

IMOGRAMM

MÄRZ 08



Zwischen Schnee und Kirschblüten ...

Aller guten Dinge sind drei - Mit dieser vierten Ausgabe sind wir also schon einen Schritt weiter als nur gut. Dass jedoch nicht alles gut ist, was von oben kommt, wird merken, wer sich auf den Testserver traut und dort die Kamael ausprobiert. Mag man die Dunklelfen schon als böse bezeichnen, so gehen die Kamael auf ihrer Insel Kam'Ha noch einen Schritt weiter auf die Dunkle Seite der Macht. Dass wir den Background und einen Guide zum offiziellen Start auf Bartz in wenigen Wochen fertig bekommen, ist aktuell ganz oben auf der ToDo-Liste im Konzeptteam. Doch auch die anderen Guides nehmen Gestalt an und verarbeiten die notwendigen Neuerungen, die Wünsche aus dem Forum und die bisherigen Texte zu einem neuen Ganzen.

Auch auf der Ebene der Coder und Admins wird fleißig gewerkelt. Erfolgreiche Ergebnisse dieser Arbeit sind nicht nur weniger Bugs, sondern auch das neue Account-Tool und das Übersetzungsprogramm. Das Ticket-System (<http://www.imosupport.de>) hat sich bewährt und auch, wenn es mal ein paar Tage dauert, bis ein Problem gelöst wurde, geht die Arbeit so um ein Vielfaches schneller als früher. Ein positives Ergebnis für die Spielerschaft ist übrigens eine Neuauflage der Namensregeln, die derzeit in Arbeit ist und wohl auf Beifall stoßen wird. So sollen die Regelungen gelockert werden und damit mehr Freiheit bei der Namenswahl gegeben werden.

Im Forum steigen die Beitragszahlen und immer neue Bereiche werden mit Leben gefüllt. Bei dieser Gelegenheit sei auf die Forenbereiche der Spieler-Räte verwiesen, die mehr Beachtung verdienen, als ihnen aktuell zuteil wird.

Soweit ein kurzer Bericht aus der Organisationsebene. Wir wünschen viel Spaß im Spiel und uns allen besseres Wetter, auf dass der Winter nun endlich vorbei sei und der Frühling das RL bestimme.

Euer Imoriath-Team

! Die Administration weist darauf hin, dass der neue Account-Manager online ist (<http://acm.imoriath.com>) und bittet alle Spieler, ihre Daten zu aktualisieren. In diesem Zusammenhang sei darauf hingewiesen, dass dort auch der aktuelle Status des Accounts angezeigt wird. **!**

- 4** **Eine Charakterfrage**
Der Einsendeschluss ist erreicht, wir haben abgestimmt, nun seid ihr dran. Wir stellen die Teilnehmer des Frühjahrs-Story-Wettbewerbs vor.

- 22** **Cosplay bei Lineage**
Einmal so aussehen wie der eigene Char? Das geht und wird offensichtlich auch gerne gemacht. Wir stellen Seiten vor, wo Spieler ihre Ergebnisse online gestellt haben.

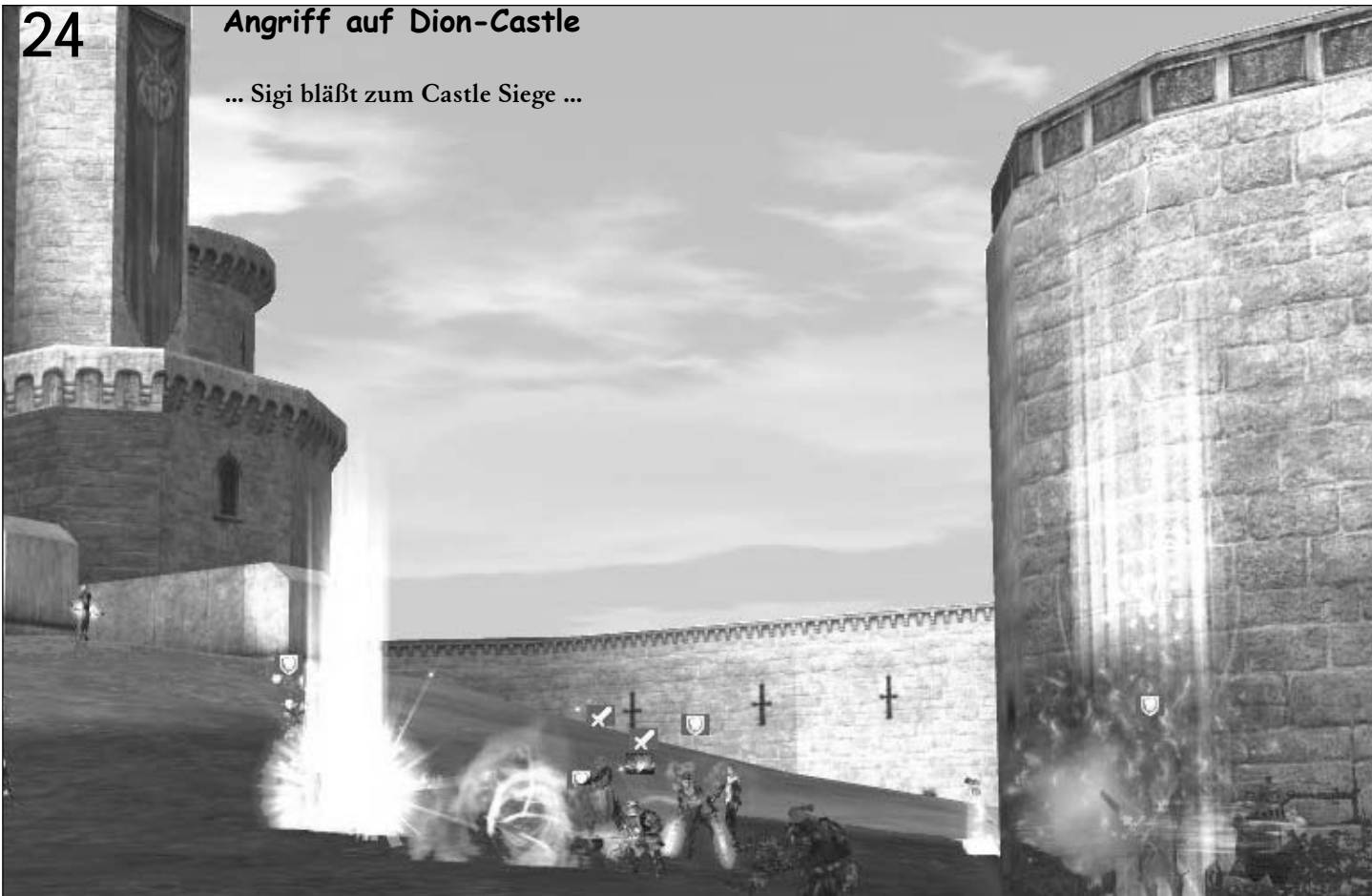
- 28** **Es war einmal - die Imo-Geschichte I**
Wie alles anfing und sich zu dem entwickelte, was es heute ist.

- 30** **Streiflicht - kurz beleuchtet**
Infos rund um Themen, die die Com angehen - kurz und knapp.

- 31** **Impressum**

24**Angriff auf Dion-Castle**

... Sigi bläht zum Castle Siege ...



Eine Charakterfrage - der Frühjahrs-Wettbewerb

Wir wollten Eure Charaktergeschichten haben, um die schönsten davon zu prämiieren und als Schmuck der Homepage zu veröffentlichen. Nun sind immerhin sieben Geschichten eingesandt worden, die bereits vom Staff einer Beurteilung unterzogen wurden. Als weitere Stimme in der Bewertung soll nun die Community ihre Meinung zu den Geschichten abgeben, sodass wir die Sieger bestimmen und belohnen können. Die Geschichten wurden nach den Chars benannt, die in der jeweiligen Story die Hauptrolle spielen.

Im Einzelnen sind dies:

- Norelle (4 - 5)
- Cuive (5 - 8)
- Jissandre (8 - 11)
- Nhaundur (11 - 13)
- Shia (13 - 16)
- Lorian (16 - 19)
- Bjarthur (19 - 21)

Wir haben zur Bewertung vier Kategorien ausgesucht, wo es Punkte gab:

Bedingungen - im Wettbewerb waren 3 Bedingungen vorgegeben, die es zu erfüllen galt.

Idee - Hat die Geschichte eine interessante Idee als Hintergrund und ist diese logisch dargestellt?

Sprache - Ist die Geschichte interessant zu lesen? Tippfehler oder sprachliche Schwächen waren dagegen kein Bewertungspunkt.

Dramatik - Plätschert die Geschichte so dahin oder gibt es eine Struktur, einen Höhepunkt?

Im Forum wird die Abstimmung 2 Wochen laufen, dann wird die endgültige Platzierung bekannt gegeben. **Viel Spaß beim Lesen !**

Norelle

Ein endloser Traum

„Wir kehren nach Barcaras zurück“

Es waren nun bereits einige Tage vielleicht auch Wochen vergangen, seit sie dieses getan hatten. Die Zeit spielte hier keine Rolle, man nahm sie hin, man lebte mit ihr, doch es schien unbedeutend.

Sie hatten sich abgewandt von der Welt, hatten sie verbannt aus ihren Köpfen, sie lebten das Glück, welches ihnen so oft verwehrt worden war. Aber die Zweifel ob es richtig war blieben, keiner sprach sie aus, still hingen sie im Raum und schienen wie ein dunkler Schatten den Frieden zu bedrohen.

„Die Zeit steht still“

Verzaubert blickt sie in die goldenen Augen, die sie anlächeln. Der Bach der sich sanft durch die Auen windet, gibt ein leises anhaltendes Glucksen von sich. Die Sonne bricht sich sanft auf dem trägem Wasser und zaubert eine Farbenspiel, das seines gleichen suchte.

Der Elf streicht ihr sanft das Haar aus dem Gesicht, den Jungen haltend, dessen Augen sie ebenso golden anstrahlen.

Elsyrion ...

Namen ... sie hatten hier keine Bedeutung, das Hier, das Jetzt ist entscheidend.

Ein endloser Traum ...

Dann ganz langsam, schleichend windet sich eine Hitze auf ihrem Arm entlang.

Die Sonne, es wird wohl nur die Sonne sein ...

Doch es endet nicht. Die Hitze brennt auf der Haut, ein nimmer sattes Feuer, das sie verzerrt. Sie sieht auf und nichts hat sie verändert.

Kein Laut kommt über ihre Lippen, sie schreit aber kein Ton ist zu hören.

Ein endloser Traum ...

Panik und Angst machen sich in ihr breit. Sie versucht ihn zu berühren, seine Aufmerksamkeit zu erlangen, doch er sitzt noch da, verträumt den Jungen in den Armen haltend.

Sie schlägt, sie schreit, aber nichts änderte sich.

Ein endloser Traum ...

Tränen rinnen aus ihren Augen, wie Säure laufen sie ihre Wangen herab, verzerrt in den ewigen Flammen.

Ewigkeit zu Ewigkeit, die Zeit rinnt dahin und steht doch still.

Ein endloser Traum ...

Der Schmerz vergeht nicht, er wird hingenommen, die Gegenwehr wird aufgegeben.

Der Elf steht auf, nimmt den Sohn und geht, Schritt für Schritt geht er seinen Weg.

Sie will aufspringen, alles was sie noch an Kraft hat wendet sie auf. Aber sie bewegt sich nicht. Die Augen folgen wie gebannt den Schritten und jeder scheint sie mehr zu zerreißen.

Es gibt keine Worte mehr ...

Dann ändert sich alles ... die Wiese

weicht einem schlammigen zertrampelten Feld. Wolken verdunkeln den Himmel.

Stimmen donnern Befehle, das Klirren unsagbarer Klingen ist zu hören, Schreie, die einem den Verstand nehmen.

Die Luft ist erfüllt von unzähligen Zaubern. Verzweiflung. Es gibt keinen Freund, es gibt keinen Feind, der Tot hat seine Dunkle Hand über sie gelegt.

Sie spürt die Kälte des Bodens, aber erlindert ihre Schmerzen nicht, er hat sich verändert, aber ist immer noch da.

Schlamm bedeckt sie. Die Farbe der Robe nur zu erahnen, sie ist einem Gemisch aus Braun und dunklem Rot gewichen.

Ruhe, der Wille das aufhört, jeder Atemzug eine Qual.

Sie wird angehoben, an einen warmen Körper gedrückt.

Dieser Duft ...

Ihre Augen öffnen sich und erblicken einen Elf, makellos sein Gesicht, die Augen von solch einem tiefen Blau wie man sie nur selten sieht.

Die Zeit steht still, der Schmerz bleibt.

Ein endloser Traum ...

Norelle öffnet die Augen, der Raum liegt im Licht der sich andeuten Morgendämmerung vor ihr. Der Schmerz ist vergangen, sie liegt in einem weichen Bett, die dünne Decke schmiegt sich sanft an ihren Körper.

Das Geräusch von gleichmäßigem Atem dringt an ihr Ohr, sie richtet sich auf, der Blick wandert neben sich.

Da liegt er, den Sohn in seinen Armen umschlossen und verweilt sanft im Schlaf.

Sie streicht über seine Wange, haucht ihm einen Kuss auf die Stirn und steht leise auf.

Die nackten Füße tapen über den Boden hinaus in das angrenzende Zimmer über die geöffneten Türen auf den Balkon. Sie lehnt sich an das Geländer, schließt die Augen, der sanfte Morgenwind spielt mit ihrem Haar.

„Jetzt ist es an mir zu sagen: Vergib mir ... Ich werde immer der deine sein, immer!“

Sie dreht sich um, ihre Augen blinzen in das Halbdunkel hinein. Nichts.

„Harleth“ Die Lippen formen den Namen, sie wendet sich wieder ab. „Wir werden uns wieder sehen mein Stern ... schon bald.“

Der Wind trägt die Worte an ihr Ohr und wieder blinzeln die Augen angestrengt ins Halbdunkel. Für einen kurzen Augenblick, scheint eine Gestalt an der Balkontür zu lehnen, ein trauriges Lächeln auf den Lippen, die tief blauen Augen auf sie gerichtet.

„Schon bald.“ Seine Lippen formen die Worte, dann bricht die Sonne durch die Wolkendecke.

Der Platz ist leer.

„Schon bald.“ Die Worte hallen in ihren Gedanken wieder.

Ein endloser Traum ...

=O=

Cuive

Prolog

Er war es leid. Es war genug. Sie hatten es nicht begriffen. Sie würden es nie begreifen.

Aber das war nicht wichtig. Es war einfach nicht mehr wichtig.

Nichts war noch wichtig.

Er hatte seinen Entschluss längst gefasst. Er würde verschwinden von hier. Verschwinden, aus seiner Heimat, die er so lieb gewonnen hatte. Kein Groll, gegen niemanden. Er konnte es nur einfach nicht mehr aushalten. Zu beengend. Ein Gefühl, als wäre selbst der Horizont zu nahe, als wäre sie zu klein, diese ganze Welt, geschaffen von einem der Götter, über deren Wichtigkeit sie so gerne streiten.

Wie lächerlich ihre Anliegen doch waren! Corax, Eva oder die Götter eines anderen Volkes? Nichts war so egal für ihn. Sollten doch die Orks versuchen, ihre Macht zurück zu erlangen. Sollten doch die Dunklen ihre Feindschaft zeigen, wo sie wollten. Die Zwerge sich an ihrem Geld erfreuen. Die Menschen sich in ihrer Macht suhlen. Er hatte keine Urteile über sie.

Seine Reisen brachten ihn weit herum. Er war ein Pilgerer. Kein anderer Name wäre passender. Ein Pilgerer, auf der Suche nach etwas, von dem er weder wusste was es war, noch wie er es finden konnte.

Er hatte Zwerge getroffen, Menschen. Er hatte zugehört. Ihren Geschichten. Ihrem Schweigen.

Er traf die Orks, die ihre Geheimnisse nie wirklich preisgeben. Nicht einmal durch ihr Schweigen. Und auch die, die sich einst für die Dunkelheit entschieden, waren ihm nicht fremd.

Der Vorfall in der Taverne; schon so viele Jahre sind seit dem über das Land gegangen. Er hat vergessen, vergeben.

Nichts war noch wichtig.

Er würde gehen. Er hielt es hier nicht mehr aus. Was der Grund war: er könnte es nicht sagen. So viele Tage verbrachte er in den Wäldern. Lauschte den Bäumen, dem beruhigend gleichmäßigen rauschen des Wassers. Würde man die Stunden zählen, die er im Schatten der Bäume verbrachte, die Stunden, in denen er sich an dem erblühen der Pflanzen, dem Fallen der Blätter oder den Formen des Schnees erfreute, es wären wohl Jahre. Aber wer wollte schon zählen? Denn selbst wenn er all diese Zeit noch einmal, noch zweimal oder noch zweihundert mal hätte, wenn er so lange warten könnte, er würde keine Worte finden, um auszudrücken, warum er hier nicht länger bleiben konnte.

All diese Gedanken schossen ihm durch den Kopf. Wie Fragmente einer Geschichte, die nicht die seine war und es nie werden würde. Er kam sich selbst so seltsam fremd vor. Seine Träume, Gedanken, sein ganzes Wesen: er belächelte es im Geiste. Er wusste nicht von was er davonlief. Er wusste ja nicht einmal was er zu finden hoffte. Es war so lächerlich. Er blieb stehen und sah in den Nachthimmel. Der Mond hat wohl solche Sorgen nicht.

