussung eine direkte Gegenbeeinflussung gibt. Entwickelt hat sie aus der Bekämpfung von Vergiftungen: Gegen

viele Gifte gibt es auch ein Gegengift, das den Körper zwar selbst angreift, aber das Gift überwindet. Die Gegenlehre besagt deshalb zum einen, daß eine Behandlung stets gegen die Erkrankung selbst gerichtet sein muß und niemals bloß Symptome lindern darf, zum anderen, daß stets bedacht werden muß, daß jede Behandlung den Körper selbst angreift und manchmal deshalb abwartende oder gar keine Behandlung manchmal der richtige Weg sein kann. Die Gegenlehre arbeitet mit verschiedensten Mitteln und wird von den verschiedensten Heilkundigen berücksichtigt.

Geisteslehre

Die Geisteslehre vertritt die Meinung, daß der Geist es ist, der den Körper steuert und daß bei jeglicher Erkrankung der Geist eine ursächliche Rolle spielt und selbst bei körperlichen Verletzungen zumindest mitgeheilt werden muß. Dieser Aspekt spielt bei Priestern in der Regel eine wichtigere Rolle als bei Nichtpriestern. Ganz im Vordergrund steht er bei Priestern animistischer Glaubensrichtungen.

Durchdringungslehre

Die Durchdringungslehre wendet wie die mechanische Lehre Methoden an, die die Integrität des Körpers verletzen; jedoch unter einem anderen Ansatz. Während die mechanische Lehre lokal am Ort von Verletzung, Schmerz oder Veränderung tätig wird, werden in der Durchdringungslehre oft fernab nach verschiedenen Regeln Nadeln, Stäbe, Klingen und anderes durch den Körper geführt, um Wirkungen zu erzielen. Je nach Anwender sind die theoretischen Grundlagen dieser Methode unterschiedlich. Eingesetzt wird sie vor allem von Anrath-Priestern und animistischen Priestern.

Aus einer Informationsschrift für Fremdländer von Kålimar ad Flexn und Kjelljü Kjellukel:

Reiseinformation Gesundheit:

Der wichtigste, wenn nicht einzige Tip: Halten sie sich an die Einheimischen! Elcet ist nur selten Schauplatz echter Endemien, wenn aber doch, sind entsprechende Warnungen unbedingt zu beherzigen. Die häufigsten lebensbedrohlichen Erkrankungen sind Kjellukh-zaran (Kühlbleiche), Shoush Nja'likd (Nachtfieber) und Storst. Zeichen einer Infektionskrankheit nicht auf die leichte Schulter nehmen! Wer sofort einen einheimischen Heiler aufsucht, erhöht seine Überlebenschancen beträchtlich. Gleiches gilt für Stiche durch Skorpione, die es allerdings fast nur in den wenigen Sumpfgebieten gibt.

Verletzungen durch Großraubtiere verlangen hingegen keine Sonderbehandlung und können auch von Landesunkundigen versorgt werden.

Vorbeugung gegen Krankheiten: Stärkungsritus der Saliwäi

Die Saliwäi leben im Ostteil der ehemaligen Provinz Zalmani, hauptsächlich in der Gemarkung Fram Suladewéi. Wahrscheinlich besiedelten sie die Gegend vor Alcatim und Vargenem, denen sie heute an Zahl unterlegen sind. "Fram Suladewéi" ist nämlich ein Mischwort aus Alcatur und der saliwäischen Sprache.

Der Glaube der Saliwäi ist animistisch geprägt. Es gibt sechs "greifbare Kräfte", die in drei Paare harter und weicher Kraft unterteilt werden: unbelebte Kräfte (Stein und Erde), pflanzliche Kräfte (Holz und Blatt) und tierisch-menschliche Kräfte (Knochen und Fleisch). Dabei sind die unbelebten Kräfte die ursprünglichsten und stärksten, die menschlichen die schwächsten, die aber von den anderen Kräften zehren können. Blatt ist nur die unzureichende Übersetzung eines Wortes, das alle nicht-hölzernen Teile der Pflanzen bezeichnet, also auch Halme, Blüten oder Früchte.

Der vorliegende Ritus wird vielfältig eingesetzt, häufig in Kombination mit spezielleren Sprüchen.

*Stein ich beschwöre Dich
Mach den Knochen hart
Hilf mir und beschütze mich
Wenn die Härte zählt*

*Erde ich beschwöre Dich
Mach das Fleisch wandelbar
Hilf mir und beschütze mich
Wenn der Wandel zählt*

*Holz ich beschwöre Dich
Mach den Knochen zäh
Hilf mir und beschütze mich
Wenn das Zäh sein zählt*

*Blatt ich beschwöre Dich
Mach das Fleisch geschmeidig
Hilf mir und beschütze mich
Wenn Geschmeidigkeit zählt*

Raabi Dschinaya

Aus der Chronik der Priester vom Artantempel in Almagongara (Wu-Ya-Shan):

Alsbald, nachdem der alte Herr über Almaphan gestorben war, wählte der Rat der Provinz aus den Händlern von Almagongara den neuen Wesir. Einig waren sich die meisten Mitglieder des Rates, und ausgewählt wurde Raabi Dschinaya, dessen elterliches Haus in den Rabensteinen steht. Und der Gerechteste war freundlich zu Raabi, seine Arbeit wurde bald mit reicher Frucht belohnt. Und der Wohlstand der Stadt wuchs ebenso wie die Zahl der Händler von hier und anderswo, die den Hafen am Meer und die Straße ins Gebirge nutzten. Und alsbald wurde Raabi - wie auch schon sein Vorgänger - vom Reichsverweser zum Seneschall des Handels für das ganze Reich ernannt.

Jedoch ging die Kunde, daß Raabi nicht in all seinen Taten die Gebote des Gerechtesten der Götter befolgte. Um solcherart Gerüchten auf den Grund zu gehen und um gegebenenfalls auf die Moral Raabis eine stärkende Wirkung auszuüben, entschied der geheime Rat der Priester, den jungen Novizen Giron an den Hof des Wesirs zu entsenden.

Und siehe, schon bald hatte sich Giron das tiefe Vertrauen Raabis erobert.

Der ältere, etwas dickliche Mann keuchte. Dieser Bengel konnte mit ihm machen, was er wollte. Gerade ging die Sonne auf, es war also die Zeit, in der er normalerweise noch im Bett lag, doch jetzt waren sie schon weit in die Berge hinaufgestiegen, Was trieb ihn nur, sich auf diese ebenso abenteuerliche wie kraftzehrende Bergwanderung mit dem jungen Novizen eingelassen zu haben?

„Na los doch, Raabi. Beweg deinen dicken Leib noch etwas. Von hier oben hast du die beste Aussicht auf Almagongara. Die Luft ist ganz klar, man kann sogar die hohen Gipfel des Rothergebirges sehen. Die Sonne steigt gerade dahinter hervor. Sieh dir diesen wundervollen Anblick an!“

Raabi mühte sich redlich, den Abstand zu dem Jungen einzuholen. Sein Kopf war mittlerweile rot wie eine Tomate, und der Schweiß rann ihm aus allen Poren, augenscheinlich mußte er größte Anstrengungen unternehmen. Der Junge hingegen hüpfte gazellengleich über die Felsbrocken den Berg hinauf. Sein schlanker, sehniger Körper war von der rötlich-braunen Leinenkutte der Novizen des Artantempels bedeckt. Sie ließ braungebrannte Arme und Füße frei, die flink immer höher kletterten. Der Alte hingegen war von gräulichbrauner Hautfarbe, sein Gesicht war feist und von einem Doppelkinn gezeichnet. Er trug Sandalen und ein weites Gewand aus edlem Stoff, das seinen Leibesumfang jedoch nicht verdecken konnte. Auf dem Kopf hatte er einen hier wohl sehr unpraktischen großen Turban, der von einer wertvollen Ziernadel zusammengehalten wurde. Er blickte denn auf und sah gegen das aufkeimende Sonnenlicht den Jungen auf der Spitze eines Vorsprunges stehen. Seine Kutte und sein halblanges, tiefschwarzes Haar wehten im Wind.

„Ich eile ja schon, gleich bin ich da, Giron. Und überlege dir, wie du mit mir redest. Ich bin immerhin dein Wesir. Da gilt es, weniger Frechheit und mehr Respekt an den Tag zu legen. Außerdem solltest du deine Haare nicht aufreizend im Wind flattern lassen, sondern unter einen Turban stecken.“

„Aber wieso denn? Hier sieht mich doch keiner außer dir.“

Raabi wußte, daß seine Worte bei dem Jungen nichts bewirken würden. Der Junge konnte sich mittlerweile ziemlich alles erlauben. Und dessen war er sich wohl bewußt. Aber Raabi wollte es im Grunde genommen gar nicht anders. Er genoß es, neben all den offiziellen Amtshandlungen, die streng nach Protokoll abliefen, der Natürlichkeit des jungen Novizen ausgesetzt zu sein. Im Gegensatz zu den immer alt und zerknittert wirkenden strengen Priestern, die er sonst als geistliche Berater vom Tempel geschickt bekam, war Giron jung

und schön. Außerdem war er überaus intelligent und charmant. Auch er gab seine moralischen Unterweisungen, aber aus seinem Mund klangen sie wie Poesie, nicht wie dogmatische Parolen.

Endlich erreichte auch er den Vorsprung. Schwer atmend ließ er sich auf einen Felsbrocken nieder. Ein Griff in eine der zahllosen Taschen seines Gewandes förderte ein winziges schwarzes Kügelchen zutage, daß er schnell in den Mund steckte und darauf kaute. Giron guckte ihn strafend an.

„Die Aussicht ist wirklich wunderschön“; lenkte Raabi ab, „schau dir unsere Stadt an, wie sie sich zwischen Gebirge und Meer einschmiegt. Dort hinten, etwas den Berg hinauf am Stadtrand, der fünfeckige Haupttempel, und dort am Hafen das große Verwaltungsgebäude. Ich kann direkt in mein Schlafzimmer gucken. Und weiter links die Ebene mit den großen Reisfeldern.“

„Siehst du, Raabi, da hat sich die Anstrengung doch gelohnt. Und der frühe Aufbruch hat uns die Hitze der Morgensonne erspart. Jetzt laß uns erstmal eine Rast einlegen.“ Giron entnahm einem kleinen Sack einen Laib Reisbrot, etwas Ziegenkäse und einen geräucherten Fisch. Während sie aßen, sprach er weiter: „Sag mal, Raabi, früher mußt du doch einmal besser im Bergwandern gewesen sein. Du kommst doch aus den Rabenstein.“

„Sicher, Giron. Meine Eltern waren kleine Bergbauern. Die Rabensteine waren meine vertraute Heimat. Ich lebte in den Bergen wie andere in ihrem Haus in der Stadt.“

„Und wie kommt es, daß du jetzt auch in einem Haus in der Stadt, sogar in einem sehr großen und schönen, man könnte es eigentlich auch Palast nennen, wohnst, Wesir von Almaphan und Seneschall Wu-Ya-Shans bist?“

„Tja, mein guter Giron, das ist eine lange Geschichte. Auch, wenn es mir in den Rabenstein sehr gut gefallen hat, so trieb es mich doch in die Ferne. Ich hörte viele seltsame Geschichten, von unendlichen Meeren und grünen Wäldern, man brauchte nur in die Ebenen zu ziehen und dem Lauf der Flüsse folgen. Eines Tages, ich mag wohl so alt gewesen sein wie du jetzt, schloß ich mich einer Gruppe von Händlern an, die sich bis zu unserem Hof mitten in den Rabenstein vorgewagt hatten. Es begann eine lange Zeit großer Reisen. Ich kam weit herum in der Welt. Ich sah das Meer und die Wälder, fremde Städte und Dörfer, allesamt gefüllt mit allerlei seltsamen Gestalten und Geschöpfen. Ich lernte, mit anderen umzugehen, und ich lernte zu handeln. Es fing bescheiden an, doch irgendwann konnte ich mich in Almagongara als anerkannter Händler niederlassen.“

„Und nun hast du dich so weit vorgearbeitet, daß sie dich sogar zum Wesir gewählt haben.“

„Und ich denke, daß sie nicht den falschen gewählt haben. So einfach ist das mit dem Gewähltwerden gar nicht. Aber über die hohe Kunst der Politik werde ich dir später erzählen.“

„Manchmal verballhornt man deinen Namen und nennt dich den Rabenstein. Liegt das daran, daß du aus den Rabenstein kommst?“

„Das könnte man denken, mein Kleiner. Aber in Wirklichkeit nennt man mich so, weil diese kleinen schwarzen Dinger so genannt werden.“ Raabi holte noch eine der Kügelchen aus seiner Tasche. Giron blickte entsetzt. „Du kannst sie anzünden, dann verbreiten sie einen wohlriechenden Rauch, oder du kauft sie, das steigert das Wohlbefinden.“

Giron war klar, daß das, was Raabi da beiläufig erzählte, genau das war, worauf ihn seine Tempeloberen angesetzt hatten. Die Droge, die der Wesir regelmäßig einnahm und mit der er vermutlich sogar heimlich handelte.

„Die sogenannten Rabensteine haben gewiß ihren Teil zu meinem Werdegang beigetragen. Sie werden aus dem Harz einer besonderen Pflanze gewonnen, die nur in den Rabenstein wächst und nirgends sonst in der Welt. Keiner weiß warum. Meine Eltern haben sie angebaut. Ich habe mit den Rabenstein meine ersten Geschäfte gemacht, und jetzt liefere ich sie in die entferntesten Länder. Willst du mal probieren?“

Giron entfuhr ein Schrei des Entsetzens. „Raabi, es handelt sich hier um ein Rauschmittel. Kennst du nicht das Gebot Artans?“

„Du darfst das nicht so eng sehen. Ist das nicht eine nette Ironie des Schicksals, daß gerade hier im Lande des Höchstpriesters die Pflanze wächst, aus der die rabensteine gewonnen werden?“

Giron wußte, daß er nun genau das bestätigt bekommen hatte, was er schon vorher befürchtet hatte. Doch immer wieder hatte er gehofft, daß der Wesir, dessen politisches Geschick und Lebenserfahrung er bewunderte, doch nicht in Drogengeschäfte verwickelt wäre. Nun mußte er die Wahrheit erkennen. Raabi war ein sehr weiser Wesir. seine aufgeschlossene, weltoffene Art tat der Stadt gut, sein Sinn für Gerechtigkeit war wahrhaftig Artan angemessen, und nicht zuletzt mochte ihn Giron als Person. Warum mußte gerade er Drogen und Völlerei verfallen? Giron überlegte fieberhaft, was er nun zu tun hatte.

Aus der Chronik der Priester vom Artantempel in Almagongara (Wu-Ya-Shan):

Und es zeigte sich, daß Raabi nicht völlig rein von Sünde war. Jedoch war die Bedeutung seiner Vergehen gering gegen den Wert seiner Leistungen. Zudem zeigte sich der Wesir den Lektionen durch den Novizen Giron gegenüber aufgeschlossen und lernwillig.

Aus dem geheimen Dossier eines hier nicht genannt werden wollenden Alchymisten von weit her:

Rabensteine: tiefschwarze, bitter schmeckende Harzbröckchen, starker würziger Geruch, sehr teuer. Droge kann durch den Mund eingenommen oder in einer Pfeife geraucht werden. Keine größeren körperlichen Schädigungen. Erzeugt Hochgefühl, steigert die Denkfähigkeit und den Appetit. Macht sehr schnell abhängig, daher nicht als Medizin zu gebrauchen. Als Herkunftsland wird von manchen Wu-Ya-Shan vermutet, da es dort ein gleichnamiges Gebirge gibt und die Droge erst seit der Intensivierung der Kontakte zu diesem Reich in unserer Gegend aufgetaucht ist. Ich halte diese Vermutung für abwegig, da jedes Kind weiß, daß es im Lande des Höchstpriesters Artans niemals möglich wäre, Rauschmittel in größeren Mengen zu erzeugen, geschweige denn fortzutransportieren.

Meister Tesinnu si Rewha berichtet aus seinen Erinnerungen

- Teil 1 -

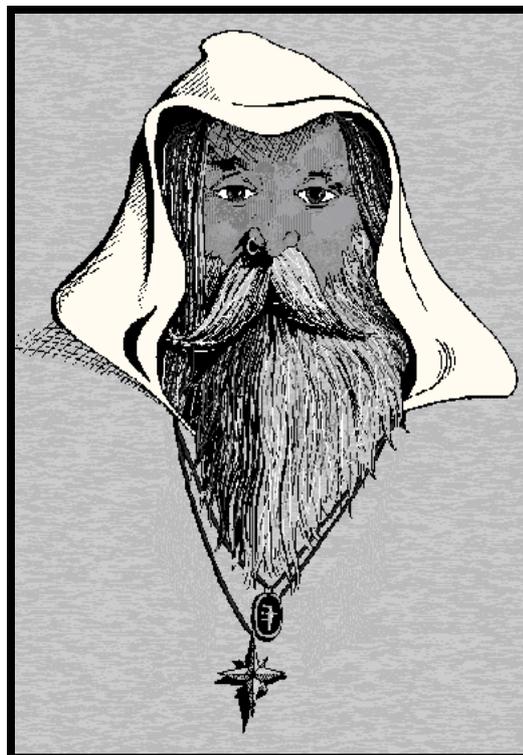
Im Untergrund Londors

„Na, ich soll Euch die Geschichte meines Lebens erzählen?“ Tesinnu si Rewha nahm einen langen Zug von seinem Cidre und schüttelte nachdenklich sein Haupt. „Da müsste ich ganz am Anfang beginnen. Habt Ihr denn so viel Zeit? Gut, ich mach's! Aber vergesst nicht, ab und zu brauch ich einen tüchtigen Schluck, um meine Kehle zu befeuchten, wenn Ihr versteht, was ich meine.“

* * *

»Ich wurde im 15. Jahr Halns in dieser unserer Stadt Londor geboren. Meine Mutter war eine *nogosta*, oder eine Hure wie man es weniger vornehm heisst. Der Vater natürlich unbekannt. Man nannte mich Tesu, denn meine Mutter stammt aus Calnre und gab mir den Kosenamen ihres Vaters. Viele Erinnerungen habe ich nicht an meine früheste Kindheit. Nur dass ich oft von einer älteren Frau zusammen mit den anderen Kindern gehütet wurde, wann immer meine Mutter an der Arbeit war. Ich hatte wirklich keine schlechte Kindheit, mir ging es gut, ich hatte viele Kameraden, wir wohnten auch in einem riesigen Haus, wo es immer wieder Neues zu entdecken gab.

