

Das Sonnensystem Sola

Das Sonnensystem Sola	1
Sola und seine 14 Planeten	2
1. Kyria.....	3
2. Sheilo	4
3. Galat	5
Die Kontinente Galats.....	11
Bacor	11
Gortan	12
Jetrotack	13
Kelbeq.....	14
Kerlak	16
Salinak.....	17
Téreto	19
Welumpra	20
4. Balapur	22
Das Höhlenland	23
El'Sesch'Ishamra - Die Stadt am Fluss	23
Die Kontinente Balapurs	24
Belanora.....	24
Doram'tak.....	26
Joilanté	27
Korrgath.....	28
Lyparia.....	31
Thrumumbahr	34
Toraim	49
5. Trokktuhm.....	52
6. Trokktahm	53
7. Lystra	56
Aus den terranischen Geheimarchiven	56
8. Gola	57
Das Labyrinth	57
9. Mirania.....	59
10. Lukosar	61
Die Sternnadel	61
11. Laguna	62
Wesen und Tiere	63
Der Kristallwal.....	64
Der silberne Schrecken.....	64
Die Waljäger	65
12. Zuri	67
13. Meera	68
14. Luzio.....	69
Treba.....	69

Sola und seine 14 Planeten

Das Sonnensystem Sola wurde im Jahr 3.497 n. Chr. von einem terranischen Forschungsschiff entdeckt.

Den Kern des Systems bildet der Stern Sola. Er hat einen Durchmesser von 560 Mio. km und ist etwa 4 Mrd. Jahre alt. Ihn umkreisen insgesamt 14 Planeten, von denen der Dritte die Hauptwelt ist, auf der schon bei der Entdeckung des Systems eine hoch entwickelte Planetenbevölkerung vorhanden war. Deswegen wurde das System nie zur Besiedelung freigegeben, sondern entwickelte sich zu einem Hauptumschlagplatz für alle möglichen Waren des bekannten Universums.

1. Kyria

Durchmesser	: 2500 km
Tagesdauer	: 10 Stunden
Atmosphäre	: nicht vorhanden
Anziehungskraft	: 0 Gravos
Temperatur	: + 238 Grad
bewohnt	: nein
bewohnbar m. Hilfe	: bedingt
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 80 Lichtsekunden

Kyria ist durch seine unmittelbare Nähe zur Sonne ein glühendheißer Lavaplanet, der ständig von Eruptionen seines Himmelsgestirnes getroffen wird. Ständige Beben und Verschiebungen der Erdplatten sind die Folge. Es wurde nie auch nur versucht, eine Station auf Kyria zu errichten, da die Kosten in keinem Verhältnis zum Nutzen stehen würden.

Eine fehlgesteuerte Sonde hat unlängst auf Kyria eine sehr seltsame geographische Formation entdeckt. Auf dem Nordpol ziehen sich seltsame Kanäle entlang, die fast absolut rechtwinklig angeordnet sind.

Hinzu kommt, dass die Parzellen, die durch die Kanäle geschaffen werden durch eine Art Hochplateaus gekrönt werden. Alles sieht so aus, als sei diese Formation künstlich erschaffen worden.

Was dies zu bedeuten hat und ob es sich wirklich um das Werk eines intelligenten Volkes handelt ist noch nicht bekannt.

Unterschiedlich Forschungsinstitutionen sind jedoch jetzt damit beschäftigt, die notwendigen Gelder zu beschaffen, die für eine Erforschung dieser Formation notwendig sind, denn Kyrias Umwelt ist absolut lebensfeindlich und die Kosten für eine Expedition dementsprechend horrend hoch.

2. Sheilo

Durchmesser	: 4800 km
Tagesdauer	: 12 Stunden
Atmosphäre	: nicht vorhanden
Anziehungskraft	: 0,5 Gravos
Temperatur	: + 137 Grad
bewohnt	: ja (Einzeller)
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 1,5 Lichtminuten

Sheilo ist Kyria nicht unähnlich und wurde deswegen ebenfalls erst sehr selten von intelligenten Wesen betreten. Auch hier gibt es keinen plausiblen Grund für eine Station.

Rätselhaft sind nur die auf Sheilo lebenden Einzeller, weil die Wissenschaft es bis heute nicht geschafft hat, eine Erklärung für sie zu finden, da sie keinerlei Zweck erfüllen. Sie sind einfach nur da.

Jedoch sollen Gerüchten zur Folge, genau diese Einzeller eine der Überlebensbastionen der "Alten Menschen" sein. Die dort auf ihre "Erweckung" warten, um wieder eine bedeutende Rolle im Universum zu spielen.

Hinzu kommen riesige Krater auf Sheilos Oberfläche, die nicht von eingeschlagenen Meteoriten herführen können. Sie sind eher auf Bomben zurückzuführen, aber warum irgend jemand vor mindestens 2 Mio. Jahren Sheilo bombardiert hat, wissen nur die Götter.

Neuere Forschungsergebnisse auf Sheilo haben ergeben, dass die Einzeller vollständig verschwunden sind. Keine Spur ist von ihnen geblieben. Es ist, als seien sie niemals existent gewesen.

Ihr Verschwinden ist somit genauso ungeklärt, wie ihre vormalige Existenz.

3. Galat

Durchmesser	: 10723 km
Tagesdauer	: 24 Stunden
Atmosphäre	: Sauerstoff-Kohlenstoffgemisch
Anziehungskraft	: 1,02 Gravos
Temperatur	: + 20 Grad
bewohnt	: ja
bewohnbar m. Hilfe	: nicht nötig
bewohnbar o. Hilfe	: ja
Abstand zur Sonne	: 7,9 Lichtminuten

Galat ist der Hauptplanet des Systems. Er wird häufig auch der Grüne Planet genannte, da es eine Laune der Natur möglich gemacht hat, dass alle großen Ozeane und Flüsse unterirdisch verlaufen. Die üppige Fauna des Planeten wird so ausreichend mit Wasser versorgt, ohne dass weite Areale der Oberfläche von ihnen eingenommen werden. Daraus resultierend hat sich nie ein großes Fischreichtum entwickelt. Bewohnt wird Galat von ca. 7 Mrd. [Galatern](#): Menschenähnliche, intelligente Wesen, die sich nur durch ihr grazileres Äußeres von Terranern unterscheiden.

Die Galater waren die ersten Bewohner, auf die die Forscher vor etwa 5.000 Jahren trafen. Schon damals besaßen die Galater eine hoch stehende Technologie, die der terranischen in manchen Punkten sogar überlegen war. Jedoch beschränkten sich die Galater auf die interplanetare Raumfahrt, obwohl Schiffe mit interstellarem Antrieb vorhanden waren. Nachdem sich die Völker näher gekommen waren, erhielten die Menschen als Begründung, dass die Galater in den weiten des Raumes nur Ärger vermutet haben und die Fernraumschiffe nur für den Notfall gebaut worden sind. Das eigene System bot ihnen alles, was sie brauchten, und sie verspürten deshalb nie den Drang, weiter in den Raum vorzustoßen.

Nachdem sie sich aber damit abgefunden hatten, dass sie aus ihrem Verborgensein herausgerissen worden waren, bauten sie ihre Welt sehr schnell zu einem Hauptumschlagplatz für interkosmische Waren aus, der ihnen zu sehr großem Reichtum verhalf. Heute tummeln sich alle Völker der Galaxis auf Galat. Aber sie leben alle meistens in Frieden miteinander, was sonst in den seltensten Fällen die Regel ist.

Jedoch sind die Galater nicht die einzigen intelligenten Einwohner des Planeten. Es gibt eine Vielzahl von Lebewesen, die der terranischen Sagen- und Phantasiewelt entsprungen und hier Wirklichkeit geworden sind. Noch heute leben sie nach ihren Tausende von Jahren alten Riten und erreichen zum Teil biblische Alter. Sie lassen sich aber nur sehr, sehr selten in der modernen Welt blicken, warum auch nicht viel über sie bekannt ist. Jedoch ist schon mancher Technologiehörer an einem Herzinfarkt gestorben, als er ihre Fähigkeiten in Bezug auf Magie und Kult kennen gelernt hat. Heutzutage versuchen viele raumfahrende Völker,

diese Fähigkeiten zu erlernen, weil aus ihnen eine unglaubliche Anzahl an Vorteilen gegenüber anderen zu ziehen sind.

[Jalena](#) ist die Hauptstadt des Planeten und wurde nach der Erdgöttin benannt. Ihr Ursprung ist ebenfalls auf die Urrassen zurückzuführen. Sie ist der Schmelztiegel allen Lebens auf Galat.

Eine weitere große Stadt auf Galat ist [Turilon](#). Sie ist bekannt durch ihre an der Oberfläche liegenden Wasserstraßen. Außerdem leben hier die Alten, als auch die neuen Rassen direkt nebeneinander miteinander.

Zwei Monde, Saphyr und Gillion, umkreisen Galat. Auf ihnen befinden sich die meisten Raumhäfen, Werften und Stationen der Völker, die es sich nicht leisten können, eine auf Galat selbst zu unterhalten.

Selbstverständlich unterhält die GSG eine große Station auf Galat. Hinzu kommen einige Spezialeinheiten. Nämlich die, die Mitglieder mit besonderen Fähigkeiten, wie PSI besitzen.

Auf Galat ist es durchaus möglich, während eines "Landbesuches" auf alte, verlassene Häuser zu treffen, die jetzt das Domizil von Banditenbanden sind. Auch in den weiten Wäldern ist dies schon geschehen. Wobei es sich einerseits um Banden "alten" Schlages handeln kann, die ihr Dasein mit schmuggeln, Menschenhandel und einfachen Räubereien bestreiten. Andererseits gibt es aber auch die "Hightechverbrecher", die es eher auf die moderne Art und Weise übel mit den herrschenden Gesetzten treiben. Aber auch in den Städten ist bei weitem nicht alles Gold, was glänzt. Sämtliche galaktischen Geheimorganisationen geben sich ein Stelldigein und intervenieren gegeneinander wo immer es nur geht. Am schlimmsten aber treiben es die Großkonzerne, die sich selbst für das Gesetz halten und dementsprechend verfahren. Keiner hat wirklich Einblick in das, was die Chefetagen so treiben.

Ein weiterer, herausragender Ort auf Galat ist das [Galaton](#). Eine alte Felsenstadt und heute Touristenziel erster Güte, welches Jährlich viele Millionen Besucher einlädt auf den Spuren der Vergangenheit zu wandeln, in diesem Zusammenhang muss auch [Vernoij](#) genannt werden, die Stadt der Töpfer, die es mit ihren Manufakturen geschafft hat einen kleinen Ruf auch außerhalb Galats aufzubauen. Ebenso wäre dort [die Schlucht der Wehmut](#) zu nennen, diese aber ist nur Insiderkreisen bekannt.

Jalena

Jalena. Die Perle Galats und auch eine Perle der gesamten Milchstraße. Sie ist die Hauptstadt und mit ihren ca. 100 Millionen Einwohnern auch die größte Stadt auf dem Planeten. Die bebaute Fläche beträgt 5.141.000 Hektar Land. Dazu kommen noch einmal 2.000.000 Hektar für den Raumhafen.

Das Stadtbild wird geprägt durch die neogalatische Architektur. Meist in Weiß und silbern gehalten sind die Gebäude und strahlen eine lichte Schönheit aus, die man nur von wenigen Metropolen der Milchstraße kennt. Sie wirken, wie die Galater selbst. Schmal, durchscheinend und zerbrechlich, aber von einer sanften Schönheit.

Das Zentrum überragen die bis zu 80 Stockwerke hohen Riesen, die sich nach außen hin immer weiter abflachen und in ein- bis zweistöckige Familienhäuser enden. In den jalenischen Außenbezirken herrscht somit auch regelrecht eine gewisse Kleinstadtidylle, aber immer in Sichtweite zu den Giganten im Kern.

Der Gleitverkehr, der im Zentrum über 20 Ebenen geführt wird, wirkt wie ein chaotischer Ameisenhaufen, der jedoch auch den Charme der Stadt ausmacht. Robottaxen und –busse sorgen für einen reibungslosen Verkehr und auch das U-Bahnnetz ist weit ausgebaut und lässt jeden Einwohner oder Touristen in kurzer Zeit jeden Punkt der Stadt erreichen. Teleporttore und Fernbusse sorgen für die Anbindung an die anderen Städte Galats.

Jalena ist ein Schmelztiegel aller möglichen Völker und Rassen. So sind dauerhaft nur etwa 70 Millionen der Einwohner wirklich auch Galater. Der Rest wird aus Fremdvölkern gebildet und diese sind noch nicht einmal grundsätzlich humanoiden Aussehens. Wer also einmal die Schöpfungsgabe der Natur bestaunen will, braucht keine weiten Reisen unternehmen, sondern muss nur einmal Jalena besuchen. Regiert wird die Stadt vom sogenannten Rat. Er bildet sich aus einem Vertreter jeden Stadtteils, der dort direkt von den Einwohnern gewählt wird. Wobei die Rasse des Einwohners egal ist, solange er Jalena nur als Einwohner gemeldet ist. Aus diesen 50 Räten wird einer, der das eigentliche Stadtoberhaupt ist.

Jalena ist eine der Handelsmetropolen der Milchstraße, dieses wird durch einen der größten zivilen Raumhäfen in diesem Sektor der Milchstraße begünstigt, denn im Fünfsekundentakt starten und landen dort die Riesen des Alls und sorgen so nicht nur für einen regen Personenverkehr, sondern auch für einen großen Fluss an Waren nach Galat und auch von dort hinweg in die Weiten des Raums. Auch die 2,5 Kilometer durchmessenden Riesenraumschiffe der Terraner dürfen auf diesem Hafen landen, was wirklich nicht selbstverständlich ist auf allen Raumhäfen der Galaxis. Nicht zu vergessen sind die kleinen idyllischen Gässchen der Altstadt zwischen dem Außenbezirken und dem Raumhafen, in denen man noch Tavernen nur für magisch- bzw. kultisch begabte Wesen findet, das Kults Inn, oder aber solche Läden wie die Traditionskunstschmiede Elfcraft, aber auch einfache Handwerker wie Eisen Karl.

Östlich des Raumhafens und südlich des eigentlichen Stadtkerns sind die Gegenden in Jalena, wo sich jeder zweimal überlegen sollte, ob er wirklich dorthin soll, denn dort ist die Kriminalität sehr hoch und die örtlichen Behörden unternehmen auch nicht wirklich etwas dagegen. Die Gründe sind eher zwielichtiger Natur. Denn es sieht so aus, als ob die ‚bösen Burschen‘ dort absichtlich in Ruhe gelassen werden, solange sie den Rest der Stadt in Ruhe lassen und genau das scheint auch der Fall zu sein, denn im Rest der Stadt scheint es keinerlei Verbrechen zu geben. Warum

also sollte überhaupt jemand dorthin gehen? Nun, immer wieder wird der ein oder andere dort sehr schnell reich... und das ist dann für viele Grund genug.

Die Sehenswürdigkeiten, von Stadtkern und dem Raumhafen abgesehen sind die Universität Jalena, das Künstlerviertel und die vielen, verteilten Einkaufszentren. Sie sind auf jeder Stadtkarte Jalenas explizit eingezeichnet.

Alles in Allem ist Jalena eine Reise wert und wirklich beschreibbar ist sie nicht. Man muss sie einfach gesehen haben.

Turilon

Turilon ist eine der größten und bekanntesten Städte Galats. Ihr überregionaler Ruf basiert auf zwei Tatsachen. Zum einen sind dies die Wasserbrunnen in der Stadt, die sich im Zentrum kilometerlang mittig auf den Straßen entlang ziehen und mit ihren Wasserspielen, aber auch nur ihrem puren Dasein die Bewohner der Stadt, aber auch vor allem die Besucher verzaubern.

Zum anderen aber, und das ist die zweite Besonderheit, gibt es dort ganze Viertel, wo die Einheimischen noch heute leben, wie vor Tausenden von Jahren. Das betrifft die Gebäude, wie auch die Kleidung, die Lebensart und auch die Wirtschaft. Dieser Anachronismus ist einzigartig und zieht ebenso Massen von Touristen an. Diejenigen, die dort wie früher leben stört dies wenig, spült es doch immense Summen in die Kassen der Bewohner.

Daraus aber folgt auch, dass in Turilon so viele Angehörige der Alten Völker wohnen wie an keinem anderen Platz auf Galat. Zumindest nicht so offen und ersichtlich. Viele Galater reisen deswegen nach Turilon, um ihren Kindern zu zeigen, wie Elben und Zwerge und all die anderen Völker in der Realität aussehen.

Sonst aber unterscheidet sich Turilon wenig von einer modernen Stadt der heutigen Zeit mit all ihren Annehmlichkeiten.

Das Galaton

Das Galaton ist eine gewaltige Felsenlandschaft auf der Südhalbkugel Galats. Vor tausenden von Jahren wurde die Landschaftsformation als natürliche stadtähnliche Unterkunft genutzt. Noch heute zeugen Hunderte von stummen Höhlen in Wohnungsgröße von der einstigen Pracht.

Galaton bot etwa 200.000 Wesen Unterkunft, bei einem geschätzten Alter von fast 20.000 Jahren ist dies eine wahrlich erstaunliche Größe und es ist zu vermuten, dass damals sowohl Galater, wie auch die da noch auf Galat beheimateten Alten Völker nebeneinander und miteinander lebten.

Einzigartige Schätze aus Stein sind dort zu bewundern, denn jedwedes Mobiliar wurde dort aus Stein gehauen und hat sich seit heute kaum verändert. Nirgends kann man noch heute sehen, wie die Wesen damals lebten und ein Spaziergang durch Galaton lädt förmlich dazu ein auf Pfaden der Vergangenheit zu wandeln, denn die Vorstellung, wie es einst dort aussah fällt ausgesprochen leicht.

Heute ist Galaton das beliebteste Ziel von Touristen aus allen Teilen der Galaxis. Ein Stück Vergangenheit wird dort immerhin wieder wach und es gibt sogar Überlegungen von einigen Heimatvereinen in der Nähe, ob Galaton nicht zumindest in Teilen wieder bewohnt werden soll und zwar so, wie es vor 20.000 Jahren getan wurde. Leider gibt es aber keine schriftlichen Aufzeichnungen über das Leben dort, so dass man auf Vermutungen angewiesen ist. Jedoch lassen einige noch heute vorhandenen Malereien auf ein sehr buntes und farbenfrohes Alltagsleben schließen.

Vernoiy – Die Stadt der Töpfer

Auf der Südhalbkugel Galats ist Vernoiy gelegen, die Stadt der Töpfer. Es handelt sich hierbei um ein altes, rustikales Städtchen, dessen Häuser noch heute zum größten Teil aus Holz und Lehm bestehen. Etwa 1.500 Galater nennen sie ihre Heimat und genießen das milde Klima, was in dem Land herum und in der Stadt herrscht.

Vernoiy blickt auf eine lange Geschichte zurück und die ersten Dokumente, in denen von einem Dorf gleichen Namens gesprochen wird, sind schon über 10.000 Jahre alt. Den Beinamen ‚Die Stadt der Töpfer‘ hat sie sich durch die Eigenheit verdient, dass wirklich alle Bewohner der Stadt irgendwie mit der Herstellung von Töpferwaren ihr tägliches Brot verdienen. Sei es als Töpfer selbst, als Händler für Töpferwaren, als Arbeiter in den schon so zu nennenden Tonminen, die weit um Vernoiy herum angesiedelt sind und den Bedarf der Stadt an Ton schon seit Anbeginn decken.

In der Geschichte Galats spielt Vernoiy keine besondere Rolle. Nie ist in der Stadt oder dem Land irgendetwas besonderes passiert, noch kam je eine Person mit einem wirklich bekannten Namen von dort, jedoch ist es auch heute noch etwas besonderes, ein Stück zu besitzen, das in der Stadt der Töpfer hergestellt wurde und sogar in geringen Mengen, aber dann zu wirklich horrenden Preisen werden die Töpferwaren in den Rest der Galaxis exportiert, wo sie als Luxusgut erster Kategorie gelten.

Die Schlucht der Wehmut

Etwa 350 Kilometer nordwestlich von Jalena liegt die so genannte Schlucht der Wehmut. In dem unzugänglichen, gebirgigen Gebiet wurde vor erst 150 Jahren ein schmales und enges Tal gefunden, dass von bis zu 1.000 Metern in die Höhe ragenden, schroffen Felsen umgeben ist. Kein Weg scheint in dieses Tal zu führen und nur durch einen zufälligen Flug über

dieses Gebiet wurde das Tal gefunden. Kaum ein Strahl der Sonne vermag es bis zum Boden des Tales zu dringen, um dort Licht zu spenden. Ein dunkler, alter Wald existiert trotzdem dort, der scheinbar das wenige Licht aufzufangen vermag, was sich bis dorthin verirrt oder von den Bergen ringsum nach unten reflektiert wird.

Da es sich nun um ein noch neues Gebiet handelt, wurden Forschungsteams dort hin entsendet. Merkwürdigerweise aber hielt es niemand, egal welcher Rasse er nun auch angehörte, dort lange aus. Denn sobald man auch nur einen Schritt unter das dichte Blätterdach des dunklen Waldes setzt, überfällt jeden sofort eine Sehnsucht und Wehmut nach den Strahlen der Sonne und des Lichtes, dass jeder höchstens eine Woche verbringen kann, ohne an Depressionen zu erkranken. Und selbst nachdem man den Ort verlassen hat, verspürt man eine so starke Abneigung gegen ihn, da man es nicht mehr wagt ihn jemals wieder zu betreten. Schlimmer noch, sich sogar damit zu befassen, so dass jede Forschung außerhalb des Tales von anderen gemacht werden müssen, die sich nur auf das Material verlassen können, was ihnen zugekommen ist. Aber selbst Gespräche mit Expeditionsteilnehmern sind schlicht nicht durchführbar.

Zu vermuten wäre nun, dass diese Aura von den Bäumen ausgeht. Doch diese These scheint unüberprüfbar, denn sobald man nur versucht eine Hand an einen der Bäume zu legen, wird jeder von einer so starken Furcht und Angst übermannt, dass jener nur noch schreiend und vor Angst bibbernd umgehend diesen dunklen Ort verlässt.

Tiere gibt es dort nicht und keine scheinen sich jemals dorthin verirrt zu haben, denn nicht auch die geringste Spur lässt sich darüber finden.

Umso erstaunlicher ist es, dass es dort einen Steinkreis gibt, in deren Mitte sich ein Haus aus Stein befindet. Ein igluartiges Gebäude, welches wohl eine Tür aber keine Fenster hat. Näheres ist darüber aber wiederum nicht bekannt, denn sobald man sich diesem Kreis nähert, überkommt jeden die gleiche Angst, wie es nun schon bei den Bäumen der Fall ist.

Somit ist es vollkommen unbekannt, wer diesen Kreis errichtet hat, noch welchem Zweck er wohl einst gedient hat. Hinzu kommt noch, dass es keine Auflösung des Rätsels zu geben scheint, wie die Bauherren dort überhaupt hingelangt sind, denn es gibt scheinbar, wie schon oben angeführt, keine Möglichkeit, dieses Tal zu betreten, außer über den Luft weg und selbst dann ist es immens schwierig, den Ort überhaupt zu finden.