Ein leichtes Grinsen umspielte seinen Mund. Mit einem kopfschütteln ging er weiter, die restlichen Meter durch die Straßen zu seiner bescheidenen Unterkunft.

Nichts war noch wichtig.

1.
„Cuive!“

Er war wie elektrisiert. Tausend absurde Gedanken und Gefühle durchströmten ihn.

Diese Situation: wegen ihr hatte er so lange gezögert. In all den Nächten, in denen er von diesem Augenblick geträumt hat; nie hatte er die richtigen Worte finden können.

Doch er wusste dass dies geschehen würde. Er hat es immer gefühlt. Gefühlt, das die einzige Person, von der er sich nie verabschieden könnte, die einzige Person, die ihm etwas bedeutete, hier vor ihm stehen würde und ihn fragen würde: „Warum?“

Aber sie fragte nicht. Sie stand nur still im Licht des Mondes.

Er wusste, dass ihr Haar im Mondschein glänzen würde, dass ihre Augen in der einen Sekunde, in der sie die seinen Treffen würden, mehr sagen würden als man mit Worten in einem ganzen Zeitalter sagen konnte. Er wusste es, noch bevor er sich umdrehen würde. Zu oft hatte er diese Situation schon erlebt. Geträumt. Er ließ seinen Beutel fallen. Es gab für ihn nicht viel mitzunehmen. Das Geräusch des Aufpralls wurde von den Wänden der Häuser, die sie umgaben, verschluckt.

Erst dann drehte er sich um. Langsam, wie um die unnötige Hast, die seine Geste mit dem Beutel aussagte, zu mindern. Es kam ihm unendlich lang vor. Er sah sie an. All die Erinnerungen.

Er sah sie an. All die Erinnerungen.

Er zweifelte.

„Ich...“

„Du gehst.“ Unterbrach sie ihn.

Eine Antwort war nicht nötig

„Ich bitte dich nicht, zu bleiben. Ich bitte dich nicht, mich mitzunehmen. Denn ich weis, was du

antworten würdest. Ich bitte dich nur: komm zurück.“

Er war darauf nicht gefasst. Auf die Stille der Nacht, auf den stechenden Schmerz, auf ihren Blick. Worte würde er nicht finden, aber er begriff jetzt, dass keine nötig waren. Er blickte zum Mond, wie schon so oft in dieser Nacht.

Seine Züge entspannten sich, er sah erleichtert, befreit aus. das erste Mal seit langem.

Er machte einen Schritt nach vorne, umfasste ihre beiden Hände mit seinen. Dann legte er seine Stirn auf die Ihre. Er fühlte sich frei, zu allem bereit. Ihr so nahe, obwohl er sie nun verlassen würde.

Er öffnete die Augen und lies sie los. Mit einem letzten Blick drehte er sich um und ergriff seinen Beutel. Nie war er sich einer Sache so sicher.

Als er das Gebirge erreichte, ging die Sonne auf. Er grüßte sie mit einem Lächeln, streckte sich in ihrem Licht, atmete tief durch und drehte sich um. Der Norden war sein Ziel.

Er war frei.

2.

Er wanderte auf dem Grat des Gebirges, die Sonne und den Wald der Elfen zu seiner linken, das neblige Tal, in dem das düstere Oren liegt, zu seiner rechten. Längst konnte er seine Heimatstadt nicht mehr sehen und er vermied es tunlichst, sich umzudrehen. Nicht, weil er an seiner Entscheidung zweifelte oder befürchtete, zu wanken, wenn er zurückblickte. Nein, einzig und allein aus tiefster Überzeugung, der Vergangenheit keine Aufmerksamkeit mehr zu schenken. Das Hier und Jetzt ... viel zu lange hat er dem keine Aufmerksamkeit geschenkt. Die Vergangenheit liegt hinter uns und was die

Zukunft bringt, vermag niemand zu sagen.

Dies hatte er endlich begriffen.

Die ersten strahlen der Morgensonne erreichten die Burg von Oren, trotziges Zeichen des menschlichen Machtwillens.

Cuive begegnete ihr mit einem Lächeln. Durch die guten Augen, die den Elfen eigen sind, sah er kleine Kutschen, Fuhrwerke auf der Straße, die durch den Pass des Todes nach Giran führt. Vorbei an Alten Katakomben und Täler voller Drachen.

Diese Welt war einfach zu interessant, als das man seine Zeit in einem Tal nur mit Seinesgleichen verbringen könnte. Dieses ehrliche Gefühl bereitete ihm tiefe Freude.

Sein erstes Ziel sollte der Elfenbeinturm sein, in dem die größten aller Magier leben sollen. Auf seinen Reisen hielt man auch ihn für einen Magier, einen Priester. Aber er war nichts dergleichen, denn er betete zu keinen Göttern. Die Natur war die einzige „Macht“, an die er glaubte. Denn nur sie vermag, Wunden wirklich zu heilen. Doch er wollte gerne sehen, was die, die man weise und mächtig nennt, glauben und zu sagen haben.

Beeindruckt betrachtete er das Bauwerk, dass schon von weitem zu erkennen ist. Er überquerte die große Brücke. Als er um die Ecke bog, sah Cuive etwas, das er hier nie zu sehen erwartet hätte: der Turm war kein stiller Ort großer Magie, sondern ein Hort von Geschäftemachern. Illustre gestalten boten allerhand interessantes, belustigendes oder unverständliches auf ihren kleinen Ständen im Untergeschoss feil. Einige Bücher über verschiedene bekannte (und teilweise unbekannt, ja geradezu fantastische) Gegenden fanden den weg in seinen kleinen Beutel. An Geld mangelte es ihm nicht,

nachdem er seinen gesamten Besitz bis auf die wenigen Habseligkeiten, die er mit sich führte, verkauft hatte.

Doch die Magie der Menschen; sie nutzte ihm nicht, er fand sie so enttäuschend wie die seiner Brüder und Schwestern. Ja, Enttäuschung beschreibt am besten was er fühlte er und ihm kamen Zweifel an der Idee, hier her zu kommen. Sein Ziel war der hohe Norden gewesen. Dort, wo der Schnee auch im Sommer nicht taut.

Er besann sich nun auf dieses Ziel, denn das geschäftige Treiben im Turm war nicht, wonach er sich sehnte.

Es verschlug ihn hierhin und dorthin, doch immer gen Norden. Er befuhr Meere, deren einzige Bewohner die Eisberge zu seien schienen und kehrte in Gaststuben ein, deren Besucher er in keiner Erzählung seiner Heimat wieder entdecken konnte.

Diese Gegend; sie war nun wirklich Fremd. Nichts, wovon die alten unter den Menschen ihren Kindern berichten. Nichts, um was die Orks kämpfen würden. Und nicht einmal die Zwerge hatten in ihren staubigen Archiven Karten von den Rohstoffen und verlassenen Minen hier.

Dies war wahrlich die „Ferne“, nach der er sich gesehnt hat.

3.

Er hatte nie gelernt mit einem Schwert umzugehen. Es gab nie einen Grund dafür.

Und die Magie ... er wusste selbst das sie ihm in diesen rauen Gegenden nicht helfen würde.

Vor einigen Monaten noch; es wäre kein Problem gewesen. Aber er war nun nicht mehr im sicheren Tal und konnte auch nicht mehr darauf bauen, einen Ritter aus den Tempeln der Elfen in der Nähe zu wissen, wie es in den

Städten Adens der Fall ist. Nicht das er den Bewohnern dieser Lande misstraute. Sie waren raue, aber ehrliche Menschen. Wie Nomaden zogen sie über die schneebedeckten Berge, von einer Stadt zur Anderen. Unter ihnen gab es etliche Zwerge, auf der Suche nach Gold oder dem großen Geschäft. Einige wenige Orks waren in der Wildnis unterwegs, um Stärke oder Weisheit in der Kälte zu finden. Doch die Armut war Allgegenwärtig und sie treibt viele, die an ihr leiden, zu unmoralischen Taten.

Cuive reiste allein, was, wie man ihm des Öfteren erzählte, in diesen Breiten nicht klug war.

Tatsächlich war er vorsichtiger geworden, seitdem er auf einem Markt einen in Lumpen gekleideten Menschen spitzbübisch nach seiner Tasche hat stieren sehen. Er hatte keine Vorurteile, denn Verallgemeinerungen sind Lügen. Aber etwas Vorsicht konnte nicht Schaden.

Wie Recht er damit haben sollte.

Keine 10 Tage später übernachtete er in der Wildnis. Schon das Feuer machen ist dort eine Schwierigkeit, denn sämtliches Holz ist vom Schnee durchweicht.

Cuive lag zwischen den dicken Decken und seinem Mantel am Feuer, das er in mühevoller Arbeit und mit der Erfahrung der Monate im Schnee entfacht hatte. Sich auf einer Schneefreien Lichtung auszuruhen stellte sich als Fehler heraus, denn man konnte den hellen Schein des Feuers schon von Weitem sehen

Es ging alles ganz schnell. Er spürte den Schmerz der Schläge erst richtig, als er schon sein eigenes Blut auf der gefrorenen Erde vor sich sah. Ihm wurde schwarz vor Augen, nachdem sein Kopf auf den Boden schlug. Sie hatten ihm den Beutel weggezogen, den er als Kopfkissen verwendet hatte.

Als er aufwachte, stand die Sonne bereits hoch am Himmel. Den Schmerzen in seinem Bauch, die zwischen einem dumpfen Pochen und schneidenden Stechen wechselten, nach zu urteilen, war es unbeschreibliches Glück, das er seine Augen überhaupt noch einmal auftrat.

Das Feuer war längst erloschen, aber die Diebe haben den Mantel über ihn geworfen, sonst wäre er mit Sicherheit erfroren. Sie hatten Zweifellos alle Taschen durchsucht und das der Mantel auf ihm landete und nicht im Feuer, schrieb er eher dem Zufall als der Nächstenliebe der Diebe zu.

Er hörte Stimmen

4.

An diesem Abend war er dankbar, das dass Schicksal oder was auch immer die Pfade aller Lebewesen bestimmen mag, die beiden Krieger über die Lichtung hat laufen lassen. Unter ihren Kapuzen, den geflickten Mänteln und den zerlumpten Schwertscheiden glaubte er ein Funkeln zu erkennen. Und wenn nicht dort, dann doch zumindest in ihren Augen. Sie waren nicht was sie schienen. Mit ihrer Hilfe und der Kräfte der Natur war er bald genesen. Und doch schien ihm ein Tod auf einem Eisigen Feld zu gegenwärtig, um weiterhin mit der gleichen Unbeschwertheit durch diese Lande wandern zu können.

Sie erzählten im ihre Geschichten und er erzählte die Seine. Und auch wenn sie vorerst nichts weiter teilten als die Richtung, in die sie zogen, war er sich doch sicher, dass er gefunden hatte, was er suchte.

Doch der Norden ist groß, seine Gefahren zahlreich.

Und zwischen dem zwitschern der Vögel und dem knarzen des

Mutterbaumes wartet noch jemand auf Cuives Rückkehr.

=O=

Jissandre

Die Rache einer Witwe

Als Jissandre um die Ecke bog, sah sie etwas, was sie nie zu sehen erwartet hätte. Ein Ork, dem Körperbau nach eher ein Schamane als ein Krieger, schien sich vor einer Gruppe Ork-Soldaten zu verstecken. Er schien verwundet und schweißgebadet. Das Fass vor ihm und die Enge der Seitengasse boten ihm Schutz und so lehnte er sich leicht gegen die Wand und sackte zusammen. Die Verletzung schien ernster zu sein als ihm selbst bewusst war. Als er Jissandre in eben dieser Seitengasse sah, weiteten sich seine Augen seine Hände wollten wohl irgendetwas gestikulieren, doch kamen sie nicht dazu, da er das Bewusstsein verlor.

"Ihr hattet Glück," sagte Jissandre vornehm lächelnd, als der Ork langsam die Augen öffnete.

Langsam wanderten seine Augen im Raum umher; über die Decke zu seinem linken Arm, dann zu seinem Rechten und schließlich zu Jissandre.

"Ich habe euch gerettet. Ihr wäret sonst verblutet, obgleich die Wunde lediglich eine einfache Stichwunde war."

"Ich danke euch aber vielleicht wäre es besser gewesen ich wäre gestorben. Es gibt keinen Platz für einen Schamanen, der von seiner Gruppe verstoßen wurde."

Jissandre lächelte nur etwas, nahm den Laken von seiner Stirn und legte einen frischen auf diese. Daraufhin wollte sie aus dem Raum gehen, doch mit Mal hielt der Ork sie an der Hand fest. Sie schaute auf diese, dann zum Ork -

wohl etwas verärgert aber dennoch neugierig darauf, was er ihr zu sagen hatte.

"Diese Toren wissen gar nicht was sie tun. Das Artefakt gehörte einst beiden - den stolzen Oroka der Ketra und den weisen Oroka der Varkas. Nun denken beide, dass wenn sie das Artefakt besitzen, sie den jeweils anderen besiegen können. Wie lange habe ich gepredigt, dass dies Unfug sei und dennoch wurde ich verraten und beinahe getötet."

Daraufhin hustete der Schamane und lehnte sich zurück, den Griff um Jissandres Hand lockernd, sodass sie gehen konnte. Was sie auch wortlos tat.

"Ich dachte die Orks haben euren Mann ermordet. Warum seid ihr so nett zu diesem?"

"Nett? Ich denke nur, dass Cairan mir die Gelegenheit geschickt hat mich an den Mördern meines Mannes zu rächen! Und dieser Schamane wird mir dabei helfen herauszufinden, wie man dies am besten tun kann."

"Helfen?! Er? So verstoßen ein Ork auch ist - er wird sich hüten für den Tod der Oroka in Paagrius Schuld zu stehen."

"Ich bin keine Närrin. Ich werde ihm sicherlich nicht sagen wozu ich seine Hilfe brauche. Stattdessen werde ich den Anschein erwecken ihm helfen zu wollen," sagte Jissandre finster zum Mann gegenüber. Seine Rüstung glänzte frisch poliert im Schein der Kerzen. "Ob es das wäre was euer Mann sich wünschen würde?" Jissandre schaute ihn erbost an, doch verkniff sie sich einen Kommentar. Stattdessen führte sie die Tasse mit heißem Tee aus Xylienblättern zu ihren Lippen und nippte daran. Die Orks griffen ihre Familie an. Sie ermordeten ihren Mann als er auf der Suche nach ihr war. Und nun soll-

ten sie ungeschworen davon kommen?

Ihre Lippen zitterten und ihr Herz bebte vor Wut. Sie würde es ihnen heimzahlen.

"Jissandre? Jissandre," redete der Mann auf sie ein. Langsam wanderten die Augen von der Teetasse zu ihm. Auf seinem Gesicht zeichnete sich sodann ein Lächeln ab, obgleich jenes bei den wenigen Kerzen, die noch leuchteten, schwer erkennbar war. Es schien sie zu beruhigen. Es erinnerte sie an die unzähligen Nächte, die Stennon und sie zusammen in der Elixierkammer verbracht haben, um Rezepte zu studieren und Tränke zu mischen. Doch nun war es lediglich eine Erinnerung. "Ich werde mich zur Ruhe begeben. Ich werde in den nächsten Tagen den Orden von meinem Vorhaben unterrichten. Gute Nacht."

"Das wünsche ich euch ebenso," meinte der Gast als er die Tasse abstellte und aufstand. Die Rüstung schepperte dabei geheimnisvoll und schimmerte schwarz-rot im dunklen Licht der Kerzen. Jissandre pustete die Kerzen aus und schaute aus dem Fenster in den klaren Himmel.

Die Sterne funkelten und der Mond lies das Zimmer im silbrigen Weiß erstrahlen. Würde sie dies wirklich tun? Sie schüttelte energisch den Kopf, um die Gedanken des Zweifels abzuschütteln.

Der nächste Morgen war kalt und frisch. Die Äste glitzerten in den ersten Sonnenstrahlen und der Tau lag klar und frisch auf den Blättern und Sträuchern. Sie ist mit ihrer Entscheidung nicht weitergekommen. "Habt ihr vor, an den Oroka eure Rache zu üben mit meinem Wissen," fragte die etwas krächzende Stimme des Schamanen Jissandre. "Habt ihr unser Gespräch gestern belauscht,"

fragte Jissandre auf seine Frage hin ohne den Kopf umzuwenden. "Nein," dementierte der Oroka sofort. "Ich habe von einigen aus unserem Stamm gehört, wie sie darüber gesprochen und über die Richtung der Oroka, die von den Wachen zu Rune gestellt worden sein sollten. Sie wurden getötet als sie sich nicht ergeben wollten. Außerdem," der Ork hielt inne und betrachtete Jissandre einige Momente eher fortfuhr, "wird es euch keine Ruhe bringen, selbst wenn ihr Hunderte von Orks ausrötet."

"Seid still! Ich brauche keine Ratschläge von jenen, die von ihrem eigenen Volk verstoßen wurden. Das habe ich selbst zu entscheiden," meinte sie in einem herrschendem Tonfall und sprang auf das Reittier. "Seid vorsichtig, wenn ihr mit dem Feuer spielt, Menschin."

Manchmal ist das etwas Öl, was man hineinkippt, genug, um nicht nur das Fass explodieren zu lassen, sondern auch den Besitzer des Wagens, auf dem sich alle Fässer befinden. Passt auf euch auf. Goragor."

Der Morgenwind wehte kühl in Jissandres Antlitz als sie in Richtung Norden ritt. Ihre geistige Kraft sparend, merkte sie schnell, wie gut es war, dass sie warme Handschuhe trug.