Ihr versteht es vielleicht nicht so ganz, aber unter den Huren, Zuhältern und was auch immer, besteht ein Zusammenhalt, wie es ihn in den vornehmsten Gilden des Landes nicht gibt. Ja, auch bei uns gibt es Berufsethos. Die Kinder der Huren, die es trotz aller Massnahmen dagegen immer wieder gibt, werden so gut wie möglich unterrichtet, damit sie später ihren Müttern nachfolgen können. Auch die Knaben, ja, denn es gibt bekanntlich die seltsamsten Vorlieben.



Meist aber gibt man die Knaben zu Handwerkern oder anderen Lehrmeistern, damit sie später, wenn ihre Mütter alt werden, für deren Unterhalt sorgen können, wenn etwas Rechtes aus ihnen geworden ist.

* * *

Wenn ich heute zurückdenke, so glaube ich, dass ich mich von den anderen Kindern hauptsächlich darin unterschied, dass ich ständig auf Neues aus war. Als ich den Punkt erreicht hatte, dass die Erwachsenen im Haus keine Antworten auf meine Fragen fanden, streifte ich immer öfter durch die Stadt, auf der Suche nach neuen Antworten. Ich weiss noch, wie ich auch den hinterletzten Bettler der Stadt mit meinen Fragen löcherte.

Da dauerte es nicht lange, bis ich einen klugen Mann fand, der mein Freund wurde, so dachte ich jedenfalls. Er war so fünf Jahre älter als ich, also um die zehn Lenze. Er wusste immer Bescheid. Wo gab es die besten Würste? Klar, beim Metzger Trugdos im Tsilldo-Gässchen, und zwar gratis. Oder wo fand man die schönsten Bälle? Im Schulhof der Gulban-Gilde lagen sie nur so herum. Gar kein Problem, am dösigen Wärter vorbeizuschleichen und die Spielbälle einzusammeln. Die Gulban-Kinder hatten sowieso genug davon.

Was ich damals noch nicht wusste: Cudi, so hiess dieser Freund, gehörte zu den Rekrutierern der Diebeszunft Londors. Seine Aufgabe bestand darin, kleine Knaben und Mädchen anzuwerben, um zuerst als Bettler, dann als Taschendiebe für die Zunft zu arbeiten. Eines Tages also kam Cudi zu mir und sagte mir, dass ein wichtiger Mann mich sehen wolle. Ich müsse aber zuerst eine Mutprobe ablegen und auf dem Markt einem bestimmten Mann seinen Geldbeutel klauen.

Nachdem Cudi mir das Opfer gezeigt hatte, einen feisten Herrn, der wie ein Gulban-Händler aussah, verschwand er und überliess mich meiner selbst. Ich weiss auch nicht mehr, wie ich es geschafft hatte, dem dicken Händler seine Börse zu mopsen. Ich glaube, ich hatte einfach wie in Trance Cudi nachgeahmt, den ich schon öfters beobachtet hatte, wie er ähnliches tat. Jedenfalls war es einfach für mich, und so rannte ich freudestrahlend zu meinem Freund Cudi und präsentierte ihm stolz die Börse.

Cudi lächelte wissend und nahm mir das Versprechen ab, niemandem von dem zu erzählen, das nun folgen würde. Klar, damals wäre ich zu allem bereit gewesen, wenn er es nur wollte. Ich versprach es ihm also und ich folgte ihm durch dunkle Gässchen und Höfe, die mir noch völlig unbekannt waren bis zum Hintereingang zu einem grossen Haus, das sichtlich reichen Leuten gehören musste. Heute weiss ich, dass dies Tarnung war, das stattliche Aeussere des Hauses täuschte über die Kellergewölbe hinweg, die heimlich in den Untergrund getrieben worden sind. Gewölbe ist nicht das richtige Wort, denn es handelt sich um ausgewachsene Hallen, die dort im Untergrund wuchern.

* * *

Staunend folgte ich Cudi durch die Gänge und Hallen, in denen höchste Betriebsamkeit herrschte. Welch ein Kontrast zu den schläfrig wirkenden Räumen des obenliegenden Herrenhauses, die wir auf dem Weg zum Niedergang in die Tiefe durchquerten. Während wir so dahinliefen, begegnete ich manchem bekannten Gesicht. Da war dieser blinde Bettler, der nun völlig sicher vor sich ausschnitt; dort der stets ächzende beinlose Kriegsversehrte, der nun fröhlich ein mageres Mädchen zum Klang der Musik herumwirbelte. Waren denn diese Bettler alles Meister in der Täuschung?

Etwas abseits des Gedränges in einem kleineren Gewölbe wartete ein Mann auf uns - mich! - und winkte mich herbei. Er sass gemütlich auf weichen Kissen und trank dazu würzigen Tee. Es war dieser dicke Gulban-Händler, dem ich den Geldbeutel geklaut hatte! Erschrocken wollte ich mich zur Flucht wenden, da er sicher wütend auf mich sein würde, aber Cudi bedeutete mir, ruhig zu bleiben. Der Mann stellte sich als Meister Pargonon vor, was das auch immer bedeuten wollte. Er lobte mich als einen geschickten Dieb, aber gewiss müsse man hier und da einiges verfeinern. Dazu werde man mich gleich hier behalten. Ich wandte dagegen ein, dass meine Mutter mich sicher vermissen werde. Meister Pargonon beruhigte mich: er habe gerade mit meiner Mutter gesprochen und sie sei damit einverstanden, dass ich hier ein ehrenwertes Handwerk lerne. Des weiteren würde Cudi vorläufig mein Lehrmeister sein.

* * *

Damit begann eine harte aber oft auch lustige Zeit als Diebeslehrling. Für die nächsten Monate würde ich nur noch selten an die Oberfläche kommen. Bevor man mich auf die Opfer loslassen konnte, musste man mir den von Meister Pargonon versprochenen Feinschliff verpassen - oder ich wäre bald in einer Erziehungsanstalt gelandet. Aber im nächsten Teil werde ich weiter davon berichten, nur so viel zum Voraus: Gefasst wurde ich nicht...«

Tesinnu si Rewha berichtet aus seinen Erinnerungen...

Die Unterwelt Londors

Meister Tesinnu nahm einen tiefen Schluck aus seinem Krug und wiederholte: "Nein, erwischt wurde ich nicht, hehe. Aber oft war es nur knapp..." Sichtlich schwelgt er in seinen reichen Erinnerungen, bevor er wieder anhub:

"Man hatte mich also als Lehrling in der Diebesgemeinschaft von Londor akzeptiert. Ich selber akzeptierte es nur, weil meine Mutter es angeblich so wollte. Die ersten Nächte litt ich sehr unter der Trennung von ihr und heulte die ganze Zeit. Cudi aber lenkte mich oft von meinen trüben Gedanken ab, indem er mir immer neue Winkel und Gewölbe der scheinbar endlosen Unterwelt Londors zeigte. Und tatsächlich vergass ich nach und nach meine Mutter. Ich hatte auch gar keine Zeit mehr, allzulange mein Heimweh zu pflegen, denn ich wurde schon bald in harte Drill genommen. Eines Morgens nämlich, nachdem ich mich so ungefähr eingelebt hatte, wurde ich von einer hartgesichtigen Frau unsanft geweckt und einer Gruppe zugeteilt. Es handelte sich dabei um drei andere Mädchen und mich, wir waren alle "Mücken", wie man den absoluten Anfängern sagte. Die höheren Ränge waren in dieser Reihenfolge Fliegen, Bremsen, Wespen, Hornissen; darüber standen die Meisterdiebe, die die letzte Prüfung bestanden hatten. Cudi war bereits eine "Bremse", und ich wollte es ihm so schnell wie möglich gleichtun. Bis dahin sollten aber noch harte Monate verstreichen und Prüfungen mussten abgelegt werden.

Die hartgesichtige Frau wurde Meisterin Diadha genannt, und sie war wirklich eine gute Lehrerin, was hiess, dass sie verdammt streng war und keine Fehler zu tolerieren schien. Sie führte ihren Unterricht in einem der grössten Gewölbe, wo auch die Fliegen, Bremsen und so weiter lernten. Durch ihr Beispiel, positiv wie negativ, wurden wir alle angespornt, ebensogut zu werden, oder wenigstens nicht jemals so hart bestraft zu werden... Meisterin Diadha liess uns am Anfang scheinbar ziemlich sinnlose Dinge tun, wie mit verbundenen Augen durch den Raum laufen oder stundenlang irrsinnige Hindernisparcours überwinden. Erst nach und nach erkannten wir Mücken, dass es darum ging, unsere Sinne und Gelenkigkeit zu trainieren. Das war aber noch nicht alles. Wir mussten nebenbei niedere Arbeiten für die Gemeinschaft leisten, wie in der Küche abwaschen oder die Plumpsklos leeren. Das hat mir wirklich ziemlich gestunken!

Nach und nach wurden wir Mücken immer geschickter und verstanden es sogar, blind durch möblierte Räume zu schleichen, ohne irgendwo anzustossen, ohne Lärm zu machen. Ich wurde langsam so ziemlich selbstzufrieden, weil keine neuen Herausforderungen mehr auf mich zu warten schienen, bis eines Tages - etwa ein Jahr nach der Aufnahme in die Zunft - Meisterin Diadha ankündigte, dass Meister Pargonon einen Blick auf uns Mücken werfen würde. Und wirklich kam er vorbei und verlangte eine Probe unseres neuerworbenen Könnens. Für die Demonstration brachten sie uns zu einem neuen Raum, der absolut finster war. Irgendwo dort, so erklärte sie uns, wären Wachhunde angebunden und schlugen sofort Alarm, sobald sie etwas merkten. Unsere Aufgabe sei es, unbemerkt an ihnen vorbei zu kommen und am anderen Ende des Raumes einen Schlüssel zu suchen und damit die andere Tür zu öffnen. Wenn wir das geschafft hätten, würde Pargonon sehr zufrieden sein, andernfalls... Diadha zeigte uns dann noch eine Reihe von nützlichen Gegenständen, derer wir uns bedienen dürften, allerdings durften wir je nur zwei davon wählen. Ich sollte als erster durchgehen, und so wählte ich ein Oelfläschchen und einen langen dünnen Stock. Bevor ich eintrat, sorgte ich dafür, dass die Türangeln nicht quieschten und ölte sie. Dann trat ich in die Finsternis und versuchte mich zurechtzufinden. Ich spürte einen Luftzug von vorne, also musste es

ein langer Gang sein. Weil ich damit rechnete, dass es nicht bloss ein einziger Raum war, sondern ein Labyrinth, achtete ich besonders darauf, in welche Richtung ich mich wendete. In der Tat gab es mehrere Abzweigungen, die in kleinere Räume führten, teilweise durch Türen abgetrennt. Ganz hinten am langen Korridor befand sich eine verschlossene Türe. Die hatte ich also mal, fehlte noch der Schlüssel. Ich musste also die anderen Räume auch erforschen. Dazu tastete ich mich vorsichtig mit dem langen Stab vor, der sich als sehr nützlich erwies, denn er warnte mich unter anderem vor einem tiefen Schacht in einem der Durchgänge. Plötzlich roch ich die Hunde, deren typischer Geruch ist unverkennbar. Ich setzte nun alles auf eine Karte, denn ich dachte mir, dass der Schlüssel in unmittelbarer Nähe der Tiere sein musste. Zuerst lokalisierte ich die Hunde, die ich bald als drei in der Zahl identifizierte, wie ich an der Atmung hörte. Sie schliefen offensichtlich, wie der regelmässige Atem anzeigte. Ich liess mich auf den Boden nieder und schlängelte mich langsam ihnen entgegen, denn ich wollte es nicht riskieren, auf eine lose Platte zu treten und Alarm zu schlagen. Nachdem ich die Lage auskundschaftet hatte, stellte ich fest, dass die Hunde strategisch um einen Alkoven plaziert sein mussten. Dort musste der Schlüssel zu finden sein, wenn meine Ueberlegungen nicht ganz falsch gewesen waren. Ich wollte es nicht riskieren, einfach über die Hunde zu steigen, und so nahm ich den Stock in die Hände und tastete über die Wände hinter den Hunden. Und tatsächlich stiess ich etwa auf Augenhöhe auf Widerstand, das musste er sein, der Schlüssel war an einem Nagel aufgehängt. Es gelang mir, ihn mit dem Stock zu angeln, und überstand auch glücklich eine Schrecksekunde, als er mir herunterzufallen drohte. Der Rest war einfach: Zurücktasten, Angeln ölen, Schloss ölen und Schlüssel vorsichtig umdrehen. Und schon war ich wieder im Fackellicht, wo mich Pargonon und Diadha amüsiert erwarteten. Sie befanden, dass es eher unkonventionell gewesen sei, den Schlüssel mit dem Stock zu angeln, versicherten aber, dass es völlig in Ordnung gewesen sei und beförderten mich umgehend zu den Fliegen.

Die Ausbildung ging noch Jahre weiter, Jahre in denen ich die Unterwelt kaum verliess. Jahre, in denen ich immer geschickter wurde und in verschiedenen Künsten gefördert wurde. Schlösser mit "Nachschlüssel" öffnen, Taschendieberei, Falschspielkunst, Fassadenklettere, unbewaffneter Nahkampf, Aufstellen und Ueberwinden von Fallen, Erlernen der Geheimsprache und -schrift der Diebe. Schliesslich sollte es bald ernst werden; ich war bereits Hornisse und stand kurz vor der Meisterprüfung. Langsam verspürte ich immer stärker Sehnsucht nach meiner Mutter, an die ich schon viel zu lange nicht mehr gedacht hatte. Ich nahm mir vor, beim nächsten Mal, wo ich Ausgang erhielt, bei ihr vorbei zu schauen. Bezahl mir einer ein Bier?"

Meister Tesinnu si Rewha berichtet aus seinen Erinnerungen

-Teil 3-

Mutter

Eine breitgebaute Gestalt erschien im Durchgang, das Gesicht lag im Schatten einer ausladenden Kapuze. Die Hände in den Ärmeln verschränkt, betrat sie die Gaststube, liess sich beim Ofen nieder und bestellte ein Bier. Als er sich auf dem Sitzkissen bequem gemacht hatte, öffnete er den Umhang und lüftete die Kapuze. Zum Vorschein kam ein vom Alter zerfurchtes Gesicht, umrahmt von einem flauschigen grauen Bart.

Die anderen Gäste wurden jetzt aufmerksam. „He! Das ist ja Meister Tesinnu!“ – „Wo?“ – „Meister si Rewha, wir haben Euch vermisst! Wo seid Ihr die ganze Zeit gewesen?“ Oh, Tesinnu si Rewha wusste schon, sie würden keine Ruhe mehr lassen, bis sie ihm wieder eine Episode aus seinem Leben aus der Nase gezogen hatten. Nun, wenn der Nachschub an Bier stimmte, warum nicht?

Ja, wo habe ich vor vier Monden aufgehört? Wisst ihr, ich musste in einer dringenden Angelegenheit nach Verik hinüber, die hatten dort Probleme mit ihrem Gostalon. Ihnen ist ihr Meisterheiler davongelaufen und ich musste ihn wieder auftreiben und zur Räson bringen. Nun, zurück zur Geschichte. Wie ihr wisst, wurde ich von den Dieben von Londor aufgezogen. Ich wurde nach und nach zu einem geschickten Dieb, machte die übliche Ausbildung durch und entwickelte mich zu einem richtig respektablen Mitglied der Unterwelt. Einmal war ich auch an einem Raubzug an einem Kontor der dicken Handelsherren beteiligt. Dafür wurden nur die geschicktesten und stärksten Diebe zugelassen. Stark war ich damals, selber wenn man mir das heute nicht mehr ansieht, hehe. Und geschickte Finger hatte ich schon immer.

Naja, die Geschichten mit diesen Raubüberfällen und Diebeszügen sind nicht eigentlich interessant, lassen wir das lieber mal aus. Damals, das war doch im Jahr 30 Marlefs, hatte ich ein Erlebnis, das mich völlig aus der Bahn warf. Ich wurde langsam volljährig, das sechzehnte Lebensjahr näherte sich mit Riesenschritten. Mit sechzehn würde ich offiziell in die Gemeinschaft der Unterwelt aufgenommen werden während eines Rituals. Mag sein, dass es eine Art Vorahnung war, jedenfalls fühlte ich mich unbehaglich, dies ohne den Segen meiner Mutter durchzuführen, die ich seit langen Jahren nie mehr gesehen habe. Angeblich hatte sie mich zu den Dieben geschickt, weil sie es so wollte, und ich hatte dies meinen Freunden unter ihnen immer geglaubt.

Das Verlangen, meine Mutter wiederzusehen, wurde immer grösser, und ich entschloss mich, dies unbedingt noch vor meiner Initiation zu machen. Diesen Entschluss fasste ich, als es noch drei Monde dauerte bis zum Ritual. Doch ich kam nicht dazu, meine Absicht wahrzumachen, bis es doch wirklich schon der Vorabend des Aufnahme-Rituals war, als ich mich endlich davonstehlen konnte, darin war ich schliesslich gut geworden, oder? Das war gar nicht so leicht, denn es wurde von mir verlangt, dass ich mich einigen Vorbereitungen unterzog, unter anderem eine rituelle Waschung und natürlich eine Art Polterabend, während dem die Jüngeren ihr Mütchen an mir kühlen konnten. Aber ich entzog mich alledem, schlich durch die düsteren Gewölbe, umging alle Wachposten, kroch durch geheime Gänge, die nicht einmal alle Meisterdiebe kannten. Und schliesslich war ich in den Gassen Londors, zum ersten Mal seit Jahren unbeaufsichtigt. Ich genoss es, wieder einmal über die vielen Balkone, Passagen und Arkaden zu gehen, im Gewühl unterzutauchen und die Richtung selber zu bestimmen.