Das Tal der Wehmut ist in Gelehrtenkreisen das größte Rätsel auf Galats Boden. Wenig bis gar nichts aber ist der normalen Bevölkerung darüber

bekannt und wird es wohl auch noch lange bleiben, so kein Weg gefunden wird der Aura entgehen zu können, um näheres in Erfahrung zu bringen.

Die Kontinente Galats

Galat ist aufgrund seiner fehlenden Ozeane in Oktanten eingeteilt, die den Planeten in acht wunderschön gleichmäßige Kuchenstücke aufteilen. Da Galat aufgrund seiner Lage zur Sonne Sola überall eigentlich das gleiche Klima hat, unterscheiden sich die Oktanten nur durch besondere Städte oder Landschaftsmarken, denn überall sind Gebirge zu finden, die ab 1.000 Metern Höhe auch im Winter einmal Schnee tragen, Steppen, Gras- und Waldlandschaften und auch kleine Wüsten, wobei die immer mehr durch die Wetterregulierung zurückgedrängt werden, um weiteres Land zu gewinnen, auch wenn es dafür grad auf Galat wegen des letztendlich nicht nennenswerten Vorhandenen Oberflächenwassers keinen wirklichen Grund gibt.

Bacor

Bacor, auch der Schöne genannt, ist ein weiterer Kontinent Galats. In Bacor scheint es weder Fehl, noch unschöne Stellen zu geben. Nicht eine wirklich große Stadt liegt auf diesem Kontinent und alle Ortschaften erreichen eine maximale Größe von 50.000 Einwohnern und selbst diese Städte sind eher selten und recht weit voneinander entfernt.

Es wundert deshalb eigentlich nicht, dass das kleine Städtchen Vernoiy genau in jenem Kontinent zu finden ist.

Dafür aber gibt es Natur pur. Viele, wunderschöne Mischwälder wechseln sich ab mit Wiesen- und Heidelandschaften, die aus einem beliebigen Touristenführer stammen könnten, wenn nicht sogar die Produzenten selbiger Bacor zum Teil als Vorbild genommen haben.

Bacor heißt „Der Grüne“, was auch vollkommen zutreffend ist. Keine Jahreszeit kann das Antlitz des Kontinentes verändern scheint es. immer strahlt die Natur in voller, satter, grüner Pracht. Winter und Herbst machen sich hier wirklich nur dadurch bemerkbar, dass es etwas kälter ist als sonst.

Aber wo wir grade beim Tourismus sind. Bacor ist zwar von der gemeldeten Einwohnerzahl her der dünnbesiedelste Kontinent ganz Galats, jedoch wird dies mehr als nur wett gemacht von den Heerscharen von Übernachtungsgästen, die immer in Bacor zu finden sind und die eigentliche Einwohnerzahl um mehr als das Zehnfache zu jeder Jahreszeit übertreffen.

Obwohl es keinen Raumhafen auf Bacor gibt und somit alle Gäste erst mit Linienbussen herangebracht werden müssen, scheint dies die Leute nicht abzuhalten. Erhalten sie für diese kleine Unannehmlichkeit doch eine Pracht der Natur in Hülle und Fülle, wie es mehr als selten ist auf zivilisierten Welten dieser Tage. Und wo noch gibt es sonst die Möglichkeit, Wanderschaften über Stunden zu machen und dabei nur das

Leben um sich herum genießen zu können, aber sonst kein anderes, denkendes Wesen zu treffen.

Eigentlich erreicht der Kontinent mit seiner Schönheit nur zwei gern gesehene Zielgruppen nicht. Wintersportler und Bergsteiger. Wie schon gesagt ist in den letzten 1.000 Jahren in Bacor nicht auch nur eine Schneeflocke gefallen. Hinzu aber kommt noch, dass die höchste Erhebung ganze 500 Meter in den Himmel ragt und dies kaum als Berg zu bezeichnen ist, vor allem da purer, nackter Fels wirklich erst dann gefunden werden kann, man einen Spaten zur Hand nimmt und das Gras und den Mutterboden von dem Gestein entfernt.

Ein wenig gibt es natürlich auch zu der dortigen Tierwelt zu sagen. Dadurch, dass Bacor auf den Punkt gebracht nichts weiter als eine Wald- und Wiesenlandschaft ist, kann man dort Großwild nur sehr bedingt finden. Grade mal in den Wäldern gibt es ein paar Verwandte des terranischen Rotwilds, aber das war es auch schon. Dafür aber kann sich Bacor ohne Lug und Trug das Land der Vögel nennen. Es scheint Hunderte von Arten zu geben. Zar sind diese nur klein und werden selten größer als ein Spatz, jedoch sind sie zumeist sehr bunt, sehr schön anzusehen und singen mit lieblichen Melodien. Etwas größere Vögel gibt es nur in unmittelbarer Nähe zu Wäldern, wo auch die Möglichkeit eines Nestbaus in etwas höheren Luftschichten gegeben ist. Aber auch hier sind die Größten von ihnen grade mal mit einem Falken zu vergleichen.

Ein kleines Geheimnis aber hat auch Bacor. Denn gerüchtehalber sollen in den Tiefen der größten Wälder noch heute ein paar wenige Sippen von Waldelben leben. Zwar hat noch kein Galater seit sehr langer Zeit einen solchen Elben gesehen, doch lockt grad dies manchen Touristen an, denn so viele Möglichkeiten einen der Alten Völker zu sehen, ohne auf den Komfort der Moderne zu verzichten gibt es eigentlich kaum noch. Außerdem könnte sich der ein oder andere dadurch vielleicht ja einen Namen als Hobbyforscher machen.

Sei es wie es sei, zumindest scheint es offenbar, dass die Galater und Elben sehr friedlich nebeneinander leben, denn wenn es sie in den Wälder überhaupt noch gibt, gibt es keinerlei Berührungspunkte und keiner scheint den anderen zu stören. Zumindest aus der Sicht der Galater die dort heimisch sind, ist dies gewiss.

Gortan

Gortan ist einer der acht Kontinente Galats. Sein herausragendes Merkmal ist, dass in ihm Jalena, die Hauptstadt Galats liegt. Und doch ist die Stadt nur ein Winzling zu der schier gigantischen Landmasse. Trotzdem ist sie das Herz Gortans, was nicht nur aufgrund der geographischen Lage so ist.

Gortan heiß in der galaktischen Allgemeinsprache Das Sonnenland und genauso ist es mit Gortan. Denn obwohl eigentlich kaum klimatische Unterschiede bei den acht Kontinenten Galats bestehen, scheint hier im

Jahresmittel die Sonne am längsten und auch wärmsten. Somit ist Gortan die Kornkammer all jener Gewächse, die am besten schmecken oder auch anzuschauen sind, wenn sie viel und reichlich Sonne abbekommen.

Drei große Wälder sind zu nennen. Zeloth, Melotir und Belokait. Urwüchsige und tiefe Wälder, die noch weitestgehend von der Zivilisation unberührt sind und bei denen manches Gerücht sogar besagt, dass wer nur lang und aufmerksam genug sucht, sogar noch den ein oder anderen Angehörigen eines der Alten Völker vorfinden kann, die dort angeblich seit Jahrtausenden unverändert leben.

Das einzige, große Gebirge ist das Quetrakmassiv. Es erstreckt sich von der Form her einem Hufeisen nicht unähnlich 1.000 Kilometer südwestlich Jalenas. Seine höchsten Gipfel springen bis zu 3.000 Meter in die Höhe. Sie sind geprägt durch eine reine und tiefe Wildheit, die es fast unmöglich machen, die Gipfel ohne technische Hilfsmittel zu erreichen.

Das Quetrakmassiv ist ein guter Beweis dafür, dass Galat noch immer eine junge Welt ist und Wind und Wetter noch keine Zeit hatten, den Fels abzuschleifen. Aber auch hier rätseln noch immer die Wissenschaftler, wie es überhaupt zu solchen Gebirgen auf Galat kommen kann, denn es ist keine Plattentektonik auf Galat vorhanden, die solche Massive überhaupt in den Himmel empor heben könnten.

So mancher behauptet deswegen, dass diese Gebirge doch ein Beweis für Götter seien.

Abschließend sei noch der Ozean Lemtir zu nennen. Seinen Wogen liegen knapp 1.500 Meter unter der Oberfläche, 1.800 Kilometer nördlich Jalenas. Seine Größe ist durchaus mit der jedes anderen Ozeans im Universum zu vergleichen, jedoch sind seine tiefsten Stellen maximal mit 500 Metern bemessen, was für die unterirdischen, galatischen Ozeane aber typisch ist.

Einen Fischreichtum nennt Lemtir nicht sein eigen, aber viele Wassernachtpflanzen, die im Licht besondere Eigenschaften, grad für die Unterhaltungsindustrie haben, werden dort im großen Stil gewonnen.

Jetrotack

Jetrotack ist der wohl landschaftlich ausgeglichenste Kontinent Galats. Weite Wiesen, Hügellandschaften, Steppen, Gebirge und Wälder wechseln sich in harmonischer Zusammenfügung ab. Selbst eine Wüste kann Jetrotack vorweisen. Die Knochensteppe wird sie heute genannt. Die Pflanzen- wie auch die Tierwelt kann nur als ausgeglichen bezeichnet werden. Alle bekannten Arten kommen hier in mal größeren, mal in weniger größeren Populationen vor. Es ist der Kontinent des Überfluss an allem.

Einige große Städte sind dort im Lauf der Jahre errichtet worden. Aber auch die typische Kleinstadt existiert, wie auch das pittoreske Dorf, das noch wie aus einer anderen Zeit wirkt. Sogar Einsiedler sind hier in den schier unendlichen Weiten landschaftlicher Schön- und Wildheit zu finden.

Einzigartiges gibt es an Jetrotack nicht. Diese Zeiten sind vorbei. Wenn man aber bei dem Thema Zeiten ist, so hat man das besondere an Jetrotack gefunden. Denn die Geschichte des Kontinents ist einzigartig und nur so von Trauer und Leid, aber auch von Freude durchzogen.

Auf keinem Kontinent lebten dereinst die Alten Völker so geballt zusammen, auf keinem Kontinent konnte man sie wirklich alle finden und dann auch noch in großer Anzahl. Und so kommen auch die Geschichten zusammen. In ihrem Zusammenleben in Frieden, wie auch im Krieg. Heldensagen und Lieder, die selbst heute noch erzählt und gesungen werden. Geschichten, die die Phantasie beflügeln und derer man heute kaum glauben mag, dass sie einst wirklich so geschehen sein sollen.

Aber allein die Knochensteppe ist ein Beweis für die Richtigkeit der Sagen und Legenden des Kontinents, denn dort soll vor undenkbar langen Zeiten ein gewaltiger, langer Krieg zwischen Gut und Böse stattgefunden haben, ein Krieg der alle Völker, die auf Galat lebten und Leben umfasst und vielleicht ihre Kultur und Sein bis heute geprägt hat. Doch kein Zeugnis des Krieges ist nach heute überliefert worden, denn die Schlacht soll so grausam gewesen sein, dass sie nicht auch nur einer, ob gut oder böse, überlebt hat. Einziges Zeugnis sind die unzähligen Skelette und Knochenmeere in der Wüste. Ehemalige Körper wirklich aller Völker, die früher auf Galat lebten und heute noch leben und allein dies scheint Beweis genug für das stattfinden des Krieges.

Heute hingegen ist Jetrotack der wohl am dichtesten besiedelte Kontinent, obwohl Jalena, die Hauptstadt Galats, nicht auf diesem liegt. Sein Klima ist wunderbar und ausgeglichen. Schöne Sommer, knackige Winter, lieblicher Frühling und goldener Herbst, alle die Ideale der Jahreszeiten sind zu finden. Entsprechend viel Landwirtschaft ist zu finden, wie auch Viehzucht und Forstwirtschaft. Steinbrüche und Edelmetallabbau, Tourismus und Handel. Jetrotack ist reich, aber gibt auch gerne, als ob ein Geist der Vergangenheit in Einigkeit und Reichtum aller, hier noch heute über dem Land liegen würde und damit die Herzen der Leute beseelt.

Jetrotack stellt ein Idealbild der landschaftlichen Nutzung dar, wie auch im Zusammenleben der Wesen in kultureller, wirtschaftlicher und sozialer Hinsicht. Er dient manch anderer Welt als Vorbild, wo man versucht dem dort erreichten nachzueifern, denn der Zufriedenheitsgrad der dort lebenden Bevölkerung hat einen Grad, der alle offiziellen Statistiken in der Milchstraße in den Schatten stellt. Zumindest bei den Welten, die an diesen Statistiken teilnehmen.

Kelbeq

Kelbeq ist die grüne Lunge Galats. Ein Kontinent, der weit über 96 Prozent nur aus Wäldern besteht. Der Rest ist urbanes Land und ein paar Städte,

von denen aber explizit die Multimillionenstadt Kelbeqai genannt werden muss.

In Kelbeqai leben 8 Millionen Galater und Fremdwesen anderer Systeme. Der drittgrößte Raumhafen Galats verbindet die Stadt nicht nur mit dem Rest des Planeten, sondern auch mit dem Rest der Milchstraße. Interessant an Kelbeqai ist die Architektur, die durch das sie umgebende Land geprägt wird. Nicht nur, dass die meisten Gebäude stark an Bäume erinnern, auch die Farben der Stadt sind entsprechend gewählt. Deswegen wird Kelbeqai auch die Grüne Stadt genannt.

So schön dies auch grad von weitem aussieht, weil sich, bis auf den Raumhafen, alles harmonisch in die Landschaft einfügt, so ist es doch für einen Städter ungewohnt dort zu sein. Grad jemand aus lichten Städten wie Jalena, ist es dort düster und fast schon bedrohlich. In den unteren Bereichen der Stadt sind die Fassaden nämlich natürlich in Brauntöne gehalten und erst ab halber Höhe der Häuser geht es dann in die grünen Töne über, die aber auch nicht wirklich immer als hell zu bezeichnen sind. Trotzdem ist die Metropole ein Quell des Lebens und durchaus einen Besuch wert, da sie deutlich zeigt, dass es sehr gut möglich ist, auch in einer zivilisierten und technisch hoch stehenden Welt nicht die Nähe zur Natur zu verlieren, sondern eine gewisse Nähe erhalten werden kann.

Nun aber zu dem, was Kelbeq ausmacht. Die Wälder. Millionen von Quadratkilometern urwüchsiger Wald gepaart mit Millionen von Quadratkilometern Wälder, die als urbanes Nutzland von den Einwohnern gehegt und gepflegt werden, aber halt nur nach ihren Vorstellungen wachsen dürfen.

Holz ist die Haupteinnahmequelle der Kelbequer, wie es vielleicht verständlich ist, aber auch nicht nur in seiner reinen Form, sondern auch weiterverarbeitet in Möbeln und Kunstwerken, Nutzgegenständen und allen anderen möglichen Formen, die man aus Holz nur herstellen kann.

Noch interessanter aber ist die unglaublich große Fläche unberührten Waldes, die es so in der Form zusammenhängend auf Galat kein zweites mal mehr gibt. Alle möglichen Arten von Bäumen sind dort zu finden, urwüchsige Mischwälder aus Nadel und Laubwäldern, wie auch die für Galat typischen Astwälder, Bäume deren Blätterdach aus filigranem und hauchartigem Astwerk bestehen. Mal als verschlungene, kleine Haine, deren Bäume nie höher als 5 Meter werden, aber auch große Gebiete, die von Giganten an die 70-80 Meter besiedelt werden.

Einem Pflanzenwuchs, der dem jeweiligen grünen Dach über sich vollkommen angepasst ist und sich in undenkbar langer Zeit entwickelt hat und auch heute noch ungestört weiterentwickeln darf. Ebenso wie die Tierwelt, die auch hier einzigartig dem Walde angepasst ist, auch wenn da keine Tiere zu nennen sind, die sich jetzt besonders auf den kelbequer Wald spezialisiert hätten, oder sogar nur hier vorkommen.

Zumindest ist dies der Stand der Forschung und genau das ist das nächste Besondere an Kelbeq. Man versucht gezielt Forscher von diesen Wäldern fern zu halten, um sie so zu erhalten, wie sie gewachsen sind. Was dort

also noch unentdeckt schlummert, mag nur die Fantasie zu erklären und vor allem wird so natürlich auch den wüstesten Spekulationen Tür und Tor geöffnet, was dort alles existiert und haust.

Von Ungeheuern ist da die Rede, Sauriern, Vögeln so groß wie Beibooten. Aber auch von Feenwesen, wandelnden Bäumen, die sogar sprechen können. Hexen, die dort schon seit Urzeiten hausen (Auch wenn keiner weiß, wie die sich dann wohl vermehren... obwohl es dazu dann auch ein paar sehr üble Gerüchte gibt.) und anderen Gestalten, die eher in den Bereich Märchen passen und bei denen wahrscheinlich sogar ein Mitglied der Alten Völker etwas erstaunt eine Augenbraue heben würde.

Erstaunlicherweise wird die kelbequer Wald aber nicht als Rückzugsgebiet der Alten Völker bezeichnet, wie es doch sonst fast immer der Fall ist, wenn ein größeres Gebiet auf Galat noch nicht so direkt von der technischen Zivilisation erreicht wurde. Aber genau das scheint auch der Grund zu sein, warum die Galater dann diesen Geschichten über den Wald mehr Glauben zu schenken scheinen, als so mancher Geschichte über Wohnorte der Alten Völker auf Galat. Oder aber es sind nur tiefste Sehnsüchte in den Herzen der Erwachsenen, dass hier noch die Geschichten aus ihrer Kindheit lebendig sein könnten.

Fakt aber ist und bleibt, dass jemand, der wirklich viel Wald auf einem Platz sehen will und sich selbst aus erhöhter Position scheinbar nur von grünen Giganten umzingelt fühlen möchte, in Kelbeq genau richtig ist.

Kerlak

Andere Planeten haben Kontinente, die als Kornkammern bezeichnet werden. Nun, Kerlak ist dann mit Sicherheit so etwas wie die Fleischkammer Galats. Auf einen Einwohner kommen ca. einhundert Zuchttiere und diese Zahl ist wahrscheinlich sogar recht tief gegriffen.

„Kommst du nach Kerlak, bekommst du ein Steak.“, ein Satz der nicht nur die Einwohner des Landes beschreiben soll, sondern schlicht Realität ist, denn Gäste dort werden in jedem Gasthaus, jeder Familie, jedem Ort, wo man Fremd ist, mit einem frischen, saftigen Steak begrüßt ... und was für Steaks... wer einmal das frische Fleisch Kerlaks und die Braten-, bzw. Grillkünste der kerlakschen Galater kennen gelernt hat, möchte wohl am liebsten nichts anderes mehr in seinem Leben essen.

Entsprechend ist der Kontinent fast ausschließlich eine grüne Weide und eigentlich jeder, der dort wohnt hat direkt, oder indirekt mit der Viehzucht zu tun. Hingegen ist es ein böses Gerücht, dass dies durchaus auch zu erriechen sei und ein Kerlaker schon am Geruch zu erkennen ist.

Wirklich wenige Wälder und ein paar kleinere Höhenzüge durchbrechen sporadisch das Land. Aber grad deswegen sind sie besondere Wegpunkte. Zu nennen sind da das Betokgebirge und der Berolzug als kleine Gesteinsmassive, die aus dem Grün herausstechen. Wälder gibt es deren

drei. Der Hekochain, der Bestorinagrund und die Resorinawälder. Letztere sind eher eine Ansammlung kleinerer Wälder, die auch immer wieder mal durch Wiesen und Weiden durchbrochen werden.

Sucht man besondere Orte in Kerlak... wirklich besondere Orte, so kann der Sucher wirklich lange suchen. Es gibt keine! Wirklich keine! Wirklich keine?

So ganz kann man das nicht sagen, denn die Einwohner können von ein paar Seltsamkeiten berichten. Ganze Tierherden sollen verschwinden und nicht auch nur ein Stück des Fells bleibt zurück. Keine Spuren, einfach nichts. Kriminologen tappen im Dunkel und Versicherungsgesellschaften werden hysterisch, aber keine Spuren oder Hinweise. Wenn eine Herde einfach verschwindet, so ist nie ein Lebewesen in der Nähe, das wirklich berichten könnte, was es zu sehen gegeben hat.

Diese Tatsache allein hat schon so manchen Abenteurer angelockt. Aber keiner von ihnen hat auch je das geringste gesehen. Oder aber er oder sie kehrten nie wieder zu ihren Ausgangspunkten zurück... .

Salinak

Salinak wird auch der Kontinent der Steine genannt. Dies liegt aber nicht nur daran, dass es wirklich nur sehr wenige und spärliche Wälder gibt und dafür viele sanfte Hügellandschaften, die über die Äonen durch das eher raue Wetter ausgewaschen und geglättet wurden. Denn Findlingen gleich ist das Land von versteinerten Tieren übersät, die wirken, als seien sie, wie sie gegangen, gestanden oder gelegen haben, versteinert worden.

Es lässt sich heute nicht mehr feststellen, welche gewaltige Naturkatastrophe dafür verantwortlich war, denn Vulkanismus, der noch am ehesten möglich gewesen wäre, um so etwas zu verursachen, ist in Salinak nicht vorhanden und war es in dem Sinne auch nie.

Ein paar Stimmen meinen, dass dies nur durch einen wahnsinnigen Magier, oder eine Übermacht an Trollen verursacht worden sein kann, aber diese Vermutung wird von den heutigen Galatern in das Reich der Mythen und Legen geschoben.

Die Steinfiguren aber sind letztendlich die Attraktion des Kontinents. Durch seine sonstige Kargheit ist nicht wirklich Landwirtschaft möglich und die Bevölkerungsdichte nicht sonderlich hoch. Weswegen Salinak auch nicht nur eine Stadt über 10 Millionen Einwohnern sein Eigen nennt. Dafür aber gibt es eine ganze Reihe Dörfer und kleinerer Städte, die regelmäßig über das Land verteilt sind.

Die Einwohner Salinaks leben letztendlich von der Berofakzucht. Einer Tierart, die den irischen Hochlandrindern Terras sehr ähnlich ist und deswegen den Widrigkeiten des Klimas trotzen kann. Dazu kommen wenige Sammler des Welojkorns. Hierbei handelt es sich um eine Kornart, die durch seine besondere Würzigkeit berühmt ist und einen fast nicht zu

beschreibenden Geschmack hat. Das Mehl aus diesem Korn wird auf Galat regelrecht mit Gold aufgewogen, weswegen das Sammeln des Korns schon ein einträgliches Geschäft sein kann. Jedoch muss man sein Geschäft eindeutig verstehen, denn das Finden der Ähren kommt einer Sysiphusarbeit gleich, wenn man nicht genau weiß, was man tut, oder ein Näschen für das Auffinden hat.

Und dann gibt es halt noch die Steine. Nicht nur die Steinfiguren, die heute unter Schutz gestellt sind und nicht wie früher weggenommen und in alle Welt verkauft werden dürfen, sondern der normale Stein. Davon gibt es hier halt wirklich eine ganze Menge und so ist es nicht weiter verwunderlich, dass nicht nur Zwerge, sondern auch die Galater selbst hier eine hohe Kunstfertigkeit in der Bearbeitung von Stein erlangt haben und viele der besten Steinmetze Galats aus Salinak kommen.