Das Reittier war schnell und so kam sie schon am frühen Nachmittag in Oren an. Dort ging sie in die Taverne und stillte ihren Hunger während das Reittier sein Fressen im Stall genoss.

Das Essen war besser, wenngleich teurer als jenes in der Taverne zu Dion. Doch das schreckte sie nicht ab. Satt und zufrieden ging Jissandre zum Wirt und bat ihn sie hier nächtigen zu lassen. "Tut mir wirklich leid, Frau Omineth - aber alle Schlafplätze sind bereits besetzt. Versucht es doch im

Schloss zu Oren. Ich hörte sie lachen dort manchmal Leute hausen." Jissandre blieb nichts anderes übrig als auf das Reittier zu steigen und zu jenem Schloss zu reiten. Von weitem glich es beinahe einer Gefängnisstätte und hatte äußerlich Ähnlichkeiten mit dem Henkers Beil um Dion (Execution Ground). Aber nach Goddard war der Weg noch weit und in freier Wildnis schlafen wollte sie nicht. Zögernd ritt Jissandre an die Tore der Burg.

"Guten Abend. Ich bin Jissandre Omineth und würde gern in der Burg nächtigen," meinte Jissandre in ihrer gewohnten Art, als sie von Ihrem Reittier sprang. "Wir lassen für gewöhnlich keine Fremden in die Burg, müsst ihr wissen," meinte der Dunkelelf eher desinteressiert und unfreundlich. Das bemerkend, blieb Jissandre jedoch freundlich wie zuvor: "aber die Gaststätten zu Oren sind alle besetzt - könntet ihr keine Ausnahme machen?"

"Naut! Wir ..." In diesem Moment ertönte etwas so lautes, dass Jissandre sich die Ohren zuhalten musste. Kurz darauf stürmte eine Wache hinaus und schrie den Dunkelelfen an.

"Was? Die Herzögin wurde vergiftet?! Wie konnte das passieren?!" - "Es muss ein Gift mit verspäteter Wirkung sein," meinte Jissandre sachlich und trat an die beiden Wachen heran.

"Lasst mich hinein und ich sehe nach ihr. Vielleicht kann ich sie noch retten." Die beiden Wachen starteten sie an und sagten nichts, sodass Jissandre die Stirn runzelte und meinte: "Worauf wartet ihr noch?! Führt mich zu ihr."

Sie schickte ihr Reittier fort und betrat die großen Gemäuer. Schnellen Schrittes eilte sie den vorangehenden Wachen nach, die sich immer wieder zu ihr umsahen. Schließlich betraten alle Drei

die inneren Bauten und führten Jissandre zur Herzögin, Sofort packte Jissandre ihre Kräuter- und Heiltränke. "Bringt mir lauwar- mes klares Wasser, Leinen- oder Seidenstoffverbände und ein klei- nes Messer." Erschrocken meinte der Dunkelelf: "Ein Messer? Wir dürften euch nicht ein Mal in die- ses Zimmer lassen und nun wollt ihr ein Messer haben, um womög- lich die Herzögin zu töten?! Nein. Das geht nicht." Jissandre fauchte den Dunkelelfen an: "Wenn ich sie hätte töten wollen, wäre ich gleichgültig am Eingang geblie- ben. Seid keine Narren und gebet mir worum ich euch bat. Ich kann ihr noch helfen!" Zögerlich wand- te sich eine Wache um und über- gab die Bitte an eine Bedienstete, die sich sogleich auf den Weg machte. Die Wachen sahen Jissan- dre missmutig zu als sie die Herzögin begutachtete. "Ich werde ihr etwas Blut entnehmen, um das Gift zu untersuchen."

Besorgt nickten beide und Jissandre nahm das Messer und zeichnete eine winzige Wunde in die Fingerkuppe des Zeigefingers der linken Hand. Sogleich stellte sie ein kleines Glas unter jene Stelle und ließ es halb voll werden bis sich die Wunde wie von alleine schloss.

Jissandre nahm das Glas und stellte es auf einen Tisch im Gemach. Darin tauchte sie ver- schiedene Kräuter und schaute, ob und wie sie sich verfärben. Doch um ein Heilmittel zu finden gegen ein Gift, welches sie nicht im Entferntesten kannte, würde es mehr bedürfen als das. So grübel- te sie die ganze Nacht und pro- bierte. Auch ließ sie sich einige Bücher aus der Bibliothek im Schloss bringen und versuchte dort etwas zu finden. Zum Morgengrauen, als Ihre Augen höchstens halb offen waren, über- flogen die Augen das, was sie

suchten. Das, was sie suchte. Ein Artefakt aus alter Zeit sei ständig ein Streitpunkt im Gebiet um Oren, Goddard und Rune gewe- sen. Jeder derer, die wussten, was er bewirkte, strebte danach, es in seinem Besitz zu wissen. Danach einigte man sich auf seltsame Weise es zwischen den Ork- Stämmen weiter zu geben. Doch seit dem letzten Besitz ist der Verbleib jenes Artefaktes, welches sich "Engels Flügel" nennt, unbe- kannt.

Jissandre schloss das Buch und schaute zum Gläschen mit dem Blut und den Kräutern. "Also wir- ken die Xylienblätter gut ... das sollte sie vorerst heilen," meinte sie mehr zu sich selbst als sie sich dran machte ein Elixier anzumi- schen. Die Wachen schlummerten am Eingang der Tür und Jissandre schmunzelte, denn selbst der Dunkelelf schlief tief und fest. Die Farben des Elixiers griffen ineinander eh sie sich wild miteinander vermischten und unter Hitze wieder die Farbe änderten. "Es ist vollbracht," meinte sie verliebt auf das Gläschen grinsend. "Was ist voll- bracht, Menschin," meinte der Dunkelelf, der eben noch schlief. Überrascht wandte Jissandre ihren Kopf um und erblickte den Dunkelelfen, der gerade ansetzte die andere Wache zu treten, damit dieser aufstehe. "Das Serum, wel- ches ich in der Hand halte, wird dem Gift, welches sich im Blut des Körpers der Herzögin befindet, entgegenwirken, sodass wir etwa einen Mond haben, bevor sie wie- der in diesen Zustand verfällt."

Der Dunkelelf musterte Jissandre als sie der Herzögin das Gegengift verabreichte. "Saget - warum helft ihr uns eigentlich.. *nachdenk- lich* Jissandre," meinte er nach- denklich. "Weil ich hier gern für wenige Tage hausen würde und vielleicht eure Unterstützung

brauche." In ihren Armen wachte die Herzögin langsam auf, wor- aufhin Jissandre sie auf das weiche Kissen legte und zu ihr sah, wohl aber immer noch zur Wache spre- chend: "Ach nichts Großes. Aber das ist jetzt auch unwichtig." Sie lächelte etwas und meinte: "Herzögin, könnt ihr mich hören? Mein Name ist Jissandre Omineth - ich bin Tränkemischerin und habe euch gerade Gegengift ver- abreicht. Wie geht es euch?" - "Vendui'. Bwael, mir geht es so gut wie es jemandem in meinem Zustand gehen kann. Was schulde ich euch für mein Leben?" - "Eine Möglichkeit hier zu hausen." Die Fürstin nickte und meinte: "Fühlt euch wie in eurem Hause.

Ich werde euch eines der besten Gemächer einrichten lassen. Solltet ihr noch etwas brauchen, sagt bescheid." Jissandre schüttelte den Kopf und erklärte ihr, was sie vorhabe. Ruhig erläuterte die Herzögin ihr, was sie zu dazu wusste und mahnte sie, die Stämme nicht gegeneinander aus- spielen zu wollen, denn die Schamanen seien nicht so dumm, wie man denkt.

Jissandre verweilte einige Tage in der Burg zu Oren. Sie wälzte viele Bücher und schrieb viele nützlich- e Dinge heraus, die sie mit- nahm. Als sie abreisen wollte, bot die Herzögin ihr Geleit bis nach Goddard an, sofern Jissandre in die dortige Stadt wollte. Dankend nahm sie das Angebot der Herzögin an und zog mit dem Dunkelfen und dem Menschen los. Der Weg nach Goddard war gefährlich. Von Reiten konnte keine Rede sein, sodass Jissandre und ihr Geleit nur langsam voran- kamen. Als es Abend wurde, führ- te der Dunkle Jissandre und den Menschen zielsicher in eine ver- lassene Höhle. Dort schlugen sie ihr Lager auf. "Welche Überra- schungen hält die Reise für mich

wohl noch bereit," dachte Jissandre als sich auf ihren Lippen ein knappes Lächeln abzeichnete. Sie würde es herausfinden. Aber vor allem würde sie ihr Ziel erreichen.

=O=

Nhaundur

Die Eine

Unruhig wälzte er sich im Schlaf umher, zerwühlte die steife Decke und das schmutzige Laken seines Strohbettes. Kalter Schweiß hatte sich auf seinem Körper gebildet als Kämpfe er im Traum gegen einen Gegner, der ihm jeglicher Kraft beraubte. Nebelschwaden zogen durch die brüchige Holzhütte, die er seine Unterkunft nannte. Der Nebel hatte Eintritt durch die eingerissene Wand, welche ihn weder vor Kälte noch Regen schützte, gefunden. In einer Ecke, eingehüllt ins Schwarz der sich überlappenden Schatten, hatte er sein ungemütliches Lager aufgeschlagen. Staub, der bei jedem Windstoß, der die Hütte traf, von der Decke regnete, vermischte sich mit dem Nebel, tänzelte in der Luft umher.

Einige schwache Sonnenstrahlen tasteten sich langsam über den Sandboden, der die vom Zerfall geschundene Hütte ausfüllte, und strichen über den Nebel, ihn vertreiben wollend als wäre er ein Fremder, der nicht das Recht hatte, in die Hütte einzutreten. Die Augenlider des Dunklen zuckten wild, von einem Albtraum, gewoben aus Erinnerungen, getrieben. Dann schreckte er auf, sich aufrichtend, sich umschauend. Er war allein. Doch bis er dies bemerkte, verstrichen einige Augenblicke, in denen sich seine heftig umherschwirrenden Gedanken beruhigten und er den

Weg aus der Traumwelt in die Wirklichkeit zurückfinden musste.

Mit einer fahrig wirkenden Bewegung strich er sich mit der rechten Hand über die Augen, um endgültig seinen Blick zu klären. Ja, er war allein. Unendlich oft vollzog der Mond seine Bahn seit dem Tag, an dem sie – die Eine – verschwunden war. Wie jedes Mal, wenn er an sie dachte, formte sich das Bild ihres Gesichtes in seinem Kopf, füllte seine Gedanken aus. Es kostete ihn unendlich viel Kraft, sie aus seinen Gedanken zu verdrängen, um sich endgültig aufzurichten. Dies tat er jedoch nicht, ohne sich vorher noch einmal umzuschauen, um zu überprüfen, ob er wirklich allein war. Seine Welt war trist und farblos geworden seit ihrem Verschwinden. Nur noch die Hoffnung, sie wieder zu finden, trieb ihn an. Aber es war auch die gleichzeitig entstehende Hoffnungslosigkeit, die ihn jeden Tag an die Klippen nahe seiner Hütte zwang. Jeden Tag starrte er stundenlang auf das Wasser als könne dieses ihm die Antworten auf seine Fragen geben.

Doch an jenem Tag war etwas anders. Der Nebel war dichter, unnachgiebiger und ließ sich nicht von der Sonne vertreiben. Er schlich kalt und feucht durch die Wälder auf den Bergen, umhüllte Pflanzen und Gestrüpp, schlang sich um die Unterschenkel des Dunklen, hielt ihn fest an seiner Position. Ein Flüstern drang an die spitzen Ohren Nhaunders, eine Stimme so sacht und weich wie Samt und doch schneidend wie der scharfe Wind, den das Meer mit sich bringt.

Ruckartig drehte er sich um, in den Wald hineinspähend. Seine Augen tasteten jeden Zentimeter der Umgebung ab, auf der Suche nach jemandem, nach ihr. Doch

er konnte nichts entdecken außer den kahlen Bäumen, die aus dem Boden ragten und dem Ungeziefer, das den Wald ebenso bewohnte wie er. Kurz schüttelte er den Kopf um die Gedanken, die wie loses Gestein durch diesen rollten, zu vertreiben. Danach entfernte er sich langsam von den Klippen, ging in die Richtung, in der die Stadt lag. Wieder bemerkte er eine Veränderung. Es war als würde der Nebel ihm folgen, ihn gleichzeitig leiten, ihm einen Weg weisen.

Das Flüstern kehrte erst zurück als er die Stadt betrat, es war als würde jemand seinen Namen rufen, gequält und sehnsüchtig zugleich. Konnte das sein? War sie hier? War sie zu ihm zurückgekehrt? Hastig blickte er umher, getrieben von neu aufkeimender Hoffnung, die zugleich im Keim erstickt wurde, denn die Stadt war leer. Nur die Händler, die wie jeden Tag ihre Läden geöffnet hatten, standen an ihren Ständen, die Straßen säumend und betrachteten den wohl seltsam wirkenden Dunklen.

Wie immer war Nhaundur mit einer leichten Lederrüstung bekleidet, den Bogen geschultert, einen Köcher auf dem Rücken tragend. Beiläufig, mit einer Bewegung, die so selbstverständlich schien, dass seine Hand sie ohne sein Zutun vollzog, schob sich seine Rechte in eine Tasche seiner Hose, um eine goldene Münze hervorzuziehen, welche er dann einen Augenblick lang betrachtete, bevor er sich hochwarf.

Golden wurden die Sonnenstrahlen, die die Münze trafen, von dem Metall reflektiert, funkelten kurz auf wie kleine Sterne, die vor ihrem Tod noch einmal hell aufflackerten, um dann für immer zu erlöschen. Einen Augenblick schwebte die Münze durch die Luft, um wieder in seiner Hand-

fläche zu landen, in der sie ruhen blieb. Kurz darauf ballte er die rechte Hand zur Faust, die Münze mit den Fingern umschließend, sie einhüllend wie einen Schatz, den es zu schützen galt. Der Dunkle seufzte leise und ging dann weiter, begleitet von den neugierigen Augen der Händler, die ihn zu gut kannten. Er hatte vergessen wie viele Tage er nun schon hier war. Zeit war bedeutungslos für ihn geworden.

Es war als würde ein Teil von ihm fehlen. Schloss er die Augen, war es ihr Antlitz, das er sah. Streifte ihn ein Windzug, waren es ihre Hände, die er spürte. Jedes Geräusch nahm den Klang ihrer Stimme an. Die Sehnsucht verschleierte seine Gedanken, machte ihn verletzlich, schwach.

„Bin ich wirklich schwach geworden?“, murmelte er zu sich selbst und warf im gleichen Augenblick die Münze in die Höhe, die in ihrem Flug wieder einzelne Lichtstrahlen dazu brachte, kurz aufzuleuchten. Dann fing er das Goldstück auf, die Hand daraufhin öffnend und das Ergebnis seines Wurfes in seiner Handfläche betrachtend. Kurz verzogen sich seine Mundwinkel zu einem beschwichtigenden Lächeln als wollte er sich selbst beruhigen. Wieder schlossen sich seine Finger um die prachtvolle Münze, wieder war es als wolle er sie behüten.

Nhaundur blickte auf. Ein Schatten huschte über den Marktplatz. Ein Schatten, den er zu gut kannte. Einer ihrer Schatten! Sie war es. Sie musste in der Nähe sein. Diesmal irrte er sich nicht, diesmal war es keine Einbildung, da war er sich sicher. Kurz schaute er sich um. Hatte noch jemand anderes den Schatten gesehen? Doch niemand schien auch nur eine Bewegung an den Seiten der Straßen wahrgenommen zu haben. Aber sie war da gewesen.

Die Silhouette, die seine Gefährtin stets begleitete. Er hatte sie gesehen und er war sich sicher, dass sie ihn wahrgenommen hat. Ebenso sicher war er sich, dass sie ihn führen, ihn leiten wollte.

Ohne sich Gedanken darüber zu machen, ob dieser Schatten nicht eine weitere Einbildung, ein weiterer Wunschgedanke seines Herzens war, ging er eilig, beinahe gehetzt als hätte er Angst, dass sie nur eine gewisse Zeitspanne da war und dann wieder verschwinden könnte, los. In die Richtung, in der seine Augen die Bewegung gesehen hatten. Der Dunkle sah den Schatten nochmals oder glaubte, ihn zu sehen. Er führte Nhaundur tiefer in die dunkleren Ecken der Stadt, bog in eine Gasse ein, in die ihn der Dunkle weiter folgte, nicht achtend auf seine Umgebung, nicht achtend auf das, was um ihn herum geschah. Und wieder schien es als folgte ihm der Nebel wie ein Begleiter, der nicht von seiner Seite weichen wollte.

Als Nhaundur um die Ecke bog, sah er etwas, dass er hier nie zu sehen erwartet hatte. Sie war es. Die Eine. Unbeschreiblich schön. Faszinierend. Zum Greifen nah, doch konnte er keinen weiteren Schritt mehr gehen. Wir erstarrt stand er an der Ecke, in das Zwielicht, das die Schatten verursachten, blickend. Er sah sie so wie er sie in Erinnerung hatte. Eine purpurne Robe tragend, das Haar zu einem Zopf gebunden. Ein schmales Lächeln, eigentlich kaum mehr als ein saches Anheben der Mundwinkel, lag auf ihren Lippen. Ihr Gesicht war so wunderschön wie er es kannte. Hinter ihr war die Silhouette, die Dunkle schützend, bewachend. Jenes Wesen, das immer bei ihr war und nie von ihrer Seite wich. Jenes Wesen, das zu seiner Gefährtin gehörte wie sie zu Nhaundur.