Lässig schlenderte ich eine Ladenfront in der dritten Etage des Gonirsträsschens entlang, als ich den Ruf hörte: „Das ist er! Haltet den Dieb!“ Reflexartig begann ich zu rennen, ohne erst zu schauen, wer da die Leute gegen mich aufhetzte. Da kein anderer Weg mehr frei war, kletterte ich eine Leiter nach oben und landete schliesslich auf dem Dach. Schnell rannte ich los, setzte über eine Lücke zwischen den Häusern hinweg und verschwand wieder im Gewirr von Balkonen und Treppen. Gerade als ich meine Schritte wieder auf ein normales Mass reduzierte, hörte ich ein lautes Krachen. Offenbar hatte sich einer meiner

Verfolger verschätzt und seinen Sprung zu kurz bemessen, nun schlug er durch die Planken diverser Ebenen und riss dabei die Auslagen mehrerer harmloser Händler mit sich. Ich bemerkte keine Verfolger mehr und setzte meinen Weg fort, diesmal entschlossen, keine solchen Zwischenfälle mehr zu riskieren. Immer drängender wuchs in mir das Gefühl, dass ich nicht mehr länger zögern durfte. Jetzt oder nie, so schien es mir, musste ich die letzte Chance ergreifen, meine Mutter doch noch vor meiner Initiation in die Diebesgemeinde zu sehen. Das nächste Mal würde ich schon ein vollberechtigtes Mitglied der Unterwelt sein, dachte ich.

Also kletterte ich schnurstraks auf die Gasse hinunter, dort kam man meist schneller voran, und bahnte mir einen Weg ins Hafenviertel, wo ich meine Mutter das letzte Mal gesehen hatte. An der Wasserfront war sie oftmals ihrem Geschäft nachgegangen. Dort fand ich sie aber nirgends, und so wanderte ich weiter zu meinem Geburtshaus.

Eine unerklärliche Scheu bemächtigte sich meiner und zögernd betrat ich die dunklen Zimmerfluchten, durch die man nur via Hinterhofstufen und einige Hindernisse in Gestalt von Abfallbergen erreichen konnte. Ein robust gebauter Mann verstellte mir den Weg und sagte: „Alle Frauen sind an der Front, Freier! Hau ab!“ Ich erkannte in ihm den alten Rodi, der schon so lange als eine Art Zuhälter mit einigen Huren zusammenlebte. Nur zu gut konnte ich mich an seine Erziehungsbemühungen erinnern, vor allem an die Schläge. „Rodi,“ rief ich daher, „kennst Du mich nicht mehr? Ich bin's, Tesi!“ – „Tesi? Meinst du Tesinnu, den Sohn von Toyenne? Der ist längst tot oder verschwunden, die Seeteufel allein wissen wohin.“ – „Kennst du mich wirklich nicht mehr? Du selber hast mir einmal das Schlüsselbein gebrochen, weisst du nicht mehr? Da sieht man die Bruchstelle noch!“ – Ach was, da ist nichts. Aber... wenn ich dich anschau... irgendwie siehst du ihm doch ähnlich. Aber zu spät! Du kommst zu spät.“ Sein hartes Gesicht nahm einen traurigen Zug an und er wandte sich ab.

Ich hatte einen anderen Empfang erwartet, verwirrt wartete ich auf eine Erklärung. Rodi sagte in fast vorwurfsvollem Ton: „Deine Mutter hat dich vermisst. Sie ist auf dem Zimmer, du weisst wo.“ Darauf wendete er sich ab und ging nach draussen.

Durch Rodis Reaktion war ich gewarnt, doch längst nicht auf das vorbereitet, was mich im Zimmer erwartete. Auf dem Bett lag eine verhärmte Gestalt, daneben stand ein etwa achtjähriges Mädchen, das ihr mit einem feuchten Lappen das verschwitzte Gesicht abwischte. Kaum erkannte ich Mutter wieder.

Sie rührte sich, bemerkte mich und seufzte: „Endlich kommst du wieder, mein Tesi. Wo warst du die ganze Zeit? Wir haben dich gesucht in der ganzen Stadt.“ Ich erzählte meine Geschichte, so kurz es ging. „So, die Diebe haben dich also geholt.“ – „Ich dachte die ganze Zeit, dass du Bescheid weisst. Sie haben mir gesagt, du wolltest mich loswerden.“

Sie wandte sich ab „Es ist gut. Du kommst gerade recht, mit mir geht es zu Ende. Tinni hier hat mich gepflegt, vergeblich. Sie ist deine Schwester, geboren, nachdem du mir genommen worden bist.“

Ich konnte es nicht glauben, ich kam nur gerade zur rechten Zeit, meine Mutter sterben zu sehen. Verfluchte Diebe, lügnerisches Pack! Gemeinsam mit Tinni wachte ich am Bett der Mutter, sprach mit ihr, wenn sie sich etwas besser fühlte. Die meiste Zeit über aber hielt ich nur ihre kraftlosen Hände. Gemeinsam warteten wir auf den Tod.

Am Morgen darauf war die Sache vorbei und wir nahmen den letzten Abschied von ihr. Ich fragte Rodi, ob er keinen Arzt habe kommen lassen. „Wir haben zur Rewha-Gilde geschickt, doch niemand wollte zu uns kommen. Und Toyenne war nicht in der Lage, zu den Aerzten zu gehen. Ein Bader kam vorbei, aber er hat nur herumgepfuscht und Ader gelassen.“ Verfluchte Rewha, verfressenes Pack!

Rodi und ich trugen gemeinsam den Leichnam Toyennes zum Rinkonyd-Felsen, wo die Toten Londors seit undenklichen Zeiten dem Scheiterhaufen übergeben werden. Wir wollten meiner Mutter die letzte Ehre geben, indem wir sie an derselben Stätte verbrannten, wo selber die hochwohlgeborenen Sturmherren endeten. Zwar war es keine Einzelverbrennung, wir waren dennoch ergriffen, als ihre Asche in den Himmel gewirbelt und vom ablandigen Wind auf die See hinausgeweht wurde.

Ich hatte es noch nicht überwunden, welchem Irrtum ich mein halbes Leben lang aufgesessen bin. Es nützte nichts, dies alles den verlogenen Dieben oder den verfressenen Rewha anzulasten, davon wurde Toyenne auch nicht lebendig. Aber ich schwor mir, am Scheiterhaufen stehend, alles zu tun, um meinen Irrtum wiedergutzumachen.

Nach einigen Tagen hatte ich meine Trauer beendet, die wie üblich in Fasten und Gebeten zu der Seele der Verstorbenen bestanden. Entschlossen, den Schwur wahr zu machen, machte ich mich bereit für den

Aufbruch. Noch wusste ich nicht wohin, aber ich spürte, dass ich zuerst Wissen sammeln musste, bevor weitere Schritte in Betracht gezogen werden konnten.

Also verabschiedete ich mich von Rodi und den anderen, überliess Tinni mit dem Versprechen, ganz sicher wiederzukommen, ihrer Obhut und ging an die Front. Dort hörte ich mich bei den Bootsführern und Maaten herum, bis ich ein Schiff fand, das nach Calnre segelte und eine zusätzliche Hand an Bord brauchte. Schnell heuerte ich an, und schon am nächsten Abend stachen wir mit der Flut in See.



Tesinnu si Rewha berichtet aus seinen Erinnerungen

- Teil 4 -

Calnre, meine unbekannte Heimat

Das Schiff, auf dem ich angeheuert hatte, segelte direkt nach Calnre, was mir nur recht war, weil ich das Land meiner Vorfahren kennenlernen wollte. Damals bestand der Kanal von Rondor noch nicht, und das Schiff musste die ganze Geanar Calnra umsegeln. Ich meinerseits hatte keine Lust, die ganze gefährliche Seereise mitzumachen, besonders da es der Kapitän auf mich abgesehen hatte und mich mit unmöglichsten Aufgaben plagte und mit Schlägen nicht sparte. Darum setzte ich mich sogleich bei der ersten Möglichkeit ab, das war beim Landgang in Eldrona an der Erzent-Mündung. Dort hatten übrigens meine Vorfahren ihre Seemacht in einer grossen Schlacht gegen die Arona verloren.

Ich haute in Eldrona ab, weil das Ziel meiner Reise ohnehin in der Nähe lag, nämlich unweit von Kasternu, das heute ja ein Garnisonsstädtchen ist. Damals war es ein verschlafenes Kaff mit einer winzigen Burg hoch über der Stadt. Von Eldrona bis dorthin war es nicht weit, etwa drei Tagesmärsche, immer dem Fluss entlang. Unterwegs ernährte ich mich vorallem von Früchten, etwa den süssen Trauben, für die Eldrona berühmt ist.

Ich genoss das Wandern in den Hügeln meiner Heimat und malte mir unterwegs aus, wie wohl meine Familie aussehen konnte. Ja, diese war mein Ziel; ich wusste, dass ein Oheim von mir ein kleines Gut in Pacht im Weiler Rokgonnulob bei Kasternu bewirtschaftete. Damals in jenen drei Tagen fühlte ich mich so frei wie noch nie zuvor und auch nie mehr nachher. Ich genoss es, in die flächigen Gesichter der Landsleute zu blicken, im Bewusstsein, dass meines den ihren ähnelte. Hier musste ich mich nicht als "nicht ganz Einheimischer" fühlen wie in Londor.

Verglichen mit Londor oder auch dem Hafendstädtchen Eldrona war Kasternu eine komplette Enttäuschung für mich. Hier gab es ganz und gar keine Gelegenheit für irgendeinen kleinen Diebstahl - nicht dass ich einen vorgehabt hätte - denn hier kannte jeder jeden; und falls etwas fehlen würde, wäre der einzige Fremde - nämlich ich - sofort der Verdächtige. Also liess ich Kasternu nach einem kurzen Besuch links liegen und wanderte gen Rokgonnulob, wo ich sogleich nach meinem Oheim Dosgernu fragte und von zwei kichernden Mädchen zu einer ärmlichen Hütte gewiesen wurde. Dort hauste mein Oheim gemeinsam mit seiner Familie und seinen Schwiegereltern.

Dosgernu wollte gerade vom Holzhacken in die Hütte gehen um irgendein Werkzeug zu holen, als ich zu ihm ging und mich vorstellte. "So, du willst also der Sohn von Toyenne sein? Was suchst du hier?" - "Ich möchte gerne Euch und Eure Familie kennenlernen, denn Ihr seid mein letzter Angehöriger, seit Toyenne

tot ist." - "Sie ist tot, bei Dondra!" Besonders erschüttert wirkte er nicht. "Ich wusste, es wird ein schlimmes Ende mit ihr nehmen. Und du, Bursche, du kannst diese Nacht bei uns bleiben, aber dann mach, dass du fortkommst. Wir können nicht noch ein zusätzliches Maul ernähren bei uns."

Trotz diesem unfreundlichen Empfang liess ich es mir nicht verdriessen und half meinem Oheim beim Holzhacken, was dieser mit einem Kopfnicken anerkannte. Später versammelte sich die ganze Familie im einzigen Raum der Hütte und ass Gemüsebrei. Alle schwiegen eisern, und ich konnte ihnen kaum ein Wort entlocken. Ich wusste damals nicht genau, was los war, heute aber vermute ich, dass die Familie meines Oheims viele Schicksalsschläge erleiden musste und verarmt war und sich vielleicht vor mir, dem anscheinend gebildeten Vetter aus Londor schämte. Diese Mauer konnte ich nicht überwinden, und so wanderte ich am nächsten Tag nach einem kurzen, kühlen Abschied weiter.

Ich wollte immer noch mein Ziel verfolgen, das ich mir mit meinem Schwur daheim in Londor gesetzt hatte: Alle Kranken und Verletzten sollen geheilt werden, unabhängig davon ob sie arm oder reich sind! Deshalb wollte ich den Beruf des Heilers lernen und suchte einen Meister, der bereit war, auch einen armen Jungen als Lehrling aufzunehmen. In Londor, so wusste ich, hatte ich keine Chance, dort waren alle Rewha, selbst die niedrigsten Bader, von einem Standesdünkel erfasst und fühlten sich erhaben über das gemeine Volk. Darum suchte ich hier in Calnre einen Heilmeister, der nicht zu den Rewha gehörte. Von einem Gildenlosen würde sicher Solidarität zu erwarten sein, vielleicht würde er auch die gleichen Ziele teilen wie ich.

Diesmal machte ich mir die Mühe gar nicht, Kasternu aufzusuchen, sondern begab mich direkt nach Rondor oder Rudenu, wie wir Calnrer die Stadt immer noch nennen. Unterwegs hörte ich mich in allen Rasthäusern und Dörfchen nach einem Heilmeister herum, der eventuell Lehrlinge aufnehmen würde. Doch die meisten Leute schickten mich weiter in die Stadt. Zwar gab es hier und da auf dem Land einen Heilkundigen oder ein Kräuterweibchen, doch diese schienen alle keinen Lehrling zu brauchen, der obendrein noch ein Städter war. Städter schienen hierzulande richtiggehend ein Feindbild zu sein, und auch mein Hinweis auf meine Abstammung aus dieser Region konnte dies nicht entkräften.

Also, auf nach Rudenu! Damals war die Stadt Rondor noch viel kleiner als heute, oder vielmehr die Städtchen, weil es fünf kleine Burgen waren, die auf fünf Hügelkuppen errichtet worden sind, jeweils umgeben von befestigten Häusern, dazu eine Hafensiedlung mit einigen Gasthäusern, wo sich die Reisenden aufhielten. Vom vergangenen Glanz aus der calnrischen Hochblüte vor 300 Jahren zeugten einige Ruinen und verfallene Festungsanlagen. Heute sieht es in Rondor ganz anders aus, alle fünf Burgen sind zusätzlich mit einer Wehrmauer umgeben und dazwischen gibt es nun keine grossen Leerflächen mehr, da alles zugebaut wurde.

Ich fand eine Unterkunft im Hafenviertel, wobei Unterkunft noch zu stark übertrieben ist. Es handelte sich dabei um einen verlassenem Geräteschuppen, der aus vier Pfosten und einem Lattendach bestand. Aber wenigstens hatte ich ein Dach über dem Kopf. Von dort aus unternahm ich Erkundungsgänge in Rudenu, wobei ich vor allem Ausschau nach Heilern hielt und nach ihnen fragte. Aber ich musste trotzdem ab und zu etwas zum Essen stehlen, oder ich hätte hungern müssen. In Rudenu ging das, hier verkehrten mehr Fremde als in Kasternu und darunter waren noch zwielichtigere Gestalten als ich.

Und tatsächlich stiess ich auf einen Heiler. Das begab sich so: Im Hafen war gerade ein Handelsschiff eingelaufen, auf dem sich bunte Gestalten befanden. Die Reisegruppe stellte sich als thietrische Händler und Gelehrte heraus, die hier in Rondor und - hier staunte ich - in Kasternu alte Freunde besuchen wollten. Forsch ging ich auf einen der Männer aus Ar Thietri zu und stellte ihm die Frage nach Heilern, die Lehrlinge suchten. Ueberrascht ob solcher Direktheit lachte der fremdartig wirkende Mann auf und betrachtete meine Erscheinung erst mal gründlich.

"Gemach, gemacht, lasst mich erst Euren Namen wissen. Ich bin Ertiol aus Kalindor." Beschämt ob solcher Höflichkeit stellte ich mich vor: "Tesinnu aus Rokgonnulob bei Kasternu, noch zunftlos." - "Oho, das macht nichts, ich bin auch zunftlos. Ich höre, Ihr kommt aus der Gegend von Kasternu. Vielleicht könntet Ihr uns helfen, denn wir wollen den Gelehrten Grugner de Kasternu besuchen." Verwirrt machte ich die Geste der Bejahung: Ich lächelte und schloss die Augen. "Gut, dann könnt Ihr uns ja dorthin führen."

Ich wollte überhaupt nicht in dieses Kaff namens Kasternu zurückkehren und wollte eigentlich mich aus dem Staub machen. Aber irgendetwas an der Person dieses Ertiol faszinierte mich und hielt mich zurück. Darum liess ich es mir gefallen, als die Reisenden mich ohne Umstände zum Essen einluden und es als selbstverständlich ansahen, dass ich bei ihnen blieb.

Am nächsten Tag mietete die Gesellschaft einige Pferde und machte sich auf den Weg. Sogar für mich fiel ein Reittier ab und ich machte das erste Mal Bekanntschaft mit einem harten Sattel. Mir fiel auf, dass meine Begleiter meine Dienste als Führer gar nicht nötig zu haben schienen, denn sie schienen sich sehr gut in der Gegend auszukennen. Meine Anwesenheit musste einen anderen Grund haben, doch ich konnte noch nicht vermuten, welchen. Sehr schnell erreichten wir Kasternu, obwohl mich mein Allerwertester schmerzte, genoss ich das Gefühl des Reitens und ich lernte die Handhabung des Pferdes schnell.

Als wir in den Innenhof der kleinen Burg Kasternus einritten, empfingen uns ein gebeugter, weisshaariger Mann und ein Jüngling, kaum älter als ich. Der Alte musste Grugner de Kasternu sein und der Jüngere stellte sich als seinen Sohn Agnor heraus. Alle ausser mir mussten hoch Gebildete sein, denn sogleich begannen alle über verschiedenste Dinge zu diskutieren, von denen ich nichts verstand. Still wollte ich mich um die Ecke drücken, als Ertiol mich mit der Hand zurückhielt und mich einlud, am Gastmahl teilzunehmen.