Heute hat dies zwar nicht mehr die Bedeutung wie zu alten Zeiten, als noch Burgen und Schlösser erbaut wurden, oder Häuser aus festem, geschlagenem Stein. Aber wer noch mit Naturstein etwas errichten möchte, ist gut beraten auf die kunstfertigen Finger der Steinmetze Salinaks zurück zu greifen.

Die Galater Salinaks sind ein eigenartiger Schlag. Nicht nur, dass sie einen sehr eigensinnigen Akzent des galatischen sprechen, der selbst für Galater nur schwer zu verstehen ist, nein, auch ihre Bräuche sind einzigartig und wirken heute irgendwie urtümlich an. Die Männer in ihren kurzhosigen Ledertrachten und die Frauen in ihren wallenden, langen und die Brust betonenden Kleidern kommen dem Gast dabei fast schon wie ein eigenes Volk vor. Allein schon, dass die Männer sich hier lange und rauschende Bärte wachsen lassen ist mehr als ungewöhnlich und die Tänze, die aus klatschen in die Hände, oder aber auf die Kleidung bestehen erst recht.

Dafür aber ist die Küche des Kontinents hervorzuheben. Die Salinaks kochen üppig, deftig und reichhaltig und vor allem lecker. Außerdem wird die Kunst des Bierbrauens hoch gehalten und nirgends auf Galat gibt es so viele Sorten, denn es kann gut passieren, dass sich das Bier von Ort zu Ort unterscheidet. Die notwendigen Zutaten, bis auf das Wasser, müssen aber importiert werden und so war es wohl auch immer, weswegen es ein wenig seltsam anmutet, warum die Bierbraukunst in das Land Einzug halten konnte. Gerüchtehalber aber wird vermutet, dass der besondere Geschmack des Bieres deswegen entsteht, weil Essenzen des Welojkorns dem Bier beim Brauen hinzugefügt werden.

Zum Schluss bleiben also nur noch die Wälder und die Tierwelt. Wie schon oben erwähnt hat es wirklich nicht viele Wälder und dies sind dann lichte Nadelwälder, alt und knorrig und neue Pflanzen brauchen lang, um zu sprießen, da es ihnen das Wetter einfach nicht leicht macht und wer wirklich gerne wettergegerbte Pflanzen sehen will, der ist in Salinak genau richtig.

Zum anderen noch die Tierwelt. Berofaks gibt es natürlich mit Abstand am meisten. Aber natürlich gibt es auch noch weitere Tiere, die aber alle, egal ob auf Pfoten, Hufen oder mit Flügel stark an das Wetter angepasst sind

und auch härteste Zeiten überstehen können. Dadurch aber ist die Artenvielfalt nicht wirklich als sehr hoch zu bezeichnen.

Téreto

Wie allgemein bekannt ist, besitzt Galat keine nennenswerten Wasservorkommen an seiner Oberfläche. Téreto ist hier die goldene Ausnahme, denn auf dem Kontinent finden sich an die 1.000 überirdische Seen. Wer jetzt erwartet, diese hätten die Ausmaße von Meeren oder gar Ozeanen, liegt hingegen vollkommen falsch. Die größten der Seen haben eine Fläche von 50 qm², womit sie auf den meisten anderen Welten des Universums nicht mehr als bessere Badeseen wären.

Ebenso ist es ein Trugschluss, dass sich deswegen besonders viele Galater auf diesem Kontinent angesiedelt hätten. Zwar ist das Wasser an der Oberfläche und würde die Versorgung der Leute mit dem lebenswichtigen Nass erheblich vereinfachen, aber leider hat Mutter Natur ebenso verfügt, dass sämtliche Wasservorkommen Téretos sehr nah der Oberfläche liegen. In Zahlen ausgedrückt befinden sich 90% des Grundwassers keine zwei Meter unter der Erdoberfläche. Was letztendlich bedeutet, dass 90% des Landes mehr oder weniger aus Sumpf besteht.

Das bedeutet, dass der größte Teil Téretos seit Urzeiten einfach aus unberührter Natur besteht, die von keinem denkenden Wesen bewohnt wird. Hier leben nur und ausschließlich die Wesen, die sich an diese ungemütliche Umgebung angepasst haben und die diesen Lebensraum auch wirklich als ihre Heimat bezeichnen können.

Trotzdem haben sowohl die Galater, als auch die Alten Völker versucht den Kontinent zu besiedeln. Denn die letzten 10% bestehen aus wenigen, muffigen Wäldern und seltsamen, verwitterten Felsenlandschaften, die aber mit sattem Humusschichten überzogen sind und nur hier und dort mal einer der kalkweißen Felsen aus dem Boden hervor schaut. Genau jene Orte waren und sind es, wo man zu siedeln versucht und es auch gelungen ist. Die einzigen Dörfer und Städte Téretos finden sich heute auf diesen Landschaftsformationen.

Die dort lebenden Galater leben von dem, was Sümpfe und Moor bieten können, sowohl an Rohstoffen, wie auch an Flora und Fauna. Ein kleinwenig wird auch der Wald des Kontinents genutzt. Trotzdem muss verständlicherweise vieles an heute unabdingbaren Gütern importiert werden.

Schwerindustrie ist überhaupt nicht zu finden, da selbst der Felsboden für schwere Anlagen und Gebäude einfach nicht geeignet ist.

Die Galater dort gelten als schroff, rau, verschlossen und ein wenig matschig. Genau so letztendlich wie das sie umgebende Land sich dem Beobachter präsentiert.

In früheren Zeiten, als es den Galatern vollkommen unmöglich war die Felseninseln im Moor zu erreichen, waren es die Alten Völker, die hier ein bescheidenes, aber sehr ruhiges Leben führen konnten. Sie aber hatten

ganz andere Besiedlungsstrategien, als die oberirdischen der Galater in den Jahrhunderten nach dem Fortgang der Ältesten nach Balapur. Auch sie zog es zu den Felseninseln hin. Aber dort errichteten sie keine Gebäude, sondern sie gruben. Und den Geschichten und Legenden nach gruben sie sehr tief. So tief, dass sie bis unter die Grundwasservorräte vordrangen. Ab hier kann nur noch berichtet werden, was aus man dubiosen Quellen (aus heutiger Sicht) entnehmen kann.

Die Alten Volker gruben also tief und fand unterhalb des Grundwasser riesige Höhlen aus Kristall. Einzigartig und wunderschön. Reine Wunder der Natur. Dort bauten sie ihre Städte und angeblich sind sie auch heute noch dort und damit es Verbindungen auch nach außerhalb der Sümpfe gab, wurden Wege gegraben, die irgendwo in den anderen Kontinenten wieder an die Oberfläche führen, so dass dereinst sogar reger Handel herrschte.

Geheimnisse könnten also unter der Erde Téteros verborgen liegen, die heute weit jenseits jeder galatischen Vorstellung liegen.

Welumpra

Auf der Südhalbkugel Galats gelegen, ist Welumpra der wohl gebirgigste Kontinent des Planeten. Die höchsten Berge und größten Gebirge sind hier zu finden. Die Weide- und Wiesenlandschaften sind in die Täler der Massive eingebunden, ebenso wie die wenigen Wälder, die auf solchen Höhen in der Lage sind zu wachsen.

Deswegen ist sowohl der Vielfalt im Pflanzenreich, als auch dem Artenreichtum der Tierwelt dort enge Grenzen gesetzt. Ebenso finden sich kaum Städte auf Welumpra und wenn es sie gibt, übersteigen sie nie die Kopffzahl von 10.000 Einwohnern. Diese Leben von dem, was ihnen die Bergwelt zu bieten hat. Wirkliche Tierzucht, wie auch der Anbau von Kulturpflanzen sind letztendlich nicht existent.

Das, wovon die Leute also wirklich leben, ist der Tourismus. Denn viele Galater, aber auch extraterrestrische Wesen, haben die noch wilde Schönheit des Kontinents erkannt und verbringen hier einen Urlaub der besonderen Art, der zumeist aus einer Art Camping besteht, das von einem Einheimischen geleitet wird.

Auffällig ist, dass Welumpra trotz des Alters der galatischen Kultur, als auch den technischen Möglichkeiten des einheimischen Volkes als kaum erforscht gilt. Selbst in den noch niederen Regionen unweit der Dörfer des Kontinents, kann jeder auf Höhlen treffen, die noch nie ein Wesen je betreten hat. Tiere sehen, die so selten, aber abgestimmt auf die Umgebung sind, dass sie noch nirgends verzeichnet sind, was aber natürlich auch auf Pflanzen zutrifft.

Mittlerweile ist es natürlich auch so, dass die Einwohner Welumpras nichts gegen diesen Zustand unternehmen wollen, garantiert es ihnen doch ihren

Lebensunterhalt. So aber ist ewigen Sagen, Gerüchten, Märchen und wundersamen Beobachtungen keinerlei Abbruch getan. Und grade dort soll es in den unwirtlichen und kaum zugänglichen Schluchten und Täler noch wahre Horden der Alten Völker geben, die dort zurückgezogen und ungestört leben können. Auch wenn das ungestört nicht ganz stimmen kann, wenn die genaue Zahl der Gerüchte, Sagen, Märchen und wundersamen Beobachtungen mal zusammengezählt wird.

Jedoch ist nicht von der Hand zu weisen, dass alle Gerüchte irgendwo eine Basis haben und dort wirklich noch das ein oder andere Geheimnis verborgen liegt, sei es aus tiefster Vergangenheit, oder sogar aus der Urzeit, als das Gefüge Galats noch geschmiedet wurde.

Alles in allem aber ist Welumpra wahrlich ein besonderer Ort, der einen Besuch wert ist, egal ob man die erholsame Einsamkeit einer Gebirgslandschaft sucht, oder die potenzielle Möglichkeit eines Abenteuers, wie es auf den zivilisierten Welten der Galaxis heut zu Tage eigentlich gar nicht mehr möglich ist.

4. Balapur

Durchmesser	: 12145 km
Tagesdauer	: 24 Stunden
Atmosphäre	: Sauerstoff-Kohlenstoffgemisch
Anziehungskraft	: 1,1 Gravos
Temperatur	: + 17 Grad
bewohnt	: ja
bewohnbar m. Hilfe	: nicht nötig
bewohnbar o. Hilfe	: ja
Abstand zur Sonne	: 8,3 Lichtminuten

Balapur ist der zweite von Sauerstoffatmern bewohnbare Planet des Systems. Er ist der Erde sehr ähnlich, nur etwas kälter. Balapur wurde die Zufluchtsstätte aller [Galater](#), die es mit sich nicht vereinbaren konnten, auf einmal von galaktischem Interesse zu sein. Die etwa 2 Mrd. Bewohner leben dort so, wie vor der Entdeckung durch die Terraner. Viele der Urrassen siedelten dort ebenfalls an. Der Kontakt zu [Galat](#) ist gering, da sich die Balapurer, wie sie sich mittlerweile nennen, vollkommen selbst versorgen.

Der Planet wird von einem Mond begleitet, der sich in der Vergangenheit als vorzüglicher Meteoritenschutz herausgestellt hat. Mochaint Esgal, der Schattenschirm, der schwarze Beschützer wie er auch genannt wird umkreist Balapur in unermüdlicher Pflichterfüllung. Seiner Existenz ist es zu verdanken, dass kaum Meteoriten, oder Kometen auf Balapur eingeschlagen sind. Das Resultat ist eine schwarze, zerschmolzene Oberfläche von glashartem Gestein. Früher wurde der Mond nur selten bemerkt, da er kaum Licht reflektiert und so nur das 'fehlen' der Sterne am Firmament seinen Aufenthaltsort preisgab.

Bekannt geworden ist, dass es dort mächtige Kräfte der [Weißelben](#) gibt. Ein definitiv bekannter Ort ist die [Stadt Albaron](#), die seit Jahrtausenden von den Herzögen von Albaron regiert wurde. Es wird jedoch aber auch gemunkelt, dass im direkten Stammbaum der Herzöge das ein oder andere Mitglied des [Ordens der Dreizehn](#) seinen genetischen Code verewigt hat. Nun aber, seit dem Jahr 9998 albaroner Zeitrechnung ist das Amt an [Hernesto von Weidensee](#) übergegangen. Die Zukunft ist in diesem Land Balapurs nun wieder offen und Neues wird diesem Land zu Teil werden.

Man wird das Gefühl nicht los, dass der Orden mit Balapur noch mehr vor hat, oder, dass sich auf diesem Planeten noch etwas von größter Wichtigkeit für die ganze Galaxis entwickeln soll/wird. Auch hier haben die Dreizehn einen geheimen Eingang zu einer gigantischen Stadt angelegt, die sich in einer Raum-Zeit-Falte befindet. Ihr Sinn soll die Entwicklung und Erschaffung von biogenen Androiden sein, die selbst das *alte Wissen* in sich tragen.

Das Höhlenland

Etwa 3 Tagesreisen mit dem Ochsenkarren vom Raumhafen Balapurs entfernt, liegt in südwestlicher Richtung das so genannte Höhlenland. Eine außergewöhnliche geologische Struktur hat dieses inne, denn es ist kaum nachzuvollziehen, wie es eigentlich entstehen konnte.

Wider erwarten ist das Höhlenland nicht in einer bergigen Gegend zu finden, sondern im absoluten Flachland. Nur einzelne Löcher im Boden führen in weit verzweigte Höhlensysteme, die bisher noch nicht näher untersucht wurden, oder darüber nichts bekannt wurde, wenn es schon jemand versucht hat.

Bekannt hingegen ist aber, dass das Höhlenland wahrscheinlich wirklich mehrere Tagesmärsche umfasst und nicht nur in einer Ebene liegt, sondern wirklich auch sehr tief reicht und mehrere Höhlensystem unter- bzw. übereinander liegen.

El'Sesch'Ishamra - Die Stadt am Fluss

Mehrere hundert Kilometer südlich des Äquators von Balapur liegt [El'Sesch'Ishamra](#). Die Stadt, von den Bewohnern nur Ishamra genannt, ist eine der größten und reichsten Handelsstädte in einem Umkreis von mehreren tausend Kilometern und gilt als das Zentrum des großen Kontinents auf dem sie liegt.

Dies ist vor allem durch ihre einzigartige Lage bedingt. Ishamra liegt einerseits am Fuße einer Passstrasse andererseits am großen Strom Sesch. Die Passstrasse ist der einzige von Karawanen begehbarer Weg durch ein gewaltiges Gebirgsmassiv, die Kurameren. Ishamra bietet ankommenden Karawanen zunächst einmal natürlich die Möglichkeit, neue Ware zu kaufen und ihre zu verkaufen. Außerdem finden durchziehende Händler hier alles, was man für eine lange Reise benötigt, sowie Unterkunft, Verpflegung und Entspannung.

Der Sesch - ein großer Strom, der sich quer durch den Kontinent zieht, ist die zweite Lebensader El'Sesch'Ishamras. Nun gibt es viele Städte am Sesch aber nur bei Ishamra fällt der Strom in einem gewaltigen Wasserfall über eine Felsklippe hinunter. Dies ist der einzige Punkt, an dem der Sesch nicht frei befahren werden kann. Stattdessen muss jede Ladung am Wasserfall abgeladen, um den Wasserfall herumtransportiert und am oberen bzw. unteren Ende neu verschifft werden.

Man kann also mit gutem Gewissen sagen, dass es kaum Fernhandelsware gibt, die nicht wenigstens einmal durch El'Sesch'Ishamra gekommen ist.

Wer die Stadt das erste Mal sieht, hat den Eindruck einer großen, unregelmäßigen Masse aus Stein, die sich irgendwie zwischen eine hohe Felsklippe und den schäumenden Wasserfall gedrängt hat. Kommt man näher fallen einem aber fast sofort die vielen Höhlen und von Arkaden gestützten Gänge auf, die die Felsklippe fast vollständig bedecken. Ein großer Teil der Stadt befindet sich tatsächlich in der Felswand.

Eine weitere Auffälligkeit ist ein gewaltiger Felsdorn, der weit über den Wasserfall hinausragt. Hier liegt ein lang gezogener Komplex von prächtigen Gebäuden.

Gerade außerhalb der Stadtmauern, direkt am Beginn der Passstraße zieht sich ein buntes Gewühl aus Zelten die Stadt entlang. Hier sind die Zwischenlager der Karawanen und zeitweilige Koppeln für Packtiere zu finden. Außerdem die Zelte jener, die sich die Unterkunft in der Stadt nicht leisten können oder wollen.

El'Sesch'Ishamra hat eine gezählte Bevölkerung von etwa 50.000 Wesen. Da die Stadt aber auch viele beherbergt, die einer öffentlichen Volkszählung aus dem Weg gehen würden wie dem Bösen selbst, ist die tatsächliche Bevölkerungszahl wohl noch wesentlich höher anzusetzen.

Die Kontinente Balapurs

Belanora

Belanora ist einer der sieben Kontinente Balapurs. Durch seine nördlich des Äquators liegende Position sind alle vorstellbaren klimatischen Bedingungen dort vorzufinden. Milde bis starke Winter, wie auch milde bis sehr heiße Sommer und alle Nuancen, die dazwischen liegen.

Landschaftlich sind dort alle möglichen Formationen zu finden. Weite und satte Gras- und Wiesenlandschaften, Moore, gewaltige Wälder und Seen, wunderschöne Sandstrände, aber auch zerklüftete Klippen an den Küsten, riesige Gebirge, an ihren Spitzen mit ewigem Eis bedeckt, aber auch Wüsten.

Am dichtesten besiedelt ist der Westen Belanoras. Dort zu finden sind viele kleine Herzogtümer, zu denen u. a. auch Albaron oder das Steinland gehören. Bis auf Albaron ist das Klima dort mild und äußerst fruchtbar. Nur je näher man dem Weltensprung kommt, umso kühler und unfreundlicher wird es.

Dort haben sich alle möglichen Alten Völker angesiedelt und leben dort ihren Traditionen entsprechend. Hervorzuheben ist die großenteils vorhandene als sehr gut zu bezeichnende freundschaftliche Zusammenarbeit, die nur selten von einzelnen Volksgruppen gestört wird.

Der Weltensprung, ein gewaltiges Gebirge, zerschneidet Belanora in zwei Hälften. In der östlichen Hälfte hingegen sind die meisten Wüsten, aber auch die gewaltigsten Gebirge zu finden. Dort vor allem gibt es das ein oder andere Zwergenreich. Jedoch sind die Landstriche auch heute noch weitgehend unerforscht und es gibt in den Karten noch viele weiße Flecken.

Ob es dort Angehörige der Alten Völker hin verschlagen hat, die in aller Ruhe und Abgeschlossenheit leben wollen ist nicht bekannt.

Folgende besondere Orte sind auf Belanora zu nennen:

Der Raumhafen

In den Augen eines Galaters mit Sicherheit nur ein Witz, denn es handelt sich um nicht mehr, als eine immer frisch gemähte Wiese mit 300x300 Schritt Kantenlänge. Entsprechend klein können nur die raumflugfähigen Schiffe sein, die dort landen. An einer Seite ist ein knapp 10 Schritt höher Tower und direkt daneben das Terminal, das aber eher mehr an eine Ranch erinnert, denn an ein richtiges Terminal. Fast selbstverständlich ist, dass alles aus Holz errichtet ist. Zudem gibt es dort den wohl bekanntesten gnomischen Ochsenkarrenvermieter Balapurs, wie auch einen Flugbaumstamm- und einen Flugteppichverleih. Trotzdem ist hervorzuheben, dass dies die einzige Verbindung Balapurs mit den Welten draußen im All ist. Stündlich geht ein Linienflug von Galat nach Balapur und umgekehrt.

Das Höhlenland

Etwa 3 Tagesreisen mit dem Ochsenkarren vom Raumhafen Balapurs entfernt, liegt in südwestlicher Richtung das so genannte Höhlenland. Eine außergewöhnliche geologische Struktur hat dieses inne, denn es ist kaum nachzuvollziehen, wie es eigentlich entstehen konnte.

Wider erwarten ist das Höhlenland nicht in einer bergigen Gegend zu finden, sondern im absoluten Flachland. Nur einzelne Löcher im Boden führen in weit verzweigte Höhlensysteme, die bisher noch nicht näher untersucht wurden, oder darüber nichts bekannt wurde, wenn es schon jemand versucht hat.

Bekannt hingegen ist aber, dass das Höhlenland wahrscheinlich wirklich mehrere Tagesmärsche umfasst und nicht nur in einer Ebene liegt, sondern wirklich auch sehr tief reicht und mehrere Höhlensystem unter- bzw. übereinander liegen.

Das Auge der Göttin

Ein Gebirgskreis, der seltsamerweise exakt in der Mitte des Weltensprungs liegt. Er hat einen Durchmesser von 50 Kilometern und wirkt von oben wirklich wie ein Auge, das aus dem Gebirge springt. Man kann darin einen einzigen, gewaltigen Wald erkennen, jedoch ist es ein heiliger Ort, den kein Balapurer wirklich zu betreten wagt. Dadurch sind Informationen darüber mehr als rar. Es ist nicht einmal bekannt, warum es ein heiliger Ort ist. Auffällig jedoch ist dabei, dass dies für wirklich jedes Volk auf Belanora, ja ganz Balapur gilt.

Der Dunkelforst

Der Dunkelforst ist einer der besonderen Wälder Belanoras. Er liegt 50 Stadien östlich von Albaron. Er wird durchschnitten von der Straße, die von Maro über Bärfurt und Sina nach Elbenhaven führt.

Der Wald ist – schwarz. Seine Bäume sind ausschließlich aus dem so genannten Schwarzholz. Dieses hat nicht nur eine schwarze Rinde, sondern auch das Holz selbst ist schwarz und sogar die Blätter sind schwarz. Es mag also nicht verwundern, dass der Wanderer auf der Straße den Eindruck hat in ewiger Dämmerung oder sogar Nacht zu wandern.

Wandern ist noch ein Stichpunkt, denn er Wanderer wird zwei Besonderheiten feststellen, wenn er auf der Straße durch den Dunkelforst zieht. Zum einen ist es der Eindruck, nicht auf einer Straße zu gehen, sondern in einem Gang zu sein, der durchsichtige Wände hat und die Straße ein Fremdkörper sei, der von dem Wald nur geduldet wird. Zum anderen ist es das ständige Gefühl, beobachtet zu werden.

Den Grund dafür erfährt der Reisende, sobald er es wagt die Straße zu verlassen, um in den Forst zu gehen. Denn nach nur wenigen Schritten wird man von einer Gruppe Mari empfangen werden, deren Heimat der Dunkelforst ist und die wenig von Besuchern halten und sie freundlich aber bestimmt wieder zurück auf die Straße und zur Not ganz aus dem Dunkelforst geleiten werden.

Doram'tak

Doram'tak ist einer der sieben Kontinente Balapurs. Doram'tak bedeutet ‚Der Regenreiche‘ und genau so ist es auf ihm. An über 50% aller Tage eines Jahres regnet es dort und dann kommen noch einmal 25% Tage hinzu, an denen es schneit. Trotzdem ist der Kontinent kein riesiger Sumpf. Wunderbar angelegte Abflusskanäle leiten den Großteil des Wasser in unterirdische Wasserreservoirs, die wiederum mit den Doram'tak umgebenden Ozeanen verbunden sind und das Wasser dorthin weiter leiten. Es ist fast ein System, wie es überall auf Galat zu finden ist, nur dass es dort keine Ozeane gibt und die Regulation über die Verdunstung stattfindet. Wobei es dort natürlich auch nicht so hohe Regenfälle gibt.