Wild pochte das Herz des Dunklen von innen gegen seine Brust, jagte das Blut durch seinen Körper. Doch nur einen Augenblick, dann schien es als wolle es seinen Dienst versagen, setzte aus, um kurz darauf hart und schnell weiter zu schlagen. Erst schmerzte es, dann schien sich der Schmerz aufzulösen, ihn von den Qualen, die Nhaundur seit dem Verschwinden seiner Gefährtin durchlitten hatte, zu befreien. Alles fiel von ihm ab. Alles schien vergessen. Nur noch ihr Anblick zählte, nur noch sie war wichtig. Die Welt um ihn herum verschwamm, zerfloss, schien nach einem tiefen Atemzug die Luft anzuhalten. Noch wusste er nicht, dass dieses Anhalten des Zeitflusses nur dazu da war, um dem Dunklen einen vernichtenden Schlag zu verpassen, wenn der Augenblick vorüber war.

Langsam, fast gezwungen, verstaute er die Münze, die immer noch in seiner rechten Hand lag, wieder in einer Tasche. Er brauchte sie nicht, um zu entscheiden, ob er zu ihr treten sollte. Später wünschte er sich, er hätte es getan. Vielleicht hätte sie Nhaundur davon abgehalten, zu der Dunklen zu treten und somit alle neuen Schmerzen abwenden können. Es dauerte noch einen Augenblick bis er sich endlich von seiner Position lösen konnte, um auf sie zuzutreten.

So tauchte er gänzlich in das Dämmerlicht - geschaffen durch das Spiel von Licht und Schatten - ein, vollkommen in die Gasse eintretend. Es kam ihm vor als würde er durch zähflüssigen Nebel waten. Jeder Schritt kostete mehr Kraft als der vorherige, als wolle irgendetwas ihn daran hindern, zu ihr zu gelangen. Doch Nhaundur ließ sich davon nicht aufhalten und schüttelte diesen Gedanken ab. Wie eine Hand, die

sich gegen seinen Willen auf seine Schulter gelegt hat, um ihn aufzuhalten, streifte er den Gedanken von sich und trat weiter auf die Dunkle zu.

Ewigkeiten, in denen Erinnerungen durch seinen Kopf schossen wie Pfeile eines Jägers auf dessen Beute zu, schienen zu vergehen bis er ihr endlich so nah war, um die Hand nach ihr auszustrecken. Seine Linke hob sich, kurz fiel sein Blick auf den fehlenden Ringfinger bevor er wieder zu der Dunklen schaute.

Seine verbliebenen vier Fingerspitzen wollten sich an ihr Gesicht legen, doch in jenem Augenblick wie er glaubte, ihre zarte Haut unter seiner Hand zu spüren, löste sich die Gestalt auf, wurde zu dem, was sie von Anfang an war: Ein Schatten, ein Trugbild, eine Einbildung. Die Dunkle zerfloss förmlich vor seinen Augen wie schmelzendes Eis. Wieder erstarrte Nhaundur, wieder war er unfähig sich zu rühren. Als hätte jemand, der ihn quälen wollte, die Zeit nochmals verlangsamt, wurde das Zerfließen der Gestalt immer langsamer. Unzählige Sekunden lang zerfiel das Gerüst jenes Wunsches, der so tief in Nhaunders Herz brannte, wurde zu Nebel, der sich mit den Schatten verband und verschwand dann endgültig, so dass es nur noch eine leere Gasse war. Es waren die Schmerzen, die das erneute heftige Schlagen seines Herzens verursachten, die ihn in die Wirklichkeit zurückholten. Noch einige schreckliche Momente lang schien es als würde er flüssiges Feuer einatmen, das seine Lungen verätzte, ihm den Atem nahm und nach Luft ringen ließ. Dann war es vorbei. Die Umgebung war wieder zu dem geworden, was sie die ganze Zeit über gewesen war: Eine dunkle, leere Gasse in einer ebenso leeren Stadt.

Ein einzelner Schrei, geformt aus Enttäuschung und Sehnsucht, entrann seiner Kehle. Gleichzeitig prallte seine rechte zu einer Faust geballte Hand gegen den Stein der Mauer. Der brennende Schmerz, den der Aufprall verursachte und der durch seine Hand seinen Arm hinauf zog, holte ihn endgültig in die Wirklichkeit zurück, befreite ihn aus diesem Albtraum, der ihn bei vollem Bewusstsein ereilt und gepeinigt hatte.

Kurz schien es als wäre etwas in dem Dunklen endgültig zerbrochen als hätte er die schmerzhafteste Bürde, die er sich selbst auferlegt hatte, abgestreift. Dann wurde sein Gesichtsausdruck wieder emotionslos, seine Augen wurden leer. Nhaundur richtete sich vollends auf und trat tiefer in die Gasse ein, um mit den Schatten, die vor wenigen Atemzügen noch sein Feind gewesen waren, zu verschmelzen und sich in sein selbst gewähltes Exil zurückzuziehen.

=O=

Shia

Die Höhle der Prüfungen

Es war nun für sie an der Zeit. Die große Prüfung stand ihr bevor. Lia hatte sie natürlich schon bestanden. Sie ist ja schließlich in allen Belangen besser als sie.

Nun stand sie also vor der Höhle der Prüfung. Es sind schon Schamanen während der Prüfung gestorben, diese Schande durfte sie nicht zulassen, sie musste die Prüfung meisterhaft absolvieren!

So stand sie nun also vor der Höhle, über ihr ragte der riesige Wolfshügel, der von dem Urvater der Wölfe zeugt, der Paagrio vor Kasha warnen wollte und dabei von den Kindern der Kasha zu Stein verwandelt wurde. Und auch in alle Ewigkeit würde er zu

Paagrio rufen, wenn ihre eigene Geschichte längst zu Ende geschrieben wäre. Doch ihre Geschichte würde nicht irgendeine Geschichte werden. Ihre Geschichte würde eine Legende werden! Wie es vor dem Aufbruch zur Höhle der Prüfung üblich war, sprach der große Paagriolord Kakai einige Worte zu den Prüflingen.

Der Fackelschein schimmerte in seinen rotbraunen Haaren, seine prächtige goldene Rüstung ergänzt sich so perfekt mit seinem mächtigen Körper, dass man sie als eine Einheit ansehen könnte und seine Augen... bersten trotz seines strengen Blickes nur so vor Feuer der Leidenschaft.

Sie zitterte als er zu ihr sprach. Er sprach davon, wie grandios ihre große Schwester Lia die Prüfung absolvierte und wieviel er von ihr in Shia sah. Sie ballte damals unwillkürlich die Fäuste zusammen und weiß bis heute nicht, ob er es damals mitbekam. Jedenfalls wechselte er er daraufhin das Thema und bestärkte sie in ihrem Willen die Prüfung zu absolvieren, bevor er sie auf die Reise schickte..

So stand sie nun also vor der Höhle der Prüfungen.

Zögerlich näherte sie sich dem ersten Raum in dem die ewige Flamme Paagrios brennt, die die Wesen die in dieser Halle hausen, davon abhält zu entkommen.

Verbotenerweise hatte sie vorher in einer geheimen Abteilung des Tempels Schriften über die Höhle der Prüfung gelesen und sich auf eine Rolle übertragen.

Sie durfte nicht versagen, egal was es kostete!

Wie stolz Lia nach Bestehen der Prüfung zurück ins Dorf der Gandi kam und Vater sie in seine kräftigen Arme nahm und sich vor Stolz nur so überschlug.

Es machte Shia krank.

Fast einen Tag lang versteckte sie sich in dem nahe gelegenen Gebirge. Als sie wiederkam sprach sie davon, dass Lia sie dazu anspornte im Gebirge zu trainieren und dass Shias Gesichtsbemalung nur durch den Schweiß verschwischt wurde. In Wirklichkeit waren ihre Tränen der Grund.

Sie durfte nicht versagen.

Sie hatte nun also die Wahl vor dem Weg geradeaus oder dem Bach, der zu ihrer rechten in einen weiteren, dunkleren Abschnitt der Höhle führte und von einem silbernen Panther bewacht wurde.

Jedoch wusste sie, dass im Raum geradeaus ein Lavatümpel lag, welchem Feuersalamander entsprangen, die gegen ihre Feuerzauber immun wären.

Sie sind Geister der von Paagrio vernichteten Kasha, die sich mit der Essenz der Lava vermischt haben und nicht wenige Schamanen sind ihnen hier zum Opfer gefallen, weil sie sich auf ihre noch zu schwach ausgeprägte Beherrschung von Paagrios Feuer verließen.

Im darauffolgenden Raum würde sie eine Horde von Kindern der Kasha erwarten, die um den Ort herum lauern, an dem sie von Paagrio vernichtet wurden und in ihre nun immerwährende untote Existenz gezwungen wurden. Ein riesiges Loch in der Mitte der Wand zeugte von dem gewaltigen Schlag, mit welchem er sie bezwang.

Zum Schluss würde sie zu dem Raum kommen, an dem Paagrio das mächtigste Kind der Kasha bezwang. Aus Zorn über die Versteinerung des Urvaters der Wölfe, seiner eigenen Schöpfung, versteinerte er ihn ebenfalls und seine gewaltige Fratze ist noch heute im Stein gefesselt und wird niemals aus seinem Gefängnis

entfliehen können.

Die anderen, niederen Kinder der Kasha versteinerte Paagrio jedoch nicht. Sie waren es nicht wert und so zerstörte er ihre Körper, band aber ihre Seelen ebenso an diesen Ort, wo sie in alle Ewigkeiten ihr untotes Dasein fristen müssen und ihren geballten Zorn auf jeden entladen, der es wagt diesen Ort zu betreten.

Wer nicht im Raum zuvor von der Horde Untoter getötet wurde, der wurde es in diesem Raum.

Nur Kakai selbst kämpfte in diesem Raum gegen die Horden von Untoten und bezwang sie, die vor Hass zerberstenden Seelen bannend, bis sie wieder die Kraft fanden sich neu in den Höhlen zu sammeln und wieder zu erscheinen.

Und so nahm Shia den Weg der zur wirklichen Absolvierung der Prüfung führte und ging den Bach entlang.

Den silbernen Panther der sich ihr in den Weg stellte verbrannte sie in Paagrios Flammen.

Der Nahkampf ist ihr zuwider, sie hasst den Schmerz.

Die Rattenwesen die hier hausten ließ sie in Frieden, die Ratten ließen sie aus Angst in Frieden.

Ebenso die folgenden steinernen Wächter, die den wahren Pfad vor Unwürdigen bewachen und ein weiteres Eindringen der Rattenwesen verhindern.

Der nun folgende Raum machte Shia jedoch Angst.

Sie hatte einiges über ihn gelesen. Verbrecher am orkischen Volke wurden und werden heute noch in dieser Quelle ertränkt, auf dass ihre Seelen für immer an diesen Ort gebunden sind und in alle Ewigkeiten leiden würden. Nur wer stark genug im Geiste ist kann diese Verbrecher am orkischen Volke bannen und es gibt auch keinen Weg sie zu umgehen.

War Shia schon bereit für diese

Prüfung? Lia hat sie bereits absolviert ...

Zorn stieg in ihr auf.

Sie durfte nicht versagen.

So sammelte sie all ihre Kräfte und betrat den Raum ...

Doch die Geister der Verbannten verneigten sich vor ihr.

Sie verstand nicht was geschah, doch die Geister verneigten sich vor ihr und machten den Weg vor ihr frei.

Vorsichtig schritt sie durch die Reihen von verbannten Geistern ...

Man erkannte nicht viel von der Gestalt der Geister, doch in ihren schemenhaften Gesichtern spiegelte sich Zorn und Leid wieder. Sie verstand immer noch nicht, was dort geschah.

Plötzlich griff einer der schemenhaften Arme nach ihr!

Doch er stoppe vor ihrem Gesicht und Shia meinte leise etwas wie wehklagen von ihm zu vernehmen. Die Panik packte sie und sie rannte die Augen schließend durch die Gasse die die Geister für sie offen ließen und schrie dabei vor Angst.

Sie rannte und rannte, bis ... sie einen stechenden Schmerz in ihrem linken Arm spürte.

Sie riss geschockt die Augen auf und sah vor sich einen knöchernen Bogenschützen.

Ihr Herz pochte, Panik ergriff sie wieder innerlich, doch der Bogenschütze spannte den Bogen erneut. Für Gedanken wie den Ursprung von etwas Realem wie Pfeil und Bogen in den Händen einer Kashainkarnation war keine Zeit. Sie nahm den Stab fest in die Hand und stürmte auf die knöchernen Gestalt zu. Sie schrie dabei wie am Speiß und tränen rannen ihr Gesicht dabei herunter.

Sie durfte nicht versagen.

Es ging alles ganz schnell. Wie von Sinnen schlug sie auf die knöchernen Gestalt ein, bis die Knochenstrukturen unter ihren Schlägen zu Boden fielen und in ihren Einzelteilen zu ihren Füßen lagen.

Ein Gefühl von Euphorie machte sich in Shia breit. Doch hörte langsam der Adrenalinschub auf und sie spürte den Schmerz in ihrem linken Arm.

Sie fiel auf ihre Knie und begann laut zu schluchzen. Sich mit ihren Händen auf den Boden stützend ließ sie ihre Tränen auf den steinernen Boden fallen. Es war alles zuviel für sie.

Sie wollte nach Hause zu ihrer Mutter. Sie hasste Lia in diesem Augenblick noch mehr als je zuvor.

Mit ihrer Faust schlug sie gegen den Steinboden. Der stechende Schmerz der auf diese Aktion folgte ließ sie noch mehr schluchzen und sie setzte sich auf einen nahegelegenen Stein.

Der Pfeil in ihrem Arm schmerzte ebenfalls noch schrecklich, aber sie traute sich nicht ihn herauszuziehen, wo sie doch gehört hatte, dass der Schmerz beim Herausziehen des Pfeils noch viel größer wäre.

Sie musste eine Entscheidung treffen. Sie wusste, dass die Prüfung kurz vor ihr stand. Jedoch stand in den Schriften nicht, um was für eine Prüfung es sich handeln würde. Panik ergriff sie erneut und sie schluchzte laut. Wäre doch nur ihre Mutter bei ihr. Ihre Mutter, die starke Kriegerin. Sie hätte ihr Mut gemacht und sie durch diese Prüfung geführt. Bestimmt hatte Vater Lia verraten um was für eine Prüfung es sich handeln würde!

Zorn ergriff sie und sie zwang sich aufzustehen.

Langsam näherte sie sich dem Raum.

Als Shia um die Ecke bog, sah sie etwas, dass sie hier nie zu sehen erwartet hatte.

Inmitten dieses verfluchten Ortes sah sie drei steinerne Gesichter, die eindeutig orkische Züge trugen. Doch was noch viel unglaublicher war, war der Umstand, dass diese Steine zu leben schienen. Sie regten sich zwar nicht, aber irgendetwas an ihnen strahlte eine pulsierende Aura aus.

Diese Aura war jedoch auch nichts was auch nur ansatzweise mit dem zerstörenden Geiste Kashas in Verbindung gebracht werden könnte, was Shia noch viel mehr verunsicherte.

„Tritt näher mein Kind“, begannen die drei Köpfe in einheitlicher Stimme zu sprechen.

„Du hast es weit gebracht, Shia, Tochter Kru'ushs und Aras. Ich bin Martankus, Urahn der Hestui.“ Seine Stimme verstummte wieder. Es schien fast so, als würde er nachdenken.

„Dein Blut ist stark, Shia, Schamanin der Gandi. Dein Volk hat viele mächtige Schamanen hervorgebracht.“ Die Stimme stoppte und schien erneut nachzudenken. „Viel Macht ist in deinem Stamm zu finden ... Viel Macht ... und auch die Schattenseite von Macht.“ Shia zuckte unwillkürlich zusammen und ihr wurde unwohl. „Du hast viel Potential, Shia, Schamanin der Gandi. Was du aus diesem Potential machen wirst, das vermag auch ich nicht zu sehen. Die Flamme Paagrius die in den Oroka schlägt schreit nach Freiheit und dieser Drang nach Freiheit ist sogar so stark, dass man einem Oroka unmöglich seine Zukunft vorraussagen kann, denn das Feuer in ihm lässt sich nicht einmal durch die Vorsehung kontrollieren. Ich weiß, dass du dich fragst, was deine Prüfung sein wird.“

Es stand nicht in den Schriftrollen die du verbotenerweise gelesen hattest.“

Shia schluckte und war den Tränen nahe, sie wusste schon von Anfang an nicht, wie sie die Worte Martankus deuten sollte und jetzt sollte sie die Prüfung nicht bestanden haben, weil sie sich sorgfältig vorbereitet hatte!?

Sie durfte nicht versagen!

Martankus sprach weiter: „Ich will dich für deine Vorgehensweise nicht rügen. Ich wache hier schon seit tausend Jahren im Namen Paagrius, mein Körper ist schon seit langer Zeit zu Asche zerfallen.“ Er macht eine Pause. „Kommen wir nun also zur Prüfung.“

Shia versuchte ihren zitterigen Körper zu einem weiteren Kampf bereit zu machen.