Ich nutzte diese Gelegenheit, da dies das erste Mal war, dass wir ungestört miteinander sprechen konnten; die anderen waren immer noch am Diskutieren. Darum fragte ich ihn: "Wer seid Ihr wirklich? Warum nehmt Ihr mich überallhin mit? Wozu soll Euch meine Hilfe nützlich sein? Ich habe es doch gemerkt: Ihr brauchtet gar keinen Führer nach Kasternu." - "Endlich stellt Ihr mir Fragen! Ich habe schon lange darauf gewartet, dass Ihr zu mir kommt und fragt. Also denn, ich bin Ertiol, auch als Gostal von Kalindor bekannt."

Nun sah ich Ertiol mit neuen Augen: Der zierlich gebaute Mann von unbestimmbarem Alter und dem silbrigweissen Haar war der Gostal von Kalindor! Natürlich hatte ich schon von ihm gehört, der Gostal, was der thietrische Name für Weiser, Kundiger war, war im ganzen Pelicor als herausragender Heilkundiger bekannt. Viele Heiler eiferten ihm nach, die meisten behaupteten, seine direkten Schüler gewesen zu sein, aber nur wenige konnten sich wirklich rühmen, ihm auf seinem Weg gefolgt zu sein. Zögernd fragte ich: "Wollt Ihr mich zum Schüler nehmen?" - "Ja."

Diese einfache Antwort war das letzte, das meine Gedanken für lange Zeit erreichte. Für Stunden wandelte ich einher wie im Tiefschlaf, mein Glück war vollkommen. Ich weiss nicht mehr, wie ich das Gastmahl und die Nacht verbracht habe, aber ich musste völlig unansprechbar gewesen sein. Die andern liessen mich in Ruhe, gönnten mir diese Momente von tiefem Frieden.

Am nächsten Tag hatte ich mein Glück gefasst und überfiel Ertiol mit einer Unmenge von Fragen. Er war sehr geduldig mit mir und beantwortete jede einzelne. Die wichtigste war: "Warum nehmt Ihr mich zum Lehrling?" - "Ich sehe in Deinen Augen einen Traum, den ich auch träume. Ich wünsche mir, dass jeder einen kundigen Heiler bekommt, wenn er ihn nötig hat. Der Stand oder der Umfang des Geldbeutels darf hier keine Rolle spielen."

Eröffnung

Karian Boras steht vor den neuen Gebäuden in Almagongara. Ihr wurde die Ehre übertragen die Ansprache zur Eröffnung des Hauses der Heilung hier in Wu Ya Shan. Das weiße Gebäude ragte hinter ihr in der Abenddämmerung auf. Langsam betrat sie das Podest. Man konnte ihr die Freude aber auch die Anstrengung über die Arbeit an dem Gebäude sehen. Dann fing sie an in lauter aber ruhiger Stimme an zu reden.

"Heute ist ein großer Tag, sowohl für Wu Ya Shan und die Konföderation, als auch für ganz Corigani. Denn heute wird das erste Haus der Heilung außerhalb der Konföderation eröffnet und für jedermann zugänglich sein. Dieses Haus soll nicht nur ein Haus der Heilung sein, sondern es soll auch als Schritt für die friedliche Zusammenarbeit zweier Völker sein. Die Völker der Wu Ya Shan und der Konföderation sollen allen als gutes Beispiel vorausgehen. Den wir haben alle ein Recht auf eine friedliche und sorgenfrei Zukunft."

Daraufhin gibt Karian Boras ein kleinen Wink mit der Hand zu einem Helfer der auf dem Dach des Hauses wartete. Daraufhin öffneten sich auf dem Dach ein paar Hundert Käfige und ließen einen großen Schwarm weiße Kasani Vögel frei. Vögel die von den Hallandra schon seit je her als Friedensbringer gehalten werden.

Die Vögel füllen die ganze Luft mit ihrem lieblichen Gesang, verweilen noch ein wenig und fliegen dann Richtung Hallandra.

"Laßt diese Vögel und das Zeichen das sie setzen in Eure Herzen dringen und wisset, das Haus der Heilung ist für jede Frau, jeden Mann und jedes Kind offen, egal welcher Rasse, Kultur oder welchen Glaubens und innerhalb der Mauern des Hauses sind alle gleich ob Könige oder Bauern."

Bei diesen Worten nimmt sie eine Schere und schneidet das Band, das zwischen die Torsäulen gespannt ist, durch.

"Für Frieden und Hoffnung in Corigani"



Karian Boras

Die Erben des Kometen

Teil 1 Die Kometenkönigin

Es war ein wunderschöner Wintertag im 542. Jahr des Exils als Jadan II. seine letzte Reise antrat. Der Wind wehte sanft von Land, blähte das Segel und trieb das kleine, brennende Boot auf die weite Nebelbucht heraus.

Lumeyna, seine Tochter und Erbin, stand mit ihren Geschwistern und den anderen Anverwandten auf dem Steg und verfolgte den Weg des Totenschiffes. Als die letzten Flammen in den eisigen Fluten des Meeres erloschen und die See die Asche des königlichen Leichnams verschlang, löste sich die Versammlung langsam auf. Die Menschen zogen sich in das nahe Familienschloß zurück, über dem die blaue Flagge mit der gelben Sonne im weißen Kreis am Trauermast wehte.

Nur Lumeyna blieb noch und starrte in die zunehmende Dunkelheit. Morgen würde ihr Onkel die Krone auf ihr Haupt setzen und sie so zur Königin von Nyrngor und Neu-Nyrngor ernennen. Sie würde die vierte Königin dieses Namens sein, in einer langen Linie von Königen und Königinnen, seit ihre Familie kurz nach Allumeddon aus ihrer Heimatstadt Nyrngor auf der anderen Seite der Welt fliehen mußte. Es war ein stolze Linie, deren Erbe durchgehend in direkter Folge an das älteste Kind weitergegeben wurde, seit die Welt sich wandelte. Ihre Stammutter war Königin Elivara, welche einst die Caer aus Nyrngor vertrieb und ihr Stammvater war Mythor, der Sohn des Kometen. Ihrer Verbindung entstammte ihr Sohn Myrnen, der noch im Kindesalter sein Volk ins Exil führte, als die Finsternis Nyrngor erneut überschwemmte. Ein ganzes Leben später nahm Myrnen auch noch die Krone der neuen Heimat Neu-Nyrngor an und bis zum heutigen Tage hatte die Familie ihren Anspruch auf beide Städte nicht aufgegeben und wird es nie tun, so lange sie besteht. Wie ein Klagelied murmelte Lumeyna die Namen aller Könige seit Elivara, bevor auch sie sich in den warmen Palast begab.

Die Worte, die Lumeyna am nächsten Morgen zur Königin machten, waren so alt wie das Exil von Nyrngors Königen. Elivara sprach sie, als sie sterbend ihrem Sohn die Krone anvertraute: "Unser Königreich ist verloren, doch unser Volk lebt weiter. Du und Deine Nachkommen sind verpflichtet für seine Menschen zu sorgen und wenn eines Tages die Sterne wieder günstiger stehen, unsere Heimat zurückzugewinnen. Vergiß niemals, daß Du König über Nyrngor bist."

Die Krone ist weniger alt, denn Elivaras Krone versank zu Pondaron zusammen mit ihrem Träger Hester I. im finsternen Dämonensumpf. Die Krone, welche Lumeyna nun trug, war ein einfacher Reif aus Gold in dem auf der Stirnseite mit kleinen Diamanten ein Komet abgebildet war. Dies sollte das Bündnis der Könige von Nyrngor mit dem Lichtboten symbolisieren, oftmals wurden die Herrscher von Nyrngor und Neu-Nyrngor daher auch Kometenkönige genannt.

Nach dem Empfang der Krone, war es für Lumeyna an der Zeit, ihre Waffenträger zu ernennen, die ihr als Beschützer und Berater dienen sollten. Das gläserne Schwert Alton übergab sie ihrem Bruder Karnen, dem zweiten in der Erbfolge. Den Helm der Gerechten gab sie ihrer Schwester Sirdafa, ihre beiden engsten Freundinnen, den Zwillingsschwestern Rian und Gera, vertraute sie Mondköcher und Sternenbogen an. Der Sonnenschild ging an Lumeynas Vetter Sklutur, das Dragomae an ihren Onkel und Lafar, der sie krönte. Als letztes übergab sie eine Flagge auf der Einhorn, Schneefalke und Bitterwolf kunstvoll gestickt waren, an ihren jüngsten Bruder Rokhan.

Natürlich waren all dies nur Imitationen der legendären Geschenke des Lichtboten an den Kometensohn, doch als Nachkommen Mythors erhoben die Kometenkönige stets auch Anspruch auf die Originale.

Zwei Monde später hatte die Routine des Amtes die junge Königin eingeholt. In der Halle des Familienschlosses saß Lumeyna auf ihrem Thron und sprach Recht, wie es seit jeher das Vorrecht der Könige war. Neben befanden sich Sirdafa mit dem Helm der Gerechten und Lafar als ihr Berater. Die Zeit schleppte sich dahin und Lumeyna verließ sich hauptsächlich auf das Urteil ihres Onkels, der ihr an solchen Tagen stets hilfreich zur Seite stand. Ihre Brüder standen zu ihrem Schutz bereit, Sklutur und die Zwillinge waren mit den verschiedensten Aufgaben im Land unterwegs.

Gerade ging es mal wieder um Streitigkeiten zwischen benachbarten Bauern, als es an der Tür plötzlich einen Tumult gab und ein Bote in die Halle stürmte.

Er stürmte vor bis zum Thron und ließ sich dort kurz auf sein rechtes Knie nieder.

"Meine Königin, es ist etwas furchtbares passiert. Die Dämonen sind aus ihrer alten Wohnstatt im Sumpf ausgeschwärmt und bringen in riesigen Scharen alles Gebiet unter ihrer Kontrolle dessen sie habhaft werden können. Und auch die Barbaren der Inseln sind gelandet und wollen ihr altes Reich wieder aufbauen!"

Panik wollte Lumeyna ergreifen und beinahe wäre sie entsetzt von ihrem Thron aufgesprungen. Doch rechtzeitig noch riß sie sich zusammen und erinnerte sich, daß es nun ihre Aufgabe war, Vorbild zu sein dem Volk Zuversicht einzuflößen. Sie bat den Boten weiter zu berichten, wobei sie nur hoffen konnte, daß man ihrer Stimme nichts anmerkte. Ein anerkennender Blick Lafars zeugte von Erfolg und Lumeyna beruhigte sich weiter.

Während der Bote die Einzelheiten kund gab und Lumeyna die Verteidigung Neu-Nyrngors begann, verließen zahlreiche Menschen die Halle, um eilends auf ihre Güter und in ihre Geschäfte zurückzukehren, wo sie alle möglichen Vorbereitungen treffen wollten, ihren Besitz zu sichern.

Trotz aller Vorbereitungen gab es keine Möglichkeit Neu-Nyrngor wirkungsvoll gegen die Übermacht der dämonischen Rattenwesen zu verteidigen. Das kleine Land zwischen Sumpf und Meer wurde von den feindlichen Heerscharen überrollt und von den Squärkin besetzt. Lumeyna gelang mit ihren Waffenträgern die Flucht auf einem kleinen Schiff, Karnen war im Kampf verwundet wurden, hatte aber gute Aussicht auf völlige Genesung. Mit Tränen in den Augen stand sie im Heck des Bootes und mußte mit ansehen, wie ihr Geburtshaus verbrannte und ihre letzten Soldaten starben als sie ihre Flucht deckten. Bevor das Schiff die Bucht verließ und Kap Licht rundete, schwor Lumeyna bei der Ehre ihrer Familie, alles zu tun ihr Land wieder von den Eroberern zu befreien.

Teil 2 Kometen ohne Land

Lumeyna stand nachdenklich am Bug des Schiffes und starrte in die Nacht hinaus. Der kalte Wind rötete ihre Wangen und spielte mit ihren lockigem braunen Haar. Hinter sich hörte sie ihren Bruder Rokhan und ihren Vetter Sklutur, die ebenfalls nicht schlafen konnten. Aber bei ihnen war es nicht die Sorge um ein Königreich, die sie wachhielt, vielmehr rebellierten beider Mägen gegen die Schiffsbewegungen. Ein paar Delfine spielten Steuerbord voraus im Mondlicht und zauberten ein leichtes Lächeln auf die von Schmerz gezeichneten Züge der jungen Königin.

Drei Monde waren ins Land gegangen seit Lumeyna IV., Königin von Nyrngor und Neu-Nyrngor, aus ihrer Heimat fliehen mußte. Neu-Nyrngor war von den widerlichen Ratten aus dem Dämonensumpf erobert worden, ihr Volk, ihre Freunde und ihre Verwandten wurden versklavt oder erschlagen. Nur ihre Waffenträger waren mit Lumeyna an Bord des kleinen Segelschiffes gegangen, das die Kometenkönigin in Sicherheit brachte

Lumeyna hatte befohlen, das Schiff nach Chaladorn zu steuern, in der Hoffnung bei den Barbaren der Inseln einen Verbündeten zu finden. Die Gefahr, einfach nur den Besatzer zu tauschen, war zwar groß, aber immerhin sind die Chaladorner Menschen. Doch zu Lumeynas Überraschung waren die Barbaren gar nicht begeistert von der Idee, die Ratten zu bekämpfen, sie glaubte sogar eine Atmosphäre der Angst zu spüren. Mit Lafars und Sirdafas Hilfe sprach sie mit vielen wichtigen Persönlichkeiten, aber überall stieß sie auf Ablehnung. Enttäuscht verließ Lumeyna die Inseln und kehrte an den Rand der Welt zurück, drei Monde waren verschwendet.

Bei Tagesanbruch würden sie die Smaragdküste erreichen, hatte der Kapitän angekündigt. Dort plante sie mit ihren Gefährten, an Land zu gehen, sich durch die von Chaladorn beanspruchten Gebiete zu schlagen, bis sie nach Squärdrumen gelangte, wo sie bei den unterjochten Menschen mit Sicherheit Verbündete in ihrem Kampf gewinnen würde.

Seufzend verließ Lumeyna ihren Platz und zog sich in ihre Kabine zurück, um wenigstens noch ein paar Stunden zu ruhen.

Sie trafen sich in der relativen Sicherheit einer Lichtung in der strahlenden Mittagssonne. Sie, das waren Lumeyna mit ihrem alten Onkel und Ratgeber Lafar, sowie den Zwillingen Gera und Rian als Eskorte auf der einen Seite und auf der anderen jener Mann, der im ganzen Hab-Wald nur als Ahorn bekannt war und dieses kleine Land regierte, seit die Squärkin es eroberten und Daehsquinn den Herrschertitel Eiche annahm. Auch er hatte drei Begleiter mitgebracht.

"Wie könnt Ihr es ablehnen uns zu helfen?" fragte Lumeyna gerade empört.

Der alte Ahorn lächelte nachsichtig und antwortete mit würdevoller Ruhe.

"Hoheit, Ihr überseht einen wichtigen Umstand. Die Squärkin unterdrücken uns nicht, das Verhältnis zu ihnen ist geradezu freundschaftlich. Bedenkt, daß wir seit vielen Generationen mit den Baumsquärkin Seite an Seite leben."

"Aber ihr seid Menschen!" rief Lumeyna. "Und die Squärkin sind so ziemlich die bösesten Geschöpfe, die auf dieser Welt leben!"

"Das muß ich entschieden bestreiten, Hoheit, man kann sehr gut mit ihnen auskommen. Ihr habt ja noch Glück, denn der Hab-Wald und Milaf wurden im Abkommen von Tie Shiana geteilt, während Chaladorn Euer Reich komplett den Squärkin überließ." Lumeyna und Lafar erstarrten plötzlich. "Das wußtet Ihr nicht, Hoheit? Der Erste Peitschenträger des Anrashes verzichtete auf sämtliche Ansprüche auf Euer Land und so hatten die Squärkin in Neu-Nyrngor frei Bahn."

Lumeyna wirkte, als habe man ihr einen Stich ins Herz versetzt, nur mit viel Mühe bekam sie sich wieder in Gewalt.

"Verkauft", murmelte sie, dann riß sich die junge Königin zusammen. "Um so wichtiger ist, daß wir den Kampf nicht aufgeben und der ganzen Welt ein Beispiel geben.

Als aus dem Wald plötzlich das Knacken eines Astes zu hören war, schaute sich Lafar mißtrauisch um, während die Zwillinge schon die Bögen spannten.

"Seit Ihr sicher, daß wir hier und jetzt nichts zu befürchten haben? Wir stehen hier doch für alle sichtbar", fragte Lafar ihren Gastgeber.

"Die Squärkin ruhen um diese Zeit, und außerdem meiden sie die Mittagssonne. Bei dieser Helligkeit könnten sie uns vom Waldrand aus sowieso nicht erkennen. Den Baumsquärkin wäre es möglich, aber sie meiden Fremde wie euch. Vermutlich ist es einer von meinen Leuten."

"Nun denn", sagte Lumeyna, "es ist aber auch so an der Zeit zu gehen. Habt Dank für dieses Gespräch und wenn Ihr uns auch nicht helfen wollt, so bitte ich Euch, wenigstens unser Treffen und das Gesprochene nicht an die Squärkin zu verraten"

"So sei es", sprach Ahorn und verneigte sich leicht vor der Königin. "Wohin wollt ihr nun gehen?"

"Ich dachte ursprünglich an LaFroan und Midonn, aber ich hörte auf unser Reise, daß der Traktirch noch immer Gefangener der Squärkin ist und sein Volk sehr geschwächt. Vermutlich gehen wir nach Gestrar-Rialton."

"Ich wünsche Euch Glück auf Eurer Reise, doch seid vorsichtig, denn es heißt die Eiche sucht euch bereits."

