



KERN
LAND
BREVIER



Kernland-Brevier von Xeroan

**kaiserliches kartographisches Institut
zu Athon**

Einleitung

Verehrte Wissenssuchende,

dies Brevier möge dem Reisendem zur Vorbereitung, wie auch unterwegs allzeit Rat und Hilfe bieten und einen Eindruck vermitteln, was ihn an den Stationen seiner Reise erwarten mag.



Ich stützte mich bei der Zusammenstellung der jeweiligen Beschreibungen auf meine eigenen Erfahrungen, doch dort wo es hilfreich schien, habe ich auch auf andere Quellen zurückgegriffen, insbesondere wenn Geschichten und Legenden das Verständnis erleichtern – oder die Freude an der Lektüre.

Dies Brevier ist damit Ergänzung und Erläuterung der großen *Kernland-Karte*, die im kaiserlichen kartographischen Institut zu Athon aufbewahrt und hoffentlich allzeit aktuell gehalten wird.

Zusammen vermögen die beiden Werke ein Bild von dem wunderbaren Land gewähren, das uns allen Heimat ist.

Sie zu bewahren, ist zugleich die Begründung dafür, dass ein so friedfertiger und vorsichtiger Mensch wie ich sich der Zeitenwende mit



all ihren Schrecken stellte.

Rannahai, wie unser schönes Kernland einst bei den Elfen hieß, verdanken wir in seiner vielfältigen Form wie auch die meisten seiner Bewohner, *Rhukka*, einer Riesin, die mit ihren Gefährten in den Nebeln der Vorzeit die damals wohl noch ziemlich öde Welt bewohnte.

Für einen Vogel mag Kernland aussehen, wie eine Hexe, die mit wehendem Zopf rückwärts auf einem großen Biber reitet. Ein nachdrücklicher Beweis dafür, wie fantasievoll die Riesin und ihre Geschöpfe doch sind.

Eine Beobachtung, die ich mit diesem Bericht zu belegen gedenke und hoffe, dass den geneigten Leser bei der Lektüre Neugier, Respekt und



Demut vor der Kraft der Schaffenden begleiten.

Die Legende von Rhukka

Vor den Elfen herrschten über die Welt die Riesen, geformt aus Erde und Wasser, gebrannt im Feuer und gekühlt von der Luft. Die Riesin Rhukka war so lieblich, dass sich die Elemente selbst um ihre Gunst stritten. Da verführte sie der Herr der Luft und sie schenkte ihm eine

Tochter, Alfa. Später erlag sie dem Meister der Erde, dem sie einen Sohn gebar, Menes.

Eines Tages berührte Rhukka einen gefallenen Stern und wurde von einer gefährlichen Krankheit befallen, die bis dahin unbekannt gewesen war: der Neugier, bis heute Rhukkas Fluch.

Berührt von Luft und Erde, Veränderung und Ewigkeit, hatte Rhukka die Macht, der Gier nach Neuem zu frönen. Sie beschriff den Pfad zwischen Wirklichkeit und Möglichkeit und fand dort ein Tor, durch das Magie in die Welt kam.

Als sie den Zauber entdeckte, mit dem sie Spielzeug zum Leben erwecken konnte und all die Wesen schuf, die heute Rannahai bevölkern, erschrecken die Riesen. Sie sahen, dass die Neugier ihrer Schwester nichts Gutes brachte und töteten sie. Alfa und Menes rächten ihre Mutter. Mit dieser Zeitenwende endete das Zeitalter der Riesen, die alle erschlagen waren. Ihre Leichen verrotteten und bildeten Berge, ihr Blut die Seen und Flüsse.

Rhukkas Tochter Alfa hatte von ihr die Ewigkeit geerbt. Von ihrem Vater den Verstand sowie die Gabe, sich zu erinnern. Menes war schwächer als seine Schwester und sterblich. Von Rhukka hatte er die unbändige Freude an Veränderung geerbt. Vom Vater aber die Fähigkeit, mit all seinen Stoffen umzugehen und zu Neues zu erschaffen. Die Geschwister gestalteten die Welt nach ihren Wünschen und die Schwester sorgte für den Bruder. Die Kinder der anderen Riesen schlossen sich ihnen an und so vermehrten sich die Kinder Rhukkas und herrschten über das Land.



Ein entschlossener Sumaner Postreiter kann Kernland von Ost nach West bei günstigem Wetter, guten Straßen, nachlässigen Räubern und etwas Glück in gut 40 bis 60 Tagen und von Nord nach Süd in



etwa 135 Tagen durchqueren.

Die Legende von Anka

Der Rekord wird dabei seit Jahrhunderten von Anka gehalten, die mit ihrem treuen Hengst Eldan in weniger als 80 Tagen von Terranna im äußersten Norden bis nach Zairem geritten ist, um dort ihren Geliebten zu befreien, den Sklavenhändler entführt und verschleppt hatten. Eldan war damit schneller als die Galeere und so gelang Anka die Befreiungsaktion.

Der flinke Eldan wurde deshalb mit gewisser Berechtigung zum Stammvater der Kinviner Vollblüter, den schnellsten Pferden der Welt. Sein Denkmal ziert heute noch den Haupthof des Gestüts von Kinwin.

Nicht zuletzt dieser enormen Größe wegen haben die Elfen wohl einst die berühmten *Kurzen Wege* geschaffen, spezielle Pfade, auf denen durch Magie Weg und Zeit nicht länger miteinander verwoben sind und man deshalb bei einer Reise auf ihnen Raum verlieren und Zeit

gewinnen kann. Sich zu verirren ist jedoch deutlich gefährlicher, denn man verliert sich nicht nur im *Wo*, sondern auch im *Wann* und nicht immer bietet Umkehr Rettung.

Der Nachtwolf

Es begab sich, dass ein Mädchen, stolz und schön, das Herz eines mächtigen Zauberers gewann. Doch als sich der Zauberer der Macht bewusst wurde, die solche Schönheit über ihn erhielt, sperrte er sie an einen fernen Ort jenseits der Welt und ließ sie vom mächtigen Nachtwolf bewachen.

Da machte sich der Bruder des Mädchens auf, seine Schwester zu befreien und nach Jahr und Tag stand er vor dem Nachtwolf, der schauriger und grausiger war, als man es sich vorstellen kann.

Eine solche Kreatur kann man nicht besiegen, aber man kann sie überlisten. Und so lief der Junge davon, wissend der Nachtwolf würde ihm folgen, und rannte zu den Elfenpfaden, wo Wirklichkeit und Möglichkeit ineinanderfließen. Dort täuschte der Junge den Nachtwolf, in dem er sich verbarg und Steine auf einen Weg warf, was klang, als sei er gestürzt. Der Nachtwolf folgte dem Lärm und war auf dem Weg gefangen. Denn der kluge Bursche hatte erkannt, dass der Elfenpfad eine Einbahnstraße war, auf der man nicht umdrehen kann. Der Junge aber befreite das Mädchen und sie lebten fortan glücklich ihre Leben. Der Nachtwolf aber streift seither am Rand der Welt entlang, weil er den Weg zurück nicht findet und sein Heulen ist in dunklen Nächten weithin zu hören.



Solche Mitreisende sind ein Grund mehr, die Pfade zu meiden. Seit dem Rückzug der Elfen zu Beginn unseres Zeitalters sind zudem die Zauber verfallen, die Wege gefährlich und daher zu Recht verboten.

Es heißt, nur Verzweifelte könnten sie betreten, doch das bezweifle ich. Jedes halbwegs empfindsame Wesen spürt, wenn es sich einer Weltengrenze nähert, sodass ich nur Verrückte auf den Wegen



erwarte. Alle anderen halten den gebotenen Abstand.

Auch die überall in Kernland verteilten großen Felsen, sogenannte *Mahner*, sind eng mit den *Elfenpfaden* oder *Kurzen Wegen* verbunden.

Angeblich stehen sie dort, damit niemand versehentlich auf diesen Pfaden wandelt, die auf eine schwer fassbare Weise weder zu der einen noch zur anderen Welt gehören, aber gleichwohl von allem, was darin geschieht, beeinflusst werden.

Ich habe aber auch gehört, dass sie Teil eines außerweltlichen Streckennetzes sind, und dem Kundigen die Orientierung auf Reisen jenseits von Zeit und Raum erlauben. Streckenposten, die beim Wechsel zwischen Dimensionen



Ausgangspunkt und Ziel bestimmen helfen, so schwer das für Freigeborene auch vorstellbar sein mag.