„Nein junge Schamanin. Es wird zu keinem körperlichen Kampf kommen. Die Prüfung ist eine Prüfung deiner Persönlichkeit. Ich werde tief in deine Seele blicken und ihre wahre Natur nach außen kehren.“ Er macht erneut eine kurze Pause. „Deine Seele ist von Neid zerfressen. Der Neid auf deine Schwester ist ein schlechter Ratgeber.“

Sie bedeckt ihr Gesicht mit ihren Händen und brüllt zu Martankus: „WAS WEIßT DU SCHON?“

„Ich weiß vieles junge Schamanin“, erwiderte er in einem ruhigen Tonfall. „Erträgst du meine Worte etwa jetzt schon nicht mehr, Shia, Tochter Kru'ushs und Aras? Du würdest alles tun um deine Schwester zu überflügeln.“

Sie spürte das Gefühl des Zorns in sich aufsteigen. In der Bauchgegend beginnend, langsam an ihrer Wirbelsäule hochkriechend ballte sie die Fäuste und rannte ohne nachzudenken auf den ihr nächsten der drei Steinköpfe

Martankus' zu und schlug mit all ihrer Kraft zu.

Ein stechender Schmerz durchzieht ihre Faust und sie fällt schluchzend auf ihre Knie.

„Junge Schamanin, merke dir meine Worte. Das Blut ist es, dass die orkischen Völker vereint. Das erkannte schon ein junger Hestui, der diese Prüfung einige Zeit vor dir absolvierte. Ihm wurde bewusst, dass es das Blut des ersten Oroka ist, dass durch alle Oroka fließt und sein Ziel ist es nun, die Oroka wieder zu vereinen. Du kannst dir denken, über welchen großen Oroka ich spreche.“

Das Bild der goldenen Rüstung, der rotbraunen Haare und des feurigen Blicks erscheint vor ihrem inneren Auge, fast so als ob er vor ihr stehen würde.

„Folge auf den Pfaden des großen Kakai und deine Seele mag noch eine Chance haben. Nun geh.“

=O=

Lorian

Ein Volk, zwei Seiten - oder doch nicht?

„Der Twist zwischen den beiden verwandten Völkern könnte man durchaus mit den täglichen Zänkereien zweier Geschwister vergleichen, nur ist die Wahrscheinlichkeit, dass letztere Parteien mit den Jahren aus diesem Verhaltensmuster herauswachsen, ungleich höher. Viele Jahre sind schon durch das Land verstrichen seid sich die Elfen entzweit haben und ebenso viele Jahre sind vergangen in denen sich die Fronten verhärtet haben – zum Leidwesen aller Anderen.“ Lorian blickte vom Buch auf und legte es wieder auf den Stand zurück, als ihn der grimmige Zwergenverkäufer anschnauzte und meinte, er solle

gefälligst das Buch kaufen, wenn er es lesen wolle. Mit einem ärgerlichen Blick wandte er sich vom Zwergen ab und ging in Richtung Süd-Tor von Giran. Er konnte der Stadt nichts abgewinnen. Die meisten Viertel waren winzig und dennoch hausten dort mehr Menschen als es Quadratmeter gab. Auch duldeten die Menschen hier Dunkle und gewährten ihnen ein Haus für ihre Gilde und das auch noch gegenüber der Halle der Elfen! Das Gildenhaus von den Dunklen tauchte auch schon in Lorian's Seitenblick auf. Er lief nicht gerne daran vorbei, da er immer wieder das Gefühl hatte beobachtet zu werden und auch diesmal war es so. Er meinte zwei rot leuchtende Augen an einem Fenster gesehen zu haben. Sie starrten ihn an, folgten ihm und musterten ihn. Reiß dich zusammen! ermahnte sich Lorian in Gedanken. Er schüttelte sachte den Kopf, so als wolle er damit seine Bedenken abschütteln, letztendlich verließ er jedoch die Stadt mit einem flauen Gefühl im Magen. Es dauerte auch nicht lange, da seine Befürchtungen Gestalt annahmen. Zwei Dunkle standen an der Wegkreuzung zu der Lorian gekommen war. Beide waren in leichte Kriegsrüstung gekleidet. Der eine hatte einen Bogen, der andere hielt zwei Krummsäbel fest umklammert und beide schienen sie ihn mit einem Blick zu mustern, wie es ein Jäger bei seiner Beute tat. Lorian's Gedanken überschlugen sich. Obwohl er es geahnt hatte, dass heute etwas passieren würde, so hatte er doch gehofft sich zu irren. „Was wollt ihr?“ fragte er unvermittelt mit fester Stimme. Er war sich sicher, dass er gegen die beiden bestehen könnte, nicht umsonst hatte er Jahrhunderte damit verbracht Magie zu studieren. Auf dem Gesicht des einen

Kriegers zeichnete sich ein sieges-sicheres Lächeln ab. Der andere deutet auf ihn und meinte: „Schau hinter dir, mein verehrter Vetter.“ Lorian hob eine Braue und legte den Kopf leicht schräg. Glaubten die wirklich, dass man auf diese billige Ablenkung hereinfallen würde, fragte er sich. Dann dachte er weiter und es traf ihn im wahrsten Sinne des Wortes wie ein Schlag. Mit einem Mal versagten ihm seine Glieder und er sackte auf den Boden zusammen. Seine Augenlieder wurden schwerer und das letzte was er vernahm war eine kalte und dennoch melodisch klingende Stimme und die roten Augen, die er zuvor in Giran gesehen hatte. Nur langsam kamen seine Sinne zurück und je stärker er wieder zu Bewusstsein kam desto mehr wünschte er sich gar nicht erwacht zu sein. Ein fauliger, gar nach Verwesung riechender Duft stieg ihm in die Nase. Zu gern hätte er sich eine Hand vors Gesicht gehalten, um sich wenigstens ein bisschen vor den Gerüchen zu schützen, aber er schien mit Händen und Füßen an einem Pfahl fest gebunden zu sein. Auch konnte er nichts sehen, da seine Augen mit einer Binde verdeckt wurden. Allein die schreienden und klagenden Rufe, die ganz aus der Nähe kamen reichten aus um zu wissen, dass dieser Ort die Hölle für diejenigen sein musste, die nicht freiwillig hier waren. Plötzlich hörte er Schritte und kalte, zischende Stimmen. Auch ein paar Gelächter waren dabei. Die Dämonen scheinen näher zu kommen, dachte sich Lorian und dann waren sie da. Es wahrte Stille für einen kurzen Moment. Er merkte, dass seine Binde gelockert und abgenommen wurde. Was er sah verschlug ihm den Atem und er musste gegen seine plötzlich aufkommende Übelkeit

ankämpfen. Er war in der Mitte eines aus gefangenen Elfen bestehenden Halbkreis aufgestellt. Im Gegensatz zu ihm, waren einige nicht unversehrt. Einigen hatte man den Bauch aufgeschlitzt und die Gedärme herausgenommen, anderen hatte man die Haut von den Gliedmaßen abgezogen und bei wiederum anderen hatte man sich noch grausamerer Foltermethoden bedient, so dass die Opfer in grotesken Posen tot und verwesend am Pfahl festgebunden waren. Es gab aber auch noch ein paar, die am Leben und unversehrt waren. Mit starrem Blick musterte Lorian den Raum, in dem er und seine Geschwister gefangen gehalten wurden. Sie schienen in einem düsteren Kerker zu sein, wo selbst Fackeln den Kampf gegen die Finsternis verloren, da das Licht durch die mit Onyx verzierten Wände einfach absorbiert wurde. „Nun, mein lieber Vetter. Dir stehen zwei Optionen zur Verfügung. Erstens, du beantwortest gleich all unserer Fragen und musst nicht zusehen, wie deine Artgenossen unerträgliche Qualen erleiden müssen. Oder zweitens, du weigerst dich deine schmalen Lippen zu öffnen und musst zusehen wie ein Elf nach dem anderen verendet– einschließlich dir selbst.“, konstatierte die Priesterin mit spielerischer und dennoch kalter Stimme. Erst jetzt schaute Lorian zu den Dunklen. Neben der Priesterin stand noch ein schwächling aussehender aber dennoch durchtrainierter Krieger, dessen Augen ruhelos hin und her schauten. Er schien nervös, dachte sich Lorian, oder einfach begierig seine Folter fortsetzen zu dürfen. „Was soll ich denn eurer Meinung nach wissen? Ich weiß mit Sicherheit nicht mehr als die anderen und wenn, dann würde ich mich lieber opfern, als dass ich Informationen

preisgeben würde.“ antwortete Lorian trotzig und schaute dabei in die bekannten roten Augen der Dunkelelfe. Diese nahm die Antwort mit einem süffisanten Lächeln entgegen. „Weißt du ... das haben deine Geschwister hier auch gesagt – zumindest die, die jetzt tot sind. Vielleicht änderst du deine Meinung noch, nachdem du Bekanntschaft mit Lithrasil hier gemacht hast. Er wird dir zeigen wie gastfreundlich wir sein können.“ Sie fuhr mit ihrer Hand über Lithrasils Wange, Hals, seiner muskulösen Brust und flüsterte ihm etwas ins Ohr, ehe sie Lorian mit einem freudigen Lächeln verspottete und den Kerker verlies. Lithrasil hatte sich wieder gefangen und kam nun mit starrem Gesichtsausdruck näher, so dass Lorian in die kalten, blauen Augen seines Peinigers schauen konnte. Ein eiskalter Schauer überkam ihn. Er wand sich und versuchte sich irgendwie zu befreien, auch wenn er genau wusste, dass dies nicht möglich sein würde. Der Dunkelelf zog einen langen, gebogenen Dolch hervor. Er war nun hinter Lorian und für ein paar unerträgliche Sekunden geschah nichts. Doch dann durchtrennte er Lorian's Fesseln mit einer einzigen flüchtigen Bewegung. Völlig ungläubig schaute Lorian auf seine freige gewordenen Hände, dann nicht länger wartend, versuchte er schon einen Zauber zu wirken, jedoch kam ihm Lithrasil zuvor. „Nicht doch. Ist das der Dank für euren Retter? Ich hatte bessere Manieren von Elfen erwartet.“ flüsterte der Dunkle und hielt seinen Dolch direkt an Lorian's Kehle. „Retter?“ schnaubte Lorian verachtend und deutete ein Kopfschütteln an. „Ihr habt richtig verstanden; ich werde es euch erklären, wenn ihr wieder aufwacht.“ Mit diesen Worten ver-

setzte Lithrasil seinem Opfer einen festen Schlag am Hinterkopf, so dass dieser augenblicklich zusammenbrach. Erneut erwachte Lorian mit heftig pulsierenden Kopfschmerzen. Es war dunkel, aber hier herrschte nicht die gleiche Finsternis, wie im Kerker, denn neben den hellen Mondschein erleuchteten auch die knisternden Flammen eines Lagerfeuers die Umgebung. Ziemlich erschöpft von den Ereignissen, erhob sich Lorian nur langsam. Diesmal schienen ihm keine Knebel festzuhalten, so dass er vorsichtig aufstand und sich umschaute. Er konnte niemanden sehen und hören, alles war friedlich. Doch dann hörte er kurz ein Knacken. Erschrocken fuhr er herum und blickte plötzlich in das markante Gesicht des Dunklen.

„Verzeiht den plötzlichen Schlag auf euren Hinterkopf, es war notwendig, um euch aus diesem Loch befreien zu können.“ sprach Lithrasil in ungewohnt ruhigen Ton. Er hielt einen Leichnam in der Rechten; es war ein weißer Vogel, der einer Taube ziemlich ähnlich sah. Lorian musterte ihn mit ernstem Gesicht und wich ein paar Schritte zurück. „Keine Angst. Ich wäre ein Narr, würde ich euch nun umbringen wollen.“ fuhr Lithrasil mit einem kleinen Lächeln im Gesicht fort. Lorian hingegen blieb standhaft und hob nur eine Braue. „Seht, nun da ich euch befreit habe, gelte ich unter den meinen als vogelfrei und würde ich euch nun töten, so hätte ich keinerlei Nutzen davon. Wenn ich es gewollt hätte, dann hätte ich es leicht im Kerker machen können.“ Lithrasil setzte sich vor das Lagerfeuer und fing an den Vogel zu rupfen. Unschlüssig und misstrauisch schaute Lorian zu Lithrasil. Was hat er nur vor? Will er mein Vertrauen gewinnen, um

mir am Ende Informationen entlocken zu können? Fragte sich Lorian in Gedanken. Er entschloss sich vorerst auf das Spiel einzugehen. „Oh, vielen Dank. Ihr seid wahrhaftig die ehrenvollste Ausgeburt des Chaos, der ich je begegnet bin.“ spottete Lorian. Der Dunkle hielt kurz inne und schaute Lorian mit einem vorwurfsvollen und traurigen Blick an. Diese Gefühle, egal ob echt oder gespielt, hatte Lorian noch nie zuvor bei einem Dunklen gesehen. Er fing schon an seine Bemerkung zu bereuen, aber dann kam ihm in den Sinn wem er gegenüber saß. „Ich weiß, es ist schwierig etwas zu akzeptieren, das aus dem Rahmen der üblichen Gegebenheiten springt, deshalb will ich euch sagen warum ich euch geholfen habe. Aber setzt euch doch.“ Lithrasil zeigte auf einem am Boden liegenden Baumstamm ihm gegenüber. Lorian machte aber keine Anstalten seiner Aufforderung nachzukommen. Der Dunkle zuckte nur mit den Schultern und fuhr fort: „Ich gehöre dem Volk an, das du als die Dunklen bezeichnest. Fürwahr hat dieses Volk nicht den besten Ruf in Aden – und das zu Recht. Ich habe gesehen, zu was wir Dunklen fähig sind. Ich habe erlebt welche Qualen und Schrecken wir verbreiten können und dennoch kann ich mich nicht der Ekstase bei einer Opferung oder Folder hingeben wie es meine Artgenossen so genüsslich tun. Es widert mich einfach an meine eigenen Leute umzubringen nur um selbst überleben zu können. Alles dreht sich darum seine Macht auszubauen, koste es was es wolle. Es ist kein Leben für einen wie mich. Ich wollte dem entkommen und war auch schon daran zu fliehen, doch dann kamt ihr.“ Lithrasil atmete schwer aus. Während er sprach

schaute er ab und zu von dem Geflügel auf, welches er nun auf einem Speiß über das Feuer hielt. Lorian hingegen schaute dem Dunklen weiterhin mit gerunzelter Stirn entgegen. „Warum habt ihr mich befreit und nicht einfach sterben lassen? Ich bin euch doch nur zur Last gefallen und die Chancen zu entkommen haben sich dadurch erheblich verringert.“ fragte Lorian Lithrasil mit gehobener Stimme. „Natürlich war es nicht einfach mit euch zu entkommen, aber ich kenne den Palast, in dem ihr untergebracht wart so genau, dass ich relativ schnell einen sicheren Weg aus dieser Hölle gefunden habe.“ Lithrasil hielt erneut kurz an und drehte den Speiß mit dem Geflügel, dann fuhr er fort. „Ich habe euch mitgenommen in der Hoffnung bei euch Elfen Vergebung und Frieden finden zu können. Ich wage sogar so weit zu träumen, dass ich in eure Gemeinschaft aufgenommen werde, aber dass wäre wohl zu viel verlangt für den Moment.“ Immer mehr Falten schnitten sich tief in Lorian's Stirn. Er konnte nicht glauben was er da hörte. Glaubte er etwa wirklich er würde ihm vergeben? Ein Monstrum, das einige seiner Geschwister auf dem Gewissen hatte? Niemals! Er ist eine von Shilen geprägte Maschine! Lithrasil schaute ihn fragend an als erwartete er eine Erwiderung, doch dann las er in Lorian's Gesicht und seufzte auf einer fast traurigen Weise. Dies brachte Lorian mehr und mehr in Rage. Er vergas jegliche Umgangsform und antwortete: „Du machst es dir auch ziemlich einfach! Erst vor ein paar Stunden der Liebhaber einer Priesterin sein, an deren Händen womöglich mehr Blut klebt, als durch meine Adern fließt und jetzt bittest du um Vergebung, nur weil du mich

gerettet hast? Ihr Dunklen seid doch alle gleich! Bring mich doch endlich um und verschone mich mit deinem perversen Spiel!“ Mit der gleichen niedergeschlagenen Mine wie vorhin schüttelte Lithrasil den Kopf. „Nein, ihr versteht mich falsch. Ich erwarte keine Absolution von euch nur weil ich euch gerettet habe, vielmehr möchte ich, dass ihr mich versteht. Es gibt einige unter uns, die sich den Sitten unseres Volkes abgewandt haben und versuchen ein anderes Leben zu führen. Jedoch werden sie meist aufgespürt und getötet. Mir blieb nichts anderes übrig, als so zu tun, als wäre ich einer von ihnen, aber das bin ich nicht! Es tut mir leid, was mit euren Geschwistern passiert ist, es ging nicht anders!“ Lorian verschloss sich vor den Worten des Dunklen. Jedes Wort das er Sprach schürte nur seinen Zorn auf ihn und als er die Morde der anderen Elfen erwähnte, war Lorian nicht mehr aufzuhalten. Jeder Magier weiß, dass bei Wirken von Magie die Gefühle nicht im Vordergrund stehen sollten, aber dies war Lorian in diesem Moment egal. Während er mit fester und lauter Stimme ein paar Worte der Macht sprach, bündelte er seine Gedanken auf Lithrasil. Dieser sprang auf, machte aber keine Anstalten sein Schwert zu ziehen. Dieser Bastard! Denkt wohl er braucht sich nicht zu wehren? Sein ganzer Zorn flocht sich in seine Beschwörung mit ein. Er spürte wie es um ihn kälter wurde. Kleine Wassertropfen formierten sich vor ihm zu Dolchen und wurden durch die weiterhin sinkende Temperatur zu Eis. Mit einem einzigen Gedanken lies Lorian mehr als 20 dieser Geschosse mit hoher Geschwindigkeit gen Lithrasil fliegen. Dessen leichte Rüstung hatte dem

nichts entgegenzusetzen, so dass Lithrasil mit einem Stöhnen zu Boden ging und die letzten paar Atemzüge mit einem Lächeln im Gesicht tätigte. Schwer atmend und nicht ganz realisierend was gerade geschehen war schaute Lorian zu Lithrasil. Er schüttelte den Kopf und stöhnte als ihm klar wurde, was er da gerade getan hatte. Er musste weg! Er machte auf dem Absatz kehrt und rannte. Rannte durch den Wald, durch dickes Gestrüpp und durch Mondlicht erhellte Lichtungen. Als Lorian dann um eine Ecke bog, sah er etwas, dass er hier nie zu sehen erwartet hatte: Ein Einhorn, so anmutig und majestätisch wie kein anderes Wesen. Es kam näher und blieb einen Schritt vor ihm stehen. Es weinte. Lorian kam näher und wollte es besänftigen, doch bei der Berührung wurde er ohnmächtig. Helles Sonnenlicht schien ihm vom gegenüberliegenden Fenster entgegen. Er blinzelte und schaute sich um. Kein Zweifel, es war seine Unterkunft. Hatte er nur alles geträumt, oder war es wirklich geschehen? Steckt in jedem Elfen doch mehr als das reine Licht?