Die Hohe Frau Ardia diskutierte mit dem Dominanten Grassquon die Steuereinnahmen Gestrar-Rialtons im vergangenen Mond. Daehsquinn sei zufrieden gewesen heißt es, doch Grassquon hatte sich mehr erwartet, in der Hoffnung seine Position im Imperium zu festigen.

Plötzlich sprang das Portal der Halle auf und acht bewaffnete Menschen stürmten hinein. Ardia erhob sich und bedachte die Eindringling mit zornigem Blick. "Wer wagt es mit Waffengewalt in mein Haus einzudringen?"

"Seid begrüßt, Hohe Frau. Ich bin Lumeyna IV., Königin von Nyrngor und Neu-Nyrngor, dies sind meine Gefährten. Verzeiht bitte unser Eindringen, doch ich muß Euch sprechen."

Grassquon sprang von seinem Sitz. "Hohe Frau Ardia, ich fordere Euch auf, diese Frau zu verhaften. Daehsquinn fordert ihren Kopf!"

Ein Pfeil von Rians Sternbogen zischte durch die Luft und traf den Dominanten in der linken Schulter. Grassquon stieß einen quietschenden Schmerzensschrei aus und flüchtete durch eine kleine Seitentür aus der Halle.

"Wie könnt Ihr es wagen in meinem Haus das Blut meiner Gäste zu vergießen", fuhr Ardia Lumeyna an. Ihre grauen Augen funkelten vor Wut und ihre rechte Hand lag am Griff des Schwertes.

"Ich bitte für das voreilige Handeln meiner Gefährtin um Verzeihung, Hohe Frau. Auf unser Reise durchquerten wir den Dämonensumpf und wurden die ganze Zeit von Rattenkriegern gejagt. Wenn wir sie abschüttelten, wandte sich noch immer die Natur gegen uns und so ist keiner von uns ohne Wunden während wir hier vor Euch stehen."

"Was immer Ihr für Gründe habt, ein Gast wurde in meiner Halle angegriffen und meine Ehre fordert Genugtuung. Wehrt Euch, Königin!"

Mit einem eleganten Schwung zog Ardia ihr Schwert aus der Scheide und ging in Kampfstellung. Lumeyna streckte den rechten Arm nach hinten und sofort wurde ihr von Karnen Alton in die Hand gelegt. Die junge Königin wehrte sich mit Mut und Geschick, aber der Erfahrung Ardias war sie nicht gewachsen. Bald blutete sie aus mehren Schnittwunden an Armen und Beinen und spürte wie ihre Kräfte schwanden. Verzweifelt war sie einen Blick zu ihren Waffenträgern, doch sie wußte, daß ihr in einer Frage der Ehre niemand beistehen konnte. Ardia nutzte Lumeynas Ablenkung und mit einen gewaltigen Hieb gegen das Schwert stieß sie die Kometenkönigin zu Boden. Doch der von Lumeyna erwartete Todesstoß blieb aus. Die Hohe Frau trat zwei Schritte zurück, verbeugte sich und erklärte:

"Hiermit ist meiner Ehre genüge getan, nichts steht mehr zwischen uns und daher ist es mir eine Freude Euch in meinem Haus willkommen zu heißen."

Mit mühsam erkämpfter Eleganz und Selbstbeherrschung, rappelte sich Lumeyna vom Boden auf, verbeugte sich ebenfalls und dankte der Hohen Frau für ihr Willkommen.

Später als die Wunden der Königin versorgt waren und versammelte man sich zum Speisen, insbesondere Sklutur freute sich endlich wieder ein reichhaltiges Abendessen zu bekommen. Irgendwann kam das Gespräch schließlich auf den Anlaß für den Besuch der Nyrngorer.

"Hohe Frau, wir wissen, daß wir nach der Flucht des Dominanten nicht viel Zeit für Gespräche haben, daher verzeiht bitte die Unhöflichkeit beim Essen damit zu beginnen", eröffnete Lumeyna, worauf Ardia zustimmend nickte.

"Ich weiß nicht, was Ihr über uns wißt. Neu-Nyrngor liegt fern von hier auf der anderen Seite des Sumpfes. Meine Heimat wurde wie die Eure von den Squärkin überrannt, doch wir werden uns das nicht gefallen lassen, wir werden uns trotz der totalen Niederlage weiter wehren bis das Blut der letzten Ratte Nyrngors treue Erde tränkt. Wir sind gekommen, weil wir nach Verbündeten suchen. Ruhmreich ist der Ruf der Frauen von Gestrar-Rialton und wir wünschen Eure Schwerter an unserer Seite, wenn der Kampf um die Freiheit beginnt."

' Verehrte Königin, Eure Worte bewegen unsere Herzen, aber ihr dürft eines nicht vergessen: Auch wir unterlagen im Krieg gegen die Squärkin. Ihr hattet Glück sie abzuschütteln, denn nur um Euch zu suchen, verließen sie diese Stadt. Euer Heer ist vernichtet und so sehr ich Eure Tapferkeit auch schätze offen gesagt sogar bewundere, bietet ihr meinen unterlegenen Kriegerinnen gerade mal Euch und sechs Mitstreiter als Verstärkung. Die Chancen in einem neuen Krieg sind aussichtslos, die Zahl der Squärkinkrieger ist zu hoch. Vielleicht ist es möglich, wenn der Freibund sich zu gleich erhebt und Hilfe von außerhalb kommt, doch für beides sehe ich wenig Hoffnung."

"Doch sollte sich ein solches Wunder ereignet, werdet ihr an Euch anschließen?"

"Da habt ihr mein Wort drauf, Königin. Sollte ich noch in Gestrar-Rialton herrschen, werden die Frauen für ihre Freiheit kämpfen."

Teil 3 Kometenjagd

Der Sonderbeauftragte Daehsquinn für die Verfolgung der Rebellen aus Neu-Nyrngor beugte sich über die Leiche einer jungen Menschenfrau. Squaarzock war stolz auf die neue Position, sein Stamm, die Vermittler, konnte bei Abschluß der Aufgabe weitere Zugeständnisse vom Ersten unter Vielen erwarten, aber ihm war ebenso bewußt, daß ein Versagen, den Vermittler-Stamm um viel Einfluß bringen würde. Squaarzock stupste den Körper mit seinem Fuß an, doch sie blieb zweifelsfrei tot. Ein dummer Fehler, der Vermittler war sicher, daß die Frau den Flüchtlingen geholfen hatte und wußte wohin sich die Nyrngorer begeben wollten. Nun ja, das läßt sich nicht mehr ändern. Sicher war nur, daß die Rebellen Gestrar-Rialton verlassen hatten und wenn sie nicht geflogen waren, konnten sie nur ein Boot bestiegen haben. Doch Squaarzock mußte sicher gehen und wies daher die ihn begleitenden Krieger vom Vique-Stamm an, das Fischerdorf nach weiteren Zeugen zu durchsuchen.

Lumeyna schlich mit ihrem kleinen Gefolge durch die dunklen Straßen von Kravenshad, der Hauptstadt Seelands. Die Königin von Nyrngor und Neu-Nyrngor war wütend wie schon lange nicht mehr. Nicht nur war ihr Besuch in Seeland völlig fruchtlos geblieben, nein der hiesige König hatte sie umgehend an die verdammten Squärkin verraten. "Verflucht sei Relaf von Urborg", dachte sie gerade, als sich hinter ihrer Gruppe Rattengekreisch erhob. Sie waren entdeckt worden!

"Es sind nur wenige", rief ihr ältester Bruder Karnen.

"Dann auf sie, aber schnell bevor mehr kommen", befahl Lumeyna.

Karnen übergab ihr Alton und zog sein eigenes Schwert bevor er als erstes auf die Squärkin zu stürmte. Die Zwillinge spickten die ersten Ratten bereits mit Pfeilen, doch dann vermischten sich die Kämpfenden und weitere Schüsse wurden nicht möglich daher sicherten sie für den Fall das andere Feinde auf den Lärm schnell reagierten.

Lafar kämpfte mit Routine und schaltete schnell einen Gegner aus, Rokhan war unerfahren und wurde von einem Squärkin schwer bedrängt bis Lumeyna ihm zu Hilfe kam. Sklutur und Karnen töteten jeder zwei, Sirdafa einen weiteren.

Gerade hatten sich die Nyrngorer von ihren gefallenen Gegner ab zur Flucht gewendet, da erhob sich hinter ihnen einer der totgeglaubten und warf seinen Speer auf Lumeyna. Sklutur hatte ihn bemerkt und warf sich vor seine Königen, doch ohne den Sonnenschild als Schutz bereit zu haben. Der Speer bohrte sich in Skluturs Bauch und warf ihn gegen Lumeyna, die erschrocken zu Boden stürzte, während die mörderische Ratte unter Karnens Schwert endgültig ihr Ende fand.

Sklutur war tödlich getroffen, doch trotz der Ermahnung ihres Onkels, trotzte Lumeyna der Gefahr und saß mit ihrem sterbenden Vettern in den Armen auf der Straße.

"Meine Königin", röchelte Sklutur. "Ich muß Euch nun in Stich lassen, bringt Euch in Sicherheit.

"Du wirst mich nie im Stich lassen, geliebter Vetter", sprach Lumeyna mit Tränen in den Augen. "Nie könnte eine Königin größere Treue verlangen, du bist mein wahrer Sonnenschild." Sie küßte den Sterbenden auf die Stirn, wartete seinen letzten Atemzug ab und ließ sich dann von ihrem Onkel fortziehen. Auch die anderen schämten sich ihrer Tränen nicht, als sie die Stadt verließen und Zuflucht in den nahen Wäldern suchten.

Squaarzock war sehr mit sich zufrieden. Er hatte aus den spärlichen Informationen die richtigen Schlüsse gezogen und war noch rechtzeitig in Kravenshad eingetroffen, um die Leiche eines der Rebellen verbrennen zu sehen. Daehsquinn's Sonderbeauftragter zog eine Haut aus seiner Gürteltasche und strich einen Namen sorgfältig durch. Er war den Feinden seines Herrschers dicht auf den Fersen, es war an der Zeit für einen Plan. Doch ein Plan mußte wohl überlegt werden und bedurfte einer guten Idee, sowie der nötigen Gelegenheit zur Ausführung. Zunächst blieb Squaarzock daher nichts anderes übrig, als dem hiesigen Dominanten einige Rotten Krieger abzuschwatzen, um die Umgebung gründlich zu durchsuchen, auch wenn die Rebellen die Domäne vermutlich längst verlassen hatten.

Aber seine Zeit würde kommen, da war sich der Vermittler sicher. Und wenn er dann seine Klaue auf das zarte Fleisch der Königin legen können wird, sollten sich seine Mühen schon auszahlen.

Man hatte sich in einem alten Lagerhaus versammelt, alle Anwesenden trugen schwarze Kapuzenumhänge, die ihre Gestalten wirkungsvoll verhüllten. Aus leeren Kisten hatte man Sitzgelegenheiten und Stühle improvisiert.

"Hiermit eröffne ich die 24. Sitzung des Ritterordens für ein freies Reldan", lispelte der Mann an der Stirnseite. "Möge der Gott der nächsten Welt seine schützende Hand über uns halten."

"Ist das hier alles nötig, Revven? Wir wissen doch eh wer wir alle sind und es ist furchtbar warm unter den Kapuzen."

"Du sollst mich doch nicht beim Namen nennen, Dariog, ich bin hier nur Bruder Großmeister und du Bruder Siegelträger. Das gehört einfach dazu, wenn man einen Geheimbund macht, sonst können wir uns gleich den Ratten ausliefern."

Bruder Siegelträger brummelte noch ein paar leise Kommentare in seine Kapuze fügte sich dann aber.

„Brüder“, fuhr der Großmeister fort, "es ist mir heute eine besondere Ehre, euch Kampfgefährten aus dem fernen Ophis vorzustellen. Wie wir haben sie den Kampf gegen die Besatzer ihrer Heimat nicht aufgegeben und auf der Suche nach Verbündeten sind sie nun in unser Land gekommen. Brüder, ich darf euch vorstellen: Königin Lumeyna von Nyrngor und Neu-Nyrngor und ihr Gefolge."

Bei diesen Worten öffnete er eine Tür zu seiner Linken und ließ die Kometenkönigin herein. Sie war noch immer gezeichnet von der langen Flucht, aber sie schritt aufrecht und stolz gefolgt von ihren Waffenträgern in das Lagerhaus.

Die Geheimbündler applaudierte der jungen Königin frenetisch, sogar ein begeisterter Pfiff war zu hören. Zunächst hielt Lumeyna eine kurze Ansprache und bat die Reldaner um Beteiligung in ihrem Kampf, anschließend tauschten alle ihre Erfahrungen mit dem Rattenvolk aus. Es entwickelte sich eine lebhaft Diskussion, Pläne wurden gemacht und wieder verworfen und keinem fiel es auf, als einer der Ritter für eine Freies Reldan heimlich durch die Tür verschwand.

In einer verborgenen Seitengasse wartete eine Gruppe Squärkin-Krieger, angeführt von einem ungeduldigen Vermittler. Als eine Gestalt in schwarzem Kapuzenumhang in der Gasse erschien, stürzte der Vermittler sogleich auf ihn los.

"Berichte!" forderte Squaarzock.

Ausführlich erzählte der verräterische Ritter Reldans von dem Geschehen in dem Lagerhaus.

"Verflucht!" schimpfte Squaarzock. "Wir haben die Widerstandsgruppen in den Freibundländern nicht selbst gegründet, um sie gleich wieder hochgehen zu lassen, sondern um potentielle Rebellen dauerhaft unter Kontrolle zu haben."

Die Krieger um ihn scharren verlegen mit den Füßen, zum Denken waren sie nicht ausgebildet und die Selbstgespräche des Vermittlers lagen weit abseits des gewohnten Befehlston. Zum Glück schien er keine Antwort zu erwarten.

"Doch dürfen wir uns diese Gelegenheit nicht entgehen lassen, Daehsquinn fordert Ergebnisse. Rottenführer, bringe Deine Leute in Stellung, wir greifen an.

Der Angriffsplan war schnell gefaßt, es würde nur ein kurzer Kampf, schließlich war man deutlich in der Überzahl und der Feind völlig überrascht.

Doch bekanntlich überlebt kein Schlachtplan die Feindberührung und die Squärkin waren eh nicht gut im Planen. Die "Ritter" Reldans, waren zwar ungeübt, kämpften aber mit dem Mut der Verzweiflung und der überlegenen Kraft der menschlicher Muskeln. Die Nyrngorer waren Kämpfer seit Geburt und hatten in den letzten Monaten auch die nötige Erfahrung hinzugewonnen.

Gemeinsam reichte es eine Bresche durch die Übermacht der Ratten zu schlagen, doch die Opfer waren groß, fast Zweidrittel der Ritter Reldans starben in dieser Nacht und in den folgenden Tagen der Verfolgung. Von den Nyrngorern fielen die Zwillinge Rian und Gera bei der Verteidigung ihrer Königin und Lumeynas Schwester Sirdafa erlag nach drei Tagen ihren Verletzungen.

Insgesamt war Squaarzock mit dem Ergebnis gar nicht unzufrieden, diesmal konnte er drei Namen auf seiner Liste streichen. Lumeyna war zwar wieder entkommen, aber sie war geschwächt und hatte nicht mehr viele Möglichkeiten offen.

Das Hundegebell kam immer näher, Lumeyna war völlig erschöpft rannte aber weiter durch die Hügel Urkambarlands. Die Hunde hatten die Squärkin seit Wolfenheim auf eingesetzt, Lumeyna war klar, daß die Flucht aus Reldan in jene Domäne ein Fehler war, der allein auf ihre Kappe ging. Ihr jüngerer Bruder

Rokhan half ihr über einen Felsvorsprung, Lafar war vorangelaufen den besten Weg zu erkunden. Karnen war gleich am Morgen, als die Squärkin sie überraschend aufgestöbert hatten, geblieben, um den Rückzug zu decken, vermutlich war er schon tot.

Immer höher führte Lafar sie in die Berge, um die Hunde beim Klettern abhängen zu können. Doch verlangsamte diese Strategie auch ihre Bewegung und ließ die Ratten näher rücken. Gerade erreichte Lumeyna eine Stelle, wo sie sich ganz sicher war, daß die Hunde sie nicht überwinden könnten und so schöpfte sie wieder Hoffnung. Doch in diesen Augenblick ertönte oberhalb von ihr ein Schrei und ihr Onkel stürzte von

mehreren Pfeilen durchbohrt an ihr vorbei in die Tiefe. Lumeyna erstarrte, sie war verloren, denn von unten kamen nun die Verfolger. Ihre Gedanken rasten doch es gab keine Lösung, im Bewußtsein ihrer endgültigen Niederlage überwand Lumeyna mit ihrem Bruder an der Seite die letzten Meter. Dort wurden sie von den Squärkin bereits erwartet.

"Sieg!" schrie es in Squaarzock, berauscht von dem erfolgreichen Abschluß seiner Mission, trat er auf seinen Gefangenen zu. In einer typisch menschlichen Geste zerbrach die Königin ihr Schwert und überreichte es ihm.

"Ich freue mich sehr, Euch endlich kennenzulernen, Ihr wart eine würdige Gegnerin. Ich bin Squaarzock vom Vermittler-Stamm, der Sondergesandter Daehsquinn's für die Jagd auf Euch. Leider will unser Herrscher Euch unversehrt ihn die Pfoten bekommen."

Doch Lumeyna zwar zu sehr verstört um Konversation mit einer Ratte zu betreiben, starren Blickes ließ sie sich fesseln und abtransportieren.

Man sagt, die Halle der Dämonen befinde sich tief unter den Wurzeln der Berge. Lumeyna aber wußte, sie stand hier vor ihr. In Fesseln hatte man sie durch den Sumpf gezerrt und nach Monaten des Schmerzes, der Trauer und der Verzweiflung hatte sie mit ihren Peinigern die Feste Squärdalon erreicht. Von all ihren Freunden und Verwandten war ihr nur Rokhan geblieben und selbst ihn hielt man von ihr getrennt. Ihr Schicksal, so hatte ihr dieser wiederwärtige Vermittler gesagt, lautete lebenslanges Einsperren in einen Kerker Squärdalons. Der Tod bliebe ihr erspart, schließlich werfe Daehsquinn nie etwas weg, was sich noch mal als nützlich erweisen könnte, so seine Aussage. Als sich die Tore für immer hinter ihr schlossen, fragte sich Lumeyna, ob der Tod nicht ein gnädigeres Schicksal wäre.