Persönlich kann ich nur von Besuchen der Wege abraten, denn wann immer ich gezwungen war, sie in größter Not zu betreten, habe ich das mit fürchterlichen Kopfschmerzen bezahlt.



Die Ozeane Kernlands

Bis auf jene schmale Stelle im Nordosten, wo der *Steinwall* nach *Kernland* purzelt, ist unser Land von allen Seiten von Wasser umgeben.

Im **Norden** liegt die *Eissee*, die viele Monate im Jahr unter einer tückischen Eisdecke schläft, während sie sonst mit harter Brandung, zu vielen herumlungernenden Seedrachen und schlecht gelaunten Strudeln aufwartet, die den Schiffern das Leben schwer machen. Und doch ist die *Eissee*, wenn sie einmal friedlich ist, von wunderschöner Klarheit und Gelassenheit.



Im **Osten** liegt das zauberhafte *Silbermeer*, mit der sagenumwobenen Insel *Rhukka*, einem Ort des Friedens und der Toleranz.

Nördlich ist die Ostküste erst wald- und buchtenreich, dann sanft mit bis an den Strand reichenden Obsthainen und Feldern auf der *Ebene von Tolado*, bis sie als *Goldküste* den Südzipfel erreicht.



Den **Süden** prägt das geheimnisvoll smaragdnen oder in tiefem Grün schimmernde *Grünwasser* mit legendenreichen Unterwasserwelten und zahllosen Inseln, die als *Rhukkas Halsband* die bekannte Welt beschließen.

Im **Westen** herrschen *Monsussars* Töchter, die *Sturmhexen* über das vom *Grünwasser* bis zur

Eissee unberechenbare *Sturmmeer*, auf dem das Wetter oft mehrmals stündlich wechselt. Die Küste bietet steile Klippen, hübsche Buchten und sichere Häfen. So fahren hier trotz aller Widrigkeiten mehrere



Flotten das ganze Jahr und in alle Richtungen.

Die Gebirge Kernlands

Der *Steinwall* ist das höchste Gebirge *Kernlands* und so mächtig, dass es nirgendwo größere Berge gibt. Die Fiderin-Priesterin *Klairu*, die gewiss eine weise und gebildete Frau war, sprach vom *Steinwall* als dem *Gebälk des Himmels*, von dessen Gipfeln aus man in fremde Welten sehen könne.

Doch das weiß heute keiner zu bestätigen. Der *Steinwall* ist so hoch, dass vermutlich selbst *Thonos'* Sonnenrosse kapitulieren und so auf ihrer täglichen Fahrt über den Himmel den Norden aussparen. Deshalb heißt auch das Land hinter den Bergen *Dunkelreich*. Was jenseits des *Steinwalls* liegt, ist unbekannt, was nicht nur an den unwegsamen Felsen liegt, sondern auch daran, dass das ganze *Zeitalter des Rades* hindurch, die Pässe ins *Dunkelreich* verschlossen waren und daher kein Mensch mehr lebt, der davon berichten könnte



(und langlebigere Wesen wie Elfen, Trolle schweigen hierzu beharrlich).

Thonos' Sonnenwagen

Thonos sorgt dafür, dass morgens die Sonne ihren Weg über das Firmament nimmt.

Auf seinem Wagen lässt er sie von vier feurigen Rossen über den Himmel ziehen, um die sich viele Legenden ranken: den feurigen Jeng, den scheuen Wu, die kluge Xara und den Liebling der Menschen, den faulen Chan, der sich gern vor der Arbeit drückt. Ihn bittet man, wenn man noch ein wenig Nachtschlaf möchte oder auch, dass abends der Sonnenwagen etwas langsamer fahren könnte!



Auch der Steinwall beschäftigt die Barden und Erzähler und es ist für den Gelehrten schwer, die Geschichte von den Geschichten zu trennen. Vermutlich versagt hier selbst ein Edehler, obwohl man den Bewohnern dieser Stadt nachsagt, einfach alles zu wissen.

Was auch ein Edehler nicht weiß

So aber begab es sich, dass in Edehlis gefragt wurde, auf welche Frage ein Edehler keine Antwort wisse. Der arme Mann nahm sich die Frage zu Herzen und überlegte lang und gründlich, bevor er antwortete: »Die Frage lautet: Gibt es etwas, dass ein Edehler nicht weiß? Und er wird antworten: Nicht, dass ich wüsste.«

Vielleicht weiß Mandara mehr, die Tochter von Monsussar und Lybia, die eine unziemliche Liebe zu einem Sterblichen aus dem Dunkelreich pflegte und daher gewiss viel über das geheimnisvolle Land hinter den Bergen erfuhr? Ihr verdanken wir jedenfalls nachts ein himmlisches

Notlicht und so manches Mal gute Einfälle im Schlaf. Denn sie sammelt in ihrer Schale all die Gedanken auf, die uns untertags entfallen und gibt sie uns nachts zurück.

Die einsame Göttin am Himmel ist jedenfalls eine der beliebtesten Sagengestalten *Kernlands*. Es gibt sogar eine Zeitrechnung, die sich an ihrer Schale orientiert.

Die Legende von Mandara

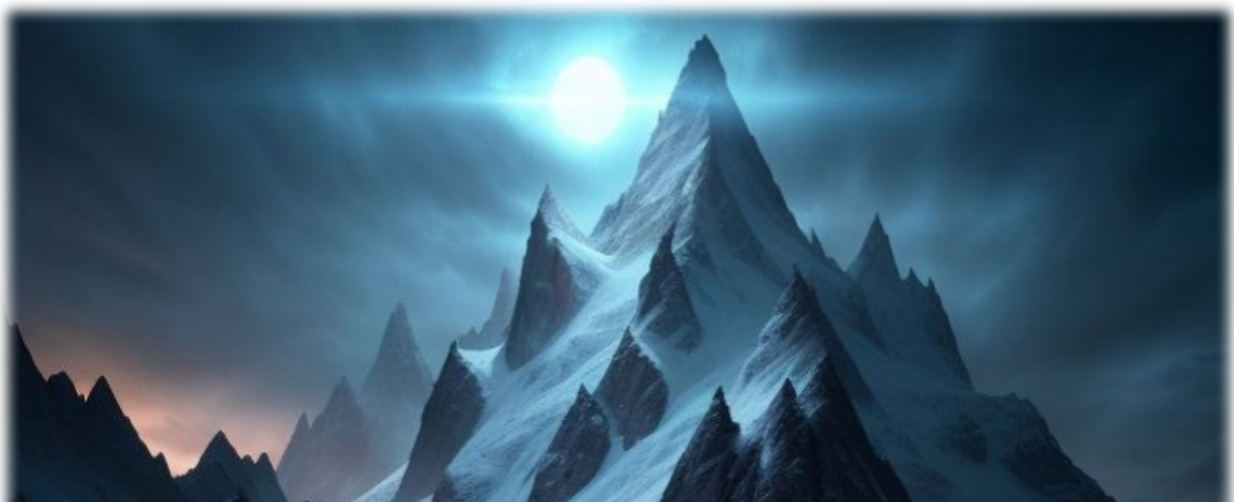
Der Liebe zu einem Sterblichen wegen wurde Mandara von ihrer Mutter, der sonst so sanften Lybia, an den Himmel verbannt, wo sie seither leben und vergehen muss.

Nicht einmal ihr Vater, der Meergott Monsussar, kann sie erreichen, obwohl Mandara täglich nach ihm ruft. Dabei hält sie eine Schale, die sie stetig dreht, so dass wir sie einmal von unten, einmal von der Seite in ihrer Form und einmal ihren Rand von oben sehen.



Vielleicht hat sie einst Mandaras Mutter, der Göttin des Lebens, gehört? Das heilige Artefakt der Lybia, die Schale der Barmherzigkeit, ist jedenfalls seit Langem verschollen.

Man sagt weiterhin, mit ihrer Schale sammelt Mandara Ideen und Gedanken ein, die wir untertags verlieren, und gießt sie nächstens



über der Welt aus, damit sie nicht verloren gehen.

In *El Schamras Schattenhallen* las ich, dass Mandara mit ihrer Schale ihrem Geliebten aus dem *Dunkelreich* geheime Zeichen sendet. Sensible Naturen spüren ihr Sehnen und folgen ihr im Traum.

zu Beginn unseres zivilisierten Zeitalters wurden die Pässe unter großem Aufwand magisch versiegelt. Mit Magie, Glaubens- und Lebenskraft wurde ein Zauber gewirkt, der bis heute zuverlässig die Grenzen zwischen den Reichen – oder vielmehr Welten - schützt.