=O=

Bjarthur Jesson

Wie der Sklave Bjarthur Jesson ein Mann wurde

Er war frei, das wusste er. Bjarthur zog fröstelnd die Beine an den Körper. Seine leichte Stoffbekleidung war vom Regen durchnässt und klebte an den breiten Schultern des Menschen. Frei. Sein Blick suchte den Horizont ab. „Wo ist sie, Herrin? Die Freiheit von der Ihr sprachet?“ Langsam senkte er den Blick wieder. Sie würde ihm nicht antwor-

ten, das wusste er. Denn Taliciana war tot. Die Rechte des Menschen griff an seinen Hals. Den Sklavenring hatte er nicht abgenommen, obgleich er im Nacken durchtrennt war. Er seufzte leise. Auch wenn er bereits spät war, kauerte Bjarthur auf der Klippe nahe Shilens Tempel. Er wusste, dass es sein Tod war, würde ihn hier ein Dunkler finden. Dennoch verharrte er. Beinahe gelähmt.

Erinnerungen quälten ihn. Erinnerungen an den Tag, als er in Talicianas Dienst getreten war. Fast bildlich sah er die bunten Zelte vor sich, die Planwagen. Die Stadt Apanda war gefallen, seine Heimatstadt. Einige hatten es geschafft zu fliehen. Bjarthur bemerkte die Träne nicht, die über seine Wange rann als er an seine Mutter dachte. Auch sie hatte geweint, als er sie das letzte Mal gesehen hatte, von dem Planwagen aus, dicht an andere Kinder gedrückt, an schwangere Frauen, alte und kranke Menschen. Seine Mutter war geblieben. Denn das war als Heilerin ihre Aufgabe gewesen.

Apanda war gefallen, ebenso wie seine Eltern. Das begriff der Junge langsam. Sie waren nun schon Wochen unterwegs. Wochen, in denen Bjarthur die ungefederten Schläge nicht mehr spürte, die der Planwagen von dem unebenen Weg auf seine Insassen übertrug. Neben ihm weinte ein Baby. „Warum haben sie mich nicht kämpfen lassen?“ Eine Frau neben ihm wandte den Kopf. Das faltige Gesicht nahm einen besorgten, beinahe entsetzten Ausdruck an. „Du bist doch noch ein Knabe!“ Bjarthur senkte den Blick ohne etwas zu erwidern. Ja, sie hatte Recht, mit seinen 16 Jahren war er zwar kein Kind mehr, jedoch auch noch nicht

erwachsen. Dennoch zeichneten sich unter dem zerschlissenen Hemd bereits ein breiter Brustkorb ab und einige vereinzelte Barthaare schienen sich auf seinem Gesicht verirrt zu haben. Aber nie hatte er es so bereut, wie in diesem Augenblick. „Ich bin ein Mann!“ sagte er trotzig. Die alte Frau schmunzelte leise und hob dann die runzelige Hand, die von langer und schwerer Arbeit zeugte, und wischte dem Jungen über die Wange. „Nana ... aber ein Mann weint doch nicht ...“

Es war eine helle und klare Nacht. Bjarthur schlenderte zwischen den bunten Zelten hindurch und trat über das fast verglimmte Lagerfeuer. Ebenso wie die anderen Reisenden ahnte Bjarthur nicht, dass sie sich bereits im Reich der Dunkelfelfen befanden. Hätte man es dem Jungen gesagt, hätte er wahrscheinlich auch verwundert mit den Schultern gezuckt. In Apanda kannte man keine Dunklen. Sogar wenn ein Lichtelf durch die Stadttore trat, war dies eine Ausnahme und hatte immer für große Aufregung gesorgt. Die Rasse der Dunkelfelfen kam lediglich in den Geschichten der alten Maey vor, der Geschichtenerzählerin Apandas'. Diese Legenden ließen wissen, dass Dunkle grausame und böse Wesen waren. Doch er glaubte den Geschichten nicht. Es waren doch nur Märchen. Nein, Dunkelfelfen waren nichts weiter als Sagenfiguren.

Das dachte der Junge auch noch, als er durch das taunasse Gras stapfte und so unwissender Weise der Stadt der Dunklen immer näher kam. Er trat an einigen verfallenen Ruinen vorbei, hielt sich dicht an den Mauern. Als Bjarthur um die Ecke bog, sah er etwas, das er hier nie zu sehen erwartet

hatte. Nebel. Obgleich der Vollmond hell vom Himmel schien, lag Nebel über der Wiese. Hochnebel, der die Kronen der Bäume fast wie Wattebällchen aussehen ließ. An einem knorri-gen alten Baum blieb er stehen. Er ließ sich unter dem Baum nieder und betrachtete das Schauspiel des langsam wabenden Nebels, der das Licht des Mondes seltsam milchig gen des langen Grases der Wiese filterte. Der Junge war so fasziniert, dass er nicht bemerkte, dass er nicht alleine war.

Lange blieb er so sitzen, bis er das Geräusch bemerkte. Uprötzlich verharnte er. Es hörte sich fast an wie ein leises Atmen. „Ist da wer?“ Die Stimme Bjarthurs klang ruhig. Ein leises Knurren ertklang. Es schien aus dem Baum über ihm zu kommen. Der Junge hob den Kopf, konnte jedoch in dem Nebel nichts erkennen. Dann schien es wie ein kurzes Aufblitzen zweier Augen. Bjarthur verengte die Augen und das Blitzen verschwand wieder. „Wie lange beobachtest du mich schon?“ fragte er, fast freundlich. „Komm doch runter, ich tu dir nichts.“ Ein leises, rauhes Lachen. Dann klirrte etwas, das fast wie zwei Schwertklingen klangen, die gegeneinander gerieben wurden. „Das DU mir nichts tust, das glaube ich wohl Menschenkind.“ Die Stimme war tief und rauh. Ein Schaudern kroch über den Rücken des Jungen. Mutig reckte er das Kinn gen der Stimme. „Ich habe keine Angst vor dir!“ Bewusst, dass er unbewaffnet war, war sich Bjarthur über den Wahrheitsgehalt dieser Aussage nicht ganz sicher. Ein Ast über ihm knackte. Scheinbar hatte die Gestalt ihr Gewicht verlagert. „Nun... das solltest du aber.“ Fast klang Überraschung in der Stimme mit. Als er nichts erwiderte,

sprang die Gestalt zu Boden, richtete sich dann langsam vor dem Jungen auf. Bjarthur erschauerte. Die Frau die ihm gegenüberstand, sah so fremd, aber auf so unerklärliche Weise wunderschön aus, dass er ihm fast den Atem stockte. Sie war sehr groß, so dass der dunkle Haarschopf des Knaben ihr gerade einmal bis zur Schulter reichte und schlank, jedoch auffallend muskulös. Ihre dunkle, schattengleiche Hautfarbe schien fast mit der Nacht zu verschmelzen. Bjarthurs Blick glitt fast schamlos, beinahe neugierig über den Körper der Dunklen, über die beiden, zweifelsfrei scharfen Klingens- waffen an ihrem Gürtel und blieb an dem makellosen Gesicht hängen, das von sehr langen und sehr schwarzen Haaren eingerahmt wurde. Ihre Augen schienen fast die Farbe eines Saphirs zu haben und blickten ihn abschätzend an. „Du hast wirklich keine Angst.“ stellte sie fest. Der Junge schüttelte den Kopf und starrte sie nur an, als stände er unter einem Bann. „Was bist du?“ fragte er dann. Die Dunkle blickte ihn unverändert überrascht an, dann sprach sie, betont lauernd: „Viel wichtiger ist gerade, wer du bist. Sprich schnell, dann könnte es dein Leben retten ...“ Dann lachte sie heiser und ergänzte schmunzelnd. „Obwohl... ich glaube nicht.“ Langsam löste sich Bjarthur von seiner Starre. „Du schönes Wesen ...“ seine Lippen formten die Worte tonlos. „Schweig!“ langsam wurde die Dunkle wütend. „Hast du nie etwas von Respekt gehört?“ Ihre schlanke Hand fuhr unter dem langen schwarzen Mantel hervor und versetzte dem Knaben eine schallende Ohrfeige. Bjarthur hielt sich die Wange. Seine Augen wurden feucht von dem plötzlichen, unerwarteten Schmerz.

„Ich ...“ stammelte er, doch die Dunklelelfen unterbrach ihn. „Sprich!“ Und Bjarthur sprach. Er erzählte von der gefallenen Stadt, von dem Angriff, dem Tod der Eltern, der Reise und davon, dass Dunklelfen für die Menschen seiner Stadt als Sagengestalten galten. Die Dunkle unterbrach ihn nicht, nur kurz blitzte etwas in ihren Augen auf, als er erwähnte, dass er Waise war. Als er geendet hatte, wirkte die Dunkle nachdenklich. „Also roten sich die Menschen nun gegenseitig aus ... welch ein törrichtes Volk ...“ Sie schüttelte leicht das Haupt und fragte dann abrupt: „Deine Eltern sind tot, sagst du?“ Er nickte leicht, wagte jedoch nach der Ohrfeige nicht mehr, sie direkt anzusehen. Hätte er dies getan, so hätte er wahrscheinlich verwundert gesehen, wie traurig die saphirblauen Augen jetzt waren. Doch Bjarthur blickte nicht auf.

Taliciana musterte den Jungen und merkte, wie die gewohnte Lust das Schwert gegen einen Menschen zu ziehen, in diesem Moment immer schwächer wurde. Sie selbst hatte den eigenen Vater sterben sehen – durch die Hand eines Rivii. Sie hatte als Sklave der Menschen in ihrem dunklen und stets feuchten Verschlag ausgeharrt mit der stillen Gewissheit, die Eltern nie wieder zu sehen. Sie waren tot. Und diese Gewissheit hatte ihr beinahe das kleine Kinderherz aus dem Leibe gerissen. Ihr Blick glitt über das Gesicht des Knaben, der hellen Kinderhaut unter dem verwuschelten, kastanienbraunen Haar. Sie musterte die großen dunklen Augen des Jungen, die so unendlich traurig schienen. Und sie fühlte keinen Hass auf dieses Geschöpf. „Wie ist dein Name, Menschenkind?“ fragte sie im gewohnten schroffen Tonfall. Er

hob den Blick und hielt dem Ihrem einen Sekundenbruchteil stand. Dann sank er langsam in die Knie. „Bjarthur Jesson ... und ...“ er schien nach Worten zu suchen, „Es ist mir eine unglaublich große Ehre, Euch kennen zu lernen.“ Taliciana blickte auf den vor ihr knienden Menschen herab und kämpfte innerlich weiterhin gegen die aufkommende Sympathie. „Steh auf, Bjarthur.“ Befahl sie, doch ihre Stimme klang fast sanft. Der Knabe blickte sie verwundert an und augenblicklich überkam Taliciana der Reflex, sich selbst zu ohrfeigen. Er war ein Mensch! Solcher wie die, die ihre Familie ausgelöscht hatten! Eine minderwertige Kreatur, die es nicht zu leben verdiente! Was war nur los mit ihr?

Auch Bjarthur war die Veränderung in Talicianas Stimme aufgefallen. Und sie nahm seine Angst augenblicklich. Obgleich die Dunkle ihn geschlagen und ihm mit dem Tod gedroht hatte, so wusste er doch, dass ihm keine Gefahr drohte.

An diesen Augenblick dachte Bjarthur in dieser Nacht. Ja, Taliciana hatte ihn als Sklaven genommen. Doch er wurde nie wie der Sklave einer Dunklen behandelt. Natürlich hatte sie ihn bestraft, wenn er sich etwas erlaubt hatte, das er besser hätte lassen sollen. Doch sie hatte ihn immer mit wenigstens einem Funken Respekt behandelt. Er hatte immer genug zu Essen gehabt und war so zu einem stattlichen Mann herangewachsen. Und nun war er frei. Wieder hob er den Blick auf den Horizont. Unbewusst, vielleicht, weil er es immer bei ihr gesehen hatte. Er wusste nicht, was Taliciana erwartet hatte, wenn ihre Augen fast auf der Linie geklebt hatten. Er sah

nichts. Doch er fühlte. Er war frei – dennoch ... Wieder tasteten seine Finger über den Sklavenring um seinen Hals, glitten über das dort eingeprägte Zeichen der Zilv'mur'ss. Nun war also auch die letzte Überlebende des Hauses gegangen.

Es dämmerte. Langsam stand Bjarthur auf und trat an die Klippe. Er blickte aufs Wasser, das tief unten mit leisem Grollen gegen die Felsen schlug. Genau hier hatte sie gestanden.

Die Hand des Mannes griff wieder an das Sklavenring. Dieses Mal zog er es nach vorn. Die aufgeschnittenen Stellen hinterließen zwei Kratzer an Bjarthurs Halsseiten, doch er schien es nicht zu merken. Der Regen hatte nachgelassen. Die Tropfen waren nun so fein wie Staub und benetzten das Gesicht des Menschen. Unendlich langsam hob er die Hand mit dem Band und schleuderte ihn dann mit einer einzigen, kraftvollen Bewegung über die Klippe. Die dunkelbraunen Augen folgten dem Ring, der kurz aufblitzte, als die ersten Sonnenstrahlen über den Horizont traten. Dann tauchte der Ring ins Meer ein. Bjarthur verneigte sich leicht gen der aufgehenden Sonne, als der Ring die Wasseroberfläche durchbrach. Es war ein Dank. Der stille Dank eines Sklaven an seine Herrin.

Es war schon taghell als Bjarthur sich von den Klippen löste und auf das schwarze Pferd Talicianas zu trat. Er schwang sich auf den Rücken des Hengstes und ritt langsam in Richtung Gludin. Sein Blick richtete sich auf den schmucklosen Holzbogen, der am Sattel des Hengstes hing. Er war frei. Nun galt es nur noch einen Neuanfang zu wagen. Kurz glitten seine Finger über den Bogen.

Er war kein Sklave mehr – er war ein Mensch! Und auch wenn er noch sehr viel zu lernen hatte, nun hatte er alle Zeit der Welt. Es war nicht zu spät. Ein saches Lächeln huschte langsam über Bjarthus Gesicht als er den Hengst zu einem schnellen Galopp antrieb.

=O=

Cosplay bei Lineage- ein kurzer Einblick

"So möchte ich auch mal herumlaufen ..."

Ein Gedanke, der einem bei den verschiedenen Sets und Kleidungsstücken in Lineage durchaus schon mal kommen kann.

Während dies bei den schweren Rüstungen, z. B. dem Nightmare-Set, meist ein Wunschtraum bleibt, wird es bei Roben und Leichten Rüstungen schon eher möglich. Was man im Rollenspiel- und Fantasy-Bereich nach westlichem Vorbild gerne als LARP bezeichnet, nennt man im Zusammenhang mit Anime und Manga *Cosplay*. Dieser Begriff wird Nobuyuki Takahashi zugeschrieben, dem Gründer des japanischen Verlages Studio Hard und ist die Abkürzung für *Costume Play*, was man mit Kostümspiel übersetzen könnte.

In der Wikipedia liest man dazu: *"Beim Cosplay stellt der Teilnehmer seine Lieblingsfigur durch Kostüm und Verhalten möglichst originalgetreu dar. Der Charakter kann dabei aus einem Manga, einem Anime, einem Videospiel oder einem Spielfilm stammen. Der Phantasie und Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt, so dass die Kostüme [...] bemerkenswerte Profiqualität erreichen."*

Wer schon einmal eine Convention besucht hat, kennt solche Zeitgenossen, die in ihren Outfits für mehr Ambiente sorgen und den Besuch der Veranstaltung bunter und interessanter machen.