Hier endet die Saga um die Kometenkönigin Lumeyna. Und das sie kein Happy End zu haben scheint, ist lediglich eine Frage der Perspektive.

Die andere Seite

Swaqu, Patriarch des Hras-Stammes und Dominant von Lugg, saß an seinem Schreibtisch und schaute durch das Fenster auf die Hauptstraße von Lugg-Stadt. Es war ein typischer Wintermorgen im letzten Mond des Kronenjahres. Der kalte Wind vom Meer hatte Schnee über weite Teile des Freibundes abgeworfen und machte das Leben in diesem hellen Land nicht gerade angenehmer.

Der Dominant spitzte die Ohren, denn lieblich Flötentönen drangen von draußen in sein Arbeitszimmer. Swaqu stand von seinem Stuhl auf, öffnete die Tür und trat ins Vorzimmer, wo sich sein Schreib-Squinn ebenfalls schon erhoben hatten und der wundervollen Melodie lauschte. Gemeinsam gingen sie auf die Straße hinaus, dort hatten sich schon zahlreiche Krieger vom Hras-Stamm versammelt, die Swaqu alle aus Squärdalon hatte kommen lassen, um ihm bei der Unterjochung der Domäne zu unterstützen. Sie alle folgten dem Klang der Flöte zum Marktplatz, wo sich auch schon Squärkin aus anderen Stämmen versammelt hatten, die alle hier in Lugg tätig waren, sei es als Händler, Soldaten oder gar als Kolonisten in diesem trockenen Land. Dort auf dem Brunnenrand stand ein junger Haarloser und spielte die Flöte in höchster Perfektion. Wie im Bann lauschten die Squärkin der Musik. Als schließlich alle Squärkin der Stadt herbeigeströmt zu sein schienen, stieg der junge Mann, ohne sein Spiel zu unterbrechen, vom Brunnen herab und ging langsam Hauptstraße hinunter. Swaqu und seine Verwandten und auch die anderen versammelten Squärkin, folgten dem Spielmann die Straße entlang, ihr Verstand wie benebelt von den lieblichen Tönen der Flöte. In Swaques Kopf hämmerte eine Stimme und drängte ihn aufzuwachen und sich dem Flötenspiel zu entziehen, doch er konnte nicht, die Melodie schwemmte jeden derartigen Gedanken schnell wieder fort. Ihm war zwar so, als stimme etwas ganz und gar nicht, doch war für ihn nichts greifbar.

Die Flöte zog die Squärkin weiter, aus der Stadt raus, durch die Felder, immer weiter. Die Stimme nagte weiter in Swaques Verstand, er wußte, daß etwas falsch war, aber dem lieblichen Spiel des Jünglings konnte er sich nicht verschließen. Und so folgten die Squärkin dem Flötenspieler Tag und Nacht durch die verschneite Landschaft Luggs.

Doch dann wurde sein Spiel unregelmäßiger und seine Schritte unsicher, Müdigkeit verzerrte die Züge des Haarlosen. Schließlich mußte er sein Spiel aufgeben. Der Nebel um Swaques Verstand verflüchtigte sich und der Patriarch erkannte was passiert war.

"Und nun?" fragte er den reglos dastehenden Flötenspieler und gab seinen Untergebenen einen kurzen Wink. Nur wenige Augenblicke später war der Schnee rot gefärbt vom Blut des Jünglings.

Angriff auf Flindluu

Es war in der Mitte des Buchenmondes im dritten Jahr seit Bruch des Fluches durch den neuen Hüter Shiaidonias. Der Krieg des Wahnsinns, wie wir einfachen Krieger den Bürgerkrieg in unseren heimischen Wäldern inzwischen nannten, näherte sich nun endlich seinem lang ersehnten Ende. Nur noch wenige Loyalisten hatten sich in der Burg Flindluu verschanzt und leisteten den wahren Herrschern der Elfen Widerstand. Doch im Buchenmond wollte unser großer Kriegsherr Esradron Blitzklinge die Entscheidung erzwingen, da an der fernen Grenze bereits ein weiterer Krieg drohte. Zusammen mit den verbündeten Zwergen versammelte er ein großes Heer vor den Mauern Flindluus, ich selbst hatte wieder die große Ehre, ihm als sein Adjutant zur Seite stehen zu dürfen. Die Zwerge hatten aus vom Wind gefällten Bäumen Katapulte, Balistae, Rammböcke, Belagerungstürme und Sturmleitern erbaut, wir Elfen hatten einen großen Vorrat an Pfeilen angelegt und aus Schilf und Stroh große Schilde geflochten, die uns beim Sturm vor den Geschossen unser mißratenen Brüder und Schwestern schützen sollten.

Doch noch hoffte unser Herrscher im Elvenraad auf eine Möglichkeit größere Opfer zu vermeiden. Am Morgen vor der Schlacht trat Esradron Blitzklinge bis auf Rufweite vor die Burg, geschützt durch seine Schildwache und sprach zu den Loyalisten. Ich schützte seinen Schwertarm und hörte jedes Wort:

‘Elfen! Brüder und Schwestern, hört mich an! Ich vertrete den Elvenraad zu Llalien, dem wahren Herrscher aller Elfen in Arian-Xaned. Elfen von Flindluu, ihr seid verraten wurden, euer Fürst ist ein Verräter an Euch und unserem ganzen Volk! Hier stehen wir in einem mörderischen Bruderkrieg gefangen, während an unseren Grenzen menschliche Heere unsere Heiligtümer zerstören und unsere Brüder und Schwestern unterdrücken. Ich fordere euch auf, eure Waffen zu strecken und in die Gemeinschaft aller Waldelfen zurückzukehren. Jeder der sich jetzt sofort oder aber auch während der Schlacht ergibt, wird vom Elvenraad eine großzügige Starthilfe für ein neues Leben erhalten.

Ich hoffe, daß es zu keiner Schlacht kommen muß, daß ihr tapferen Elfen euch selbst des Verräters entledigt und so das Blut vieler Elfen und Zwerge schont. Versteht bitte, daß eure Loyalität mißbraucht wurde, von einem Wesen ohne Herz oder Gewissen. Ihr seht in ihm noch immer euren alten Fürsten, doch ist seine Seele unterdrückt und sein Körper besessen von einer finsternen Kreatur, die einst unserer König war. Tarea Silberschein ist hier und wird euch den Beweis liefern, vertraut euren Augen, wenn nicht meinem Wort allein. Doch ihr sollt dabei kein Risiko eingehen müssen. Daher gebe ich Euch mein Ehrenwort, daß sollte der Beweis mißlingen, ihr alle mit eurem Fürsten und euren Waffen unversehrt nach Flindluu zurückkehren dürft und einen weiteren Tag bekommt, bevor der Sturm beginnt. Dies ist mein Angebot, berated euch und teilt mir das Ergebnis bis Sonnenuntergang mit.”

Es war eine ergreifende Rede, ich erwartete beinahe, daß sich Tore öffneten und wir uns mit den Loyalisten in die Arme fallen würden, denn niemals konnte ich mir vorstellen, mein Schwert gegen eine Elfen-Bruder zu schwingen, meinen Pfeil auf eine Elfen-Schwester zu schießen.

Unser Kriegsherr zog sich mit seinen Wachen zurück und wartete. Plötzlich öffneten sich Flindluus Tore und eine große Zahl Loyalisten-Elfen stürmten unter Kriegsgeschrei und schwingenden Schwertern heraus. Esradron war deutlich anzusehen, wie unsicher er war. Die Monate an seiner Seite, ließen mich seine Denkvorgänge er ahnen. Sollte dies tatsächlich ein Ausfall mit nur geringer Stärke sein, was taktisch nicht gerade schlau wäre, oder tarnen dort Überläufer ihre Absicht mit einem Scheinangriff? Oder sollte gar letzteres vorgetäuscht werden, um dann im geeigneten Augenblick eine Falle zuschnappen zu lassen? Unser Fürst beschloß unter allen möglichen Sicherheitsvorkehrungen das Risiko einzugehen. Er befahl den Rückzug auf dreifache Bogenschußweite, wozu die verbündeten Zwerge nur schwer zu bewegen waren. Tapfer waren sie und tödlich mit der Axt, aber viel zu unbeherrscht. Auch zeichnete sie eine Lust am Kämpfen aus, die unser Volk nie verstehen wird. In der befohlenen Entfernung stellten wir uns zum Kampf auf, bereit die Flindluu-Elfen zu empfangen. Genau zwischen der Burg und unserer Stellung ließ der Anführer der Flindluuten seine Armee anhalten und näherte sich allein. Bei Esradron Blitzklinge angekommen bot er die Übergabe seine Krieger an. Dies war ein herber Schlag für die

Loyalisten und Esradron war frohen Mutes, offensichtlich mehr denn je vom Erfolg seiner Pläne überzeugt. Unter Bewachung ließen wir die Überläufer zurück und wir brachten unsere Truppen wieder näher an Flindluu heran. Während wir Aufstellung bezogen, lief ein Kurier auf den Kriegsherrn zu und überbrachte eine Nachricht. Ich fand es unglaublich, was der Bote da erzählte. Die vor der Küste gesichtete mit Kriegern beladene delorianische Flotte war von geheimnisvollen amphibischen Wesen überfallen worden und hatte schwere Verluste erlitten, die Überlebenden segelten unter Vollzeug auf den Hafen von Burg Flindluu zu.

Ich wußte, das Esradron schon früher ein Bündnis zwischen dem vom verstorbenen Waldkönig besessenen Fürsten und den Waldschändern aus Deloria befürchtet hatte und ehrfürchtig sah ich nun, daß sich seine Voraussicht voll bestätigt. Er befahl den sofortigen Sturm der Burg, in der Hoffnung der Flotte zuvorzukommen. Die kampfeslustigen Zwerge preschten mit ihren Rammböcken voran auf das Tor zu, das sich gerade erst wieder schloß. Die verbliebenden Verteidiger waren durch den Verrat der Überläufern offenbar noch immer überrascht und in Unordnung, so daß niemand sich zuständig gefühlt hatte. Ich staunte noch, welche hohe Geschwindigkeit die Zwerge mit ihren kurzen Beinen und in den schweren Rüstungen als sie bereits im vollen Lauf gegen das Tor krachten, noch bevor es vollständig geschlossen war. Die Zwerge ließen den Rammbock los und ergriffen ihre Waffen. An der Spitze der Angreifer erreichten sie den Burghof. Es kam zu einer blutigen Schlacht, die Loyalisten-Elfen fielen unter den Äxten der Zwerge, den Schwertern und Pfeilen unserer Elfenkrieger. Von meinem Platz an der Seite des Kriegsherrn, sah ich wie auf den Zinnen Flindluus Elfen Elfen töteten und ich kann euch versichern, es war die schwärzeste Stunde in meinem Leben.

Unterdessen näherte sich die delorianische Flotte weiter der Burg. Esradron Blitzklinge ließ bereits Brandpfeile vorbereiten, um die Schiffe noch vor Erreichen des Hafens zu vernichten, doch ich konnte sehen, daß es bereits zu spät war und bangte um meine Freunde, die im Inneren der Burg kämpften. Um so größer war die Überraschung auf unserer Seite als plötzlich Pfeilsalven aus der Burg auf die menschliche Flotte niederregnete, woraufhin diese begannen, Flindluu von See zu stürmen. 'Es gibt keine Vereinbarung', stieß Esradron hervor, dies hatte selbst er nicht vorhergesehen. 'Sie suchen nur Schutz vor den Meermonstern.' Schnell schickte er Kuriere an alle Einheiten, um sie über die neue Lage zu informieren. Den Delorianern durfte in dieser Zeit eines brüchigen Friedens auf keinen Fall ein Haar gekrümmt werden, sollten sie tatsächlich nur als Flüchtlinge nach Flindluu gekommen sein. Hier draußen nicht länger benötigt führte Esradron uns ebenfalls auf das Schlachtfeld.

In der Burg starben die Verteidiger wie die Fliegen, elfisches Blut tränkte den Boden. Die Unserigen waren vom Schicksal begünstigt gewesen und hatten bisher nur geringe Verluste. Als wir eintrafen und mit frischen Kräften in den Kampf eingriffen, lösten sich die Loyalisten in kleine Gruppen auf die nach und nach im Inneren der Burg niedergekämpft wurden, oder sich ergaben. Ein Widerstandsnest nach dem anderen wurde aufgestöbert und vernichtet. Schließlich kämpfte nur noch der besessene Fürst, dem klar sein mußte, daß er nach all seinen Verbrechen gegen sein eigenes Volk keine Gnade mehr erwarten durfte. Die Kreatur schlug einen tapferen Elfenkrieger nach dem anderen nieder, niemand konnte ihn widerstehen. Da nahm Esradron Blitzklinge seinen Bogen zur Hand und schoß dem Feind aller Elfen mit einem genialen Schuß ins rechte Auge. So vollstreckte unser Kriegsherr das Urteil des Elvenraad und befreite Arian-Xaned endgültig vom Fluch des Bürgerkriegs.

Einen Augenblick lang herrschte Stille, dann brachen wir alle Jubel aus Elfen und Zwergen gleichermaßen, trotz all der Opfer, die wir an diesen Tag zu beklagen hatten. Die Sonne ging unter und es wurde Zeit aufzuräumen. Von den Delorianern hatten nur weniger wenig überlebt, ihr Heerführer war tot. Unser Kriegsherr bot ihnen die Hilfe und Gastfreundschaft unseres Volkes an, die sie dankbar akzeptierten.

Die Verluste der Zwerge waren gering, doch es war traurig um jeden einzelnen dieser tapferen kleinen Kerle. Sie hatten einen ihrer Fürsten verloren, ein großer Verlust. Mit einer Ehrengarde sollte er in seine Heimat zurückkehren, doch niemals werden wir Elfen ihn vergessen.

Auch wir Elfen hatten erstaunlich wenig Tote zu beklagen, die Geister des Waldes waren wahrlich mit uns gewesen. Doch auch die Loyalisten waren Teil des Elfenvolkes gewesen und es wird lange Zeit und mächtige Reinigungszeremonien erfordern, bis die Geister hier wieder Frieden finden können. Tarea Silberschein begann bereits jene Stelle zu reinigen, an der der besessene Fürst gestorben war. Die Anstrengung stand ihr ins Gesicht geschrieben, alle ihre Kräfte waren erforderlich, das Übel zu bannen.

Die Körper der gefallenen Elfen und Menschen übergaben wir dem Wald, die Zwerge folgten eigenen Traditionen. Große Feuer wurden errichtet und wir feierten ein großes Fest zusammen mit den Verbündeten und den Besiegten. Wir lachten und wir weinten zusammen und als die Barden ihr letztes Lied sangen war der Krieg des Wahnsinns endgültig zu Ende.

Boote des Waldes

Es war in der Mitte des Kiefernmondes im vierten Jahr seit Bruch des Fluches durch den neuen Hüter Shiaidonias. Der Krieg des Wahnsinns war vorbei und die letzten Spuren waren selbst in Flindluu, dem Schauplatz der letzten und furchtbarsten Schlacht, beinahe verschwunden.

Tarea Silberschein ging am Strand nahe Flindluu spazieren und blickte auf das weite Meer hinaus. Friedlich sah es aus und doch konnte jederzeit ein gewaltiger Sturm aufziehen, oder Heere amphibischer Wesen aus ihm hervorströmen. Eine Dienerin des Waldes war sie, Mittlerin zwischen den Geistern der Natur und dem Volk der Elfen von Arian-Xaned und doch verspürte sie wie jeder Elfe in sich die Sehnsucht nach der Weite des Meeres und den fernen Ländern da hinter. Dort irgendwo mochte die nie vergessene Heimat aller Elfen liegen, noch immer unberührt von den jüngeren Völkern, frei von Hass und Neid. Nie war diese Sehnsucht in Tarea stärker gewesen als hier am Strand von Flindluu, wo das Wasser ihre Füße umspülte, der Wind ihre Wangen rötete, die Luft nach salzigen Tang roch und in ihren Ohren das Geschrei der Möwen hallte.