Es heißt, die Reiche hätten sich an dem Tage verändert. Kernland habe in dem Maße Magie verloren wie sie im *Dunkelreich* gewachsen sei – doch das vermag keiner sicher zu sagen, denn wer hier ist, weiß nicht, was jenseits der *Barrieren* liegt, und umgekehrt.

Weil die *Barrieren* aber unüberwindbar sind, wird wohl auch niemand für Klairu in fremde Welten spähen, auch wenn es viele, viele Unbelehrbare immer wieder einmal versuchen. Doch mehr als verschwommene Geisterbilder sind nicht zu erhaschen.

Auch über die See erreicht man das *Dunkelreich* nicht, denn auch dort schützen mächtige magische Wälle die Passagen und wer in den



Nächten die mächtigen Irrlichter des Nordens an ihnen entlang toben sieht, ahnt, dass auch diese Wälle nicht zu durchdringen sind.

Irrlichter

Nicht anders als viele andere Haushalte in Kernland hat auch der Wintergott Nuki auf Schloss Frostfang einige Gelichter zu Gast, jene Orgale, die einst entstanden als Magie auf Feuer traf, und die ihren Gastgebern Licht und Wärme schenken.

Während sich die kurzlebigen Wesen in den meisten Gebieten Kernlands eigentlich ganz vernünftig benehmen – oder jedenfalls nicht unvernünftiger als alle anderen auch – spielen die Gelichter im Norden oft verrückt und toben nächtelang in prächtigen Tänzen über den Horizont des Eismees oder die Gipfel des Steinwalls.



Diese Irrlichter lieben wie alle Gelichter Rätsel und Geschichten, und so heißt es, in ihren Tänzen erzählten sie eine Geschichte, die jedoch bisher keiner zu entschlüsseln vermochte. Vielleicht ist das gut so, denn nach den Berichten einiger Unerschrockener, die sich in ihre Nähe wagten, erzählen die Irrlichter des Nordens von der Wahrheit über den Dunklen,

seine Gedanken und seine Geschichte.

Ein interessanter Gedanke, der meiner Meinung nach erklären könnte, warum ihr Tanz aus der Entfernung gar so rasend und zerstörerisch scheint. Ich habe jedenfalls nicht gewagt, nachzufragen.



Dem *Steinwall* selbst ist das gleichgültig, sagen die Trolle und die sollten solche Dinge wissen, denn wenn es um Stein geht, macht einem Troll keiner etwas vor.

Die gewaltigen Felsen des *Steinwalls* jedenfalls prägen und gliedern *Kernland* wie ich auf meinen Reisen feststellen konnte. Fast wie ein steinerner Wasserfall, der sich aus dem *Dunkelreich* in dieses Land ergießt und bis in den tiefsten Süden reicht, wo er neckisch als

Rhukkas Halsband das *Grünwasser* grüßt.

Im Norden gabelt sich der *Steinwall* in drei große Gebirgszüge:

- o die **Nordhöhen**, mit dem berühmten *Rach*, die sich wie gewaltige Sturmbrecher entlang der Eissee nach Westen ziehen,
- o **Armars Rücken**, in dem viele Zwerge und Trolle leben und der vom Weißwald wie ein dicker grüner Pelz bedeckt ist, und schließlich
- o die **Schlangensteine**, die sich entlang der Ostküste



nach Süden schlängeln und sich in den *Kaiserwald* zu ducken scheinen.



Auf der *Ebene von Brangeia*, wo die Berge in den Boden abzutauchen scheinen, bis man nur noch ein paar Hügel sieht, bevor sie sich erneut – dieses Mal allerdings als *Torrodorat* – mächtig in den Himmel recken, liegt das *Blutfeld*, ein Ort mit trauriger Geschichte.

Die Totenschlacht

Am Blutfeld wurde die dritte und letzte der Endschlachten geschlagen. Die vereinten Heere der Karneji und Menschen forderten die Armee des Dunklen, die der Dunkle durch magisch erschaffene Wesen, die Dualen, verstärkt hatte.

Im Angesicht der Niederlage rief er gar die Toten zurück, die sich erhoben und nach den Waffen griffen. So wendete sich das Schlachtenglück, denn Totes kann nicht sterben. Selbst als Zwerge und Trolle der bedrängten Allianz zu Hilfe eilten, konnte keine Seite den Kampf für sich entscheiden. Bis Lanowar, ein Krieger der Menschen, den Dunklen in einem Zweikampf schlug. Das brachte die Wendung und als Eo-Man mit den herbeigeeilten Drachen die



Untoten verbrannte, fand endlich Frieden Raum. Doch der Leichnam des Dunklen, der wurde nie gefunden.

Drei Gebirgszüge prägen auch die südliche Hälfte *Kernlands*:

Daemeans Schwanz, der als Verlängerung der Schlangensteine von West nach Ost verläuft, und *Kernland* grob in eine nördliche und eine südliche Hälfte teilt und damit das *Neue Reich* von der *Khor* abgrenzt.

Er endet an der Grenze zwischen dem *Reich* und dem *Schönem Land* unweit der Stadt *Firentin* am sagenumwobenen *Rabenschwert*. Einem einsamen Gipfel, den man über eine karge, außerordentlich unheimliche Hochebene erreicht.



Von dort aus setzt sich der Gebirgszug als mächtiger *Toruschawall* fort, und biegt nach Süden ab, wo er der sturmgepeitschten Westküste folgt, an die er sich jedoch nicht so richtig heranwagt. So bleibt stets genügend Platz für weite, idyllische Ebenen, mit satten Feldern, blühenden Hainen und anmutigen Weinbergen. Dieser zu Recht *Schönes Land* geheiene Teil *Kernlands* ist jener, der den Aufzeichnungen zufolge am ersten von Elfen und Menschen besiedelt und urbar gemacht wurde.

Tief im **Sden**, wo der *Jangala* den Fels zu ersticken droht, nennt man die Berge dann *Rahamuri*, was in der Sprache der *Yanami* soviel wie *Regenberge* heit. Ein Name, dem nichts mehr hinzuzufgen ist – auer den Flchen der durchnssten Reisenden vielleicht.



So bleibt das Wetter, bis die mit undurchdringlichem, zottigen Urwald überzogenen Berge an *Kernlands* Südzipfel dort, wo das Land endet, in die Tiefen des *Grünwassers* stürzen, aus dem sie sich nur noch



wenig erheben.

Die so entstandenen Inseln heißen *Rhukkas Halsband*, da sie sich wie aufgereihte Edelsteine aus dem spiegelnden Meer erheben und der Sage nach tatsächlich Rhukkas beim wilden Spiel gerissene Perlen sein sollen. Ist der Norden kalt und ungastlich, wird es hier feucht und schwül. Kurz: das Wetter wird nicht besser, nur anders.

Die Frage, wo das Wetter am erträglichsten ist, wird übrigens von den Bewohnern *Kernlands* uneinheitlich beantwortet. Wo man ist, gefällt es nie, wo man herkommt ist es ganz schlimm und anderswo jedenfalls nicht besser. Doch ich schweife ab!

Die eigentliche Herrin der südlichen Hälfte *Kernlands* ist die *Khor*, eine mächtige Wüste, die gut eingebettet von drei Gebirgen im Norden,



Osten und Westen ein riesiges Areal für sich beansprucht.



Trennt die *Khor* im Westen der *Toruschawall* mit seinen Ausläufern von den vom *Sturmmeer* ins Land ziehenden Regenwolken, erhält sie auch von Osten kein Wasser. Der *Torrodorot* ist nur wenig flacher als der *Toruschawall* und steht beharrlich im Weg. Er ist zu steil für die allermeisten Wolken, die deshalb auf der östlichen Seite bleiben.

Da das *Silbermeer* viel friedlicher als das *Sturmmeer* im Westen ist, ist hier die Landschaft lieblicher und wird ihrer Schönheit wegen durchaus berechtigt *Goldküste* genannt.

Wo der *Torrodorot* immer flacher wird und mit der letzten, in einigen sanften, lieblichen Hügeln innewohnenden Kraft das *Grünwasser* erreicht, streckt sich die endlose Grasfläche der *Kleinen Khor* zwischen Wüste und Meer, nur gelegentlich von lichten Wäldchen, einzelnen Bäumen und Büschen unterbrochen.