Wie so etwas für Lineage aussehen könnte, kann man auf diversen Seiten im Netz bewundern. Unter den Stichworten *Lineage* und *cosplay* findet man derzeit etwa 203.000 Einträge, die mehr oder weniger sinnvoll zum Thema passen. Recht schnell wer-

den zwei Dinge deutlich: die Mehrzahl der Fans ist weiblich und sie stammen aus Fernost. Einige Seiten wollen wir hier ein wenig beleuchten und beschreiben, welche Kostüme man dort sehen kann.

animexx.de

Die deutsche Seite beschäftigt sich mit der Fan-Szene rund um Anime und die verschiedenen Ausprägungen dieser Kunst-Richtung. Neben einigen durchaus guten Zeichnungen von Lineage (fanart) hat die Seite auch einen Bereich für die selbstgemachten Outfits. Wählen wir im Menü *fanworks* den Unterpunkt *cosplay*, gelangen wir zu einer üppigen Übersicht verschiedenster Kostüme. Wir nehmen nun den Link *Videospiele* und wählen aus der langen Liste von Video- und Computerspielen

unser *Lineage* aus. Aktuell (25. 03. 2008 13:00 CET) finden sich dort 16 Rubriken, wo Cosplayer ihre Werke vorstellen. So findet sich ein Bishop im Divine-Set, neben zwei Orks und vielen hellen und auch dunklen Elfen, selbst Shilen wurde als Vorlage genommen und umgesetzt.

Gemeinsam haben die Werke jedoch, dass sie offenbar alle selbstgemacht sind.



cosplay-heaven.de

Hier findet man zwar eine Menge Infos rund um das Hobby, doch bei Lineage sieht das Angebot recht mager aus und wiederholt nur zwei Kostüme, die man bereits bei animexx sehen konnte.

cosplay.com

Eine weitere, diesmal internationale, Seite auf der Cosplayer ihre Werke vorstellen. Zu den Lineage-Kostümen gelangt man am einfachsten, indem der Suchbegriff *Lineage* eingegeben wird. Etwa 20 Kostüme können bereits bestaunt werden, weitere Kostümgalerien sind angekündigt. Die Qualität ist sehr unterschiedlich. Einige Werke sehen aus, als seien sie billig(st)e Merchandising-Artikel, andere sind offenbar selber gemacht. Doch auch da gibt es echte Schmuckstücke und recht einfache Karnevalskostüme. Die Seite bietet somit eine gewisse Bandbreite und kann durchaus als Anregung für eigene Versuche herhalten. Neben den vielen Gewandungen sieht man auch immer wieder Waffen, oftmals Bögen und Stäbe - ebenfalls detailliert genug, um als Vorlagen für Nachgebautes zu dienen.

American Cosplay Paradise (acparadise.com)

Auch in den Staaten hat dieses Hobby Fuß gefasst. Zu Lineage gelangen wir über *costumes*, dann "L" auswählen aus der alphabetischen Liste und *Lineage II* anklicken. Es werden 6 Kostüme angegeben, wobei ein Beitrag doppelt ist. Neben einigen Werken, die auch auf anderen Seiten zu finden sind, kann man eine Robe of Seal und eine Avadon Robe sehen, die ganz nett geworden sind.

Insgesamt gibt es mehrere Dutzend Seiten mit Lineage Cosplay. Viele Beiträge wiederholen sich oder zeigen "geklaut" Bilder von anderen Leuten. Als Fazit kann man eine deutliche Vorliebe für die Roben der beiden Elfvölker feststellen, gefolgt von Menschen. Zwerge und Orks haben aufgrund ihrer Statur eher weniger Fans im Cosplay. Was in diesem Hobby offenbar noch dringend gesucht wird, sind ein paar Kerle.

Es lohnt sich ebenfalls, einfach mal in einer Suchmaschine Lineage und cosplay anzugeben und dann nur die Bilder anzeigen zu lassen. So kommt man schnell zu einigen weiteren Seiten.



Beim Ansehen der Seiten sollte man seinen Browser allerdings so einstellen, dass bei Cookies um Erlaubnis gefragt wird! Auch wenn man tlw. 10 Meldungen wegklicken muss, bis man sich die Bilder ansehen kann, ist es lohnenswert.

Angriff auf Dion-Castle -Castle-Siege-Event auf Sieghart

Es sollte ein Nachmittag wie jeder andere werden.

Der Wind fegte durch Girans Gassen. Vereinzelte Händler, die es sich auch am siebten Tage der Woche auf dem Marktplatz bequem gemacht hatten, all das trübte bis dahin nicht das gewohnte Auge. Doch diese gewohnte Atmosphäre schien nun vorbei ...

Eine unheimlich wirkende Reiterin mit einem Flügel tauchte an der Giraner Treppe auf. Es folgte ein Dunkelfelf, der ebenfalls auf einem dieser statthaft wehrhaften Weißschnauber daher kam.



Die Torwächterin hatte nun alle Hände zu tun, all den Scharen an Kriegern, Schmieden, Heilern, Kampfmagiern und weiterem Fußvolk wie Fahnenträgern den Austritt aus dem Tor zu gewähren. Die darauf folgende Szenerie wirkte gespenstig. Jeder An-kömmling trat vor die Flügelreiterin und vernahm stumm sein Los. Ein jeder hatte die Wahl - Angreifer oder Verteidiger war die Entscheidung.

Wortlos gingen die nun Zugeteilten auf ihre Position. Der

eine voller Enthusiasmus und Eile, die nächste mit einem betont überlegenen Gang, der Ruhe und Gelassenheit ausstrahlen sollte.

Die Verteidiger bezogen ihre Wartestellung in der Nähe des größten Waffenladens in der Stadt. Das Säbelraseln und die Kampfübungen der Magier hallten über



Kampftruppen

den Platz. Die wurden eingeteilt.

Es galt mit den richtigen Leuten den Thronsaal zu verteidigen.

Andere wiederum waren auf die Geschicke vor den Mauern des zu verteidigenden Schlosses ausgerichtet. Arstas, der Anführer der Verteidiger gab in einem fort seine Anweisungen.

Ein abschließender Blick auf den Haufen endete in der Hoffnung, dass ein jeder wusste, was es zu tun galt. Die Verteidiger setzten sich in Marsch, um ihre Position im Schloss zu Dion einzunehmen.

Die Angreifer, welche auch von jener Flügelreiterin auf dem Giraner Markt zu ihrem Schicksal berufen wurden, versammelten sich auf dem Vorplatz eines bekannten Rüstungsladens. Hier spielten sich ähnliche

Vorbereitungen wie bei den Verteidigern ab. Der Platz wurde von zahlreichen Verstärkungszaubern in grelles Licht getaucht. Gruppen organisierten sich und teilweise war hier und da Gelächter zu hören. Die offensichtliche Meinung, den Gegner

in Kürze zur Strecke zu bringen, war allenthalben zu spüren.

Was aber noch auffiel, war die im Gegensatz zu den Verteidigern hohe Beteiligung der Zwerge. Wer sich hier eins und eins zusammen zählte, kam unweigerlich zu dem Schluss, dass hier mit einer Armada an Belagerungsmaschinen zu rechnen war.

Auch diese Truppe setzte sich in Marsch, angeführt von dem Oberbefehlshaber Adrinus.

Szenenwechsel ... Thronsaal im Dioner Schloss ...

„Bogenschützen auf die Mauern!“ Arstas´ Befehle waren eindeutig. „Nahkämpfer zum Tor! Haltet die Stellung!“ Doch nicht alle hielten sich an diese Weisungen. Zu groß war die Neugier, wie es vor dem Schloss sich zutrug. Alles was noch Platz hatte, rannte auf die Balustrade und hielt Ausschau nach den Angreifern. Und dann kamen sie ...

In sicherer Entfernung stellten die Angreifer ihr Lager auf. Die organisierten Gruppen



standen bereit. Doch es waren ruhmstüchtige Einzelkämpfer, die zuerst todesmutig der Mauer entgegen rannten. Ein paar gezielte Zauber der Kampfmagier auf dem Wall brachten die lebensmüden Läufer zur Strecke.

Dann setzten die Verteidiger zum Gegenangriff an, um die Angreifer auf ihrem Feld zu schlagen.

Doch auch dieser Schachzug endete entweder im feuchten Gras oder im Burggraben.

Es schlug Welle auf Welle gegen das Burgtor. Doch hier versuchte vergeblich steter Tropfen den Stein zu höhlen. Die Verteidigung stand.

Auf einmal bebte die Erde. Ein riesiger Schatten fiel auf die Schlacht auf der Zugbrücke. Schreckensverzerrte Gesichter auf beiden Fronten sahen auf das, was da mit langsamen Schritten auf sie zutrampelte – Ein Belagerungsgolem!

Ohne auch nur einen Funken Rücksicht zu nehmen, bahnte er sich den Weg zum Tor und zertrümmerte die dicken Holzbohlen wie spröde Angelruten. Der erste Verteidigungsring war gebrochen.

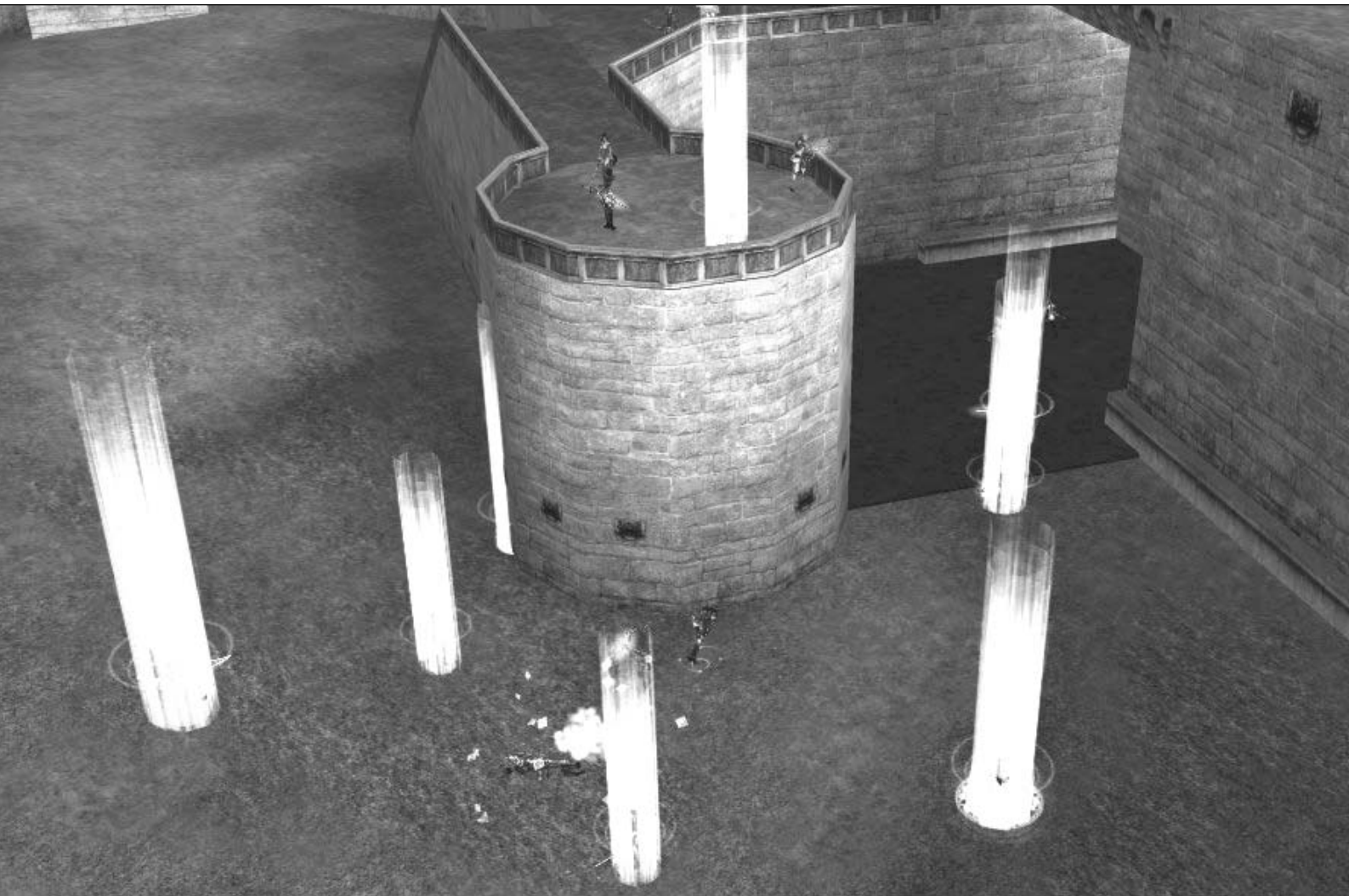
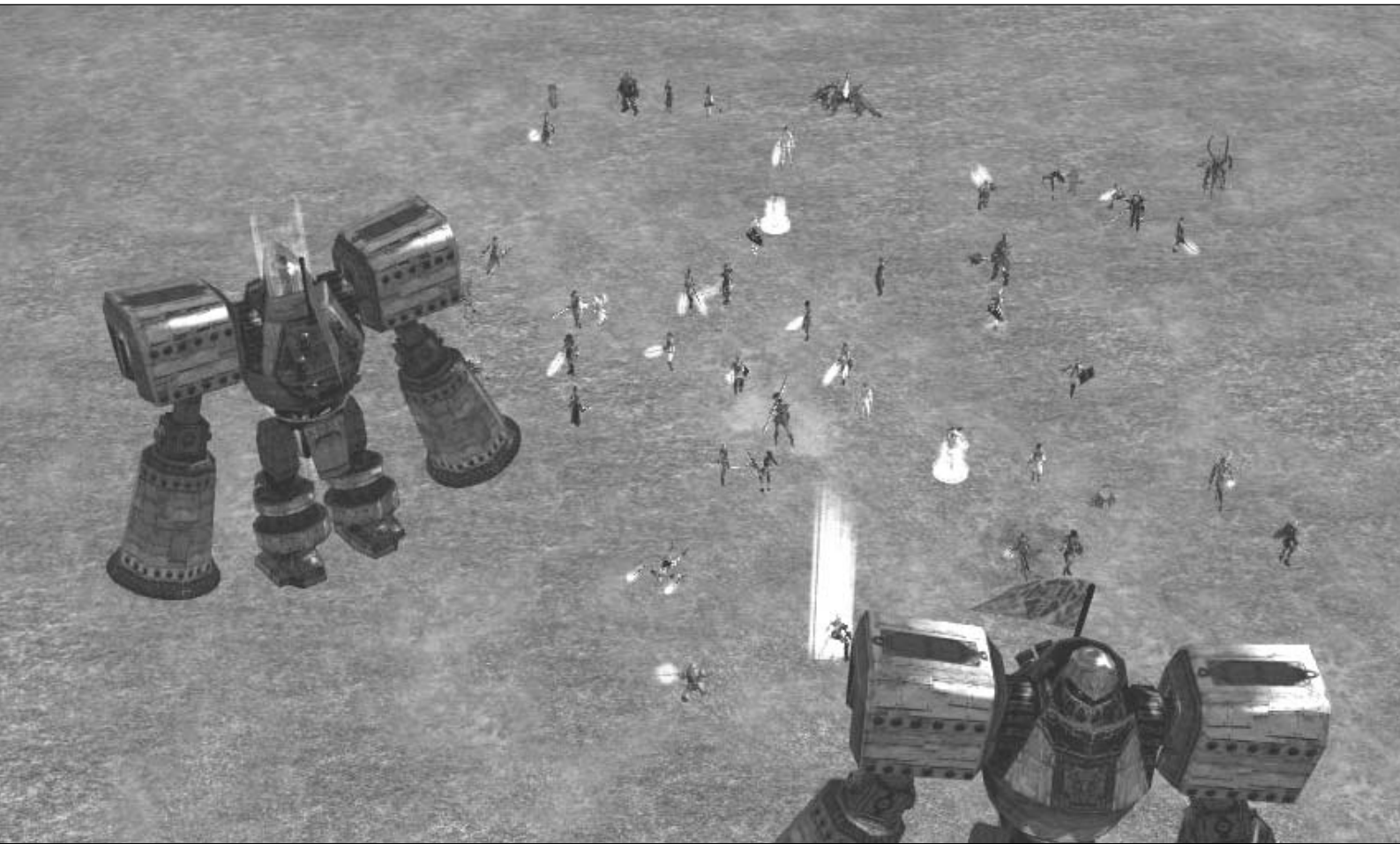
Nun tobte die Schlacht unmittelbar hinter dem Tor. Blitze, Schwerter, Schreie, Rüstungsteile, auch vereinzelte Gliedmaßen, alles flog durch die

Luft.

Der Golem kam angesichts der wogenden Menge unter seinen Füßen nicht mehr weiter. Er musste seinen Rückzug antreten.

Trotzdem gewannen die Angreifer immer mehr an Boden. Nicht endend wollender Nachschub ereilte vom Lager vor dem Schloss die anstürmenden Linien.

Damit nicht genug. Ein riesiges Kampfschwein näherte sich dem Burggraben. Es spie dröhnend Geschosse auf die Mauern und dezimierte die Reihen der Verteidiger. Das Ende der Belagerung schien besiegelt...



Das Getümmel der stürmenden Masse und seiner Kontrahenten wogte nun vor dem Tor des Thronsaals hin und her. Auch hier splitterte zunehmend das Holz der beiden großen Flügel und die Menge drohte in die große Halle zu geraten. „Alles zurück in den Thronsaal!“ Arstas ließ seinen gellenden Befehl über den Innenhof der Burg an die Truppen vernehmen. Hier machten die Angreifer einen kapitalen Fehler. Sie konzentrierten sich auf die Niederschlagung des Schlosstores und achteten nicht auf ihre Rückendeckung. Und so kam es, wie es kommen musste – sie wurden von den standhaften Truppen vor ihnen und den Kämpfern, die die Burgmauern verteidigten, eingekeilt.

Hier brach die bisher erdrückende Übermacht der Angreifer abrupt zusammen. Der kurze Nachschubweg der verteidigenden Truppen spielte seine Vorteile voll aus und schlug die Angreifer zurück in den Innenhof. Diese zogen sich darauf zurück.