Hinter dem nächsten Klippenvorsprung blieb Tarea abrupt stehen. Vor ihr lag ein gewaltiges Ungetüm auf dem seichten Sandstrand. Erst auf dem zweiten Blick erkannte die Elfe das es sich bei dem Etwas, lediglich um das Wrack eines der delorianischen Schiff handelte, die vor der Küste Arian-Xaneds von den geheimnisvollen Meervolk angegriffen worden waren. Traurig schritt Tarea näher. Das mastenlose Wrack schien ihr sinnbildlich für die Gefangenschaft der Elfen in dieser erbarmungslosen Welt. Sanft ließ sie ihre Hand über das Holz des Schiffes gleiten. Ein Baum der Jahrhunderte gelebt hatte, gefällt an einem einzigen Vormittag. Würden die jungen Völker denn nie verstehen? Eine Träne lief aus ihrem Auge und fiel auf das tote Holz unter ihren Händen. Leise summt sie eine Melodie, die sie sonst immer beruhigte, doch heute lag zuviel Schwermut auf ihrer zarten Seele. Weitere Tränen liefen über ihre Wangen und benetzten das Holz mit elfischer Trauer. Tarea blickte auf, als sie spürte wie einige Waldgeister sich versammelten, um ihrer Freundin in ihrem Schmerz beizustehen. Die Elfe fühlte, wie sich einzelne Geister an sie schmiegen und zu trösten versuchten, doch heute war auch das nicht genug für sie. All die Trauer, die sich seit der Schlacht um Flindluu in ihr aufgestaut hatte brach nun, da der Damm erst gebrochen war, aus ihr hervor. Doch dann stimmten die Waldgeister ein Lied an, unhörbar für jene, die nicht dem Pfad des Waldes folgten. Erst nur ein Flüstern, wie das Plätschern eines Baches in den Tiefen des Waldes, dann zunehmend lauter bis der Gesang zu einer gewaltigen Sinfonie aus allen Tönen der Natur wurde. Ehrfurchtsvoll verstummte Tarea und lauschte der Musik und plötzlich wuchs aus dem toten Holz, welches ihre Tränen benetzt hatten, ein junger kräftiger Trieb hervor und wurde immer größer, so daß die Elfe zurückweichen mußte. Ein lautes Knarren und Knirschen übertönte den Gesang der Geister, als sich das Schiffswrack immer zusammenzog und immer mehr in den schnell wachsenden jungen Baum aufging und ihm als Nahrung diente. Der Gesang der Waldgeister veränderte sich, es entwickelte sich ein regelmäßiger Rhythmus von auf und ab. Der junge Baum wuchs daraufhin am unteren Ende in die Breite. Staunend sah Tarea wie aus dem Baum ein Schiff wurde, schön und voller Leben. Sie vergaß ihre Tränen und lachte fröhlich. Während sie an der Bordwand emporkletterte, um das neue Schiff zu erkunden,

bildeten sich auf dem Strand unter ihr bereits erste Ableger. Die Geister des Waldes verstummten und sofort verringerte sich die Geschwindigkeit des Wachstums. Aber Tarea ließ sich davon nicht in ihrer neuen freudigen Stimmung beirren, sie wußte, daß die Sehnsucht ihres Volkes nach dem Meer nun gestillt werden konnte.

Draconia

Bis zum heutigen Tage verlief die Reise ereignislos. Es zeigte sich jedoch, daß die See zu diesen Zeiten für niemanden sicher ist. Etwa um die Mittagszeit sichtete der Ausguck eine kleine Flotte. Schon bald konnte man die Piratenflagge deutlich ausmachen. Der Kapitän zeigte Geistesgegenwart, indem er sofort in den Wind hielt, ungeachtet der Gefahren der Tiefsee. Nach wenigen Stunden der Wettfahrt gelang es uns, den behäbigen Kriegsschiffen zu entkommen. Dies war mein erster Kontakt mit Piraten, zum Glück nur aus der Ferne.

Endlich habe ich das Festland erreicht. Der heutige Tag wird mir wohl immer in Erinnerung bleiben! Es ist ein unbeschreibliches Gefühl, endlich einmal Boden unter den Füßen zu verspüren, der nicht jeden Moment damit droht sich zu bewegen. Das Land hier ist von Orks geradezu übervölkert. Es gelingt den Menschen nur mühsam, sich im Landesinneren zu halten. Ich habe mir hier am Hafen ein Zimmer genommen und werde mich schon morgen nach einer Passage zum Auge der See umsehen.

Endlich geht die Reise weiter. Ganze 6 Wochen mußte ich warten, um ein Schiff zu finden, das mich mitnimmt. Ab und an geht einem das Reisen schon arg an die Nerven. Leider werde ich in zwei Etappen übersetzen müssen. Jedenfalls bin ich froh, dieses Fischernest hier nicht mehr sehen zu müssen. Schon heute nacht stechen wir in See.

Das Leben kann grausam sein! Wochenlang segelten wir die Küste entlang. Und nun, nach vier Wochen offener See? Schon wieder ein Fischernest! Karo, ein kleines Fischerdorf auf einer großen Insel. Fünfzehn Hütten, ein Marktplatz, viele Menschen, die rumschreien. Der Hafen nicht wert, daß man ihn so nennt und nur eine Herberge im Ort. Nun denn, der Kapitän meinte, es gäbe hier viele Schnäppchen zu machen. Daher werde ich morgen einen Bummel über den Marktplatz machen.

Der Kapitän sagte mir, wir würden morgen die Küste erreichen. Dem Gespräch der Matrosen zufolge sollte man in diesen Gefilden besser auf sich selbst als auf seine Börse achten. Ein Leben zählt hier nicht sehr viel, vor allem dann nicht, wenn man den Eindruck erweckt, man eigne sich für Experimente. Wie ich das zu verstehen habe, ist mir noch nicht ganz klar, aber ich werde es herausfinden!

Noch selten habe ich etwas derartiges gesehen! Dieses Land ist höchst merkwürdig. Auf den Straßen sieht man Krüppel, mehr als anderswo. Fehlgeschlagene Experimente sieht man hier an jeder Straßenecke, aber diese Experimente haben zwei Beine und sind Menschen! Nun, ich gebe zu, einige hatten mehr als zwei Beine. Ob dies jedoch der fehlgeschlagene Aspekt ist, ist mir nicht gänzlich klar.

Wie dem auch sei, wir sind heute mittag hier angekommen. Es ist wohl klar, worüber die Matrosen geredet haben. Ich hoffe sehr, daß dieses Treiben eines Tages von jemandem beendet wird. Wenn mich der Ursprung der armen Kreaturen nicht so sehr interessieren würde, dann wäre es keine Frage, daß ich den Seeweg nach Rhyandi nehmen würde.

Die Kultur dieses Landes ist faszinierend. Es gibt keinen Staat. Die Herrschaftstruktur ist mit der des Adels zu vergleichen. Adelig ist der, der am Stärksten ist. Dieser Regel scheint hier fast alles zu folgen. Es ist erstaunlich, daß es noch keinen Bürgerkrieg gab. Die Bevölkerung muß schon seit Jahrhunderten

der Knechtschaft unterworfen sein, nur so läßt sich erklären, warum alle ihr Schicksal so ergeben hinnehmen.

Meine Entdeckungen der letzten Tage waren grausig! Dies ganze Volk scheint sich der Wissenschaft verschrieben zu haben. Die einen als Forscher, die anderen als Forschungsobjekt. Die Wissenschaft, die hier gepflegt wird, ist weithin besser als Alchemie bekannt. Das Traurige hieran ist, daß die Hiesigen keine Skrupel vor Experimenten am lebenden Objekt haben. Man sieht allerlei Ergebnisse herumlaufen. Ich werde mich in den nächsten Tagen darum bemühen, mehr über diese Experimente zu erfahren.

Ich habe ganz offensichtlich meine dunkle Seite entdeckt. Seit wenigen Tagen gehe ich bei einem der inländischen Alchemisten in die Lehre. Ich habe mich zu diesem Schritt entschlossen, um mehr über das Geschehen hier zu erfahren. Es beunruhigt mich offengestanden, daß mich die Thematik mehr und mehr beginnt zu interessieren. Die Faszination der Wissenschaft, die auch die letzten Geheimnisse des Lebens versucht zu ergründen.

Niemals hätte ich gedacht, daß mich Schmerzen derart faszinieren. Ich habe meinem Meister zugesehen, wie er Menschen bei lebendigem Leibe seziert hat. Die Ergebnisse waren verwunderlich, dennoch bleiben mir Zweifel an der Richtigkeit dessen, was wir hier tun.

Meine Skrupel haben gesiegt. Mein neuer Meister geht anderen Dingen nach. Durch den Verlust meines früheren Lehrers war ich gezwungen mir einen Neuen zu suchen. Nach einer besonders grausamen Exkursion durch den menschlichen Körper, habe ich meinem Lehrer gezeigt wie sich ein Proband so fühlt, während der Behandlung. Geschickt, wie ich mittlerweile war, erhielt ich ihn noch etwa drei Stunden am Leben. Betreibt man die Alchemie erst einmal ernsthaft, so erscheint sie interessant und nützlich.

Der Gnadentod

Morg hatte tapfer gekämpft. Sein Name würde von seinem Stamm in Ehren gehalten. Doch der Schmerz zerrte an ihm wie ein Ork an seinen Nerven zerren würde, wäre er da um ihn zu trösten. Seine Männer hatten ihn aufgebart und leicht brennbares Material unter seinem Lager aufgeschichtet. Sie feierten ihn ! Sie freuten sich für ihn ! Bald schon würde er Seth gegenüber stehen.

Der Samath seines Stammes lächelte ihn an und Stolz durchstömte Morg. Ihm wurde eine Brise Goldstaub unter die Nase gehalten und tief sog er es ein. Sein Bewusstsein trübte sich euphorisch und Wärme machte sich in dem zerschlagenen Körper breit. Dann wurde der Scheiterhaufen entzündet und wohlige Hitze griff nach Morg. Doch schließlich als er seine Verletzungen kaum noch merkte beendete der Samath Morgs Leben. Er erwies ihm den „Tod der Ehre“!

berichtet von einem zu Seth konvertierten Karini im Gurkashgebirge

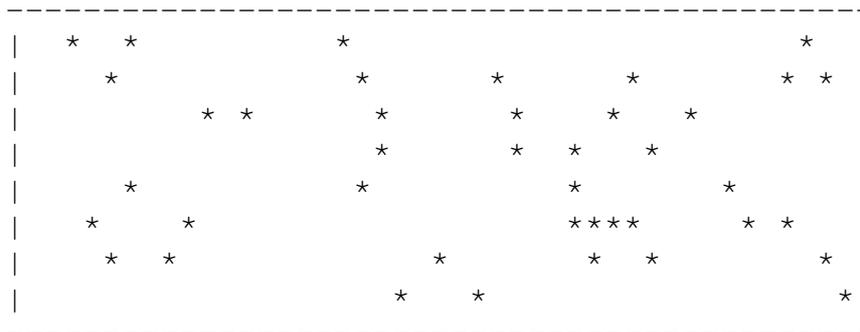
STERNENKUNDE

Astronomie und Astrologie in verschiedenen Ländern Myras

Athanesia (Karcanon)

Athanesia: Die Vereinigung freier Astronomen VfA ist hier die dominierende Organisation, der praktisch alle ernsthaften Sternenkundler des Landes angehören. Ihre heutige Organisationsform hat die VfA durch Conzifuge den Deuter, einst Fürst von Scandalon und Chnumanhänger, der sie reformierte. In der Hauptstadt Wohlthat gibt es ein großes Observatorium (Beobachtungshaus), worin das Bild des Himmels mit gebogenen Gießmetallspiegeln vergrößert wird. Daneben gibt es auf dem Weißen Berg Dur-Tauhid-Amin einige kleinere Observatorien von Weisen, wo der Röhrenblick genutzt wird, das heißt, man sieht in eine einfache Kupferröhre, um den Blick auf Wesentliches zu konzentrieren und einzelne Sterne und Konstellationen zu fokussieren, ohne dabei durch das blendende Licht anderer und hellerer Sterne oder der Monde abgelenkt zu sein. (Vergleiche den Schaubrunnen in Darhgond)

Der Himmel wird durch ein viereckiges Fenster in der Runden Kuppel des Observatoriums beobachtet, und darum auch in viereckigen Sternenkarten dargestellt, wie es der Lehre des Aratos von Peratha entspricht:



Als große Nationen von Sternenweisen werden hier zum einen die Aegyr gesehen, ein legendäres Volk von Halbgöttern, die im Dunklen Zeitalter von der Welt verschwunden waren, deren höchste Errungenschaft die sagenhafte "Himmelsuhr" gewesen sein soll, ein Rotarium, dessen Lauf den Lauf der Sterne, Monde, Sonnen und Planeten nachzeichnete; zum andern die Elorer, die auf ihrer nebelhaften Insel Elorr die Sternenweisheit in der Mystik so weit gebracht haben sollen wie kein Volk vor ihnen, und denen man die Benennung der Himmelsrichtungen zuschreibt. Als ersten Astrologen sieht man hier Lord Nimrod vom Turm Gisch-Gana aus, der zu der Zeit lebte, als auf Gwynamer die Stadt Logghard gegründet wurde, also vor mehr als Tausend Jahren. Die Aegyr wie auch die Elorer aber sind unerreichbar und Nimrod ist tot, darum ist der Sternenweise am Dur-Tauhid-Amin auf die Bruchstücke alter Manuskripte in den großen Bibliotheken und auf seine Beobachtung angewiesen. Die Nationalbibliothek hat Bruchstücke einer Abschrift über Sternenkunde, die auf der "Astronomia" des Aratos von Peratha beruht. Eine ganze Abschrift soll einst vor vielen Jahren in der Wüste Zun von dem abtrünnigen Thagoth-Priester Lamont in Umlauf gebracht worden sein, ihr Aufenthalt ist jedoch unbekannt.

Patron der Astronomie ist Thagoth, der selbst als Drache am Himmel sich spiegelt, neutraler Gott der Wissenschaft. Als Patrone der Astrologie werden wechselnd Grewia die Mondin, die Hüterin der Geheimnisse (der man von 'Zeit' zu 'Zeit' eines entlocken kann) oder Jaffna die Sternenfrau (derer Sternenmantel es ist, der sich nachts über uns wölbt), Zannait der Weise (dessen Weisheit uns den Lauf der Sterne verstehen und deuten lehrt) oder Seeker der Sucher (den man auch als "Sternensucher"

bezeichnet und der neben Zamnait der andere Gott der Magie ist) genannt. In Athanesia weiß man, daß es unterschiedliche Ansichten bei unterschiedlichen Völkern gibt, und läßt zu diesem Punkt jede als so gut wie die anderen gelten.

Grundlage der Astronomie in Athanesia ist der Satz des Aratos von Peratha: "Die Sternenweisheit läßt sich niemals täuschen, noch täuscht sie andere. Der aus vernünftigen Gründen für richtig befundenen Methode muß man nur folgen, dann tritt auch ein, was man vorher voraussagt"

Aldodwereiya (Kiombael)

Jandama: Jandama ist dasjenige Fürstentum Aldodwereiyas, wo der Sternenkunde die größte Beachtung geschenkt wird. Es ist zugleich das Fürstentum der Magie, das Lord Dormin von den Sieben Türmen verwaltet, von dem es eine theoretische Schrift zur Magie, "Die Lehre von den Zusammenhängen" gibt. Sternenkunde und Zahlenmagie werden hier in engem Zusammenhang gesehen, vor allem die 8 und 8+8 sowie die 7.

Der Himmel wird durch ein Rhombus-Raster beobachtet, d.h. zwei Reihen von Drähten werden schräg überkreuz über den Himmel gespannt. Auf die Weise entsteht ein Gitter, ein Beobachtungsraster, mit dem man die Positionen der Gestirne zu bestimmten Zeiten genau festlegen kann. Bei 8 auf 8 Drähten (die acht ist die heilige Zahl Aldodwereiyas) ergeben sich genau 7 mal 7 Felder (die sieben ist die heilige Zahl Jandamas). Die Diagonale des Feldes, das so an ein Setron-Brett erinnert, wird von den sieben Türmen Jandamas gebildet, die beiden von der Diagonale am weitesten entfernten Felder werden mit einer Hagal-Rune, einem myraweit üblichen Sternensymbol, gekennzeichnet:

ihnen gilt besondere Aufmerksamkeit, denn das Zeichen, das diese Felder regiert, regiert mit seinem Einfluß währenddessen auch die umgebende Zeit. Oft sind sie leer oder nur von Teilen von Zeichen belegt. Besonders war 407 das Feuerkreuz Stauros, das die obere Ecke ohne Antagonisten einnahm. 410/411 war ein Teil der Leuchte Lychnos in der unteren Ecke zu sehen. 412 entwickelte sich ein Antagonismus zwischen dem Drachen unten und der Spinne oben, und erst zur Sommersonnenwende war klar zu sehen, daß der Drache sein Feld durchziehen, die Spinne (das Netz Diktyon) ihre Position aber erst 413 voll einnehmen würde. Das Jahr des Drachen wird im Reich der Goldenen Sonnendrachen mit Freude und Erleichterung aufgenommen, auch wenn das Aldodwereyanische Jahr nur noch bis zur Wintersonnenwende geht.

In Aldodwereiya wird dem Lauf der Monde viel Beachtung geschenkt, und seit man die Regelmäßigkeit im Lauf des Dunkelmondes erkannt hat, teilt man danach die Zeit viel eher ein als nach dem Lichtmond. Nur dem Lauf Aros, der Sonne, kommt noch mehr Bedeutung zu. Dieses Reich war es auch, das durch seine Berechnungen der Mondphasen die Katastrophe vom 05.Nisan 405 voraussagen und andere warnen konnte, wo in der Nacht beide Monde im Neumond waren und die Finsternis einen Gipfel ihrer Macht hatte, die auch der DUL zu Nekromantie nutzte. Es war die selbe Nacht, in der Lyr-a-Krae zum Fürst der Untoten auf Ysatinga wurde, zum heutigen Herrscher von K' ayra-Matra.

Die Phasen und Bedeutungen des Dunkelmondes "Sethyno", der in exakt 8+8 Phasen das Jahr lang den Himmel durchläuft:

- 1) Fa Feuer 15.Tewet - 7.Schewat
- 2) Ur Ursprung 8. - 30.Schewat
- 3) Thorn Drache 1. - 23.Adar
- 4) Os Wind 24.Adar - 6.Nisan
- 5) Rit Reiter 7.Nisan - 29.Nisan
- 6) Ka Liebe 30.Nisan - 21.Jijar
- 7) Hagal Wechsel 22.Jijar - 15.Siwan
- 8) Not Treffen 16.Siwan - 8.Tammus
- 9) Is Ich 9.Tammus - 2.Aw

- 10) Ar Sonne 3. - 25.Aw
- 11) Sig Blitz 26.Aw - 18.Elul
- 12) Tyr Schwert 19.Elul - 11.Tischri
- 13) Bar Leben 12.Tischri - 4.Marschäschwan
- 14) Laf Gesetz 5. - 27.Marschäschwan
- 15) Man Mann 28.Marschäschwan - 21.Kislew
- 16) Yr Frau 22.Kislew - 14.Tewet

Die Einteilung stimmt nicht völlig mit dem Kalender des Reiches überein, ist aber zahlenmagisch (1 Phase = 22,828125 Tage) exakt.