Dieser außerordentlich wildreiche Teil von Kernlands Süden heißt



daher in vielen Berichten auch die *Graskhor*, was ein sehr treffender, weil beschreibender Name ist.

Es gibt zu der Frage, warum ausgerechnet hier so viele Tiere leben, einige Geschichten, die sich alle um die Göttin *Osatra* ranken, die im Süden hoch angesehen ist.

Wie schon erwähnt, behaupten die die *Khoryn* beharrlich, die *Khor* sei einst ein fruchtbares Seental gewesen. Das bestärkt die folgende

Legende vom Zug der Tiere:

Es begab sich, dass das Wasser der Khor versiegte und in den Flussbetten nur noch Staub zu finden war. So verloren viele Tiere ihre Heimat. Sie wandten sich auf der Suche nach Wasser gen Westen, doch da lag der Rahamuri. Durstig flohen sie vor der Sonne am Toruschawall entlang nach Norden, doch da versperrte ihnen Daemeans Schwanz den Weg. So zogen sie erschöpft nach Osten, wo die Insel Rhukka lag. Dort hofften die Tiere auf Hilfe der Göttin Osatra. Da aber stand der Torrodorat, den die Entkräfteten nicht mehr bezwingen konnten.



Doch Osatra hörte ihr Klagen und befahl den Bergen, zu weichen. Die Berge duckten sich gehorsam und gaben zum Süden hin ein liebliches Hügelland mit weiten Grasflächen für die Tiere frei. Und da leben sie bis heute.

Dort sind alle Tiere, denen es in der *Khor* zu heiß ist. So trifft man in der Glut der *Khor* nur noch einige unerschrockene Drachen, Kamele und Ziegen – und *Khoryn*.



Die Flüsse Kernlands

Die Flüsse versorgen *Kernland* mit Leben. Weil jeder Fluss anders ist, wirken sie auf das Land, das sie umgibt. Sie nehmen keine Rücksicht auf von uns gezogene Grenzen und suchen sich eigenständig ihren Weg zum Meer, in dem wieder jedes Wasser gleichermaßen willkommen ist und zwanglos Teil des Ganzen wird.

Der Geruch des Wassers

Hundsaaale sind faszinierende Wesen. Sie erinnern grob an die niedere Variante eines Seedrachens. Zudem kann man mit etwas guten Willen tatsächlich mit ihnen Freundschaft schließen, was vor allem Owindä oft gelingt. Denn unabhängig davon, dass es immer wünschenswert ist, Freunde zu gewinnen, kann ein Hundsaaal mit seiner feinen Nase Wasser riechen, und findet allein deshalb immer wieder zurück – und mit ihm das Schiff, das ihm nach Hause folgt.



Die wunderschönen, mannigfaltigen Flüsse, die unsere Heimat wie ein Netz durchziehen, verdienen alle eine Vorstellung mit ihren Geschichten, doch dafür reicht mir die Zeit nicht. Die wichtigsten möchte ich gleichwohl nicht unerwähnt lassen.

Norfule

Der mächtige *Norfule*, der Fluss des Nordens, entspringt *Armars Rücken*. Von dort fließt er durch die *Nordmark*, bis er sich mit dem von *Eisenberg*



kommenden *Ferrofule* und seinem rotbraun schimmernden Wassern spektakulär vereint und am *Dolch des Nordens* in die *Eissee* mündet.

Dorna

Der *Dorna* ist ein weiterer Fluss im Norden, der das Land von Ost nach West verbindet. Er entspringt im *Sternsee*, und nimmt dann die *Nordhöhen* entlang den schwierigen Weg durch *Nukis Pelz* vorbei am wunderbaren *Tränensee*, gräbt sich dann unter einem Ausläufer der *Nordhöhen* einen spektakulären Tunnel, um schließlich bei *Walstadt* ins *Sturmmeer* zu münden.



Der Tränensee

Obwohl er keine Verbindung zum Meer hat, schmeckt das Wasser des Tränensees leicht salzig. Romantiker behaupten, der See sei einst vom Dorna gespeist worden, doch wurde nach einem Beben vom Fluss getrennt. Seither verzehrt sich der Tränensee nach seinem Fluss und der frustrierten Tränen wegen schmeckt das Wasser salzig.

Die Zwerge hingegen behaupten beharrlich, der See werde von einer unterirdischen Quelle gespeist, die nichts mit dem *Dorna* zu tun habe. Der mineralisch salzige Geschmack käme dabei von den Steinen, aus denen der Seegrund besteht und denen sich das Wasser anpasse. Das Wasser sei trotz seines ungewöhnlichen Geschmacks sehr bekömmlich. Zumindest den Fischen und ihren Fischern dort scheint es nicht zu schaden.





Isadra

Dann ist da der *Isadra*, ein mächtiger Strom, der von den *Nordhöhen* aus auf seinem Weg zur *Eissee* die *Farsali* in zwei Hälften teilt.

Durch zahlreiche, oft sehr heftige Überschwemmungen sorgt er auch für die fruchtbaren Böden und die überreiche Blütenmasse, die

diese Gegend so verzaubert.

So beeindruckend die Flüsse im Norden sind, auch das mittlere Kernland wird von seinen Wasserwegen geprägt, die alle so verschieden sind wie die großen, die ich hier vorstellen will.

Rhenfule

Während sich wie gesagt der *Norfule* aus den *Schlangensteinen* in weiten Bögen aus *Athonai* hinaus gen Norden wendet, um hinter dem *Sternsee* am *Dolch des Nordens* ins *Eismeer* zu münden, biegt der *Rhenfule* von *Daemeans Schwanz*, den er in nördlicher Richtung verlässt, nach Westen, fließt dabei in aller Ruhe an *Athon* vorbei, teilt sich beim *Grausee* und ergießt sich mit seinem Hauptarm bei *Edehlis* ins *Sturmmeer*.



Der *Rhenfule* ist ein mächtiger Strom, der das Leben im *Neuen Reich* nachhaltig prägt, wobei er sich dabei zahlreicher Zuflüsse bedient. So zeigt der Strom sehr verschiedene Gesichter auf



seinem Weg durch die Ebene von Ost bis West und verbindet zugleich die Wesen, die sie bevölkern.

Dragafule

Einer dieser Verstärker des *Rhenfule* ist der schöne aber äußerst wilde *Dragafule*, der übrigens gleichfalls *Daemeans Schwanz* entspringt und windungsreich in reißender Hast den *Kaiserwald* nach Norden durchfließt, bis er bei *Rothstein* in den viel größeren *Rhenfule* mündet, wo er sich fortan benehmen muss.



Auch im Süden gibt es östlich wie westlich der *Khor* mächtige Flüsse, die *Monsussar* zu Ehren das Land gestalten, prägen und ernähren und das Auge und den Leib der Reisenden erfreuen.



Lofule

Der *Lofule* ist ein mächtiger Strom, der den Tiefen des *Torrodorat* entspringt, sich seinen Weg durch spektakuläre Schluchten sucht und an *Peritai* vorbei nach Norden fließt, wo er ins *Silbermeer* mündet.

Seinen Namen verdankt er der rötlichen Färbung, mit der er aus den Bergen kommt und sie erst nach und nach verliert, wenn sich ihm viele

kleine Flüsse und Bäche auf seinem Weg ans Meer anschließen.

Der Rotfisch

Es begab sich, dass ein Fisch im Silbermeer gern besonders sein wollte. Doch war an ihm nichts, rein gar nichts ungewöhnliches. Er war nicht größer oder kleiner, nicht schneller als andere und genauso silbrig blau. Da



hörte er, der Lofule sei an seiner Quelle blutrot gefärbt. Neugierig schwamm er stromaufwärts, immer weiter bis an die Quelle. Der Aufenthalt im Wasser dort färbte auch seine Schuppen. Und so war er fortan der Rotfisch!



Essra

Ähnlich verhält es sich mit dem *Essra*, einem wasserreichen, aber meist gelassenen Fluss, der von den *Schlangensteinen* in weiten Bögen quer durch das Herzogtum *Peritai* und weiter durch das Bundesgebiet von *Tolado* die *Goldküste* entlang bis *Madras* fließt.

Ihm verdanken *Peritai* und die *Bundesstädte* die sprichwörtlich reichen Getreideernten und den Wohlstand, den man dem Land

ansieht, wenn man vielleicht die Reise nach Süden bequem auf dem Fluss antritt.

Verschlafen!

Es begab sich zu der Zeit, dass ein Händler seine Ware am Essra auf einen Lastenkahn verladen ließ, der ihn bequem nach Süden bringen sollte. Satt gesehen an der Landschaft schlummerte der Händler ein und erwachte erst in Madras.