Somit fand die bis dahin erfolgreich verlaufene Schlacht für die Angreifer ein jähes Ende. Der Sieg war ein halber Sieg.

Jeder auf seiner Seite konnte einen Erfolg für sich verbuchen. Die Schlacht war geschlagen.

Es gab keinen Sieger.
Dieses Mal ...



Es war einmal ...

-Die Imogeschichte I

Der beste Zeitpunkt, wo man mit der Geschichte anfangen sollte, ist wohl ein anderer Server und zwar der Adenserver (damit ist nicht der Server gemeint der vor ein oder zwei Jahren existierte, sondern ein viel älterer). Dieser Server startete damals, als Lineage2 noch im Prelude Stadium war und die Server-Software grade mal krabbeln lernte. Auf diesem Server spielte Imothep und auch Mordal und ich war damals dort anzutreffen. Leider (oder sollte man lieber sagen, glücklicherweise) passierte mit dem Server das, was mit vielen anderen Servern auch passiert. Er ging offline. Anfangs hieß es, dass er bald wieder online kommen würde und nur wegen Entwicklungs-/Wartungsarbeiten offline ginge und so warteten alle darauf, dass man wieder spielen konnte. Aus Tagen wurden Wochen und irgendwann reihten sich die Wochen aneinander, deshalb hatte einer der Spieler dort, um ihn beim Namen zu nennen: Imothep, die Idee einen Ersatz-Freeshard zu stellen, für die Zeit bis der Adenserver wieder online käme.

Das war im September 2004 die Geburtsstunde vom Imoserver, der anfangs noch nicht mal diesen Namen hatte. Der gesamte Server war ein Provisorium, er stand via DSL angebunden in Imos Keller und besaß eine kleine Homepage. Wie oben schon angedeutet, kam der Adenserver nie mehr online und so florierte der Imoserver. Als immer mehr Spieler hinzukamen und der Server immer bekannter wurde, brauchte man einen Namen. Und so entschied die Community ihn Imoserver zu nennen, weils ja Imos Server war.

Eine Art Konzept brauchte der Server auch, denn jeder Server braucht eine Ausrichtung und da Imothep gegen einen PvP-Server (Spieler gegen Spieler) war und sich auch nicht mit einem puren RP-Server anfreunden konnte, wurde der Mittelweg gewählt und zwar ein RP-/PvE-Server (Spieler gegen Umwelt).

Damals war die L2-Community noch in den Kinderschuhen und 20 Spieler online wurden als Rekordzahl angesehen. Dies lag größtenteils an der Serversoftware. Diese war damals wirklich noch nicht weit entwickelt. Zu viele Monster Spawns führten gerne mal zu einem Server Crash, Quests funktionierten noch gar nicht, Seven-Signs kam erst mit C3 und funktionierte bei uns erst gegen C4, Skills gingen nur rudimentär und meist auch nur ein oder zwei pro Klasse und Clan-Funktionen kamen auch erst viel später.

So kam es, dass es einen sogenannten GM-Verkauf gab. Dies hatte das Ziel den Spielern das Spiel zu erleichtern, da es wirklich wenig gab und so wurde in regelmäßigen Abständen in Dion ein

Markttag veranstaltet, wo sich die GM's hinsetzten und via RP Items an Spieler, die sich in einer Schlange vor ihnen anstellten, gegen Adena verkauften. Diese Markttag, wo natürlich auch Spieler untereinander handelten, waren natürlich jedes Mal sehr beliebt und beinhalteten auch viel RP. Schon bald musste der selbst verkaufende GM dem automatisierten NPC-Händler weichen, da mit den steigenden Spielerzahlen sich der GM-Verkauf oft viele Stunden hinzog und eine schnellere Alternative von den Spielern gefordert wurde. Somit wurde Boris geboren. Boris erfreute sich lange Zeit großer Beliebtheit von Spielern und hatte eigentlich alles zu bieten, was es an Waffen / Rüstungen / Gegenständen im Spiel gab. Natürlich blieben die steigenden Spielerzahlen von der Server-Hardware nicht unbemerkt und so kam es vermehrt zu Server-Crashes und massig Lags. Kurzum Imothep entschloss sich einen Server bei Server4U anzumieten. Mit diesem Schritt wurde der Weg geebnet für Spielerzahlen von bis zu 120 Spielern gleichzeitig online.

Der Server entwickelte sich und bekam auch bald eine erste Serverstory und erste Konzept-Versuche.

polo

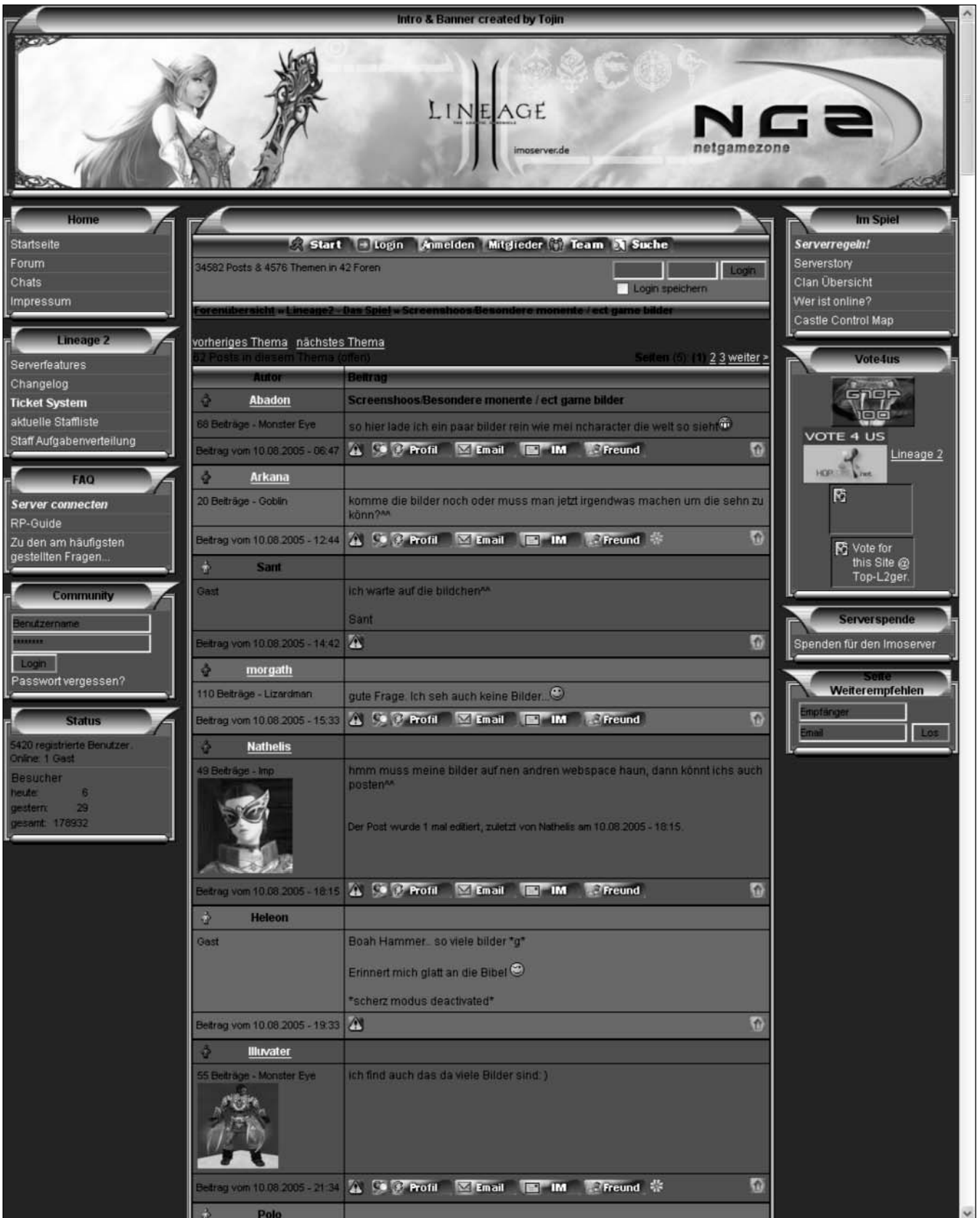
Staff Verteilung

Event Management: Vhaeraun (Leiter), Kysandras, Ephas, Mordal, Thazyria
Clan Anfragen/Probs: Vhaeraun
Raid Big Boss Planung: Polo, Nostromo
RP Schulsystem: Chalafae
Rassen Helfer:
 - Zwerge: Pia, Mordal
 - Ork: Thoorgka, Orrtaghaash
 - LE: Lyenne,
 - DE: Ephas
 - Menschen: Thoram, Kasimir
Hintergrund: Chalafae
Quest Probs (nicht Bugs): Ephas
Strafsystem/Sanktionen/PK's: Dryn, Chalafae, Thoram
Muliacc's: Polo, Nostromo
Namensgebung: Nostromo, Chalafae
Programmierung: Polo, Benni, Neiko, DocT, Anubis
Server Technik: Polo, Benni
Homepageverwaltung: Benni, Nostromo

Bugs Allgemein: Ticketsystem

Vertrauens Person für Spieler heißt: Vertrauensperson (im Forum, IRC)

< ehemalige Staffaufteilung



So sah die alte Homepage mit dem Forum aus.
 Stöbern kann man in den alten Postings unter:
<http://phpkit.imoserver.de>

Streiflicht - kurz beleuchtet

Kamael spielen ...

Wer schon mal hineinschnuppern möchte in die Welt der Einflügeligen, der kann dies nun auf dem Testserver tun. Je mehr dort testen und ihre Erfahrungen im Forum posten, desto eher sind die Fehler behoben und wir können die Kamael auf Bartz freigeben.

Rassen-Räte

Eine schöne Idee scheint im Dornröschenschlaf zu liegen. Obwohl deutlich gemacht wurde, dass Bartz weiterhin die Nummer 1 im Imo-Projekt bleibt, ist die Mitarbeit derzeit ein wenig der Frühjahrsmüdigkeit verfallen. Trotz mehrfacher Aufrufe von Spielern, sind die Meldungen doch sehr gering geblieben. Wer also seinen Teil dazu beitragen möchte, das angeblich schwächelnde RP zu stärken, hat derzeit noch die Möglichkeit dies in aktiver Funktion zu tun. Weitere Infos in den Foren.

Rassen-Guides

Aktuell bringt das Konzept-Team die Guides in eine neue Form. Die Ideen im Forum wurden aufgegriffen und auch eingesandte Konzept-Ideen finden ihren Platz. Wer noch ein paar Ideen hat, sollte sich sputen sie einzusenden (PN an Dolorion), da die Arbeiten bald abgeschlossen sind.

Imoriath in Deutsch

Aktuell sind bereits 3,6 % der Dateien übersetzt. Wer dabei mit-



arbeiten möchte, kann sich bei polo@imomail.de melden und einen Account beantragen.

Wettbewerbe

Die Preisverleihung zum Charakter-Story-Wettbewerb findet Ende April statt, sobald die Abstimmung im Forum beendet ist. Die Gewinner werden sowohl im Imogramm, als auch im Forum bekannt gegeben.

Die nächste Ausgabe

In der kommenden Ausgabe werden wir einen Bericht von aadison über das Restaurant Elmore bringen: *Speis und Trank in Elmor's Schank ...* Auch der Clan Kakais Wehr hat einen Beitrag zugesagt. Daneben hoffen wir auf weitere Infos zu den Regionen des Fürsten-

systems und den Teil II zur Imo-Geschichte.

Wer noch Beiträge in Arbeit hat, zu allen Themen, die für die Com von interesse sein könnten, der sende sie per PN an Dolorion.

GEFÄHRLICHE GASSEN

Anlässlich der RatCon am 22. bis 24. August schreibt Ulisses Spiele in Zusammenarbeit mit Memoria Myrana einen Abenteuerwettbewerb für das Rollenspiel „Myranor - das Guldland“ aus.

Die Verfasser der drei besten Abenteuer erhalten Sachpreise und ihre Beiträge werden in einem Abenteuersammelband veröffentlicht.

Die Abenteuer müssen die unten angegebenen Angaben berücksichtigen und dürfen eine Textlänge von 90.000 Zeichen (mit Leerzeichen, ohne Titelseite mit Autorenangaben) nicht überschreiten. Eine Überschreitung der Zeichenmenge führt zur Abwertung. Bilder von NSCs und Pläne von Schauplätzen zählen dabei zu den Handouts, nicht aber Beschreibungen derselben.

Das Abenteuer muss in digitaler Form (als .rtf oder .doc-Datei; .pdf-Versionen allenfalls zusätzlich; Bilder separat als .jpg) und zweifacher Ausfertigung eingesandt werden: Der ersten Version muss eine Anfangsseite voranstellen, auf der der Titel des Abenteuers und der Name und die Anschrift des/der Autoren verzeichnet sind. In der zweiten Version für Bewertungszwecke darf der Name des/der Autoren nicht erscheinen.

Unsere Themenvorgabe lautet „Gefährliche Gassen“. Gedacht ist an Abenteuer, die in einer beliebigen Stadt oder einem Distrikt einer Metropole spielen und den urbanen Charakter des Schauplatzes betonen. Die Festlegung auf eine bestimmte, bereits beschriebene/erwähnte Stadt sollte dabei vermieden werden, um eine allgemeine Verwendung zu gestatten. Wir empfehlen, den Ortsnamen neu zu erfinden und keine übermäßig spezifischen Vorgaben für das Umland zu machen; eine allgemeine Lokalisierung wie „an der Küste“, „an einem schiffbaren Fluss“ oder „im Gebirge“ hingegen ist gewünscht. Als Inspiration für die Natur einer Metropole kann Balan Cantara im Hardcover (47 ff.) dienen.

Angaben aus dem Hardcover können (als dem Spielleiter zugänglich) vorausgesetzt werden. Aus praktischen Gründen raten wir von einem Schwerpunkt auf den Magie-Regeln ab, da diese derzeit überarbeitet werden.

Das Abenteuer sollte nicht auf eine spezielle Rassen- und Professionen-Kombination in der Heldengruppe zugeschnitten sein.

Es darf keine so epischen und großmaßstäblichen Themen und Szenen verwenden, dass es in seinen Auswirkungen zwingend über die beschriebene Stadt/den Distrikt hinausreicht; solche möglichen Folgeszenarien können allenfalls (im Rahmen des zulässigen Gesamtumfangs) optional vorgeschlagen werden.

Für die Teilnahme gelten folgende weiteren Bedingungen:

- a) Teilnehmer müssen das achtzehnte Lebensjahr vollendet haben.
- b) Die ersten drei Plätze werden in einem Abenteuersammelband veröffentlicht. Der Autor erhält jeweils 6 Belegexemplare.
- c) Die Abenteuer, die nicht unter den ersten drei Plätzen landen, werden auf der Webseite www.memoria.myrana.de zum kostenlosen Download zur Verfügung gestellt.

Letzter Abgabetermin ist der 15. Juni 2008, 0.00 Uhr.

Auf Wunsch werden Eintreffen und technische Lesbarkeit des Beitrages bestätigt.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Fantasy Production oder Ulisses Spiele, sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Abenteuer nehmen entgegen dsaraddatz@yahoo.de und j.raddatz@ulisses-spiele.de.

Preise:

1. Preis:

Ein Warengutschein der Firma Ulisses Spiele in Höhe von 200 EUR sowie Veröffentlichung in einem Myranor Abenteuerband. Der Autor erhält 6 Belegexemplare.

2. Preis:

Ein Warengutschein der Firma Ulisses Spiele in Höhe von 150 EUR sowie Veröffentlichung in einem Myranor Abenteuerband. Der Autor erhält 6 Belegexemplare.

3. Preis:

Ein Warengutschein der Firma Ulisses Spiele in Höhe von 100 EUR sowie Veröffentlichung in einem Myranor Abenteuerband. Der Autor erhält 6 Belegexemplare.

Die Ermittlung der Preisträger erfolgt durch eine Jury.

Die Preisverleihung findet auf der RatCon 2008 statt

Anzeige mit freundlicher Genehmigung von Memoria Myrana. Weitere Infos dazu unter:

<http://forum.ulisses-spiele.de> und <http://www.forum.myrana.de>

Impressum

Das Magazin "Imogramm" ist ein offizielles und nicht-kommerzielles Projekt zu dem Freeshard "Imoriath". Alle Mitarbeiter arbeiten ausschließlich unentgeltlich und in ihrer Freizeit für das "Imogramm".

Herausgeber: René Eichhorn

Chefredakteur: Peter Horstmann

Illustrationen: Die in den Artikeln benutzten Bilder stellen Screenshots aus dem Spiel Lineage 2 oder von Tools des Imoriath-Projektes dar.

Text: soweit im Text nicht anders angegeben, stammen die Texte vom Konzept-Team (Dolorion, Ehyln, Elsyron, Lia, Mayasuna, Mordal, Nebelkatze, Ninniel, Pia, Samiris, Sheeran (die Autoren sind mit diesen Namen unter www.forum.imoriath.de zu erreichen.))

Lektorat: Imogramm-Team

Internetpräsenz: www.imoriath.de

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung der Administration der Projekts Imoriath veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das zur Verfügung stellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf das Magazin jedoch gerne ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden.

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den jeweiligen Autoren und Rechteinhabern. Das Nutzungsrecht aller Texte und Bilder für dieses pdf-Dokument liegt beim Imoriath-Projekt.

© 2008 by dte