Doram'tak ist ein eher flacher Kontinent. Keine Erhebung ist höher als 1.000 Meter über dem Meeresspiegel. Die Kuppen dieser flachen Berge sind im Sommer mit Gras und Blumen überzogen und nur im Winter sind sie von Schnee bedeckt. Viele Flüsse und große Ströme durchziehen den Kontinent, wodurch ebenfalls immens viele Wassermassen in die Ozeane abgeleitet werden. Ebenso gibt es eine ganze Reihe von großen und sehr großen Seen.

Flora und Fauna des Kontinents sind dem Wetter angepasst. Entsprechend gibt es viele Pflanzen, die feuchte Gebiete bevorzugen. Satt, grüne Pflanzen, die in dem nassen Boden Halt finden und sich nicht durch Insekten fortpflanzen müssen, sondern ihre Sporen dem Wasser übergeben, wo sie sich gegenseitig befruchten und auch fort getragen werden an andere Orte, wo sie wurzeln. Der Fischreichtum ist natürlich sehr hoch, aber auch Landtiere, die am und auch im Wasser ihr Leben verbringen sind doch in der Überzahl. Trotzdem gibt es auch Tiere, die das reine Landleben bevorzugen. Die Wiesen und Weiden Doram'taks sind so satt und fett, dass riesige Tiere über diese ganzjährig ziehen.

Trotzdem hält das Wetter die Bewohner Balapurs von der Besiedlung Doram'taks ab. Zu nass, zu trist. Obwohl mit Fleisch ein riesiger Handel

geführt werden könnte, möchte kaum jemand dort Leben. Zwerge schon gar nicht, da die Gebirge einfach nicht ihrem Geschmack entsprechen. Auch den Elben ist es zu feucht dort und so gibt es nur eine kleine Enklave der Galater namens Dramak, die gerade einmal 5.000 Seelen umfasst. Dazu kommt noch einmal eine Handvoll von Dörfern, die nicht weiter als eine Tagesreise von Dramak entfernt liegen. Dramak selbst liegt am Jerog, einem der größten Flüsse des Kontinents. So hat die Enklave eine direkte Verbindung zum Ozean, die Schiffe in weniger als nur einem Tag, selbst stromaufwärts, zurücklegen können.

So wird es klar, dass Doram'tak ein wilder und urtümlicher Kontinent ist. Jedoch ist anzunehmen, dass er keine großen Geheimnisse in sich birgt, sondern nur eine schier unendliche Kammer des Wachstums und Gedeihens ist. Sollte also die Bevölkerung Balapurs einmal wirklich stark ansteigen, würde wohl auch Doram'tak weitflächig besiedelt werden, denn gerade der Wildreichtum ist immens und es ist auch anzunehmen das gerade Reis dort ein regelrechtes Wachstumsparadies vorfinden könnte. Doram'tak hat also eine große Zukunft, auch wenn es jetzt noch im Schlaf der vergangenen Zeitalter dahin schlummert.

Joilanté

Joilanté, oder auch einfach nur übersetzt in die Allgemeinsprache Eisfläche, ist der südpolare Kontinent Balapurs. Er erstreckt sich ziemlich exakt auf dem Südpol des Planeten.

Joilantés Markenzeichen ist definitiv das Eis. Hierbei jedoch handelt es sich nicht um übliches Eis, welches auf vielen polaren Kontinenten im Universum gefunden werden kann, nein, es ist ein besonderes Eis, welches sich mittlerweile sogar einen Ruf bis über die Grenzen des Solasystems hinaus erarbeitet hat, denn es ist vollkommen klar.

Ein Würfel dieses Eises, der eine Kantenlänge von einem Meter hat, ist ausgeschnitten in der Luft kaum zu sehen, da das Licht durch ihn hindurch flutet, als sei es reine Luft. Deswegen auch ist es möglich, obwohl die Eisdecke zum Teil bis zu zwei Kilometer mächtig ist, an jeder Stelle bis auf den eigentlichen Boden des Kontinents zu schauen.

Somit wäre die rein optische Erforschung Joilantés gar kein Problem... wenn, ja wenn die Balapurer an solchen Forschungen interessiert wären, aber genau das sind sie nicht. Der Kontinent ist einfach viel zu unwirtlich. Keinerlei Pflanzenwuchs, ewige Kälte und in den Wintermonaten starke Schneefälle, machen eine Besiedlung schlicht unmöglich und genau das ist dann auch schon der Grund, warum sich niemand für Joilanté auf Balapur interessiert.

Wie schon erwähnt gibt es dort keine Flora, jedoch hat sich um den Kontinent ein einzigartiger Fischreichtum entwickelt, mit sehr fleischreichen Fischen, die bis zu drei Metern lang werden und natürlichen

den Kerbero. Säugetieren, die den terranischen Walen sehr ähnlich sind, aber an Gigantismus kaum zu übertreffen sind.

Die Kerbero werden bis zu 100 Metern lang und haben einen Durchmesser an der dicksten Stelle, kurz hinter dem eigentlichen Kopf immerhin 20 Meter aufzuweisen.

Der Fischreichtum, aber auch die Kerbero selbst locken deswegen die Fischer der südlichsten Kontinente an, um dort auf reiche Beutezüge zu gehen. Ein gefangener Kerbero kann für Jahre ein ganzes Fischerdorf und die Umgebung auf fast zwei Jahre versorgen, aus dem Tran und den Knochen können viele nützliche Gegenstände hergestellt werden und auch die Fische scheinen eher freiwillig in die Netze zu springen.

Dies sind die Gründe, warum überhaupt etwas über Joilanté bekannt ist. Denn die Kerberos sind viel besungen und hoch verehrte Lebewesen, da sie wirklich durch ihren Tod das Leben vieler der Alten Völker über lange Zeit bewahren können und der Fang selbst auch wiederum eine Tat ist, die es wert ist in Heldenliedern besungen zu werden.

Aber wohl nicht nur die Fischer haben Interesse an Joilanté. Wie es scheint, haben auch ein paar Piraten mit ihren Mannschaften entdeckt, dass sie dort ziemlich sicher sind und auch wenn es wohl ziemlich ungewohnt sein dürfte, auf ziemlich dicker Luft zu gehen und weit nach unten dabei schauen zu können, hat es sie nicht abgehalten alles heran zu schaffen, um an den Küsten kleine Piratenklaven zu errichten, in denen sie vor Verfolgungen fast vollkommen sicher sind, sich aber auf der anderen Seite in aller Ruhe auf ihre Beutezüge vorbereiten können.

Insgesamt aber ist Joilanté einfach nur der unwirtlichste Fleck auf ganz Balapur und man muss schon wirklich besondere Gründe haben, um sich ihm auch nur zu nähern, denn die Stürme, die zu allen Jahreszeiten um den Kontinent zum Teil über Wochen toben, haben schon so manchen Fischer, aber auch Piraten nie wieder in seinen Heimathafen zurückkehren lassen.

Korrgath

Korrgath ist einer der sieben Kontinente Balapurs. Er liegt auf der südlichen Halbkugel, östlich von Lyparia, ist aber weiter südlich zum Pol hin verschoben, was seine Eisregionen im Süden erklärt. Man kann den Kontinent grob in sieben Gebietszonen einteilen:

1. Die Ewige Eiswüste im Süden
2. Dem Mittelgebirge
3. Die Rote Steppe
4. Der Südwald
5. Die große Ebene
6. Der Nordwald
7. Die abgebrochene Insel

Die Eiswüste im Süden des Kontinents ist eine tote Landschaft, von ewigem Eis überzogen. Doch leben an den Küsten einige hartgesottene Exilgalater, die dort vom Fischfang und den wenigen Tieren leben, die sich der Umgebung angepasst haben. Auch diese ernähren sich in überwältigender Mehrheit von Fisch.

Über das Innere der Eiswüste ist hingegen nichts bekannt. Es ist aber auch zu vermuten, dass es dort außer Schnee und Eis rein gar nichts gibt.

Nordöstlich von der Ewigen Eiswüste liegt das Mittelgebirge. Es schneidet den Kontinent regelrecht an mit seinen gigantischen Bergen, die bis zu 9.000 Schritt in die Höhe ragen. Unter den Bergen haben sich einige Zwergenclassen angesiedelt, die den üblichen Geschäften der Zwerge nachgehen, da das Gebirge reich an Metallen und Edelsteinen ist. Sie treiben regen Handel mit den Galatern in der großen Ebene.

Es ist nicht viel bekannt über die Lebensumstände der Zwerge unter dem Berg, da sie niemanden in ihre Heimstätten hinein lassen und den Handel mit den Galatern ausschließlich einseitig betreiben, was den Transport und die Anpreisung der Waren betrifft.

Es heißt aber auch, dass es unter dem Berg immer wieder zu Kämpfen käme. Die Zwerge schweigen sich darüber zwar aus, aber ein Wanderer würde von den Galatern der Ebene zu hören bekommen, dass es nachts ab und an zu Überfällen von Vicya käme. Es ist also davon auszugehen, dass es unter dem Berg zumindest eine Stadt der Vicya gibt. Der Konflikt der Zwerge mit den Vicya besteht seit Jahrtausenden und es scheint wenig wahrscheinlich, dass er ausgerechnet hier zur Ruhe gekommen wäre.

Westlich des Mittelgebirges liegt die Rote Steppe. Der Name und somit Flora und Fauna ist Programm. Jedoch liegen die Temperaturen selbst im Sommer nicht über 15°. Die Steppe wird von keiner bekannten, intelligenten Rasse bewohnt, jedoch dient sie den Galatern der großen Ebene als ausgezeichnetes Jagdgebiet, das sie ganzjährig aufsuchen, um die Bevölkerung mit Fleisch zu versorgen.

Nördlich des Mittelgebirges liegt der Südwald. Ein gigantischer Nadelwald, der sich bis an die Flanken des Gebirges zieht und sowohl die Galater, wie auch die Zwerge mit Holz versorgt. In dem Wald selbst gibt es einige Dörfer der Galater. Holzfäller, die dort ihrem täglich Brot nachgehen, aber auch die Straßen, die vom Gebirge in die Ebene führen, in Stand halten. So gesehen sind sie Selbstversorger, die weder auf die Zwerge noch auf die Geschwister der Ebene angewiesen sind. Trotzdem halten sie freundschaftlichen Kontakt zu beiden Seiten und profitieren durch den Warenhandel von Ebene und Berg, durch Güter, die sie selbst nicht herstellen können.

Die große Ebene liegt nördlich von der Roten Steppe und dem Südwald und erstreckt sich von Osten nach Westen über den gesamten Kontinent.

Es ist fruchtbares Grasland. Dörfer und Städte der Galater liegen, wie Sterne im Nachthimmel, verteilt über das Land. Schätzungen gehen von bis zu zwei Millionen Galatern aus, die dort leben.

Sie leben von Ackerbau und Viehzucht und friedlich miteinander. Einzig die vereinzelt Überfälle der Vicya stören diese Ruhe, gegen die die Galater ab auch wenig unternehmen können. Zu gut organisiert und zu kampfgewandt ist das düstere Volk von unter dem Berg, als dass die Galater ihnen etwas entgegen setzen könnten.

Die Lebensmittel, die sie in der Ebene herstellen, sind das Handelsgut mit den Zwergen unter dem Berg, von denen sie im Gegenzug vor allem Gebrauchsgegenstände, Werkzeuge und Schmuck erhalten. Waffen werden zwar auch gehandelt, aber diese werden ausschließlich von den Stadtwachen der Städte benötigt. In den Dörfern wird man Kriegswerkzeug gar nicht finden, wissen die Bauern doch, dass die Vicya auf Raub aus sind, es aber des Bauern garantierter Tod ist, einem Vicya mit der Waffe in der Hand entgegen zu treten.

Sowohl an der West- wie auch an der Ostküste gibt es einen Hafen, wo Waren der Zwerge, aber auch haltbar gemachte Lebensmittel zu den anderen Kontinenten Balapurs verschifft werden. Es gibt also durchaus Kontakte zu den anderen Völkern auf Balapur. Korrgath ist kein vergessener Kontinent.

Im Norden trennt der Nordwall mit einer Höhe von bis zu 4.000 Schritt die Ebene vom Nordwald. Dies ist ein Laubwald von beträchtlichem Alter und wird von Hochelben bewohnt. Der Wall ist wie eine Mauer und es gibt keine Kontakte der Zwerge und Galater zu den Elben, die das aber auch offenbar nicht wünschen – zumindest nicht in einem nennenswerten Umfang.

Entsprechend wenig ist über die Elben zu berichten. Nur das die vielen Inseln, die im Norden Korrgath vorgelagert sind, ebenfalls in den Händen der Elben liegen.

Weder Wald, noch die Inseln werden auch nur versucht anzulaufen, denn es heißt, dass wer einmal dort hingehet, niemals mehr zurück kommt. Jedoch wird nicht von blutrünstigen Taten gesprochen, wodurch es sich um ein kleines Mysterium handelt, wieso niemand mehr den Nordwald verlässt.

Zum Schluss muss noch die abgebrochen Insel vor der westlichen Küste Korrgaths genannt werden. Einst ein Teil des Kontinents, hat dort der gewaltige Vulkan, der die Insel beherrscht, sein Land vom restlichen Kontinent vor ewigen Zeiten vom Land getrennt.

Die Insel gilt offiziell als unbewohnt. Da es aber auch immer wieder zu Übergriffen von Piraten auf die Handelsschiffe gibt, die Korrgath anlaufen oder verlassen, wird gemunkelt, dass sich deren Stützpunkte eben dort befinden. Zu Strafexpeditionen ist es bisher aber nicht gekommen, so dass diese Gesellen ihrem Handwerk recht ungestört nachgehen können und ungestraft die Seewege um Korrgath herum einigermaßen unsicher machen können.

Korrgath ist also ein Kontinent, auf dem alle Völker vertreten sind und in mehr oder weniger gutem Einklang miteinander leben und auch den Kontakt zur Welt herum suchen.

Große Mysterien sind von dort nicht bekannt. Aber über Heldentaten auf Korrgath gibt es keine Geschichten. Zumindest in den Büchern der Abenteurer scheint dieses Land keine Bedeutung zu haben. Wenn es dort also große Rätsel gibt, liegen sie noch tief unter der Erde begraben.

Lyparia

Der Kontinent Lyparia ist auf Balapur zwischen dem nördlichen Wendekreis und dem nördlichen Pol und ziemlich genau gegenüber von Belanora gelegen. Seine Größe beträgt dabei maximal ein Fünftel von Belanora, dennoch vereint sich auf ihm viel Interessantes, besonders im Bereich von Fauna und Flora.

Ob man bei Lyparia von einer Besiedelung reden kann, müsste man diskutieren, da es nur eine bekannte Siedlung - Myrilea genannt – gibt, in der so genannte 'Zugewanderte' anzutreffen sind und diese scheint zwischen ungefähr 100 Personen zu beherbergen. Dennoch tummelt sich überall auf Lyparia Leben und die Myrileaner kann man eher als geduldete Besucher werten. Besucher allerdings in einem wahrhaft märchenhaften Land, das die Göttin dort für ihre Gläubigen geschaffen hat. Denn viele Lebewesen auf Lyparia sind normalerweise eher genau da, in Märchen, anzutreffen.

Minotaurenartige Parbag, zweibeinige drachenartige Grushnak, behufte Cyssin, fliegende Hunak, Piol und viele mehr bevölkern die Wälder, Steppen, Tundren, Felsen, Eiswüsten und das Meer um den Kontinent herum. Auf die Frage, ob es sich dabei um Tiere, oder um intelligente Wesen handelt, antworten die Myrileaner ausweichend oder gar nicht.

Ein einheitliches Klima scheint auf Lyparia ebenso unbekannt zu sein, wie wirkliche Jahreszeiten. Das scheint nicht viel mit der Lage des Kontinents auf dem Planeten zu tun zu haben. Das Wetter ist an den Küsten eher kühl und stürmisch zu nennen. Was es nur zusätzlich erschwert vom Meer aus an Land zu gelangen, denn dieses ist ohnehin nur an einigen wenigen Stellen möglich, da etwa 90 % der Küste Steilküste von nicht selten über 100 Schritt Höhe ist. Die Steilküsten fallen ins Landesinnere hin ab und gehen in eine vielfältige, meist bewaldete Vegetation über, die sich den geografischen Gegebenheiten anpasst. Auf Lyparia sind noch einige unterschiedlich hohe und ausgeprägte Gebirge verteilt, von denen das Nördlichste sogar völlig aus Eis und Schnee zu bestehen scheint. Nur schneebedeckte Kuppen hingegen haben die Sidoc- und Delyan-Gebirgszüge, welche etwa mittig zwischen Ost und West Lyparias verlaufen.

Die Bewohner Lyparias unterteilen den Kontinent in acht Bereiche – sieben Urs und Myrilea. Jedes Ur wird mit einem der legendären Drachen Lyparias gleichgesetzt und ist quasi sein Gebiet, seine Heimat. Es wird

vermutet, dass die unterschiedlichen Gegebenheiten - klimatisch wie geografisch - von ihnen beeinflusst werden und sich jeder von ihnen die Heimat schafft in der er sich am wohlsten fühlt. Insgesamt sind die Drachen eher selten offen zu sehen, aber das kann auch schlicht daran liegen, dass Lyparia so dünn besiedelt ist, dass einfach niemand da ist, um sie zu sehen. Die Urs tragen die Namen der Drachen.

LeanladarsUr

Im Norden liegt ein großes schneebedecktes Gebirge, welches den Namen Thad-Gebirge trägt. Die Kälte und der Schnee in dem nicht übermäßig hohen Gebirge dort haben Auswirkungen auf das Klima des Gebietes um das Gebirge und so heißen die gesamte kalte, schneebedeckte Tundra um das Thad-Gebirge herum und das Gebirge selbst im Volksmund LeanladarsUr.

YirahinsUr

YirahinsUr ist der Sumpf der sich hinter der kühlen Taiga im Osten anschließt ist ein wahrlich ungastlicher Ort, voller Sumpflöcher und stinkendem Morast. Er muss aber durchquert werden, wenn man auf östlichem Weg von LeanladarsUr gen Süden will, denn er versperrt den Weg zwischen östlicher Steilküste und dem Gebirge Delyan. Unzählige kleine Flösschen und Wasserläufe durchziehen diesen Sumpf und einige ergießen sich auch über die Steilküste hinweg ins Meer – und auch das Meer gehört irgendwie zu YirahinsUr, wobei niemand genau sagen kann, wie viel des Meeres dazu gehört.

PromagsUr

Ist es gelungen zwischen der Küste und dem Delyan-Gebirge hindurch zu gelangen, so erstreckt sich ein weites grünes Grasland, das sich gen Süden langsam hebt. Die gen Landesinnere leicht abfallende Ebene heißt PromagsUr und wird vom Fluss Brana durchschlängelt. Er entspringt nicht sichtbar an einer Quelle, sondern sickert einfach in einem Bereich aus dem Boden heraus, um dann breiter zu werden und dem Gefälle zu folgen, bis er schließlich ebenso im Boden versickert, wie er entsprungen ist. Über dieser Ebene weht stets und ständig ein Wind, der das Gras mal in diese, mal in jene Richtung biegt und drückt und dafür sorgt, dass die Pflanzen dort fest verwurzelt und doch geschmeidig sind. Geteilt wird der Ur vom Myrilea-Sund, der aber die Winde nicht aufhält, sondern diese nur noch zusätzlich verwirbelt.

AstaolinsUr

Ein Ort, der wenig grün, dafür aber viele interessante Felsformationen bietet ist AstaolinsUr. Am westlichen Ende des Ur thront alles auf Lyparia überragend der Jarelis – der Höchste Berg des Kontinents. Erst wenn man versucht ihn zu besteigen, dann fällt einem auf, dass er nicht vollkommen bar aller Pflanzen ist sondern, dass sich die Pflanzen an seinen Hängen und seinem Fuß nur in der Farbe den Felswänden angeglichen haben. Auch einige der Tiere dort scheinen dieses Prinzip übernommen zu haben.

Dem Jarelis gen Osten und Süden vorgelagert ist ein felsiges Gebiet, durchzogen von wenige Flüsschen an denen entlang ein wenig grün wächst, um die Tiere, welche in dem Irrgarten aus Felsen leben zu ernähren.

IbaredUr

Das zweite Schneefreie Gebirge Lyparias ist das Zos-Gebirge. Es liegt nördlich vom Jarelis und trägt allgemein die Bezeichnung IbaredUr. Das Gebirge ist durchzogen von unzähligen Höhlen und Gängen. Wenn die Sonne auf die steilen Hänge fällt, dann scheinen diese wie von bunten Fäden durchzogen zu sein. Jeder Lyparianer weiß, dass man dort so ziemlich jedes Metall finden kann, das man nur sucht, wenn man sich die nötige Zeit nimmt.

RaokoUr

In RaokoUr geht es heiß her. Durch den Jarelis und das Zos-Gebirge wie hinter einer Art Damm gehalten brodeln und zischt es dort öfter. An dieser westlichen Ecke von Lyparia steigt die Hitze des Planeteninnern an die Oberfläche und tritt in Form von heißen Quellen oder Lava aus der Erde hervor. Kleinere aktive Vulkane sind hier mehrfach vorhanden. Die Vegetation besteht aus Pflanzen, die es gerne feucht und schwül mögen und einige der Urwaldbäume sollen sogar höher sein als ein paar der kleinen Vulkankegel.

AgrewyrsUr

Grün ist die vorherrschende Farbe in diesem Ur. Es gibt kleine Wälder mit sonnigen Lichtungen, prachtvolle Auen und Haine. Hier muss das Leben wahrlich schön sein und vielleicht ist das der Grund, warum die Meisten der intelligenten Völker Lyparias in diesem Ur leben.

Myrilea

Myrilea (1) liegt am Ende einer langen, fjordartigen Bucht, die von Süden her zu befahren ist. Der Weg per Schiff führt zunächst durch eine nicht einfach zu entdeckende Lücke der hohen, steilen Felsenküste in den Myrilea-Sund (2) in dem stellenweise sorgfältiges Navigieren gefragt ist, um nicht auf die scharfen Felsen unter der Wasseroberfläche aufzulaufen. Hier empfiehlt es sich zu rudern, oder auf magische Mittel zu vertrauen, um das Schiff fortzubewegen, denn die Winde hier flauen schnell ab, oder sind launische Fallwinde, die kaum ein gezieltes Fortkommen sichern.

Am Ende dieses Sundes senken sich die steilen Felsen langsam gen Wasserspiegel und erschaffen so einen kleinen, wenn auch felsigen Hafen, der mit einigen wenigen Holzbauten ausgebaut wurde. Hier liegen auch einige kleine Fischerboote vertäut. Gleich neben dem Hafen im Westen mündet der Ankal (3) auf 100 Schritt Breite in den Sund. Am Hafen hängen die Netze der Fischer zum Trocknen und hier hängt auch der Fisch zum Trocknen, um später als Stockfisch eingelagert zu werden. Insgesamt leben die Bewohner von Myrilea vom Fischfang, dem was ihre Felder abwerfen, der Jagd und dem Sammeln der Früchte des Waldes.