»Wo ist meine Ware?«, fragte er, als er sah, dass die Ladefläche des Kahns leer war. Der Schiffer seufzte. »Die gaben wir Flussräubern, damit sie uns am Leben lassen. Das waren böse Schurken, die einem entweder den Hals oder den Beutel abschneiden!«

Der Händler glaubte kein Wort, doch konnte er das Gegenteil nicht beweisen und hielt fortan lieber Wache, wenn er reiste.



Der *Essra* war zu Beginn des *Zeitalters der Stürme* weiter nördlich entsprungen, unweit der Stadt *Essra* in der Gegend von *Peritai*.

Nach einem schweren Erdbeben versiegte der Strom. Doch als die Menschen des Ostens verzweifelt zu den damals noch jungen *12 Göttern* beteten, erbarmten sich diese und brachten das Wasser zurück, wengleich der Fluss heute knapp eine halbe Tagesreise weiter südlich aus dem *Torrodorat* tritt. Sicherheitshalber wurde dort ein Schrein errichtet, wo man bis heute *Monsussar* und *Armar* regelmäßig Opfer bringt, damit das Wasser bleibt.



Manastar

Auf der anderen Seite Kernlands, im Westen, befindet sich der mächtigste und zugleich der wichtigste Strom des *Schönen Lands* der *Manastar*, der im *Toruschawall* entspringt und dann in weiten Bögen bis nach *Venera* zum *Sturmmeer* fließt.

Seine im Frühjahr häufig überschwemmten Auen sorgen für satte Böden und reiche Ernten. Der *Manastar* ist mächtiger Strom, dessen Name elfischen Ursprungs ist und soviel wie *Fruchtwasser* bedeutet. Er wird von Lastkähnen viel befahren, und zwar stromabwärts ebenso wie stromaufwärts mit Treidelpferden. Dieser

(zollpflichtigen) Nutzung verdankt Schöne Land einen guten Teil seines Reichtums und damit auch seinen Namen.

Das alte Treidelpferd

So begab es sich, dass ein armer Flussknecht nichts als ein altes Treidelpferd besaß, um sein Auskommen für sich und seinen Sohn zu bestreiten, der bei der Arbeit oft auf dem Rücken des Pferdes saß.

Doch eines Tages wurde das Pferd zu schwach, um die Flöße zu ziehen und so konnte Geld nur noch über den Metzger kommen. Der Junge weinte sehr und bat um Gnade für das Pferd.



Der Knecht gab seinem Sohn drei Tage, um eine Lösung zu finden. Am dritten Tag zeigte der Junge ihm ein Rad mit Haken am Lauf.

Das verhinderte, dass die Flöße wieder flussabwärts forttrieben, wenn das Pferd Pause brauchte, und so konnte das alte Pferd noch lange arbeiten und hatte sich dann sein Gnadenbrot redlich verdient.

Doch weil die Erfindung nicht nur das Arbeiten angenehmer, sondern auch sicherer macht, benutzt man bis heute nicht nur am Manastar diese Treidelwalzen.

Ri'Siapa

Noch weiter südlich liegen im Westen Kernlands die Sümpfe und der berühmte Jangala, der sich an die Flanken des Rahamuri schmiegt. Dieses riesige Waldgebiet wird von hunderten, vielleicht tausenden



Flüssen und Bächen durchzogen, deren Namen man nur dort kennt. Sie alle nehmen die Wassermassen auf, die vom *Sturmmeer* an den Bergen abgeladen werden, und tragen sie zurück zum *Sturmmeer* oder nach Süden zum *Grünwasser*.

Obwohl das ganze Gebiet wie ein einziges Gewirr von kleinen und größeren Flussläufen erscheint, gibt es freilich einige herausragende Ströme.

Der größte ist der *Ri'Siapa*, der vielfach verzweigt mit zahllosen Altwasserpfuhlen und Seitenarmen durch den *Jangala* nach Süden fließt, wo er oberhalb von *El Schamra* die *Sümpfe* bei *Venera* speist und dann über viele kleine *Finger* in einem mächtigen Delta ins *Sturmmeer* mündet.

Dies bestätigte mir jedenfalls ein alter Yanami-Fischer, der den *Ri'Siapa* ein Leben lang befuhr und mir Wissenswertes auch zu einigen anderen Flüssen des *Jangala* erzählte. Faszinierend sind auch die Farben der Flüsse hier, die von Tiefschwarz bis Türkis reichen, je nachdem, wie ihr Bett und ihre Last beschaffen sind.

Wie wichtig die Flüsse für Kernland sind, zeigt auch die Mythologie, in der Zeit wie Wasser fließt.



Strom der Zeit

Man erzählt sich, die Zeit sei ein mächtiger Fluss, auf dem die Welt dahintreibt, mal ganz gemächlich, mal wie bei einem wilden Ritt ordentlich springend. Auf seiner Reise trägt uns der *Strom der Zeit* von der Vergangenheit, an der uns am Flussufer präsentierenden

Gegenwart vorbei in die Zukunft, wo er am Ende aller Tage ins *Nimmermeer* münden wird, das unser Diesseits mit den *Fernen Gestanden* verbindet.

Zudem heißt es, über das *Nimmermeer* seien weltenübergreifend alle Wasser miteinander verbunden, weshalb Wasser Ursprung und Ende allen Lebens und allen Denkens sei.

Das leere Boot

So erzählt man in Kernland, von einem leeren Boot auf dem Strom der Zeit. Wer es besteigen kann, den wird es an den Ursprung allen Wissens tragen. Da alle Wasser der Welt mit dem Strom der Zeit verbunden sind, gilt es als Zeichen, dass eine wichtige Erkenntnis ansteht, wenn sich ein leeres Boot zeigt.

Wem es gelingt, das leere Boot einzufangen, der wird mit absolutem Wissen belohnt. Doch auch wer nur ein normales herrenloses Boot einfängt, darf nach Roens Codex mit einem Helferlohn vom Eigentümer rechnen. Immerhin!



Die Seen Kernlands

Seen sind wie Spiegel der Seele *Kernlands*. Wunderschön, nebenbei bemerkt, friedlich und einzigartig, ein jeder von ihnen.

Acht

Besonders erinnere ich mich an einen See mit einem noch ungewöhnlicherem Namen, der bei *El Schamra* in den *Südsümpfen* liegt.

Der *Acht* ist eines der fischreichsten Gewässer überhaupt und einige Fische gibt es nur hier. Etwa den Regenbogenfisch, der im Dunkeln in den Farben des Regenbogens schillert. Vielleicht, weil Monsussar hier



gelegentlich rastet, wenn ihm seine sprichwörtlich meinungsstarke Familie zu anstrengend wird, und Thonos ihn erreichen will.



Wenn Götter schreiben

Natürlich schreiben sich Götter nicht einfach Briefe.

Thonos und Monsussar etwa haben für ihre Nachrichten den Regenbogen entwickelt, wo sich Thonos' Sonnenstrahlen mit Monsussars Wassertropfen verbinden, um die Nachrichten der beiden Götterbrüder über eine riesige Brücke vom einen zum anderen zu tragen.

Das scheint gut zu gelingen und dazu ist es ja auch wunderschön.

Dunkelgrund

Ein anderer berühmter See ist der *Dunkelgrund*, der im nördlichen *Peritai*, im Osten von *Armars Rücken* zu finden ist. Dessen Namen erklärt sich dem Reisenden jedoch von allein, der vor dem im Wald liegenden großen, sehr tiefen See mit seinem beeindruckend dunklen Wasser steht und versucht, seinen sagenumwobenen Grund zu sehen.



Eichensee

Der *Eichensee* ist ein unscheinbarer Waldsee an der *Silberstraße*, dort wo die *Südroute* an *Malchara* vorbei über den *Sandpass* in die *Khor* führt.

Es ist ein Ort von großer geschichtlicher Bedeutung. Kaum ein Flecken Land wechselte öfter seine Reichszugehörigkeit, hier wurden



wichtige Verträge ausgehandelt oder gebrochen. Der *Strudel*, der den *Eichensee* beschützt, kennt angeblich noch mehr Geheimnisse als der *Herr der Zungen* – doch das ist freilich unbelegt.

Kristallsee

Ganz anders als der *Dunkelgrund* im Norden ist der *Kristallsee* im Süden *Peritais*, unweit von *Asta*, dessen spektakulär klares Wasser sprichwörtlich kein Geheimnis verbergen kann, selbst wenn man wollte.