Muscae (Karcanon)

Muscae: Die Astronomische Vereinigung Muscae AVM, sind die Gruppe, die als einzige (Exklusiv) bisher eine effektive Methode technischer Fernsicht entwickelt hat, eine Art Kombination der athanesischen Beobachtungsweisen: Ein Rohr mit gebogenen Formen darin, die das Licht vergrößern und spiegeln, jedoch, da aus Bergkristall, durchsichtig sind. Geleitet wird die AVM vom Sternen-Weisen Emury Kastasia, hat aber schon vor seiner Leiterschaft eine jahrhundertelange Tradition.

Wichtige Erkenntnis in Muscae, die keineswegs selbstverständlich und dem gemeinen Volk, selbst den meisten Seefahrern unbekannt ist: Die Himmelsrichtungen sind Sternbilder: Machairas (Schwert/Kampf), Thysias (Altar/Religion), Oklis (Auge/Magie), Ophis (Schlange-Drache/ Hexerei), Lychnos (Leuchte/Licht), Klados (Zweig/Druiden) und die lichtschwächeren Stauros (Kreuz/Feuer), Phialae (Kelch/Heilung), Diktyon (Netz/Gefangenschaft), Anthos (Blüte/Harmonie), Peristera (Taube/Frieden), Bathron (Schemel/Aufstieg).

Die Zwölf spielt eine große Rolle in der Beobachtung des Himmels, weil es zwölf Himmelsrichtungen und zwölf Sternkreistiere gibt. Jeder Mond/jedes Zeichen will daran erinnern, daß man der entsprechenden Gottheit, die diese Zeit regiert, Ehre erweist. Der Erste und Wichtigste ist dabei der Göttervater Chnum. Er ist der Erste der Götter, und sein Zeichen erscheint als erstes des neuen Jahres am Sternenhimmel. Von den Astronomen Darhgonds, zu denen es über je eine Erkundungsflotte Kontakt gab, hat man gelernt, daß die Zeit, in der kein Zeichen der Zwölf den Himmel regiert, keine dreizehnte Zeit, sondern -wie im Kalenderjahr- eine Zwischenjahrszeit ist, in der des Elnen Gottes gedacht wird, der keines und jedes der Symbole ist, und darum ohne eigenes Zeichen am Himmel. Es ist die Zeit ohne Arbeit, in der die Welt sich erholen kann, weil kein Blut sie tränkt und kein Zauber sie schwächt, die Zeit Aenes und der Welt.

Der Himmel ist in die zwölf Ecken geteilt, jede Richtung wird in die zwölf Zeichen mit je 2 1/2 Grad unterteilt: Das nennt man das Dodekatemorion. Die Sterndeutung errechnet, in welcher Richtung vom Mittelpunkt der Sternenwelt aus, den man beim Mondberg von Silur ansetzt, jemand geboren wurde, und welches Zeichen so (Gradeinteilung) das temorion bildet, und den Geburtsmond modifiziert. Auch ist jedes Geburtszeichen in zwölf Teile zu 2,4583ß Tagen geteilt, ein weiteres Dodekatemorion, nach dem das dazugehörige Zeichen als Freund oder Antagonist bestimmt wird.

Aurinia (Ysatinga)

Aurinia: Zentrum der Sternenweisheit ist das Orakel von Esmaryll, das unabhängig vom Reich das Volk Aurinias ebenso berät wie andere Völker. Für die Deutung werden die Zeichen der Göttertiere werden unterteilt in verschiedene Gruppen, nach Geschlecht, Gestalt, Aufgangsart (mit dem Kopf oder den Füßen voraus), nach Tageszeiten in denen sie aufsteigen, nach zugeordneten Elementen und Materialien. Es wird erklärt, warum meist -aber nicht immer- die jeweils heiligen Bäume in der entsprechenden Zeit blühen, knospen oder Frucht tragen. Die Körperhaltung der Tiere (zum Sprung bereit, im Flug oder ruhig; liegend, sitzend, stehend; Gesicht nach links, rechts oder frontal) ist ebenso zu beachten wie ihre

Jahreszeit. Schutzgötter und ihre Beziehungen untereinander werden anhand der Genealogie beobachtet, besonders bei den diametralen Zeichen. Geometrische Beziehungen geschehen durch Gruppenzuordnungen. Im Felsendom wird eine Kreisform als geometrische Grundform gewählt, in der die Zeichen und Gestirne zueinander und zu den Zeichen des Regenbogendoms und des Vanga-Kalenders in Beziehung stehen. Wichtiger noch als die Monde der Göttertiere sind die Dekanen, die Zeiten von etwa zehn Tagen (Baumzeiten), 3 pro Monat, die Charakter und Schicksal Neugeborener bestimmen.

Aegyrland (Yhllgord)

Aegyrl: Der Mythos um die schöne verlorene Aegyrl Vaillita erzählt: "Von ihrer Himmelsburg aus soll sie die höchsten Höhen erforscht und nach den Sternen gegriffen haben. Sie beobachtete die fernen, geheimnisvollen Lichter des Nachthimmels, berechnete ihre Bahnen und benannte sie mit Namen. Sie fertigte Zeichnungen des Himmels an und hielt ihre Beobachtungen auch in unzähligen Schriften fest, die von den Aegyrl, die nach ihrem Tode in ihre Fußstapfen traten, vervollständigt wurden.

Vaillita begnügte sich aber nicht allein damit, sie fertigte auch ein großes Modell des Himmels mit den Sternen und anderen Welten an, das sich im Gleichklang mit diesen bewegen konnte. Diese Himmelsuhr stellt die gesamte Welt des Unbekannten dar und vermittelte den Aegyrl viele Geheimnisse über Unsichtbare, über andere Welten und höhere Bereiche. Es heißt, daß die Himmelsuhr viel dazu beigetragen hätte, daß die Aegyrl solche Macht erlangten, wie sie sie am Höhepunkt ihrer Kultur innegehabt hatten."

Vaillita war Sternenkundige in der Nachfolge Seekers. Ihre Lieblinge, die Taetze, haben als Wappentier die Eule, das heilige Tier des Sternensuchers Seeker. Ihr Ruf ist auch der Erkennungsruf der Taetze, denn -wie Barborur sagte-: "Als Vaillita noch unter uns weilte, nisteten die Göttervögel zu Dutzenden in den Türmen, aber sie verschwanden mit den Aegyrl."

Die Himmelsuhr: "ein großes rundes Gebäude..., das als einziges ein Dach besaß. Im Inneren schien es ein Gerüst aus Metallstangen und verschiedenen großen Kugeln zu geben. Vaillita hat sich viel in diesem Raum aufgehalten... Das...Gerüst... entpuppte sich nun als verwirrendes Nebeneinander metallener Stangen, Schienen und Bögen, auf denen kugelförmige Körper befestigt waren. Auch sichelförmige Gebilde waren zu erkennen. Alles schien fest verankert, und es mochte undenkbar sein, daß dieses Gewirr sich jemals auch nur um eine Handbreit bewegt hatte, ohne daß die einzelnen Teile gegeneinander stießen - obwohl eine Anzahl großer Zahnräder und Zugseile durchaus den Anschein erweckten, als sei dies ohne weiteres möglich..." Es ist zu erkennen, "daß jede einzelne Kugel einem der am nächtlichen Firmament fest verankerten Sterne entsprach, und die Sichel mochte der Lichtmond sein, der die Welt umkreiste... Doch da waren weitere Sichel. Einzelnen oder in Gruppen umkreisten sie etliche Kugeln in einem Abstand von kaum wenigen Fingerbreit." Daneben gibt es "die unzähligen seltsamen Auswüchse, die von den meisten dieser Gebilde ausgingen. Sie mochten Symbole eines fremden Volkes sein... Unterarmlang, gebogen oder gerade, liefen sie meist in nadelscharfen Spitzen aus." Der Mechanismus: "Ein großes, horizontal angelegtes Zahnrad setzte eine Vielzahl kleinerer Räder und Schwunghebel in Gang, die sich auf gebogenen Schienen fortbewegten."

"Früher, als der Himmel noch frei von Düsternis war, beobachtete sie nächtelang die unzähligen Lichter auf ihrer Wanderung von Horizont zu Horizont. Es heißt, daß sie Erkenntnisse gewann, die den Aegyrl die Grundlage für einen Teil ihrer Magie lieferte. Auch zu ALLUMEDDON sollen die vielen Geräte, die sie besaß, noch benutzt worden sein... Einige dieser (aus Holz und Metall gefertigten) Geräte waren halbkreisförmig gebogen und besaßen eine Vielzahl kerbenförmiger Unterteilungen und Schriftzeichen, andere wieder bestanden aus quadratischen Rahmen, zwischen denen sich hauchdünne Stäbe spannten. Eine Vielzahl bunter Kugeln war auf diese Stäbe aufgespießt, und alle ließen sich leicht verschieben... Sie

(die Taetze, die diese Geräte pflegen) wissen nicht, wie die Geräte zu bedienen sind oder welche Funktion sie erfüllen. Vieles ist mit Magie behaftet, die jeden tötet, der sie falsch anwendet..."

Nebelsümpfe (Gwynddor)

Nebelsümpfe: Die Sternkarte der Nebelsümpfe ist nach den sechs Haupthimmelsrichtungen aufgeteilt. Das ist zum einen der große Baum, aus dreizehn Sternen, in dessen Mitte ein einzelner Stern besonders hell strahlt. Dies entspricht dem Apfelbaum mit Paranas Apfel (oder Paranas Herz) in der Darstellung anderer Länder. Dann die Himmelsträne, aus neun kleinen und einem großen Stern, dem Kristallschein. Andere sehen hierin das "Antlitz Grewias". Dann das Seelentor gegenüber dem Baum, 12 Sterne um einen dunkleren Fleck gebogen, im Zentrum des Bogens der Stern, den sie Beobachter nennen. Gegenüber der Himmelsträne dann der Stille Wald, aus fünf Sternen, die sich zu einem Pentagramm verbinden lassen. Darin unter anderem die Sterne Himmelsjäger und Kurz-Bogen, was ebenso wie das Pentagramm auf den Jäger Artan hinweist. In anderen Ländern werden dann auch die Sterne anders verbunden und als "Die Waage Artans" bezeichnet. Im Ophis und Machairas dann die Mutter der Welt und das Mondenfeuer. Das Mondenfeuer spiegelt den "Ring aus Mondlicht" wenn die beiden Monde voreinander stehen: Ein Ring von zehn kleinen Sternen wird von einem Ring von acht größeren umgeben. Navigatoren Ysatingas nennen dies "Das Rad der Weisheit Seekers". In der "Mutter der Welt" wird die große Marlilith gesehen, als Kernstern "Die Göttin" in der Mitte der Figur. Acht Sterne, die größten Dämonen und Finstergötter, umgeben sie in einem groben Halbkreis.

Dann gibt es noch die Sternkreiszeichen, zwölf Sternbilder, von denen jedes seinen eigenen Monat hat. Der Geburtsmonat hat einen großen Einfluß auf Bestimmung und Begabung des Menschen. Diese zwölf Sternzeichen heißen: Feuerkreuz, Himmelsbote, Silberdorn, Hexenstern, Drache, Tanzender Stier, Große Kröte, Nyaras Grab, Elfenbild, Letzter Sieg und Dunkelkaiser. Die Astrologische Deutung, die gegenüber der Runenkunde im Lande weniger populär ist, wird nur von Menschen, keinesfalls aber von Dunkelalben betrieben. Astrologen und Runenkundige sind auf den Märkten im ständigen Wettbewerb um Kunden, ihr ganzer Stolz sind Prachtkutte und Sternenmantel, für die sie jedes Jahr neu zum jährlichen Treffen der Gilde der Astrologen bis zu einem ganzen Talent ausgeben.

Das Feuerkreuz, unter Astronomen Stauros genannt, bringt aufbrausendes Temperament, aber nicht viel Verstand. Beim Himmelsboten wird man mit Intelligenz, aber kaum mit Kraft rechnen. Dies ist eine komplizierte elfsternige Formation, die andernorts das Sumpfgras, oder die Blüte (Anthos) genannt. Der Silberdorn ist eine einfache Formation aus sieben Sternen, andernorts das "Siebengestirn" genannt. Die Spitze des Dorns, der Fuß der 7, ist ein heller, Tiris genannter Stern. Hier ist mit einem geschickten Wesen, Gewitztheit und auch List zu rechnen. Der Hexenstern heißt Uriza, und leuchtet in hellem Rot inmitten des Firmaments über den Nebelsümpfen. Andernorts wird er in verschiedene Figuren als Fixstern mit einbezogen. Hier ist große magische Begabung zu erwarten. Der Drache ist am Himmel der Männerwelt Gorgan praktisch das ganze Jahr zu sehen und auch in vielen anderen Ländern bekannt. Sechzehn Sterne werden hier dazu gezählt, davon die drei helleren mit Namen "Giftzahn", "Auge des Drachen" und der "Krötenkopf", der in der Vorstellung der Nebelsümpfe aus dem Drachen erwächst. Eine kämpferische Natur und große Kraft sind zu erwarten, heißt es hier, während man andernorts den Drachen Thagoth und die Geborenen der Wissenschaft zurechnet. Der Tanzende Stier ist ein Sternwirbel aus 21 Sternen, davon der Tagstern in der Mitte. Er ist der erste Stern, den man des Abends sieht. Hier geboren ist eine wandelhafte Natur und ein beschwingtes Wesen zu erwarten - der Wirbel wird auch Anrash zugeschrieben. Heilig ist ihnen die "Große Kröte" Kur-Tulmaks, ihres Gottes: In zwölf Sternen steht ein weiterer, "das Heiligste" genannt. Hier werden überdurchschnittlich begabte Diener Kur-Tulmaks geboren. Es sind Privilegierte in der Gesellschaft. "Nyaras Grab" ist eine Pyramide aus neun Sternen mit dem großen Stern Nyara inmitten. Weisheit und ein langes Leben sagt man mit Nyara voraus. "Elfenbild" sind zehn Sterne um den hellen Stern Androm, und man wird sehr schön und wird Magie leicht erlernen. "Der letzte Sieg" wird in anderen Völkern auch "Der Stab" oder Zauberstab genannt, dessen Spitze der Große Sieg ist. Im Wesentlichen sind es drei starke Sterne. Unter dem letzten Sieg Geborene werden vieles anfangen und nichts beenden, werden Ruhm ernten und stets an ihrem Ruhm

zweifeln. "Der Zauberring" besteht aus zwei etwa gleich großen Ringen, die aneinanderstoßen, und darum auch als Zwillingssymbol gesehen werden. In anderen Völkern wird diese Figur auch als "Die Zeit" bezeichnet, weil sie einer Sanduhr ähnelt und völlig regelmäßig am Himmel läuft. Die einzelnen Sterne dieser Figur sind Gefrorenes Wasser, Feste Luft, Fliegende Erde, Heißes Eis, Prinz der Nacht und andere. Unter diesem Gestirn wird man erst nach langer Ausbildung eine dafür umso höhere Kraft der Magie erreichen. - Die letzte Konstellation ist der Dunkelkaiser: Eine freie Stelle am Himmel, wo nur Dunkelheit zu sehen ist. Dies Loch im Himmel gilt als böses Zeichen, und die darunter Geborenen werden den Priestern übergeben und zu Finsterpriestern erzogen.

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| Titelbild [Zahn] von Jenger Y-Kyntlr..... | 0 |
| Vorwort..... | 5 |
| Impressum..... | 5 |
| Chronik des grossen Konventes der Heiler Coriganis..... | 6 |
| KdHC – Neue Wege..... | 7 |
| KdHC – Der Konvent beginnt..... | 7 |
| KdHC – Kroks Ankunft..... | 8 |
| KdHC – Die Ankunft des Magiers..... | 11 |
| KdHC – Diskurs am Konvent der Heiler zu Londor..... | 13 |
| KdHC – Der Gastgeber spricht..... | 13 |
| KdHC – Versals Standpunkt..... | 14 |
| KdHC – Chiar de Kardans Standpunkt..... | 15 |
| KdHC – Versals Replik..... | 16 |
| KdHC – Chiar de Kardans Re-Replik..... | 16 |
| KdHC – Garl ay Mullin bleibt beim Thema..... | 17 |
| KdHC – Takor Azunde..... | 17 |
| KdHC – Lehrling Brutik hat Recht..... | 18 |
| KdHC – Krok will das letzte Wort..... | 18 |
| KdHC – Alltag in Gostalon..... | 19 |
| KdHC – Knochenbrecher..... | 20 |
| KdHC – Aghol Steinsams Demonstration der temanisches Chirurgenkunst..... | 21 |
| Das Haus der Heilung..... | 23 |
| Auszüge aus dem „Buch des Waldes“..... | 24 |
| Eine alte Gutenachtgeschichte aus Dandairia..... | 30 |
| Die schreienden Toten von Kot..... | 32 |
| Derrah – die dairische Hochlanddistel..... | 34 |
| Heilkundige und Heiler..... | 36 |
| Die Pflichten des Heilkundigen..... | 38 |
| Das Weisse Fadenfieber..... | 39 |
| Pauranische Flora..... | 40 |
| Ein paar Tolkblätter zu einem Thema – Zu wem geht der Kranke?..... | 42 |
| Aus einer Informationsschrift für Fremdländer..... | 46 |
| Raabi Dschinaya..... | 48 |
| Meister Tesinnu si Rewha berichtet aus seinen Erinnerungen..... | 51 |
| Die Unterwelt Londors..... | 53 |
| Eröffnung..... | 60 |
| Die Erben des Kometen..... | 61 |
| Die andere Seite..... | 69 |
| Angriff auf Flindluu..... | 70 |
| Boote des Waldes..... | 72 |
| Draconia..... | 73 |
| Der Gnadentod..... | 74 |
| Sternenkunde..... | 75 |
| Inhaltsverzeichnis..... | 81 |
| Notizen..... | 82 |
| Rückenbild [Kranker] von Jenger Y-Kyntlr..... | 0 |

Notizen