Das Dorf selbst wird nur von einem niedrigen Wall umgeben. Die Häuser sind aus Holz gezimmert, teilweise mit einem Fundament aus Feldsteinen. Nur ein Gebäude scheint zur Gänze aus Stein zu sein. Es handelt sich um eine Rotunda mit sieben Säulen, die wie ein kleiner Tempel wirkt. Jede der sieben Säulen ist auf andere Art kunstvoll verziert und so stehen nebeneinander Säulen mit den Symbolen von Eis, Wasser, Wind, Fels, Flammen, Metall und Pflanzen. Auf der anderen Seite des Dorfes, diesem Tempel gegenüber, steht ein rund gebautes Haus in dem die ‚Schwestern Lyparias‘ wohnen. Sieben Schwestern (Leara – Ysydda - Puria - Alora - Rylonna - Isuna – Aseria), wohl von größtenteils galatischer Herkunft, die von den Myrileanern als eine Art Priesterinnen verehrt werden, halten den Kontakt zu den Drachen, die die größte Gefahr für die Siedler in Myrilea sein würden. Darüber wie die Schwestern den Kontakt halten ist nichts bekannt.

Thrumumbahr

Thrumumbahr liegt auf der Südhalbkugel Balapurs. Seine Größe beträgt 9 Mio. Quadratkilometer. Durch die relative Nähe zum Äquator ist das Klima trocken und warm bis heiß. Entsprechend ist der Kontinent von Steppen und Wüsten geprägt.

An den nördlichen Küsten ist Thrumumbahr zerklüftet und steil. Die Klippen ragen zwischen 50 und 100 Metern auf und nirgends gibt es eine flache Stelle, die ein Anlegen per Boot ermöglichen würde. Dies liegt am sehr starken Meeresstrom Sylathin, der den Kontinent an seiner nördlichen Flanke regelrecht untergräbt.

Die Südküste hingegen sieht ganz anders aus. Zum Teil gibt es dort kilometerbreite Sandstrände, die dort sehr flach in den Ozean abfallen.

Das Klima ist im Norden rau und windig, wohingegen der Süden eher als einfach nur heiß bezeichnet werden kann. Deswegen sind auch im Norden die meisten Steppen und im Süden die Wüsten zu finden. Nur in den Küstenregionen des Südens gibt es vereinzelt einige Palmenwälder. Im Norden sind kaum Bäume zu finden, nur verwurzeltes Unterholz, das dichte Buschwerke bildet, die aber durchaus zum Teil als Hain zu bezeichnen sind.

Entsprechend sieht die Tierwelt aus. Größere Vogel, außer im Norden, gibt es so gut wie keine und wenn sind es zumeist Aasfresser, die auch keine Nester bauen, sondern in Felsengegenden einfach vorhandene Mulden nutzen. Am meisten sind kleine, nur handtellergroße Singvögel vorhanden, die durch ihr farbenfrohes Federkleid auffallen. Sie ernähren sich von dem Samen der Steppenlandschaften und führen ein eigentlich friedliches Leben, da sie nur selten von Jägern bedroht sind. Ihre Flinkheit lässt sie zumeist jeder Gefahr ausweichen und Raubvögel sind gänzlich unbekannt.

Die Säugetiere hingegen lassen sich in zwei einfache Gruppen einteilen: Jäger und Gejagte. Das Verhältnis von Raub- zu Jagdtieren beträgt etwa eins zu vier. Jedoch sind beide Populationen nicht als sehr groß zu

bezeichnen, denn das Nahrungsangebot für die Gejagten ist nicht sehr hoch, so dass auch die Population der Jäger nie ein wirklich größeres Maß erreichen kann.

Trotz all dieser Widrigkeiten gibt es tatsächlich drei Volksgruppen, die sich hier niedergelassen haben. Zum einen sind das eine sehr große Gruppe Zwerge, die das Bahrum-Gebirge bewohnen. Ein gewaltiges Massiv, das den Kontinent fast exakt in der Mitte von Ost nach West hin vollkommen zerteilt. Trotzdem ist es keine Klimascheide, denn die höchsten Gipfel ragen gerade mal 800 Meter in die Höhe. Sandstürme haben hier im Lauf der Jahrzehntausende ein wirklich abtragendes Werk vollbracht. Den Begriff Massiv verdient das Bahrum-Gebirge nur aufgrund seiner Breite und vor allem der Länge. Dort im Herz des Steines schürften die Zwerge Kohle, Edelsteinen und Mineralien. Metallbearbeitung ist diesen Zwergen fremd, sie haben sich vollkommen auf die Herstellung von Glas spezialisiert

Drei große Städte der Zwerge wären zu nennen, da sie jeweils mit einer Bevölkerung von über 50.000 doch sehr groß sind. Kazâritrim, Bezôtabor und Zâkâkurûm. Auch die Zwerge waren und sind es, die den Kontinent mit Straßen über- und durchziehen, denn nur so können sie ihre geschürften Waren und Glaswaren exportieren, um so an die notwendigen Verbrauchsgüter und Lebensmittel zu kommen, die ihnen das Überleben sichern.

Für die Verschiffung den Handel selbst aber sind die Elben auf Thrumumbahr zuständig. Womit wir bei der zweiten Volksgruppe sind. Die Elben, die sich selbst als Wüstenelben bezeichnen, bewohnen die Thrum-Wüste im Süden des Kontinents. Sie haben sich so sehr an das Klima angepasst, dass die Hitze ihnen nur wenig ausmacht und sie das einzige Volk auf Balapur sind, deren Angehörige sage und schreibe 14 Tage lang ohne einen Tropfen Wasser auskommen können. Zwei gigantische Städte müssen aufgezählt werden: Zethathin und Elothinath. Beide haben über 200.000 Einwohner und liegen mehr oder minder direkt an der Südküste.

Die Wüstenelben haben die Sandverhärtung perfektioniert. Es ist ihnen also möglich feinsten Sand zu einer Einheit zu verschmelzen, dass er zum Häuserbau mehr als nur geeignet ist. In diesen Sandhäusern ist es entsprechend auffällig kühl und angenehm. Der bevorzugte Baustil ist pyramidisch und kegelförmig. Aber im harmonischen Einklang mit elbischem Sinn für Ästhetik. Wodurch die wüstenelbische Architektur durchaus einen Ruf auch außerhalb Thrumumbahrs hat.

Sie leben zum einen vom Fischfang, der Jagd, mühsamen Ackerbau und vor allem der Tuchweberei, aber zum anderen von ihrer Funktion als Zwischenhändler und Verschiffer der zwergischen Produkte aus dem Bahrum-Gebirge.

Dann gibt es noch die Vogelreiter. Ein Volk von ehemaligen Galatern, die die großen Echsenvögel des Nordens gezähmt haben und sie als Reittiere benutzen. Auch sie sind das dritte Bindeglied in der Freundschaft der Völker. Sie bewohnen die Steppen und Graslande des Nordens Thrumumbahrs. Ihre Lebensweise ist als nomadisch zu bezeichnen. Sie

sorgen mit ihren Reittieren für eine weitere Art der Transportmöglichkeit auf dem Kontinent, sind aber dadurch auch die einzigen größeren Fleischversorger aller Völker. Obendrein ist ihrer Rolle in den Kämpfen gegen die Seevicya, die alle drei Hauptvölker des Kontinents bedrohen nicht zu unterschätzen. Sie selbst nennen sich nicht nur Vogelreiter, sondern auch Aijnan oder der 13. Clan. Vor langer Zeit soll das Volk der Aijnan an der Ostküste des Kontinents in der Stadt Ahinjamuhr gelebt haben und die Vogelreiter waren nicht mehr als einer der 13 Clans dieses Volkes ehemaliger Galater. Jedoch ist vor langer Zeit die Stadt in einer kosmisch zu nennenden Katastrophe verschwunden. Die Vogelreiter, die auf eine Gesamtzahl von 60.000 geschätzt werden, sind der Überbleibsel. Jedoch hat sich an der Freundschaft und dem Zusammenleben nichts geändert.

Die drei Völker sind vollkommen voneinander abhängig. Was sie aber auch vollkommen einsehen und auch so wollen. Nirgends im Sola-System ist die Freundschaft zwischen Zwergen, Elben und Galatstämmigen tiefer und fester, als dort am Ende der Welt, wie der Kontinent sonst von allen anderen Völkern und Volksstämmen auf Balapur genannt wird.

Andere Völker gibt es nur in geringer Zahl und können nur als Splittergruppen bezeichnet werden. Es sind Abenteurer, Einsiedler oder Verbannte, die sich ein neues Heim geschaffen haben.

Die arkanen Mächte hingegen sind stark in Thrumumbahr. Kaum einen zweiten Platz gibt es auf Balapur oder Galat, wo wilde Magie so präsent ist und es durchaus zu magischen Entladungen kommt, die wie Gewitter ganze Regionen erschüttern können. Immer wieder einmal kommt es dabei zu... Seltsamkeiten. Da wundert es nicht, dass durchaus einmal einfach aus dem Nichts dämonische Monster auftauchen, seltsame Pflanzen oder Tiere einfach entstehen oder Gegenstände von jetzt auf gleich zu größten, magischer Macht gelangen.

Damit ist hier das zweite Exportgut des Kontinents erreicht: Artefakte. Immer wieder entstehen mächtigste Artefakte, die auf Balapur reißenden Absatz finden, aber auch auf Galat wurden schon solche Gegenstände gesehen, die den weiten Weg durch das All genommen haben.

Somit ist Thrumumbahr ein Kontinent der Einsamkeit, der Kargheit und des alltäglichen Überlebenskampfes. Aber auch der Seltsamkeiten, Überraschungen, Abenteuer und natürlich nicht zuletzt der Magie. Die immer wieder offen ist für Besonderes und ganz Großes.

Dieses Große scheint nun eingetreten zu sein. Denn die Stadt der Aijnan ist zurückgekehrt und somit haben sich die Prophezeiungen erfüllt. Das Ereignis ist so neu, dass noch nicht viel dazu gesagt werden kann. Sobald aber mehr Wissen auch in die anderen Landen Balapurs dringt, werden diese wohl eher bei dem Wissen über die Aijnan gesammelt werden.

Das Ereignis scheint obendrein noch gewaltiger zu sein, als das Verschwinden vor Tausenden vor Jahren, denn die Aijnan sind offenbar nicht allein gekommen. So wie es aussieht, befindet sich nun auch an der

Westküste des Kontinents ein ganz neues Volk, das sich selbst die Sinar nennt und in viele verschiedene Kulturen aufgesplittert ist.

Dieses Großereignis scheint auch mit den Geschehnissen auf Toraim in engem Zusammenhang zu stehen, die aber dort auch nachzulesen sind.

Desweiteren sollen noch zwei weitere, böse Völker auf, bzw. bei Thrumumbahr materialisiert sein. Gerüchte sprechen vom einem gewissen Schattenläufer, seinem Untotenheer und seinen insektoiden Hilfsvölkern, wie auch abgefallenen Aijnan und den Lacka'Segg. Es steht zu befürchten, dass es zu einem Zusammenschluss der beiden mit den Seevicya kommen könnte und das dadurch der Kampf um den Nexus aufs Neue, aber in ungeahnten Ausmaßen beginnen könnte.

Der Nexus soll eine direkte Gabe der Göttin an die Aijnan sein, der sich in Form eines Brunnens inmitten ihrer Stadt Ahinjamuhr manifestiert hat. Es heißt, dass jedwede seelische Qual von dem Wasser des Brunnens geheilt werden kann. Aber es heißt auch, dass man die unglaubliche Macht des Nexus benutzen könnte, um ein direktes Tor zu den Dimensionen der Bosheit mit ihm aufreißen könnte, was einen ungehinderten Zugang aller Unwesen in die Welten der freien und liebenden Völker bedeuten würde.

Zethathin und Elothinath

Es soll genügen, die beiden größten Städte der Elben Thrumumbahrs in einem Text zu behandeln, da sie sich in Ausdehnung uns Äußerem sehr ähneln. Angemerkt werden muss an dieser Stelle nur, dass Elothinath, die östliche der beiden Städte, die Hauptstadt der Elben ist und somit dort auch der Sitz des Königs und der Herrscherpalast zu finden ist.

Das, was jedem fremden Erstbesucher einer der beiden Städte ins Auge fallen wird, ist die gewaltige Ausdehnung der Stadt. Dem unbedarften Betrachter wird es in den Sinn kommen, dass es sich jeweils um Millionenstädte handeln muss. Dieser Eindruck hält so lange stand, bis man die mehr als großzügige Verteilung der Gebäude bemerkt. Lange, breite, oft als Palmenalleen angelegte Straßen ziehen sich durch ein Meer aus Bauwerken, die alle doch irgendwie für sich allein stehen. Selbst in reinen Wohngebieten stehen die Häuser immer mit mindestens 10 Schritt Entfernung auseinander. Ausnahme sind nur die Häfen, aber dazu später.

Der Zyniker mag nun sagen, die Elben würden die Gesellschaft anderer meiden, warum sie da doch überhaupt Städte anlegen. Diese Meinung wird schnell revidiert werden, wenn der Blick über die Städte hinaus reicht und die unendlich scheinende Wüste in den Blick fällt, wenn das Auge dann sogleich zurück wandert, fällt dem Betrachter eines unweigerlich auf: Die Gebäude sind wie Sand, aber aller Platz, der nicht von Straßen eingenommen wird, ist ein einziger, blühender Garten aus Gras und unendlichen vielen, bunten Blumen.

Aber nicht nur das, macht die beiden Städte zu einem wirklich wunderschönen Anblick. Nein, die Gebäude selbst ziehen immer wieder an. Sie wirken verspielt und erinnern oft an in sich gedrehte, aufgerichtete Spindeln. Bei den Wohnhäusern herrschen zwei- bis dreistöckige Varianten

vor. In die oberen Stockwerke gelangt man aber von außen, denn um die Spindeln ziehen sich serpentinenartige, schmale Wege, die immer bis auf das Dach führen.

Das Dach. Das Dach ist ein besonderer Ort für die Elben. Ob sie sich dort der Göttin näher fühlen sei dahingestellt. Tatsache aber ist, dass die Dächer aller Gebäude der allgemeine Treffpunkt der Bewohner ist. Jedwede Geselligkeit oder Feier findet genau dort statt. Da ein Dach aber nun ein recht leicht zu beobachtender Ort ist und man durchaus schnell bemerkt, wenn dort etwas geschieht, liegt die Vermutung nahe, dass ruhige Feiern unmöglich scheinen. Dies aber ist nur bedingt wahr, denn die Elben lieben in Wirklichkeit die Geselligkeit und ein Fremder, der an einer solchen Dachfeier per Zufall vorbei kommt, ist immer herzlich eingeladen mit zu machen. Es ist nicht bekannt, dass je ein solcher Gast des Daches verwiesen wurde.

Aber setzen wir unsere Reise durch die Stadt fort. Das solche Gebäude aus offensichtlich einfachem Sand überhaupt stehen können, hat nur einen Grund: Arkane Macht. Die Kunst der Sandverhärtung ist natürlich eine hoch kultische Angelegenheit. Trotzdem ist es bemerkenswert, wie spielerisch und schön die Elben die Arkane Macht aber in ihren Lebensalltag eingebunden haben. Mehr als nur zu vermuten ist deswegen auch, dass die in unendlicher Anzahl an den Häusern vorhandenen Runen nicht nur der Zierde, sondern gerade auch der Baukunst dienen.

Wie wir wissen, ist mit Magie vieles möglich und dann ist es auch nicht wirklich erschreckend, Gebäudespindeln zu sehen, die bis zu 200 Schritt in den Himmel ragen. Paläste sind es, von exotischer Schönheit. In ihnen lebt der Hochadel, aber auch die reichsten Händler der Elben. Natürlich sind diese Giganten jedoch auch die Niederlassungen von Gilden, Zünften, Akademien und Fakultäten. Nicht zuletzt auch Tempel. Am herausragendsten ist dabei der Königspalast in Elothinath, der bei einem Durchmesser von 50 Schritt der Spindel 300 Schritt in den Himmel über Thrumumbahr ragt.

Nun aber zu den Häfen der beiden Städte. Wie stellt man sich im Allgemeinen einen Hafen vor? Viele gedrungene Häuser, Lagerhallen und Docks. Einfach Wohnhäuser wechseln sich mit Händlern aller Art, Tavernen und nicht zuletzt Freudenhäusern ab. Das alles in unmittelbarer Nähe zum Meer und direkt an den Kais.

Die Elbenhäfen sehen erstaunlicherweise genau so aus. Es gibt nur einen einzigen Unterschied zu Häfen anderer Städte und das ist das Baumaterial. Denn für die Häuser wurde natürlich Sand anstatt Stein genommen und auch die Kais sind aus verhärtetem Sand und nicht dem unerschwinglich teurem Holz. Dieses bleibt ausschließlich den Schiffen vorbehalten.

Offensichtlich haben die Elben hier der Funktion eindeutig den Vorrang vor der architektonischen Schönheit gegeben und jeder Seemann, egal woher und welchen Volkes auch immer angehörig, wird sich in den Häfen Zethathins und Elothinaths sofort und mit ‚Freuden‘ zu Recht finden können.

Kazâitrim, Bezôtabor und Zâkâkurûm

Der Einfachheit halber werden die drei Städte der Zwerge Thrumumbahrs in einem Text behandelt, da sie sich nicht gravierend voneinander unterscheiden und der größte Unterschied nur die geographische Lage ist.

Natürlich liegen alle drei Städte unter dem Berg und sind in Stein gehauene Monumente, wie sie nur von Zwergenhand geschaffen werden können, aber wir wollen nicht direkt in den Städten beginnen, sondern an den Wurzeln der Berge: Den Toren.

Dem Besucher werden zunächst die in den Fels gehauenen Wehrtürme und Festungen auffallen. Gewaltige Trutz- und Schutzburgen, die ehern jedem Eindringling Widerstand leisten können und jedweden Invasionsversuch ersticken. So ist das auch von den Zwergen gedacht und aller Wahrscheinlichkeit, würden wohl nicht einmal die Seevicya einen Eingang erzwingen können, wenn sie nicht selbst einen geheimen Gang durch den Fels graben.

Der freundliche Besucher aber wird seinen Weg zu den gewaltigen Eingangstoren finden. Immer sind es sieben Portale, die hinab unter den Berg führen. Kunstvoll und glatt aus dem Felsen geschlagen, 50 Schritt hoch und jeweils 20 Schritt breit. Die Torflügel sind aus schwarzem Kristall und mit Schutzrunen übersät. Hinter den Toren wartet eine gewaltige Halle, die Empfangsplatz, Treffpunkt und Verteilungsort ist, denn schon von hier gehen unterschiedlichste Gänge ab, die nicht nur zu den Städten, sondern auch Minen oder kleineren Orten unter dem Berg führen. Aber eines fällt sofort auf: Es ist nicht dunkel unter dem Berg, denn Tausende von Kristallleuchten erhellen die ewige Nacht unter dem Stein und bringen so jede Struktur im Fels zu einem wunderschönen Kunstwerk hervor. Besonders beeindruckende Schöpfungen der Natur sind von den Zwergen noch durch die Kunst ihrer Hände besonders bearbeitet und hervorgehoben worden.

Die große Straße, die dann zur Stadt führt ist 50 Schritt breit und ebenso hoch an ihrer höchsten Deckenwölbung, als wollten die Zwerge dort ständig gigantisches Transportieren. Auch diese Straße ist hell und licht und kaum ein Schatten verdunkelt den Weg des wandernden Besuchers. Viel Volk begegnet hier einem. Natürlich zumeist Zwerge, aber auch Elben sind nichts Ungewöhnliches und selbst Reiter auf ihren Vögeln sind zu sehen.

Die Straße zieht sich dann viele, viele Stadien unter den Berg, immer in einer sanften Neigung, die nichts weiter bedeutet, als das es immer tiefer in die Erde geht. Dann kommt ein gewaltiger Torbogen und dem ersten Besucher mag der Atem stocken.

Aus dem Nichts taucht eine unendlich scheinende Halle aus Stein auf. Die Decke ist aus Stein und doch sorgen unzählbare Lichtkristalle für einen Sternenhimmel, der so viel Licht spendet, als sei es ein sonniger Tag kurz vor der Abenddämmerung. Dieses Licht fällt auf Straßen und Bauten aus dem reinen Fels gehauen. Bauwerke mit bis zu 10 Stockwerken sind nicht

selten, aber auch flache, eher gedrungene Steinhäuser sieht das Auge. Reihe an Reihe schmiegen sie sich aneinander. Und darüber der Himmel. Aber dieser ist nicht durchgehend weit, denn Minarette aus natürlichem Stein bilden Grotten, Korallen gleich, in einem Schauspiel aus schwebender Leichtfüßigkeit.

Siebeneckige Formen bilden den Hauptstil der Zwerge. Überall ist diese Form zu erkennen und auch Fenster und Türen haben diese Form. Sie spiegelt die Clans wieder. Zeigt die Verbundenheit der Zwerge untereinander. Eine Form, die stabil, ehern und unzerstörbar wirkt.

Je tiefer man in die Stadt eindringt, umso bauchiger, breiter werden die Gebäude. Sind der Platz für Verwaltungen, Räte, Militär und Ausbildungsschulen. Ganz zum Schluss steht man dann vor einem riesigen, siebeneckigen Gebäude, das in den Farben der Clans getüncht ist und in jeder Stadt das Clanhaus mit den Clanoberhäuptern darstellt. Gebäude, die durch ihr pures Dasein ihre Macht darstellen.

Die Zwergenstädte aber laden trotzdem zum Bummeln ein, da sie gerade weiter außen verwinkelt sind und oft Ladenzeilen beinhalten, die dann dem Auge vieles bieten und hinter jeder Biegung scheint eine neue Überraschung auf den Besucher zu warten. Was mitunter auch einfach nur die Gastfreundschaft der Zwerge in den vielen Tavernen und Gasthäusern ist. Und genau an einem solchen Ort wird der Besucher dann auch die Liebe zu den feinen Details entdecken. Verzierungen an den Wänden und allen Gegenständen, die er sieht und die aus kostbarstem Glas und Kristall sind. Zwerge wird er treffen, mit denen er über seine Beobachtungen auf das Kleinste diskutieren kann und am nächsten Morgen feststellen, dass ein Bier einfach schlecht gewesen sein muss.

Der Freihafen von Ahinjamuhr

Nach der Rückkehr der Aijnan, stellte man recht schnell ein Expeditionsschiffschorps zusammen, das die Verhältnisse am und im alten Freihafen klären sollte. Schnell wurde festgestellt, dass von den ehemaligen Hafenanlagen nichts und den Gebäuden an sich nur Ruinen übrig geblieben waren. Jedoch scheinen die Fundamente und Keller, so vorhanden, noch in durchaus brauchbarem Zustand zu sein. Es wäre damit möglich, den Hafen nach altem Vorbild wieder auf zu bauen.

Zum jetzigen Zeitpunkt aber, ist der Hafen nicht viel mehr, als eine Zeltgarnison am Strand, die von einer Schutzmauer umgeben wird und dessen Besatzung sich aus allen Volksgruppen des Kontinents zusammensetzt. Dies aber ist leider auch nötig, da die Seevicya die alte Furt durch die Korallenriffe schon ausnutzen wollten, um eben im Hafen einen möglichen Brückenkopf zu errichten. Zumindest ließ die Stärke des Vicyaverbandes darauf zurück schließen.

Außerdem fehlt noch jedwede Infrastruktur und gerade die direkte Straßenverbindung nach Ahinjamuhr ist noch unter dem Sand der Zeit begraben.