Darum sagt man in ganz Kernland, etwas sei so *klar wie der Kristallsee*.

Wer über den See fährt oder schwimmt, kann zu jeder Zeit den Grund sehen, auch wenn er hundert Schritt unter uns liegt. Etwas unheimlich ist das übrigens schon!

Wie es zu dieser ungewöhnlichen Klarheit des Sees kommt, erzählt übrigens eine hübsche Legende:



Offenbare dich!

Es begab sich, dass an einem See ein fauler Fischer stets einem räuberischen Hecht die Schuld gab, der angeblich am Seegrund lauernd seinen Fang gestohlen hatte, wenn er abends wieder einmal mit leerem Netz nach Hause kam.

Hungrig und der Reden müde, bat des Fischers Frau die Götter um Hilfe. Osatra selbst

erbarmte sich und klärte das Wasser des Sees, sodass jeder sehen konnte, dass hier überhaupt kein Riesenhecht lebte.

Seiner Ausrede beraubt, musste der Fischer fleißig arbeiten, und so geschah's.

Osatra-See

In den Ausläufern des *Kaiserwalds* liegt versteckt in der Grafschaft *Rothstein* ein verträumter Waldsee, der angeblich eine Brücke zwischen den Welten birgt.

Wer sich schwimmend oder mit dem Boot zu der im See gelegenen Insel begibt, dem kann es angeblich passieren, sich in Raum und Zeit zu verlieren, weil hier ein Weltentor liegen soll.

Auf der Insel steht ein schlichter, aber schöner Tempel, der wie der *Osatra-See* selbst der stillen Göttin von Ackerbau und Viehzucht gewidmet ist und den Jeder besuchen sollte, falls er etwas Zeit erübrigen kann. Selten ist man der Göttin und den Schaffenden, deren Werk sie pflegt, näher.



Herzwasser

Seen ganz besonderer Art sind die sogenannten *Herzwasser* in den *Hainen* der alten Elfenstätten.

Auf der heiligen Insel *Rhukka* ist das *Herzwasser* berühmt. Denn der *Rhukas Herz* genannte See liegt genau im Zentrum der Insel. Aber auch die *Elfentürme* oder *Festen*

verfügen alle über ihren eigenen Hain, der um einen Teich herum angelegt ist. Magische Plätze, die nicht beschreibbar, aber deutlich erfühlbar die Seele dieses Ortes sind. Mir wurde versichert, dass sich dort *Kraftlinien* kreuzen, die Zauber erleichtern und jene Orte schützen.



Ich durfte auf *Rhukka* auf einem weit in den See führenden Steg in einer klaren Nacht meditieren und schwöre, den Göttern nie näher gewesen zu sein als in dieser Nacht über dem Wasser!

Wer an einem solchen Ort Zeit verbringt, begegnet sich selbst, gewinnt Kraft, Klarheit und innere Ruhe. Als ich in jungen Jahren auf der *Mittfeste* lebte, wusste ich dieses Angebot nicht zu schätzen, doch heute lege ich jedem ans Herz, in hellen wie in dunklen Stunden sich selbst in einem *Hain* zu begegnen. Letztlich ist es das, was auch Illallach von seinen Kindern verlangt, wenn er sie zur Klärung auffordert.

Die Teiche von Edehlis

Einer der stärksten Kraftorte Kernlands sind die Teiche der Westfeste, die als einzige in ihrem Hain kein Wasser führt, weil deren Teiche tief unter der Westfeste liegen. Angeblich kam hier einst die Magie nach Kernland. Deshalb seien diese Teiche ein Weltentor besonderer Art, sagen die einen. Für andere ist es ein direkter Zugang zu den Wassern des Nimmermeers. Sicher bilden hier Kraftlinien ein



dickes Netz und können ungeheure Mächte bündeln. Es heißt, der Kampf um Edehlis, bei dem Eoman mit Lafkassir eine Riesen-Böe besiegte, hätten die Teiche entschieden, als sie dem Magier, der die Böe beschwor, auf rätselhafte Weise der Zugang zu ihrer Kraft entzogen.



Die Straßen Kernlands

Wenn wir von dem Kernland Verbindenden sprechen, dürfen Straßen nicht fehlen. Die Zwerge haben richtig erkannt, dass *Wege entstehen, wenn man sie geht* – auch wenn sie dann in einer ausführlichen Abhandlung die Aussage dahin präzisieren, dass sie dort entstehen, wohin man gehen will, weil Straßenbau sonst nicht funktioniert. Über die Zwergkultur spreche ich aber an anderer Stelle.

Die großen Straßen des *Neuen Reichs* wurden von *Kaiser Gernar* zur Erschließung seines neu gegründeten Menschenreichs erbaut. Aufgrund der mit solchen Straßen verbundenen Vorteile wurde das System auch von anderen Herrschern, etwa im *Städtebund von Tolado*, in *El Schamra* und dem *Schönen Land*, übernommen und so erstreckt sich heute über *Kernland* ein gut ausgebautes Straßennetz.

Unter der Bezeichnung *Reichsstraße* versteht man daher auch außerhalb des *Neuen Reichs* eine gepflasterte Straße mit Rasthütten in regelmäßigen Abständen. Auf ihnen kann man schnell, einigermaßen komfortabel und sogar relativ sicher reisen.



Kaiserstraße

Die *Kaiserstraße* führt von *Athon* aus entlang den Ufern des *Rhenfules* und weiter durch den *Kaiserwald*, bis nach *Rhendorf* in *Westland*.

Es handelt sich bei der *Kaiserstraße* um eine der belebtesten Strecken *Kernlands*, über die alljährlich viele tausend Reisende zu Fuß, zu Pferde oder mit ihren Karren, Fuhrwerken und Lastzügen ziehen.

Das hat verschiedene, einfache Gründe: Die Räuber sind zurückhaltend, die Reishütten gut gepflegt und damit auch das Reisen einigermaßen bequem. Selbst der Wegezoll ist moderat.

Letzterer wird aufgrund einer Verfügung von Kanzleirat *Telmo* ausschließlich für die Instandhaltung der Strecke verwendet, auf der sie erhoben wird, sodass er auch vergleichsweise willig bezahlt wird.



Nordstraße

In *Athon* beginnt auch die *Nordstraße*, die Herzog *Jerolag* und Kaiser *Kito* ausbauten, um den Handel zwischen den *Inuini* von *Terranna* und dem *Neuen Reich* zu fördern.

Der Plan ging auf. Entlang der Ausläufer des *Steinwalls* von *Eisenberg* bis *Terranna* ziehen seither viel öfter Händler, die Waffen, Stoffe und Früchte gegen Erz, Pelze und Holz tauschen. So verdienen sie im Norden wie im Süden gut.

Auf der *Nordstraße* reist man zwischen *Athon* und *Terranna* schnell, sicher und trotz des unberechenbaren Wetters dank der gut ausgestatteten Reishütten zumeist auch sehr bequem.

Höhenstraße

Von der *Nordstraße* kommt man über die durch äußerst malerische Gebiete führende *Höhenstraße* entlang der *Nordhöhen* nach Westen ans *Sturmmeer* und damit zu den großen Häfen, wo man seine Waren gut und zu günstigen Konditionen umschlagen kann.

Auf dieser Route kommt der Reisende erst am *Sternsee* und dann am *Tränensee* vorbei, bis die Straße an der Küste des *Sturmmeers* abbiegt, um nach Süden führend bei *Windach* am *Sturmsteig*, einer weiteren *Reichsstraße* zu enden.



Silberstraße

Die *Reichsstraße* mit dem klingenden Namen führt über die Felder am *Kaiserwald* entlang von *Athon* an der Ebene von *Brangeia* vorbei bis nach *Peritai* ans *Silbermeer*. Man reist gut im Schatten von *Daemeans Schwanz*. Da die Gegend recht dicht besiedelt ist, wird man hier nur selten von Wegelagerern, Räufern oder anderem Gesindel belästigt.



Dort, wo von der *Silberstraße* die *Handelsstraße* über *Daemeans Schwanz* führt und so über den *Eberpass* mit dem für Händler wichtigen *Torrodorotweg* verbindet, steht die *Sandburg*, Kernlands größtes Rasthaus, wo viele, viele Abenteurer ihren Anfang und ihr Ende finden und das daher in fast genauso vielen Liedern Erwähnung findet.

Es handelt sich um eine ungewöhnlich große Taverne an die eine große Herberge mit Zimmern für jeden Geldbeutel

angeschlossen ist. Die tadellose Organisation, die das stets gut besuchte Rasthaus funktionieren lässt und dabei noch die Wünsche der sehr verschiedenen Gäste erfüllt, ist bemerkenswert. Die Wirtsleute, Maika und Danilo, sind zu Recht so bekannt wie die berühmtesten ihrer Gäste.

Handelsstraße

Von der vielbereisten *Silberstraße* führt die *Handelsstraße*, durch den *Kaiserwald* an *Passvorn* vorbei hinauf in *Daemeans Schwanz*, bis *Malchara*. Hier kann man sich erholen (auch von den horrenden Mautgebühren), bevor das steilste Stück der Strecke durch den *Eberpass* ins Hochgebirge kommt und dann der *Sandpass* bei *Hochern*. Dort geht es bergab, über vom Sand eisglatt geschliffene Pfade in die Weiten der *Khor* und endet am *Torrodorot-Weg* bei *Fez*.



Sandpass

Der *Sandpass* zweigt vom *Drachenweg* bei *Allassa* ab und führt in den *Toruschawall* über den eigentlichen *Sandpass*, und von dort in die Ebene des *Schönen Lands* bis sie bei *Heriam* auf den *Tränenweg* stößt.

Die Route belegt die Schönheit *Kernlands*, wenn man nach der Kargheit der *Khor* über den *Sandpass* an den bewaldeten Ausläufern des *Toruschawalls* in die blühenden Auen des *Manastars* steigt und verstehen lernt, weshalb das *Schöne Land* so heißt.

Torrodorotweg

Der *Torrodorotweg* ist eine sehr wichtige Reichstraße, die über den *Torrodorot* von



Fez aus nach Südosten oberhalb von *Kiblis* an *Darama* vorbei nach *Azkjamar* führt.

Darama ist ein hochgelegener Handelsposten, der politisch zum *Städtebund von Tolado* gehört. Neben seiner günstigen Lage ist *Darama* aber vor allem seines Brunnen wegen bekannt, dessen Wasser man heilsame Kräfte nachsagt. Das allerdings kann auch daran liegen, dass von der *Khor* kommend, eine lange Strecke ohne Brunnen zurückzulegen ist und so *Daramas* Wasser als Göttergeschenk empfunden wird.

Drachenweg

Der *Drachenweg* ist die Handelsroute entlang der Ostflanken des *Toruschawalls* und endet bei *Rasuli*, wo man über den *Belonak-Pass* nach *El Schamra* weiterreisen kann. In nördlicher Richtung führt der *Drachenweg* unterhalb von *Daemeans Schwanz* bis *Fez* und von dort weiter durch die Wüste nach *Kiblis*.

Den Namen trägt der Weg wirklich wegen der Nähe zu *Daemeans Schwanz*. Drachen sieht man im *Torrordorat* eher östlich.



Wasserpass

Eine der beschwerlichsten Strecken *Kernlands* dürfte der *Wasserpass* sein, der von *Rasuli* hinauf in den *Toruschawall* zum stets nebelverhangenen *Belonak-Pass* führt und von dort steil hinab ins Tiefland durch die *südlichen Sümpfe* zum *Tränenweg*, der *Vincenze* mit *El Schamra* verbindet.

Der *Wasserpass* hat seinen Namen von den Nebeln, die tatsächlich so feucht sind, dass sie in Wassertropfen auf Kleidung, Waffen und Gepäck niederschlagen und so alles binnen Kurzem durchnässen.

Holzweg

Der *Holzweg* ist eine kurze, aber für den Handel wichtige Straße, die von der *Nordstraße* in nordöstlicher Richtung nach *Nodmeiler* führt, dem Handelsplatz für die aus dem riesigen *Weißwald* stammenden Hölzer und den teuren *Zwergenstahl* sowie den gerade für den Straßenbau so wichtigen Granit, den Trolle dort in bereits behauenen Zustand anbieten.

Dabei ist diese Straße, die nach den auf ihr bewegten Gütern benannt ist, nicht mit dem viel weiter südlich verlaufenden *Holzsteig* zu verwechseln.



Nebelsteig

Der *Nebelsteig* ist die sagenumwobene, angeblich durch die *Barrieren* führende Passage, die über den *Steinwall* in das *Dunkelreich* führt, auch wenn niemand genau weiß, wo er auf dieser Seite beginnt.

Unwegbar schon aufgrund der Höhen durch die er führt, durch die widrigen Winde, die eisige Kälte, wagt sich zudem keine Straße dichter an den Weltengrenzen entlang als diese. Aus vielen Gründen ist der *Nebelsteig Kernlands* herausforderndster Weg, der seit seiner Schaffung unsere Fantasie beflügelt.



Der letzte Magier

Der Legende nach gibt es den Nebelsteig deshalb, weil bei der Erschaffung der Barrieren der letzte Magier die Linie der Barrieren abschreiten musste, um den gewaltigen Zauber, die Vereinigung von Magie, Glaubens- und Lebenskraft, aus

denen die Barrieren entstanden sind, zu beenden. Ganz konnte der Magier den Weg nicht vollenden. Er brach auf den letzten Schritten zusammen und starb. So blieb eine schmale Passage offen, für die Mutigen und die Rastlosen.

Tränenweg (Holzsteig)

Die Reichsstraße, die von *Vincenze* durch die *südlichen Sümpfe* bis nach *El Schamra* führt, ist anders als der *Holzweg* im Norden *Kernlands*, wirklich aus Holzplanken gebaut, die auf mächtigen Pfählen in den tückischen Boden gerammt wurden, und trägt deshalb den Namen *Holzsteig*.

Dennoch kennt man ihn eher als *Tränenweg*. Ob das am steten Regen in den Sümpfen liegt, oder eher daran, dass die Straße für viele in die Sklaverei führt, wo sie am Markt von *El Schamra* verkauft werden, habe ich leider nicht herausgefunden.



Weststraße

Die nördliche Verlängerung des *Tränenwegs* ist die *Weststraße*, eine von *Kernlands* meistbefahrenen Straßen, die an der Küste entlang *Vincenze* mit *Edehli*s verbindet.

Diese Straße führt an den Ruinen des legendären *Akalanta* vorbei durch anmutige Weinberge, verlässt dann das *Königreich Schönes Land* und schlängelt sich durch das *Schöne Land im Reich*, das zu *Westland* gehört, und den dichten Wald bis *Edehli*s mit der *Westfeste* und seiner großartigen Bucht.

Sturmsteig

Reist man von *Edehlis* aus am *Sturmmeer* nach Norden bis *Walstadt*, so nutzt man den *Sturmsteig*, der so die *Weststraße* um ein gutes Stück verlängert. Seinen Namen verdankt dieser Abschnitt den unablässig vom Meer kommenden Winden und verärgerten Böen.

Der *Sturmsteig* bietet neben reichlich frischer Luft entlang der Klippen spektakuläre Blicke aufs *Sturmmeer* und zeigt uns dort, wer sich ins Landesinnere wendet, Schratwälder und die Ruinen der Elfenstadt *Drenair*.



Rosenweg

Der *Rosenweg* zweigt dort, wo *Daemeans Schwanz* sich nach Süden wendet, und als *Toruschawall* immer steiler nach oben steigt, von der *Kaiserstraße* ab und lädt zu komfortablem Reisen ein. Er führt durch idyllische Felder und weite Auen nach *Firentin*.

Dort teilt er sich und bringt den Reisenden als *Oberer Rosenweg* durchs *Schöne Land* bis nach *Vincenze*, während der *Untere Rosenweg* genauso beschaulich in den Süden nach *Madra* und *Magirez* führt.

Seinen Namen hat der *Rosenweg* übrigens weniger von den wilden Heckenrosen, die tatsächlich am Wegesrand wachsen, als von den Rosentalern, mit denen im *Schönen Land* bezahlt wird.

Rennsteig

Ab *Vincenze* wechselt der *Obere Rosenweg* den Namen und wird zum berühmten *Rennsteig*, der die Straße bis ans *Sturmmeer* nach *Karnak* verlängert.



Der Grund, weshalb der *Rennsteig* so heißt und, obwohl er nur eine vergleichsweise kurze Strecke verbindet, in ganz *Kernland* so bekannt ist, liegt an der ewigen Rivalität zwischen *Vincenze* und *Karnak*, die so tief geht, dass es auf dem kurvenreichen Rennsteig immer wieder zu gefährlichen Rennen zwischen den Reisenden kommt, bei denen es leider fast genauso häufig Verletzte gibt.