Deswegen ist es wohl von Nöten, weitere Informationen über den Hafen aus der Vergangenheit zu beziehen und darzulegen, was für ein Ort dies dereinst gewesen ist.

Zum einen ist das Wort Freihafen bedeutend. Denn im Gegensatz zu anderen Regionen, bedeutet das Wort nicht, dass hier zollfreier Handel auf dem Gebiet des Hafens getrieben werden konnte, sondern dass er schlicht und ergreifend allen Völkern Thrumumbahrs vollkommen offen stand.

In den beiden großen Elbenstädten Zethathin und Elothinath sind die Häfen fest in elbischer Hand. Das gilt für die Seefahrt, wie aber auch die Lagergebäude und den Großhandel im direkten Anschluss daran. Zwergische oder aijnanische Händler haben so gesehen keine Möglichkeit mit den Schiffen direkten Handel zu betreiben, sondern nur über die Reeder der elbischen Handelsgesellschaften.

Im Freihafen war dies anders. Dort konnte jeder reedern, handeln und direkt lagern, wie es ihm beliebte. Zwar gab es verhältnismäßig wenige Schiffe der Aijnan und so weit bekannt, nicht eines der Zwerge, aber immerhin war hier der Ort wo Aijnan (wenige) und Zwerge (noch weniger) als Matrosen durchaus auf Schiffen anheuerteten, um die Weite der Welt am eigenen Leibe kennen zu lernen.

Da nun aber gerade was Schiffsbau und vor allem Lagerhaltung und Handel anbelangende Gebäude von allen Völkern gebaut wurden und erst recht natürlich alles, was noch ein Muss in Häfen ist, wie Tavernen, Wohnhäuser, Kaufmannsläden und Freudenhäuser, betrieben wurde, war der Anblick des Freihafens... gewöhnungsbedürftig. Keines der Völker hat auf deinen gewohnten Baustil verzichtet und so sah der Hafen wie ein bunt zusammen gewürfelter Salat aus. Besonders die sehr eckigen, lang gezogenen und flachen Gebäude der Zwerge müssen hier Erwähnung finden, da es sonst auf Thrumumbahr keine Gebäude von Zwergen gibt und auch nie gab. Sie erinnern innen sehr an das, was auch unter dem Berg ihrer Heimat zu finden ist und es verwundert nicht, dass auch nur die Zwergenbauten mehrstöckige Keller hatten.

Die Bewohner des Hafens waren durchweg gemischt und es war unmöglich zu sagen, welches Volk den größten Teil bildete. Wenig verwundert es deswegen, dass es gerade hier auch den größten Anteil an Mischehen und somit auch Mischlingskindern gab.

Deswegen aber war der Freihafen das Paradebeispiel der Freundschaft unter den drei Völkern und es bleibt abzuwarten, ob es das auch wieder werden kann. Denn die Hafner, wie sie von allen auf Thrumumbahr genannt wurden, waren ein besonderer Schlag Wesen, die sich alle Eigenschaften der Völker in einem zu Eigen genommen haben. Rau, schön, geschickt und von purem Lebenswillen geprägt. Es heißt, dass kein Tag im Hafen verging, der nicht wie ein Fest gefeiert wurde.

Explizit zu nennen wäre dann auch der Garten der Freundschaft. Eine permanente Düne, die begrünt wurde und dann mit Arkaner Macht durch ‚Anbauten‘ und schwebende Verbindungen zu einem der wohl herausragendsten architektonischen Wunder ganz Balapurs gemacht wurde. Es ist mehr als nur bedauerlich, dass davon keinerlei Pläne mehr

vorhanden und die Baumeister allesamt schon lange verstorben sind. Selbst lebende Zeitzeugen gibt es nur noch wenige, aber diese denken mit Wehmut an diesen traumhaften Ort zurück. Es wäre wünschenswert, wenn es wieder einen solchen Garten geben würde, aber ob er sich wirklich verwirklichen lässt, wird sich erst zeigen müssen, da natürlich der Hafen an sich die höchste Priorität im Aufbau hat.

Ahinjamuhr

Ahinjamuhr ist die Heimat der Aijnan. Die Stadt liegt im Osten Thrumumbahrs. Von ihr aus sind es nach Norden, Süden und Osten, wo der Freihafen liegt, jeweils zwei Tagesreisen. Sie liegt, von sanften Dünen umgeben, so in einer Art Talkessel der ca. 20km im Durchmesser hat und fast vollständig von der Stadt ausgefüllt wird.

Vier breite Straßen führen in die Stadt aus den vier Himmelsrichtungen. Diese breiten Straßen, auf denen die Zwerge mit ihren Sandschiffen reisen, führen bis ins Stadtzentrum. Dort befindet sich ein riesiger Platz, umgeben von zahlreichen Lagerhäusern, der als der Hauptumschlagplatz für Waren jeglicher Art dient. Die breiten Straßen gleichen Alleen, denn in regelmäßigen Abständen wurden Bäume aufgestellt, die in Tonkrügen wachsen. Selbstverständlich benutzen die Karawanen der Elben, der Sinar und auch der Vogelreiter diese Straßen. Die übrigen Straßen sind schmaler und können nicht von den Sandschiffen der Zwerge befahren werden.

Nordöstlich von diesem Platz befindet sich das Herz Ahinjamuhrs; der Platz des Baumes.

Rings um das Stadtzentrum sind die Häuser und andere Gebäude wieder aufgebaut. Zum Rand hin aber sind immer noch zahlreiche Ruinen zu sehen die erst dann wieder aufgebaut werden, wenn die Bevölkerungszahl dies erfordert. Zurzeit leben etwa 300.000 Aijnan in Ahinjamuhr.

Die Architektur der Gebäude ist eine eigenwillige Mischung aus Rundungen die jedoch eine klare Linie haben und ab und an verspielt wirken. Wie die eigentliche Architektur der Aijnan ungefähr aussah, kann man immer noch an den Ruinen sehen. Diese wurde so gut es möglich war kopiert, um den Wiederaufbau optisch so gut wie möglich zu machen. Dies ist alleine der Kreativität und dem Ideenreichtum Bendhias zu verdanken.

Im Süden, außerhalb des Stadtgebietes, wurden Felder angelegt, um einige Nutzpflanzen in dem heißen Klima versuchsweise gedeihen zu lassen.

Der Turm der Weisen Frauen

Der Turm der Weisen Frauen ist das weithin sichtbare Wahrzeichen Ahinjamuhrs und wurde anfangs des Jahres 3 ndW errichtet. Er befindet

sich im Westen der Stadt, von einem großen Platz umgeben, der an einen Park erinnert. Dort wurden Bäume, Büsche und Blumen angepflanzt, um das ganze augenfreundlicher zu gestalten. Seine Grundfläche ist kreisrund, mit einem Durchmesser von fast 50 Schritt. Er schießt fast 150 Schritt in den Himmel. Nach oben hin verjüngt sich der Turm, bis er fast nur noch 20 Schritt im Durchmesser hat. Es gibt aber keine Spitze. Die Spitze bildet ein Kreisrunder Teller mit 60 Schritt Durchmesser. Er ist zwei Stockwerke hoch und bildet das Zentrum der Weisen Frauen Thrumumbahrs. Der Turm wurde, nach den Plänen und Vorschlägen von Bendhia, von den Weisen Frauen aus Sand erschaffen. Die Räumlichkeiten im Inneren wurden in erster Linie unter Nirajahs Anleitung angelegt.

Durch ein Portal gelangt man in das Innere des Turmes. Das Erdgeschoss wird vollständig von der Empfangshalle eingenommen und von der breiten Treppe, die weiter nach oben führt. In der Empfangshalle befindet sich die Anmeldung, bei der sich jeder Besucher melden muss. Dort kann er sein Anliegen vorbringen, dass dann von der jungen Frau, meist eine Anwärtlerin zur Weisen Frau, weitergegeben wird.

Auf dem Weg nach oben, liegen regelmäßig Räume, die wohl nie ein Besucher sehen wird. Diese Räume dienen der Übung, Erprobung neuer Techniken und der Ausbildung.

Im untersten Stockwerk des Tellers befindet sich die Bibliothek der Weisen Frauen, sowie die Artefaktekammer.

Im obersten Stockwerk, befindet sich der wichtigste Teil des Turmes; der Rat der Weisen Frauen. Hier kommen die führenden Weisen Frauen ihrer Profession zusammen um Rat zu halten. Der Rat ist ringsherum verglast, so dass die Sitzenden einen wundervollen Ausblick über die Stadt haben.

Garten des Gestalters zu Ahinjamuhr

Von Ahinjamuhrs Stadtrand bis zum grünen Paradies des Gartens sind nur 200 Schritt Wüste zu überwinden. Als wäre er auf Zuwachs gedacht, besitzt der Garten keine Begrenzung, sondern beginnt einfach. Im Durchmesser nimmt er um die 400 Schritt ein und wurde in Ringen angelegt. An Nord- und Südeinde des Gartens kann man je eine Erhebung von ungefähr 12 Schritt Höhe ausmachen. Im Norden ist darin die Arena, im Süden das Theater untergebracht.

Im Norden wurden Felsen um das Oval der Arena aufgehäuft und die Erhebung erinnert entfernt an einen Berg. Nimmt man die Sonnensegel am oberen Rand der Arena noch mit hinzu, die den Innenraum beschatten, könnte man es auch mit dem Kegel eines Vulkans vergleichen. Die Arena ist durch mehrere Eingänge von Norden aus zu betreten. In der langen Achse misst sie 80, in der kurzen Achse 50 Schritt.

Die Wände des Amphitheaters im Süden hingegen sind von außen 2/3 mit Erde aufgeschüttet und es fügt sich in seiner Halbkreisform als grüner

Hügel mit 25 Schritt im Radius in den Park ein. Die oben herausragenden Mauern überwuchern langsam mit Ranken. Ein kleiner Bach plätschert den Hügel hinab in den Garten. Der Scheitelpunkt des Halbkreises ist auf die Stadt ausgerichtet und beherbergt den Eingang in das Gebäude. Denn von dort kommen jene, die die Kunst schaffen und jene, die sich daran erfreuen.

Der Äußere Ring ist 100 Schritt breit und ein angelegter Park. Schmale, manchmal kaum sichtbare Wege durchziehen ihn und führen vorbei an Bäumen, Büschen, Sträuchern, Gras und Blumen. Es geht kleine Hügelchen hinauf, aber auch durch so etwas wie Unterführungen hindurch, um Felsen oder Ruinenstücke herum. Der kleine Bach schlängelt sich durch diesen Gartenbereich und lädt zum Verweilen ein. Wohin man auch sieht, man erkennt die Völker Thrumumbahrs als Ursprung der Dinge. Ein Stückchen Ruine aus Ahinjamuhr, gläserne Brücken, Unterführungen aus geformtem Sand, ein Sonnensegel aus einem Reiterzelt gefertigt, jedes Volk findet sich hier wieder in größeren und kleineren Details.

Ein 11 Schritt breiter Ring aus Sand trennt den äußeren vom inneren Garten. Es ist Sand aus der Wüste der Sinar, und tatsächlich zeichnen die Sinar hier Quithias hinein. Dass sie vom Wind verweht werden nach einiger Zeit, stört sie nicht. Man betritt den Sand nur, wenn man eine Quithia anfertigen möchte. Um ihn zu überqueren, gibt es Brücken rundherum. Eine ist aus den Steinen Ahinjamuhrs, gebaut von Embald und Bendhia, eine aus Sand geformt von den Elben, eine aus dem Glas der Zwerge, eine aus Holz und abschließend mehr eine Hängebrücke, denn sie wurde aus geflochtenem Gras und Segeltuch gefertigt. Aber egal, woraus sie sind, sie sind durchweg Meisterwerke und nicht einfach nur Wege über den Sand hinweg – und sie führen in den inneren Garten.

Dieser durchmisst 200 Schritt und greift die Geländeführung des äußeren Gartens auf. Nur ist man hier unterwegs durch die Natur, unterwegs über Kiesel, durch hohes Gras, über Moos und vorbei an üppig blühenden und duftenden Blumen, Bäume spenden Schatten. Hier gibt es nur drei Bauwerke und diese sind nach Westen hin ausgerichtet. 25 Schritt vom Sandring entfernt stehen drei Pavillons wie auf einem Kreisbogen. Am weitesten im Westen und damit mittig steht ein Pavillon, der nicht gleich klar zu erkennen ist. Er ist filigran und doch stabil vom Anblick her, scheint aus hellgrauem Stein und Nebel zugleich zu bestehen. Er macht einen beständigen, dauerhaften Eindruck. Südlich von diesem steht ein von der Form gleicher Pavillon in Blaugrün. Das Material wirkt fließend. Eine unterschwellige frische Kraft geht von ihm aus. Der nördlichste der drei Pavillons sticht durch die gelbrote Farbe hervor und die Formen zucken und flackern leicht. Man kann unbändige, ungezügelte Kraft in seiner Nähe spüren.

Mitten in diesem inneren Garten aber liegt ein lichter Hain. Die Bäume stehen in zwei Reihen im Kreis, die Äste der Kronen sind miteinander verwoben, als wären sie ein Dach. Das Gras im Schatten der Bäume ist ganz fein und weich, erinnert an Moos. Steht man unter dem Blätterdach, meint man Stimmen im Wind flüstern zu hören. Mittig in diesem Hain liegt eine grüne Wiese, mit weichem Gras, in deren Mitte – etwa 10 Schritt vom letzten Baumstamm entfernt - ein Teich liegt. Eine Quelle scheinbar, von 5 Schritt Durchmesser. Die Wasseroberfläche wird von unten her mittig ständig in Bewegung gehalten, als würde dort Wasser mit höherem Druck nach oben sprudeln. Das Wasser der Quelle fließt stetig von der Mitte aus nach außen hin zum Ufer, um zu fließen und dort im Kieselbett zu verschwinden, als würde es dort abfließen. Es ist kristallklar und man kann nur schwerlich die Tiefe schätzen.

Hier spielt sich in unregelmäßigen Abständen, aber mehrfach täglich ein besonderes Schauspiel ab: Aus den Bäumen des Hains lösen sich kleine, nur Halbquadratzentimeter messende Lichterchen, die auf die Quelle zu schweben und sich über der Lichtung versammeln. Das Sonnenlicht wird von den stetigen Wellen der Quelle zu ihnen hinauf geworfen. Es reflektiert sich dort an ihnen und wird wieder auf das Wasser zurückgeworfen. Wie viele Reflektionen es dort gibt kann man nicht einmal schätzen, aber nur nach Sekunden funkelt und glitzert die gesamte Lichtung in allen Regenbogenfarben. Überraschenderweise jedoch ohne dabei wirklich zu blenden. Die Lichter beginnen langsam sich im Kreis um die Quelle zu bewegen, dann schneller, immer schneller und schließlich wirbeln sie nur so umeinander und scheinen von der Fliehkraft wieder in das Blätterdach des Hains gedrückt zu werden, wo sie sich glitzernd verteilen und in den Bäumen scheinbar `verschwinden´. Die Lichtung liegt wieder friedlich und unberührt da. Das ganze Schauspiel hat wohl insgesamt 2 Minuten gedauert. Nur das leise Flüstern der Blätter und das Murmeln der Quelle dringt jetzt an das Ohr.

Das Horn von Thrumumbahr

Das Horn von Thrumumbahr ist der heiligste Ort der Elben, Zwerge und Vogelreiter auf Thrumumbahr. Das Horn liegt etwa 200 Stadien östlich von Elothinath. Am Horn soll der erste Elbenkönig Thruumahr auf Thrumumbahr an Land gegangen sein.

Das Horn ist eine steinerne Rinne, von der die Zwerge sagen, sie würde vom Bahrum-Gebirge kommen. Etwa 300 Schritt vor dem Strand bricht sie plötzlich aus dem Sand der Wüste hervor. Sie ist etwa 50 Schritt breit und interessanter Weise verliert sich kein Sandkorn in die Rinne hinein. Obendrein ist es eine regelrechte Wendemarke der Landschaft, denn westlich der Rinne ist die Wüste Flach und die Dünen haben den Namen kaum verdient. Elben behaupten sogar, man könne an guten Tagen bis zum Bahrum-Gebirge schauen. Östlich der Rinne sind die Dünen dann aber bis zu 50 Schritt hoch und für sich eine Hügellandschaft aus Sand.

Dass es ein heiliger Ort ist, kommt nicht nur dadurch zustande, dass dort kein Sand eindringt, gleichzeitig kann nämlich jeder, der dort hin kommt eine Aura der Ruhe und des Friedens fühlen. Es heißt, dass noch nie ein Seevicya einen Fuß in das Horn gesetzt habe. Tatsächlich wurde kein Vicya mehr seit der Schlacht am Horn vom Thrumumbahr gesehen, wo nur 300 Elben 1.000 Seevicya abschlachteten ohne eigene Verluste zu haben. Dabei aber geben die Elben nicht sich selbst die Ehre, sondern dem Horn, denn sie sagen, das Horn habe die Seevicya in den Wahnsinn getrieben, oder wohl dessen Aura und ihre Magie nicht richtig funktionieren lassen. In dieser Schlacht wurde die Elbenheerführerin Elehazaar aber trotzdem zur Heldin und kam so in aller Munde.

Die Magie des Ortes ist aber nicht aufzuspüren. Heerscharen von Weisen Frauen, Magiern und Kultisten haben sich daran versucht, dem Geheimnis des Ortes auf den Grund zu gehen, sind aber allesamt gescheitert. Magie ist dort am Horn nicht direkt zu spüren.

Was aber den Ort definitiv zu einer Besonderheit macht, ist die dortige Verehrung der großen Köpfe aller Völker des Kontinents, die auf meisterhafte Weise in den Felsen graviert wurden und wirklich nur zu sehen sind, wenn man direkt vor ihnen steht. Dabei haben sie eine Lebensechtheit, die erstaunlich ist. Nachts aber erwachen die Gesichter regelrecht zu leben, wenn sie von Sternenlicht beschienen werden. Dann sind sie weithin klar sichtbar und wirken lebendig. Das es also viele Geschichten um Geister am Horn gibt, ist nicht weiter verwunderlich.

Hier aber noch einmal ein kleiner Eindruck, wenn man das Horn von Thrumumbahr von der Seeseite aus betritt:

Man geht in die Steinrinne hinein. Dort bis zur Mitte und tatsächlich sieht man dort, wo die seichten Wellen noch so gerade über den Stein schwappen in Stein die Runen gemeißelt, die die Worte des Elbenkönigs auf ewig festgehalten haben, als er dieses Land betrat. Die Ruhe, der Frieden ist fast zu greifen und sieht man hinauf, scheint es, als würde man in einem Gang aus mattem Silber stehen, dessen Ränder von Gold gekrönt sind. Der Duft des Meeres und des Landes verbinden sich zu unsagbarer Lieblichkeit. Es scheint, als sei dies ein Hohlweg hinauf in ein Paradies der ungekannten Schönheiten und über allem thront der blaue Himmel, auf den wenige Wolken ihre Bahnen ziehen. Und tatsächlich ist, als könne man in der Ferne das Gebirge erkennen, das wie eine Krone gewirkt am Horizont das Sinnbild des Königreichs zu sein scheint - es ist... wunderschön.

Der Tafelberg/Dranghburg

Der Tafelberg Thrumumbahrs liegt im Nordosten des Kontinents und bildet eine Art natürlichen Wachturms, der genau die Grenze zwischen den Sandstränden und dem schützenden Korallengürtel und den Beginn des Bruches im Borden überblickt. Sand- und Kalkstein sind die Basis des

Berges. Er liegt etwa fünf Stadien vom Ozean entfernt und misst in der Ost-Westausdehnung 15 und in der Nord-Südausdehnung 10 Stadien. Im Norden und Süden steigt der Berg steil an und ist auch für geübte Kletterer eine durchaus ernst zu nehmende Aufgabe, da der Fels alt und zerklüftet ist. Im Osten hingegen ist der Tafelberg gewaltig unterhöhlt. Der Überhang des Hochplateaus zieht sich über die gesamte Länge der Ostflanke. Dort gilt der Tafelberg, selbst bei den Zwergen Thrumumbahrs, als unbesteigbar. Im Weste hingegen zieht sich die Flanke nur sanft in die Höhe von 500 Schritt, die der Tafelberg misst. Es gibt sogar ein paar wilde Wege, die dort hinauf führen. Ein Reisender, der also aus dem Süden auf den Tafelberg zukommt, hat den Eindruck auf eine riesige Welle zuzukommen, die dem nahen Ozean entgegen eilt, um ihn zu branden.

Obwohl der Tafelberg etwa östlich des Steppenbeginns liegt, wächst auf dem Hochplateau ganzjährig grünes Gras. Während der Regenzeit wird das Hochplateau dann zu einem regelrechten Paradies aus Blumen und kleinen Bächen, das auch nach dem Dauerregen erheblich länger anhält. Als in der Wüste. Das Hochplateau gilt zu dieser Zeit als einer der wundervollsten Orte auf ganz Thrumumbahr, und das, obwohl ein stetiger Wind vom Ozean über die Fläche, die oben gut acht Mal vier Stadien misst, weht. Nur vereinzelte Büsche und verknotete Bäume schaffen es, der langen Trockenzeit zu trotzen.

Schon vor langer Zeit wurde der Tafelberg von den Zwergen eingehend erforscht. Dabei sind die Zwerge auf ein ausgearbeitetes Netz von gehauenen Gängen und Höhlen getroffen. Ein Beweis, dass der Kontinent schon lange vor den heutigen Bewohnern besiedelt war. Aber außer den Gängen, Höhlen und immer noch vorhandenen Fliesen haben sich keinerlei Hinweise auf die Kultur finden lassen, die hier einst gelebt hat, noch wann sie überhaupt dort gelebt haben. Die Zwerge bestätigen diesen Ureinwohnern aber ein hohes Maß an steinbauhandwerklichem Geschick. Beachtlich sind ganz im Osten unter dem Berg weit verzweigte, natürliche Höhlensysteme, die eher an Korallen erinnern. Dies, zusammen mit der eigentümlichen Form der Ostflanke, hat die Vermutung nahegelegt, dass der Berg vor Urzeiten direkt am Ozean gelegen hat.

Einige jener, die den Tafelberg an seinen Wurzeln länger untersucht haben, behaupten Steif und fest, dass die Geister der Ureinwohner dort noch immer umher gehen würden. Geräusche, die nicht natürlichen Ursprungs sein sollen und Veränderungen in den Gangsystem sollen dafür Beweis sein. Die Zwerge sagen, dass sie deswegen den Tafelberg nie als Außenposten besiedelt haben. Wahrscheinlicher und viel näher an der Wahrheit ist wohl, dass sie unter dem Tafelberg nie auch nur eine Spur von Erzen, Edelsteinen oder auch Kohle gefunden haben und deswegen eine Besiedelung in ihren Augen unsinnig gewesen ist. Um sich die Grotten anzusehen, kann man dort auch hinreisen, denn weit weg vom Bahrum-Gebirge liegt der Tafelberg nicht.

Als es im Jahr 0 zur Wiederkehr der Läufer kam, hat es deren Erzfeind, den Schattenläufer eben unter den Tafelberg transportiert. Dort nahm er bis zu seiner Vertreibung im Jahr 2 ndW sein Hauptquartier. Seine in die Tausende gehenden Untertanen der Rattlinge haben das Höhlen- und Gangsystem weiter ausgebaut, um für die ihren Platz und Lebensraum zu schaffen.

Diese neuen Gangsysteme sind aber selbst für den Laien durch ihre Grobheit, schlampige und schmutzige Art leicht von den ursprünglichen zu unterscheiden.

Nach der Vertreibung des Schattenläufers hatten die Aijnan nun einen ganzen Berg, der letztendlich ausgebaut ist und wo man nur mal ordentlich sauber machen müsste. Es hat also auf der Hand gelegen, den Tafelberg als Rückzugspunkt für die Aijnan her zu richten. Obendrein kann er als Festung und Bollwerk im Osten genutzt werden und Heimstatt einer ständigen Garnison werden, die die Grenze zur Steppe, aber dort oben auch die Küste bewacht.

Während der Arbeiten stellte man schnell fest, dass durch die uralten, perfekten Belüftungssysteme, die Temperatur im Tafelberg immer das gleiche Niveau hat und damit ein perfekter Ort als große Lagerstatt ist. Obendrein ist die Luft trocken, denn es gibt nur einen einzigen Süßwassersee in der Mitte des Berges in der tiefsten Sohle, der über Zuleitungen gespeist wird, die sich in jeder Regenzeit neu auffüllen. Der See reicht, um eine große Bevölkerung zu versorgen. Doch bleibt die Luft im Berg selbst dadurch trocken.

Somit wurde der Tafelberg auch das Lagerhaus der Aijnan. Nicht nur für Krisenzeiten, sondern generell. Es verwundert wenig, dass an der Westflanke des Berges schnell eine dauerhafte Zeltstadt entstanden ist, deren einziges Ziel nicht nur die Beherbergung der Garnison (Denn welcher Aijnan will schon unter Fels leben, wenn er den freien Himmel über sich haben kann?), sondern auch der Handel zwischen Ahinjamuhr und der Steppe ist. Dabei aber liegt die Zeltstadt so günstig, dass sie auch schnell Anlaufpunkt für Elben-, Sinar- und auch Zwergenhändler geworden ist.

Die dauerhaften Einwohner dort, haben der Zeltstadt schnell den Namen Bärthahs Schoß gegeben. Frei nach dem Namen der Ballista, die Diams Rotte zur Befreiung des Berges mitgebracht und die Aroths Horde zum heraus locken des Schattenheers, nicht unweit des jetzigen Standorts der Stadt, genutzt hat. 2.000 Einwohner zogen innerhalb von nur Wochen dort hin. Nicht nur der Reiz des Handels hat sie gelockt, sondern wohl auch, gerade bei den Läufern, die Aussicht, wie seit jeher leben zu können – in Zelten.

Dadurch aber wurde Bärthahs Schoß so bedeutend, dass es schnell zu Planungen gekommen ist, eine Zwergenstraße vom Freihafen ausgehend hinauf nach Bärthahs Schoß zu bauen. Dadurch würde sich nicht nur die Reisegeschwindigkeit der Handelskarawanen erheblich erhöhen, es wäre auch möglich, dass die Zwerge mit ihren Wüstenschiffen dorthin gelangen können.

Ein weiterer Vorteil wäre, dass so die Salzgewinnungsfelder weiter in den Norden vom Freihafen aus gesehen ausgedehnt werden können und zum anderen, wenn Läufer wirklich etwas anderes machen wollen, könnten sich so sogar kleine Fischerdörfer entlang der Ostküste an der Straße etablieren.

Außerdem dauerte es auch nicht lange, bis die Einwohner von Bärthahs Schoß den Tafelberg nur noch Dranghburg nannten. Frei nach dem Namen der Ramme, die Diams Rotte dabei hatte, als sie in den Tafelberg eingedrungen ist.

Toraim

Toraim ist einer der sieben Kontinente Balapurs. Seine Form erinnert an eine Hantel, die sich von der Nordhalbkugel Balapurs bis zur Südhalbkugel erstreckt. Er ist der größte Kontinent des Planeten. Klimatisch sind dort sämtliche vorstellbare Konstellationen vorhanden. Reiche Waldlandschaften wechseln sich mit hohen Gebirgen ab. Sattre Graslandschaften, die immer wieder von großen Strömen oder Seen zerteilt werden. Ewiges Eis an den Nord- und Südkappen, aber auch Wüsten auf der Äquatoriallage.

Das Klima ist entsprechend abwechslungsreich und ändert sich von Region zu Region. Kaltes, heißes und gemäßigtes Wetter, all diese Formen sind auf Toraim zu finden.

Entsprechend reich ist die Flora und Fauna des Kontinents und auch sie an die Küsten treffenden Ozeane beinhalten einen gewaltigen Fischreichtum. Es kommt deshalb nicht von ungefähr, dass sich dort Gruppen sämtlicher Sippen und Völker der Aussiedler Galats nieder gelassen haben. Die Größe Toraims macht es obendrein den unterschiedlichen Gruppen leicht sich aus dem Wege zu gehen, wenn dieses gewünscht ist.

Trotzdem ist der Kontinent allein schon aufgrund seiner Größe ein eher unbeschriebenes Blatt und es verwundert nicht, dass es keine wirklich genauen und exakten Karten Toraims gibt. Ja nicht einmal sämtliche Regionen sind bisher je bereist worden. So stehen Sagen, Legenden und Mythen natürlich Tür und Tor offen und auf keinem Kontinent Balapurs gibt es mehr Geschichten über sagenhafte Wesen und Monster, die in diesen weißen Flecken hausen sollen.

An dieser Stelle genannt werden muss aber Apoptak. Die unbestritten größte Stadt ganz Balapurs. Sie ist ein Monster – keine andere Beschreibung wäre passender für dieses Stück gewachsener Urbanität. Es gibt keine genauen Zahlen über ihre Einwohner, doch ist die Anzahl von einer Million dort lebender Wesen nicht untertrieben. Das besondere daran ist, dass sich hier wahrlich alle Rassen und Völker des Solasystems tummeln. Manche Stimmen behaupten sogar, dass Apoptak eigentlich nichts anderes als das hässliche Gegenstück zu Jalena auf Galat ist. Wie

es kommt, dass sich hier all diese Völker mal mehr und mal weniger friedlich begegnen können ist vielleicht das gewaltigste Rätsel Toraims, denn es ist tatsächlich so, dass die Gewalttaten noch in einem erklärglichen Maß und diese dann auch häufig in einer Völkerschaft bleiben. Trotzdem ist die Stadt bunt. Bunt, wegen der vielen Völker, aber auch bunt wegen den schier unübersichtlichen Baustilen, die nicht einmal in Viertel zusammengefasst sind, sondern wirklich absolut gemischt die Stadt durchziehen. Auch keine Trennung von Arm und Reich gibt es dort, so dass es durchaus vorkommt, dass die wackeligste Bretterhütte direkt neben einem Palast steht. Regiert wird die Stadt von den Patriziern. Einem Senat von Abgesandten aller in Apoptak lebenden Völker. Jedem Volk ist es dabei selbst überlassen, wie es den eigenen Patrizier bestimmt. Jedes Volk hat dabei genau eine Stimme. Verhältnisse, die eigentlich eine Katastrophe vorhersehbar machen und doch funktioniert das System seit über 3.000 Jahren. Und auch das ist eines der großen Rätsel Apoptaks.

Zwei weitere große Städte wären noch zu nennen. Habug und Lubeg. Beides Hafenstädte, wobei Habug der große, westliche und Lubeg der östliche Hafen Toraims ist. Sie sind die Lebensadern des Landes, die Toraim auch mit den anderen Kontinenten verbinden und jede Ware, die auf den Kontinent gelangt oder diesen verlässt geht durch eine der beiden Städte. Habug ist dabei fest in der Hand von Elben und Lubeg ist das Territorium von Galatern, die sich auf Balapur nieder gelassen haben. Jedoch werden beide Städte von gewaltigen Gebirgen regelrecht umzingelt, die wiederum fest in zwergischer Hand sind, so dass die größten Volksgruppen des Kontinents kräftig an den beiden Häfen verdienen.

Ansonsten bietet Toraim viel Platz für Abenteurer auf der Suche nach Schätzen. Viele Gruppen sind schon ausgezogen, um reich zu werden. Weniger viele sind je zurückgekehrt und noch weniger wurden dabei reiche, aber alle, die je zurückkehrten waren zumindest reich an unglaublichen Geschichten, die den Ruf des Kontinents hier ein Held zu werden nicht gerade minderten, denn auch viele kleine Ortschaften sind über den Kontinent verteilt und nicht minder wenige Einsiedeleien. Es wird noch viel Zeit vergehen, bis Toraim auch nicht ein Bruchteil seiner Geheimnisse entrissen sein wird.

Eines dieser Geheimnisse ist ein Ereignis, welches wohl erst vor kurzer Zeit stattgefunden hat und fast schon kosmische Ausmaße hat. Wie aus dem Nichts ist auf der südlichen Hantel Toraims eine ganze Landschaft erschienen und hat sich in die gegebenen Landschaftsformationen eingebettet. In diesen neuen Landen sollen im Gros plötzlich Menschen Leben, aber auf eine Art, wie die Terraner es vor sehr langer Zeit taten. Jedoch ist dies für Balapur ja eh Tagesgeschäft und nichts Ungewöhnliches.

Durch die spärliche Besiedlung Toraims gibt es darüber aber nicht viel mehr als nur Gerüchte, die mit einer gesunden Portion Skepsis

aufgenommen werden sollten. Trotzdem wird bereits hinter vorgehaltener Hand von Orten wie Ebutras und Waldburg gesprochen werden, ohne das es aber einen Zeugen zu benennen gäbe, der die Orte auch wirklich besucht hat.

Aber ein unmittelbarer Zusammenhang zu den Ereignissen auf dem Kontinent Thrumumbahr ist nicht von der Hand zu weisen.

5. Trokktuhm

Durchmesser	: 235182 km
Tagesdauer	: 28 Stunden
Atmosphäre	: Methan-Stickstoffgemisch
Anziehungskraft	: 21,9 Gravos
Temperatur	: - 45 Grad
bewohnt	: ja
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: ja
Abstand zur Sonne	: 16 Lichtminuten

Trokktuhm wird von Methanatmern bewohnt, die es in den letzten 10.000 Jahren nicht geschafft haben, über das Steinzeitalter hinauszukommen. Sie wurden deshalb unter interstellaren Schutz gestellt, damit sie sich in Ruhe entwickeln können. Obwohl Forscher eine weitere Entwicklung nicht als sehr wahrscheinlich empfinden.

Letzten Forschungsergebnissen zu Folge sind die Bewohner jedoch selbst an ihrer heutigen Daseinsform schuld. Vor Tausenden von Jahren hat das damals hoch stehende Volk einen gigantischen Versuch gewagt, ein Geistwesen zu schaffen, in dem sie selber aufgehen wollten. Der Versuch misslang und unterdrückt von dem Wesen, das sie selbst erschaffen hatten, verdammt zur Degeneration, fand man dieses Volk in unserer Zeit dann vor.

Dieses Wissen verdanken wir einer mutigen GSG-Einheit, die die uralte unterirdische Anlage gefunden hat und das Wesen ausschaltete. Jetzt haben auch die Methanatmer wieder eine Zukunft. Übrig geblieben ist nur ein großer Krater im Boden Trokktuhms, der allen anderen galaktischen Völkern als Mahnung dienen sollte, es nicht zu übertreiben.

Trokktuhm hat sieben Monde: Lydia, Kassada, Perrifahr, Sobolt, [Nussassara](#), Wita und Beloia.

Auf Beloia befindet sich auch die Station der Schutztruppe. Im Allgemeinen wird es als Strafversetzung angesehen, dorthin zu kommen. Jedoch führen die Truppen dort ein sehr ruhiges und beschauliches Leben, so dass kaum jemand wieder weg will.

6. Trokktahm

Durchmesser	: 184725 km
Tagesdauer	: 37 Stunden
Atmosphäre	: Methan-Stickstoffgemisch
Anziehungskraft	: 17,4 Gravos
Temperatur	: - 95 Grad
bewohnt	: nein*
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 18 Lichtminuten

**bezogen auf kulturschaffende Rassen. Jedoch gibt es auf Trokktahm eine völlig fremdartige Existenzform, deren Vertreter wir [Windgeister](#) getauft haben.*

Anmerkung:

Folgende Umstände sind heute über den Planeten Trokktahm den Wissenschaftlern im Sola-System und anderer Systeme bekannt.

Trokktahm ist der kleine Bruder von Trokktuhm. Irgendwelche Lebensformen haben sich niemals auf ihm entwickelt. Ein Astronom hat behauptet, dass die Natur nach dem Trokktuhm-Fehlschlag keine Lust mehr auf Trokktahm gehabt habe und deshalb sich dort nichts entwickelt hat.

Trokktahm ist nur interessant für Leute, die Stürme ab Windstärke 17 lieben und sich für Seen aus gefrorenem Sauerstoff begeistern können.

Trokktahm, so konnte es vor kurzer Zeit erst festgestellt werden, ist ein Planet mit einer antimagnetischen Gravitationsaura, dass das Annähern von konventionellen Raumschiffen bisher unmöglich zu machen scheint.

Je weiter sich ein Raumschiff dem Planeten nähert, desto stärker wird die Wirkung dieses Effektes, der sich auswirkt, als ob man zwei gleichgepolte Magneten aufeinander zu drücken versucht. Sie stoßen sich ab.

Woran das liegt und ob man dieses Phänomen umgehen kann. Ist nicht bekannt.

Was jedoch sehr wohl bekannt ist, ist, dass dieser Effekt bei kleineren Raumschiffen an Kraft abnimmt und kleine Raumsonden, denen wir eigentlich das Wissen über diesen Planeten verdanken, bis fast unmittelbar zur Planetenoberfläche vorstoßen können.

Unter den Wissenschaftlichern wird dieses Phänomen, wie bereits gesagt, als invertierte Gravitationsmatrix bezeichnet, was schon aus anderen Sonnensystemen bekannt ist.

Dies macht es wiederum unmöglich, ohne entsprechend modifizierter, technischer Ausrüstung, Waffen, Panzerung, Fahrzeugen, Personen mit implantierter Cyberware usw. usf. auf der Planetenoberfläche zu landen, ohne dass diese durch den entstehenden gravimetrischen Druck wieder hinaus ins All geschleudert werden würden.

Im Endeffekt ist die Effektpalette über mögliche technische Defekte und ein Verrücktspielen der Technik nach oben offen... alles was man sich vorstellen kann, was schief laufen könnte kann, wenn man in das Gravitationsfeld von Trokktahm gerät, passieren.

Anmerkung:

Wissenschaftliche Theorien zur invertierenden Gravitationsmatrix.

Wie bereits o. g. ist dieses Phänomen den Wissenschaftlern bereits aus anderen Sonnensystemen bekannt, doch gibt es hierfür verschiedene Gründe, bzw. Theorien, wie so was möglich ist. Die bekannteste Theorie ist das Hohlweltprinzip. Die Überlegungen zu diesem Prinzip gehen davon aus, dass in einem Planeten mit einer invertierten Gravitationsmatrix kein heißer Magma- oder Gaskern irgendwelcher Form existiert, sondern der Planet innen hohl ist.

Dies mag eine willkürliche Laune der Natur sein, wissen wir doch nicht, wie diese Hohlweltplaneten entstehen, wenn nicht künstlich von einer suprafuturistischen Rasse. Im inneren eines solchen Planeten soll es also ein hohles Inneres geben, dass anstatt der Planetenaußenseite den Lebensraum für mögliche Bewohner gibt, und somit eine ganz andere Atmosphäre wie auf der Außenseite. Die invertierte Gravitationsmatrix sorgt ihrerseits dafür, dass die Bewohner oder Lebewesen der Innenseite wie bei einem konventionellen Planeten auf dem Boden laufen und diesen als unten empfinden. Wie sich allerdings eine solche Hohlwelt aufbaut, welche Atmosphäre sie hat und somit welches Klima, ob es Licht- und Wärmequellen gibt... das umfasst diese Theorie nicht.

Doch kann man davon ausgehen, dass in einer solchen Hohlwelt ewige Nacht herrscht und ein unerbittlich kaltes Klima, vergleichbar mit einem lebensfeindlichen Eisplaneten fernab jeder Sonne.

Anmerkung:

Der folgenden Begebenheiten von Trokktahm entziehen sich komplett der tatsächlichen Kenntnis der Wissenschaftler des Sola-Systems und anderer Systeme.

Trokktahm's Planetenhülle besteht aus einer künstlichen Ionosphäre, bestehend aus technischen und magiebasiertem Terraforming. Diese Ionosphäre besitzt ebenso künstliche Ausgänge. Portale die groß genug für Raumkreuzer der Mittelklassen wären. Ihre Lage ist genau an den Polen der Außenseite zu finden. Das Hohlweltprinzip ist also völlig zutreffend als Erklärung für die besondere Begebenheit dieses Planeten. Technisch lässt sich die Begebenheit der Ionosphäre nicht erfassen, weder durch einen Scan noch durch andere Messungen. Irgendetwas Fremdes scheint dies zu unterbinden. Eine Art planetarer Tarnvorrichtung. Magisch lässt sich die Begebenheit ebenso nicht erfassen. Diese Tarnvorrichtung greift auch hier. Die Ionosphäre bewirkt, dass auf der Außenseite von Trokktahm dieses lebensfeindliche Klima herrscht.

Künstliche Terraformgeneratoren (ebenso durch die Tarnvorrichtung versteckt) speisen die Atmosphäre also mit voller Absicht so.

Andererseits bewirkt sie, dass die Innenseite wie ein utopisches Shangri-La, ein zweites Eden wirkt. Es herrscht durchgehend mildes Klima und die idealsten terranischen Bedingungen eines Planeten, die man sich nur vorstellen kann. Wie bei so genannten Gaia-Planeten. Es herrschen künstliche Licht- und Wetterverhältnisse, durch ein hochtechnisches Terraformingprogramm geschaffen. Neben einer reichen Tier- und Pflanzenwelt ist die Hohlwelt jedoch verlassen. Eine Pflanzenpracht wie man sich diese aus dem Garten Eden vorstellt... doch trägt der Schein, denn es gibt unnatürlich viele giftigen und fleischfressende Pflanzen, sowie gefährliche Tiere. Angefangen bei kleinen Insekten- und Spinnentieren, die sich auch von größeren Tieren wie Rindern ernähren, bis hin zu Urzeitsauriern wie der Tyrannus Rex oder der Stegosaurus.

Inmitten dieser idyllischen Szenerie sind ein halbes Duzend fremdartiger Landeplattformen symmetrisch über die Innenseite des Planeten verteilt. Diese Plattformen und deren Schaltzentralen sind gleichzeitig mit Eingängen in das Innere der Ionosphäre versehen, so dass man an die Terraformkontrollterminals gelangen kann. Seltsame Inschriften, die keiner der uns bekannten ähneln sind auf den Terminals und Schaltkonsolen auszumachen.

Schriftenbeispiel:



Die Innenseite ist ein komplett weltumspannender Kontinent, mit einigen Binnenmeeren, Gebirgen, Flüssen,... etwa 80% der Fläche sind bewaldet. Der Rest sind Auen- und Wiesenlandschaften. Die Hohlwelt ist ohne jegliche technische Hilfe bewohnbar. Wer hat die Ionosphäre erbaut und zu welchem Zweck? Die Tarnvorrichtung lässt vermuten, dass es sich bei der Ionosphäre um eine Art Versteck oder Zuflucht handelt. Doch für wen und vor wem? Das Alter der Ionosphäre lässt sich nicht bestimmen, doch besteht der Planet, so wie wir ihn kennen, seit über 20 Millionen Jahren... schätzungsweise 100-mal älter. Die alleinige Existenz dieser Ionosphäre wirft natürlich die Frage der [Schöpfer](#) auf und wie hoch technisiert diese waren, dass sie eine Welt gleich dieser erschaffen konnten. Eine Technologie die sich den weitentwickeltesten Rassen von heute noch vollkommen entzieht. Doch will man, wenn man sich das vorstellt, gar nicht vorstellen warum eine solche Superrasse ein solches Versteck erbaut hat... um sich vor wem zu verstecken?

Die schreckliche Wahrheit ist eine ganz andere. Die Ionosphäre ist eine Art Falle und eine Superbombe mit gigantischer Sprengkraft, die ohne weiteres beim Auslösen das ganze Sola-System vernichten könnte. Diese Bombe hat einen Fernzünder. Doch wo dieser Zünder sich befindet, oder ob es diesen überhaupt noch gibt, das kann nicht gesagt werden.

7. Lystra

Durchmesser	: 23567 km
Tagesdauer	: 28 Stunden
Atmosphäre	: keine
Anziehungskraft	: 1,8 Gravos
Temperatur	: - 103 Grad
bewohnt	: vielleicht
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 19 Lichtminuten

Lystra soll in den großen Chaoskriegen eine riesige Nachschubbasis der Terraner gewesen sein. Beweise dafür gibt es aber nicht, da noch nie ein Schiff zurückgekommen ist, das zu Lystra aufgebrochen war.

Dementsprechend dürftig sind die Informationen über Lystra.

Umgeben wird der Planet von drei Monden: Perdia, Melina und Tob, die einfach nur Gesteinsbrocken sind. Wenn Lystra eine Station ist, wurden sie vielleicht aus Tarnungsgründen nie bebaut.

Aus den terranischen Geheimarchiven

Auf Lystra war zur Zeit der Chaoskriege ein militärischer Raumhafen und eine Flottenbasis gewaltigen Ausmaßes. Auch nach dem Ende offiziellen Kriegshandlungen wurde und wird diese Basis weiter betrieben. Die aktuelle Besatzung beträgt 150.000 Frauen und Männer, die dort ihren Dienst leisten und terranische Kriegsschiffe dort warten.

Es ist die Hauptwartungsstation des hiesigen Raumsektors. All dies wird jedoch auch noch heute unter strengster Geheimhaltung betrieben, da auf Lystra ebenfalls Forschungen an einigen geheimen Projekten betrieben werden, die aber in einem anderen Bulletin beschrieben werden.

Den drei Monden Lystras kommt bei all dem eine besondere Bedeutung zu, denn durch ihre Umlaufbahnen schaffen sie es zu jeder Zeit einen natürlichen Schutzwall über der eigentlichen Station auf Lystra zu bilden. Letztendlich sind sie gespickt mit automatischen Abwehrbatterien, die ausschließlich zum Schutze der Station vorhanden sind und in ihrer Feuerkraft pro Mond 100 Ultraschlachtschiffen gleich kommen.

Ebenso werden von hier aus auch die Tarnvorrichtungen für Lystra selbst gesteuert, die auf Lystra selbst entwickelt wurden und deren Funktionsweise strengster Geheimhaltung unterliegen.

8. Gola

Durchmesser	: 67987 km
Tagesdauer	: 27 Stunden
Atmosphäre	: keine
Anziehungskraft	: 2,9 Gravos
Temperatur	: - 121 Grad
bewohnt	: ja
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 21 Lichtminuten

Gola ist die Erz- und Edelmetallmine des Sola-Systems und noch ein Grund mehr für den Reichtum der Galater. Im Verlauf der letzten Jahrtausende hat Gola bereits 15% seiner ursprünglichen Masse durch den Abbau verloren. Noch heute arbeiten die Maschinen 27 Stunden am Tag.