Es hat jedenfalls gute, wenngleich traurige Gründe, warum die Heiler die Reishütten mit Notfalltaschen ausstatten, mit Verbandszeug, Heilsalben und Schmerzmitteln.



Perlenstraße

Auch die *Perlenstraße* ist eine der stärker befahreneren Reichstraßen. So heißt sie übrigens im *Neuen Reich* nur bis *Santa*. Ab dort spricht man vom *Dehlsweg*. Vielleicht ist das im Süden anders, um die *Bazardi* nicht zu verärgern, die nicht an die 12 Götter sondern an *Illallach* als einzigen Gott glauben.

Sie zweigt jedenfalls vor *Peritai* nach Süden ab und führt am *Torodorat* entlang in das *Bundesgebiet* des *Städtebunds von Tolado*.

Den hübschen Namen hat die Straße übrigens nicht, weil auf ihr Perlen transportiert werden, sondern weil die schönen *Bundesstädte* wie Perlen an ihr entlang aufgereiht sind, bis sie schließlich tief im Süden bei *Zenif* am *Grünwasser* endet.



Kurze Wege

Wege, die sich am Rand der Dimension entlang schlängeln, an denen die Gesetze von Raum und Zeit aufbrechen. Man kann dort Zeit sparen und Raum verlieren. Früher von den Elfen mittels

Magie geschützt und sicher gehalten, sind sie seit der Zeitenwende trügerisch und gefährlich und werden nur noch von Narren und Verzweifelten benutzt.

Die Wege wurden zerstört, als *Roen* nach der Errichtung der *Barrieren* mit Hilfe seiner Kette (*Roens Siegel*) *Kernlands* Verbindungen zum *Dunkelreich* magisch versiegelte.

Je schwächer die *Siegel* werden, desto leichter gelangt man wieder auf die *Wege*, was sie aber nicht sicherer macht.

Kernlands Politik

Eine Beschreibung *Kernlands* gelingt nur, wenn man auch die Gesellschaften betrachtet, denen man auf einer Reise begegnet und dabei auch die Politik betrachtet, die das Leben gestaltet.

Ihre Majestät, *Kaiserin Semana*, persönlich meint, Bewusstsein der Vielfalt wecke Neugierde und Neugierde sei der erste Schritt zu Verständnis. Gerade an der Art, wie eine Gemeinschaft mit Macht umgeht und für Ordnung sorgt, könne man viel Aufschlussreiches erfahren. Ein Grund, vor der Beschreibung der Regionen kurz auf die Politik einzugehen.

Die Formen, die Macht schaffen und kontrollieren und mit denen wir uns organisieren, sind so vielfältig wie ihre Personen und Persönlichkeiten. Bei genauerer Betrachtung unterliegt die Vielfalt dennoch einige Grundprinzipien:

Blutgeführt

Gerade Menschen neigen dazu, Macht, die bestimmte Personen erworben haben, an deren Nachkommen zu vererben. So etwa im



Neuen Reich und im *Schönen Land*, wo bestimmte Familien bzw. Häuser herrschen.

Dabei ist die Erbfolge unterschiedlich geregelt. Im *Neuen Reich* erbt das erstgeborene Kind unabhängig vom Geschlecht. Im *Schönen Land* folgt das Erbe der weiblichen Linie.

Wahlgeführt

Angesichts der gerade in neuerer Zeit offen zutage tretenden Nachteile der blutgeführten Ordnung, gewinnt sich wahlgeführte System an Überzeugungskraft. So führt in der *Khor*, wer fähig ist. Diese einfache Aussage besagt im Grunde nichts anderes, als dass eben führt, der andere dazu bringt, ihm oder ihr zu folgen.



So chaotisch das klingen mag, gelingt Sultan *Kalmadin* dort doch eine vergleichsweise präzise Führung der *Bazardi* ebenso wie der sprichwörtlich eigenwilligen Stämme.

Gemeinschaftsgeführt

Gemeinschaftsgeführte Gruppen entscheiden durch eine gemeinsame Abstimmung aller Mitglieder in jedem Einzelfall, ob und wie etwas umgesetzt wird.

Dies ist eine wunderbare, die Last der Verantwortung gleichmäßig verteilende Lösung, die meist ohne Aufhebens in kleinen Einheiten wie etwa Reisegruppen umgesetzt wird, aber in größeren Gruppen schnell an ihre Grenzen stößt, bereits die eher kleinen Dorfgemeinschaften der *Yanami* im *Jangala* brauchen zu viel Zeit für die Entscheidungsfindung auf diesem Wege und beauftragen daher ausgewählte Personen, was uns zur nächsten Form führt:



Gremiengeführt

Ein guter Kompromiss ist die Führung durch Gremien, wie sie etwa neben den *Yanami* auch die *Inuini* im Norden, die *Elfen*, *Roja* und *Zwerge* umsetzen.

Dabei wird eine Gruppe von Personen gewählt, der die Führungsaufgaben gemeinschaftlich oder aufgeteilt obliegen.

Die Kriterien, nach denen ausgewählt wird, sind freilich verschieden. Hier spielen Erfahrung und Leistung ebenso eine Rolle wie die Abstammung, Ausbildung oder Beliebtheit.



Semanas Dämon

In den ersten Jahren von Kaiser Kitos segensreicher Herrschaft übte Kaiserin Semana den Berichten jener Zeit zufolge engen Kontakt mit einer Dämonin, die sich um den Erfolg in der Doppelschlacht von Walhal verdient gemacht hatte. Ihren Berichten aus der Welt, der sie entstammte, hat das Kaiserpaar viele Anregungen für seine friedensstiftenden Reformen entnommen. So etwa, das die Erbtitel der Herzöge und Kaiser

stützende System der verschiedenen Ratsversammlungen und der Aufgaben der Räte.

Diese allgemeinen Betrachtungen helfen hoffentlich beim Blick auf die Strukturen, wie sie ein Reisender in Kernland antrifft und um die ich die Beschreibung des Landes selbst ergänzen will.

Doch eine Erklärung bin ich noch schuldig. Ich habe von der verdorrten Blume, der *Khor* gesprochen, von den *Barrieren* und der *Totenschlacht*. Sie alle sind eng verbunden mit der *Legende der 12 Schwerter*.

Die 12 Schwerter

Es begab sich in der Wende zum Zeitalter der Stürme, dass einem

Elfen ein glühender Klumpen Sternenerz vor die Füße fiel. Er formte er aus diesem Erz 12 Schwerter. Doch es erwies sich, dass das sterngeborene Eisen nur zu führen war, wenn man ihm eine Seele lieh, die den Willen der Klinge ein Ziel weisen konnte. Da keiner der Elfen seine Seele geben wollte, suchten sie sich Menschenkrieger, die fortan für sie die Waffen führen sollten.

Die Schwertträger Genannten wurden an einen geheimnisvollen Ort zwischen den Welten gebracht, den Palast der Schmiede, um dort den Klingen zu geben, was nötig war. Fürderhin sollte für die Schwertträger die Gemeinschaft ihre Familie, das Schwert ihr Seelengefährte und die Pflicht ihr oberstes Streben sein.

Der Meisterschmied überwachte dies und formte mit der Seelenkraft der Schwertträger Waffen, die einen eigenen Willen hatten, was sie mächtiger und gefährlicher als jedes andere Schwert werden ließ.



Doch als einer der Schwertträger aufbegehrte und aus dem Palast der Schmiede zurück in die Welt floh, erkannte der Herr des Palastes, wie verwerflich sein Streben doch war, und gab die Waffen den Trägern, auf dass sie für ihre Rechte kämpfen konnten. Mehr noch - zusammen mit dem Meisterschmied sprach er vor seinem Vater, dem Elfenkönig selbst, für die Menschen.

Tatsächlich fanden sich neben dem Elfenprinzen selbst 12 weitere Fürsprecher. Und damit begann das Zeitalter der Stürme, in dem Menschen und Elfen und alle anderen Geschöpfe Rhukkas mühsam lernen mussten, wie sie miteinander

auskommen wollten.

Der Elfenprinz und der geflohene Schwertträger wurden zu den Führern der freiheitsfordernden Menschen. Als Zeichen ihrer Verbundenheit mit den Menschen wies der Meisterschmied einem jeden der Fürsprecher eine Waffe zu, deren Eigenschaften zu ihm passten. Nur den Prinzen selbst, den hatte er vergessen, was diesen sehr verbitterte. Doch das ist eine andere Geschichte.