37 Monde umkreisen Gola, die aufgrund fehlender Namensgebung von I bis XXXVII durchnummeriert sind. Auch auf ihnen werden Erze abgebaut. Neuen Erkenntnissen nach, hat eine Spezialeinsatzgruppe einen geheimen Transmitter im Inneren des 37. Mondes gefunden, dessen Gegenstation sich angeblich im Kern [Luzios](#) befinden soll.

Das Labyrinth

Bei den Schürfarbeiten wurde weit unter der Oberfläche Golas das so genannte Labyrinth entdeckt. Es umfasst einen Kubus von mehreren Kubikkilometern und ist noch bei weitem nicht bis in den letzten Gang oder Kaverne untersucht.

Interessant an dem Labyrinth ist, dass seine Wände mit einer sechsdimensionalen Substanz überzogen ist, die es unmöglich macht dort Messungen anzustellen, aber auch Psioniker oder Wesen die der Magie oder des Kultes mächtig sind, können hier mit ihren Sinnen nicht weiter reichen, als es auch ganz normale Augen und Ohren machen.

Es steht fast außer Zweifel, dass dieser Ort nicht künstlich erschaffen wurde. Dabei ist ein solches Geschick an den Tag gelegt worden, dass selbst Wesen mit besten Orientierungsfähigkeiten schnell die Übersicht verlieren und selbst von den wenig erforschten Bereichen gibt es keine exakten Karten.

Welchem Zweck diese Anlage einst diente oder vielleicht sogar immer noch dient ist dadurch nicht bekannt. Jedoch ist in dem Gangsystem eine leidlich atembare Atmosphäre vorhanden. Wie diese zustande kommt ist ebenso nicht weiter bekannt. Auch wurden keinerlei Hinweise auf ein Wirken eines Volkes festgestellt bisher, da weder irgendwelche Zeichnungen, noch Schriften noch sonstige Gegenstände gefunden wurden.

Somit ist es nicht einmal klar, ob es sich bei dem Labyrinth um ein archäologisches, naturwissenschaftliches, völkerkundliches oder militärisches Geheimnis handelt.

9. Mirania

Durchmesser	: 21281 km
Tagesdauer	: 30 Stunden
Atmosphäre	: keine
Anziehungskraft	: 2 Gravos
Temperatur	: - 129 Grad
bewohnt	: vielleicht
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 23 Lichtminuten

Mirania ist zur Zeit der großen Chaoskriege ein großer Nachschubhafen gewesen. Nachdem nun einige Jahre vergangen sind, in denen von einer Aktivität des Chaos im Sola-System nichts mehr zu bemerken war. Haben sich die galatischen Behörden entschlossen doch eine Forschungsexpedition nach Mirania zu entsenden. Schnell stellte sich heraus, dass die Vermutungen, dass es sich dort wirklich um eine Nachschubbasis gehandelt bestätigt. Jedoch sind außer Ruinen und verfallenen Raumhäfen keine Spuren einer noch vorhandenen Besatzung festgestellt worden.

Seltsamerweise sind sich die Wissenschaftler sicher, dass die Zerstörungen an den Ruinen niemals in so kurzer Zeit durch die Umwelt Miranias hätten stattfinden können. Eher deutet alles darauf hin, dass es zu schweren Auseinandersetzungen und Kämpfen auf Mirania gekommen ist. Jedoch ist nichts seitens der galaktischen Völker bekannt, dass diese je Mirania angegriffen hätten und auch Nachfragen bei den Eldar gaben eine negative Reaktion. So bleibt nur der Schluss zu, dass die Chaostruppen selbst wohl in Streitigkeiten verfallen sind und sie sich in zumindest zwei Gruppen auf dem Planeten spalteten, die dann gegeneinander einen Konflikt austrugen, der fast schon als Krieg zu bezeichnen ist.

Bei Messungen innerhalb der beiden Hauptzentren wurden unterhalb der Oberfläche weitflächige und tiefführende Anlagen entdeckt. Diese sind bis jetzt noch nicht betreten worden. Jedoch lässt sich deren Struktur nicht auf die typische Bauweise des Chaos zurückschließen. Somit wird vermutet, dass es sich um die Anlagen einer noch unbekannt, dritten Macht auf Mirania handelt. Ob nicht sogar diese in irgendeiner Form mit den Zerstörungen und dem nicht mehr vorhanden sein einer Chaosbesatzung im Zusammenhang steht, ist zwar Spekulation, aber nicht vollkommen von der Hand zu weisen.

Zurzeit wird eine Expedition zusammengestellt, die diesem auf den Grund gehen soll. Da aber von einer Latenten Bedrohung auszugehen ist, werden die Wissenschaftler diesmal auch von militärischen Gruppen begleitet werden.

Vor Ergebnissen dieser neuerlichen Expedition wird aber erst in einigen Monaten gerechnet.

Quintololo und Quintalalo umkreisen Mirania. Ob auf Quintololo etwas existiert ist nicht bekannt.

Um Quintalalo befand sich bis vor kurzem noch ein Energiefeld, das allen sich nähernden Raumschiffen sämtlich Energie absog, so dass ein Absturz unvermeidlich war. Eine Einsatzgruppe soll dieses Problem beseitigt haben. Während ihres Auftrages haben sie festgestellt, dass der Mond ein für Sauerstoffatmer bewohnbarer Mond ist. Auf ihm befindet sich der so genannte [Goldene Berg](#) der von einer besonderen Spezies [Zwergen](#) bewohnt wird, die des Kultes und der Magie mächtig sind. Erschaffen wurde der Berg von Narsiv dem Grossen, angeblich einer der [13 Weisen](#) (der Legende nach gottähnlichen Wesen). In diesem Berg soll es ein Tor geben, das direkt zur Traumwelt oder besser [Treba](#) führt.

10. Lukosar

Durchmesser	: 54612 km
Tagesdauer	: 122 Stunden
Atmosphäre	: Chlor
Anziehungskraft	: 3,4 Gravos
Temperatur	: + 321 Grad
bewohnt	: nein
bewohnbar m. Hilfe	: schwer
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 24 Lichtminuten

Der Planet absorbiert alle eintreffenden Lichtstrahlen und die Atmosphäre lässt nichts entweichen, weshalb sich die hohe Temperatur erklärt. Eine nähere Untersuchung Lukosars ist bis heute noch nicht vorgenommen worden, da die Kosten und der Aufwand für eine Station sehr hoch wären. Da aber unter seiner Oberfläche reiche Erzbestände vermutet werden, ist es nur noch eine Frage der Zeit, wann die ersten Forscher Lukosar erforschen werden. Lukosar wird auch Der Schöne genannt, da er von weitem in allen Grünschattierungen leuchtet.

Die Sternnadel

Während der Ortungsarbeiten nach recht günstig liegenden Erzfeldern auf Lukosar, haben die Geräte eine doch recht ungewöhnliche, geologische Formation erfassen können. Das Bild, das sich nach dem Einsatz der verschiedensten Filter, die die Störungen der Reinortung herausfiltern, dem Betrachter bietet, ist ein etwa 3 Kilometer hoher Berg, der fast ohne Ansatz steil in die Höhe ragt und fast an einen Zylinder erinnert oder auch an einen Baum, dem man die Krone abgesägt hat.

Der Berg besteht aus den auf Lukosar üblichen Felsen, mit den ebenso üblichen Einschließungen an kristallinem Chlor und Phosphor. Wahrlich interessant hingegen ist die Spitze des Berges. Sie scheint eine fast perfekte, fünfzackige Sternform zu haben. Es scheint fast ausgeschlossen, dass es sich dabei um ein natürliches Gebilde handelt, denn hinzukommt, dass diese Spitze nur rein optisch zu erfassen ist. Sämtliche andere Ortungsenergie, die auf den Stern gerichtet wird, wird von diesem vollständig absorbiert. Optisch entpuppt sich dieser Stern als äußerst hell strahlendes Gebilde, dem die Sternform nur anzusehen ist, wenn äußerst starke Verdunklungsfilter eingesetzt werden. Insgesamt wirkt die Sternnadel dadurch wie der Zauberstab einer Fee, wie man ihn zu hauf in alten Märchen beschrieben finden kann.

11. Laguna

Durchmesser	: 7299 km
Tagesdauer	: 18 Stunden
Atmosphäre	: Sauerstoff
Anziehungskraft	: 0,76 Gravos
Temperatur	: + 13 Grad
bewohnt	: ja
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 25 Lichtminuten

Laguna ist der Blaue Planet des Systems. Seine Oberfläche besteht zu 100% aus Wasser. Eine unglaubliche Vielfalt an Meerestieren kommt in dem riesigen Ozean vor. Heere von Forschern untersuchen zu jeder Zeit die unerschöpfliche Flora des Planeten. In letzter Zeit mehren sich sogar Indizien, dass einige Arten Intelligenz besitzen könnten.

Das es überhaupt zu Leben auf dem Planeten kommen konnte, verdankt Laguna dem Umstand, dass in der Atmosphäre keinerlei Ozon vorhanden ist und somit das bisschen Wärme, was den Planeten erreicht vollkommen gespeichert wird. Laguna wird vom Mond Kilia umkreist, der für einen regelmäßigen Gezeitenwechsel sorgt.

Seit neuerer Zeit schwimmt auf der Wasseroberfläche von Laguna eine Vergnügungsstätte erster Güte, die mittlerweile die Ausmaße und Funktionalität einer Großstadt angenommen hat: [Laguna Island](#). Die Rettung Cyclones führte zur Entdeckung des Netzes! Dieses Netz besteht eigentlich aus den Gravitationslinien, die das ganze Universum zusammenhalten. Jedoch ist es einigen wenigen Wesen möglich, dieses Netz zu nutzen, um auf ihm die Galaxien in Nullzeit zu durchqueren. Unterbrochen wird das Netz durch einige Stationen, quasi Bahnhöfe. Auf denen die Reisenden sich orientieren können. Genau so eine Station befindet sich auf dem Boden von Laguna. Und wie es der Zufall so wollte, wurde der Geist Cyclones bei seinem Tod vom Netz eingefangen und zur Station transportiert. Dort "lebte" er dann bis zu seiner Wiederentdeckung durch [Lt. Orilly](#) und [Lt. Tartajew](#). Während der weiteren Geschehnisse wurde auch ein gigantischer, künstlicher Planet außerhalb aller Galaxien entdeckt, den man durchaus als Superbahnhof des Netzes bezeichnen kann!

Durch die Planetenrotation, dem Einfluss des Mondes Kilia, dem großem grünen Riff, wechselnder Sonneneinstrahlung und einem sehr unregelmäßigen Grund mit starken, aber nur punktuell auftretenden Phänomenen wie Bodensenkungen, heißen und kalten Quellen sowie Lavaeruptionen hat Laguna eine für die Seefahrt schwer schiffbare Strömung.

Über die Jahrtausende hat sich eine Grundströmung gebildet, welche das dichtere Wasser in Richtung Äquator drückt, sodass Laguna einen stark salzhaltigen Gürtel längs des nullten Meridian hat. Eine dortige

Süßwasserquelle lässt das dichtere Wasser Richtung Grund sinken, und sorgt so für einen Sog, der mit der Strömung einen Wirbel bildet. Durch die im Wirbel ständig wechselnde Salzkonzentrationen, den damit verbundenen Dichtewechsel des Wassers und den unberechenbaren starken Strömungen gilt dieses 150 km² messendes Gebiet als nicht schiffbar.

Im Äquatorbereich ist die Salzkonzentration so hoch, dass feine Salzkristalle vom Wind in einer bis zu dreißig Meter hohen Salznebelschicht über die Wasseroberfläche getrieben werden. Schiffe die den Äquator durchqueren wollen benötigen einen speziellen Rumpf und Aufbauten, damit das Salz nicht die Wandungen durchschleift. Auf Deck sind Aufenthalte nur mit persönlichen Schutzausrüstungen möglich. Angefangen vom dichtem "Ölzeug" mit einer Schutzmaske inklusive Luftfilter, bis zu speziell umgebauten Raumanzügen für Orkangebiete. Durch die hohe Salzkonzentration der Luft werden elektromagnetische Eigenschaften so stark beeinflusst, dass der Funkverkehr so wie jeder Versuch einer auf energetischen Wellen bestehenden Kommunikation und Fernordnung scheitert. Durch die Salzpartikel im Nebel kann dieser selbst von außen nicht klar mit Radar oder Scanner sondiert werden. Lärm der Maschinen und gezielte Laute sind häufig die einzige Möglichkeit Kollisionen zu vermeiden. Des Weiteren ist es nötig durch ständige Wartungsarbeiten das Deck und alle beweglichen Teile zu entsalzen. Schnell geschieht es, dass eine Luke mit einer Salzkruste verschlossen wird.

Nicht nur im Großen Wirbel gibt es bis ungeklärte Süßwasserquellen. Ein kurzzeitiges verringern der Wasserdichte hat auf Laguna schon so manches Unterseeboot unfreiwillig Tiefenrekorde aufstellen lassen. In der Zeit seit dem Laguna mit Laguna Island bewohnbar gemacht wurde haben sich Seekarten mit den sichersten Seewegen entwickelt. Diese sollten, wenn man Seenot vermeiden will aber stündlich über Satellitenupdate auf den neuesten Stand gebracht werden. Sicher und nicht nur im nautischen Sinn, sondern auch weil ständig patrouilliert ist die Kreuzfahrtroute und die Seewege zu den fünf Forschungsstationen.

Wesen und Tiere

Da Lagunas Oberfläche vollständig mit Wasser überdeckt ist, befinden sich dort selbstverständlich vornehmlich Unterwasser-Lebewesen unter der dortigen Fauna. Zusätzlich haben sich allerdings Wasservögel entwickelt und es werden in der äußersten Kruste des festen Kernes Erdentiere vermutet. Außerdem hat sich aus den sterblichen Überresten vieler kleiner Organismen das so genannte große grüne Riff gebildet, welches eine Fläche von mehreren tausend Quadratmetern einnimmt. Das Riff berührt nur an wenigen Punkten den Grund, erreicht aber, obwohl an einigen Stellen nur um Meter, niemals die Wasseroberfläche. Auch ist seine Grundstruktur zu porös und zur Bebauung nicht geeignet. Dieser Umstand hat dem Riff höchstwahrscheinlich bis zum heutigen Tag das Überleben gesichert.

Im weiteren ist festzustellen, dass es auf Laguna wie auch anders wo

ähnliche Tiere und Organismen gibt, sodass hier an dieser Stelle nur über solche ausführlich berichtet werden soll die einzig auf Laguna anzutreffen sind.

Der Kristallwal

Der Kristallwal ist mit seiner zwischen 350 bis 400 Metern Länge das größte Lebewesen Lagunas. Um das gewaltige Gewicht tragen zu können, ist dieses Lebewesen gezwungen den durch die höhere Wasserdichte resultierenden stärkeren Auftrieb am Äquator zu nutzen. Rund um Laguna, im so genannten Salzgürtel ist dieser Gigant anzutreffen. Da es sich um einen Oberflächenatmer handelt, hat sich im Laufe der Zeit zum Schutz ein Rückenpanzer aus Silicaten gebildet, der ihn wie einen lebendigen Diamanten in allen Regenbogenfarben durch den Salznebel glitzern lässt. Am nächsten ist diese Touristenattraktion mit den Lichtern an den Polen anderer Planeten zu vergleichen. Bis Laguna bewohnbar gemacht wurde, hatte der Kristallwal keine natürlichen Feinde. In seiner biologischen Nische lebten außer ihm nur noch Kleinstorganismen und Krebse denen der höhere Salzgehalt ebenfalls nichts anzuhaben schien. Die Lebensweise des Kristallwals ist denen seiner terranischen Artverwandten, dem Blauwal ähnlich. Durchs Meer treibend filtert er mit seinen Maulhaaren die Nahrung aus dem Wasser. Die schützende Silicatschicht bildet einen Panzer der trotz seiner Härte flexibel wie Lederhaut scheint. Unregelmäßig bilden sich dickere Platten oder Zacken auf der Waloberfläche, welche mit Leichtigkeit normalen Schiffen den Rumpf aufschneiden können. Die Haut und die Säfte die aus den Innereien gewonnen werden, machen den Kristallwal für die Waljagd interessant.

Der silberne Schrecken

Die lagunische Seeanemone ist mit ihren vier Metern Durchmesser und knapp ½ Meter Höhe schon ein bemerkenswertes Geschöpf. Die bis zu sechs Meter messenden, unzähligen Fangarme führen das erbeutete Opfer direkt zu dem mit scharfen Zacken und Kanten ausgestatteten schnabelähnlichen Maul. Was dort nicht zermalmt, geknackt oder zerrissen werden kann, wird im Magen, der mit seinen ringförmigen Muskeln selbst Transporttonnen zerquetschen kann zum verdauen vorbereitet. Die Seeanemone, oder wie sie mittlerweile von den Seefahrern genannt wird Laguna-Rosette ist wohl der gefräßigste und dabei am wenigsten wählerischste Bewohner Lagunas. Einher mit der Beschreibung der Laguna-Rosette geht eine Beobachtung die mittlerweile durch Forschungsberichte bestätigt wird. Es scheint, dass in den Weiten der großen grünen Riffkette eine eigenartige Symbiose stattgefunden hat. Im Riff lebt eine Echsenart die trotz ihrer Größe nur schwer in ihrem natürlichen Lebensraum auszumachen ist. Ihre Tarnung besteht aus einer unzähligen Menge silbrig spiegelnder Schuppen. Die Echse sucht sich eine Vertiefung im Riff und schmiegt ihren bis zu zwölf Meter langen Körper hinein, spiegelt diffus die Umgebung und nimmt so die Färbung des Riffes und des Bewuchses an. Ihre Nahrung besteht aus Kleinstlebewesen von Plankton bis zu Krebsen oder Riffschwämmern, die es durch die Öffnung

auf dem Rücken einsaugt. Während eines noch ungeklärten Krebsmassensterbens muss es zu der Vereinigung, welche die Fauna Lagunas noch heute bestimmt, gekommen sein. Um den großen Körper weiterhin mit Nährstoffen versorgen zu können, verließ die Echse ihre sicheren Verstecke und begab sich in andere, offenere Regionen des Rifffes. Dort muss sie in das Revier der Laguna-Rosette geraten sein. Der genauere Vorgang ist bis heute ein Mysterium, aber die Rosette griff nicht an, sondern löste ihren Haltearm vom Riff und pflanzte ihn in die Rückenmundöffnung der Echse, ihres neuen Wirtes. So kam es, das Laguna seinen gefährlichsten Bewohner bekam. Da die Rosette nun für die Nahrung der Echse sorgte, konnte sie im Laufe der Zeit sich zum schnell Schwimmer entwickeln. Die Hinterbeine wuchsen mit dem Schwanz zusammen und verdreifachten so die Muskelleistung, während die Vorderbeine sich mit der Zeit in reine Steuerflossen wandelten, deren Krallen noch heute von ihrem Ursprung zeugen. Mit den empfindlichen Sinnesorganen der Anemone ist es dieser Nutzgemeinschaft möglich Nahrung im Umkreis von mehr als vierzig Kilometern aufzuspüren. Die Geschwindigkeit der Echse bringt sie in kürzester Zeit zur Beute. Einmal im Fressrausch greifen die Fangarme nach allem das sich im Aktionsradius befindet. Dabei ist es gleich ob es sich um Fische, Boote oder Taucher handelt. Einmal im Jagdmodus kennt der, wie er mittlerweile genannt wird silberner Schrecken nur noch Beute.

Die Waljäger

Der Walfang ist mittlerweile ein Standbein der lagunischen Wirtschaft geworden. So groß, das die Vertreter der Flotte direkt in der IGLC sind. Die IGLC wiederum achtet peinlichst darauf, dass der Kristallwalbestand nicht ausgefischt wird und hat zu diesem Zweck auf einigen Schiffen Ermittler, auch teils verdeckt beschäftigt. Die Waljagd verlangt das äußerste von den Maschinen aber auch den Jägern. So kommt es, dass aus allen Gesellschaftsschichten angeheuert wird. Es gibt vom Ex-Sträfling, über gesuchte Verbrecher bis hin zu Glückssuchern und Abenteuern alle Charaktere auf einem Waljäger, der schon mal die Ausmaße eines schweren Zerstörers annehmen kann. Die Kristallwaljäger haben mittlerweile eigene Ehrenkodexe und Riten entwickelt die das Zusammenleben auf hoher See erleichtern. Ein etwas befremdlicher aber nichts desto trotz nützlicher Ritus ist der jedem Neuankömmling seine eigene Schutzmaske zuzuweisen. Diese verziert er nach der Verleihung mit seinen eigenen von ihm gewählten Zeichen. Dies geht von einfachen Symbolen, über Ornamenten bis hin zu Applikationen. Auf diese Weise erhält jedes Crewmitglied selbst unter der Maske ein Gesicht. Jeder Waljäger der etwas auf sich hält führt seine Maske stets bei sich. Sei es locker um den Hals wie eine überdimensionale Kette oder am Gürtel. Da der Kristallwal nur im Salzgürtel lebt, ist ein besonderer Schiffsaufbau von Nöten. Der Rumpf besteht aus einer Legierung welche den schleifenden und korrodierenden Eigenschaften des Salznebels, sowie einer Kollision mit einer Salzscholle standhalten. Um in dem dichten Wasser noch manövrierfähig zu sein wird das Schiff überladen. Im normalen Gewässer

muss das Schiff seine Druckkammern wie bei einem Unterseeboot mit Druckluft füllen um nicht zu sinken. Die Jagd gestaltet sich darin den Wal in die äußersten Regionen zu treiben, sodass er mehr Kraft für seine Schwimmbewegung benötigt, aber gleichzeitig nicht mehr genügend Nahrung für seinen Energiehaushalt findet. Ist der Wal ausreichend geschwächt, wird er harpuniert, Halteseile werden befestigt und wie es in der wie es in der Waljägersprache heißt geentert. Die Jagdmethode ist von Walfangkapitän zu Kapitän verschieden. Einige setzen auf Schnellboote um den Wal zu hetzen. Andere manövrieren ihr Schiff so geschickt, dass der Wal nicht entkommen kann, andere wiederum haben riesige Entsalzungsanlagen an Bord und bombardieren den Wal mit Süßwasser, sodass er zum Auftauchen noch mehr Kraft benötigt. Ziel aller Methoden ist es den Kristallwal enterbereit zu machen. Die erste Mannschaft versucht so viele Halteseile wie möglich anzubringen. Dabei stoßen sie mit den Sprengladungen nicht einmal durch die gesamte Haut. Deswegen wird angenommen, dass das Tier dabei keine Schmerzen empfindet. Im zweiten Schritt werden an den Halteseilen Bojen befestigt, die das spätere Absinken der Beute verhindern soll. Im dritten Schritt wird eine Giftgasladung in das Atemloch des Wales geschossen und im Inneren zu Detonation gebracht. Zur Verarbeitung wird der Kadaver aus dem Salzgürtel gezogen.

Aber auch die weiteren Arbeiten sind nicht gefahrlos. Die Oberfläche mit ihren rasiermesserscharfen Zacken hat schon so manchen Waljäger mit Glück nur ein Körperteil gekostet. Sobald die Rohstoff Gewinnung durch die auf die Walhaut aufgebrachten kleinen Fabriken beginnt sind in der Umgebung silbrige Schatten mit Tentakeln zu sehen. Der silbrige Schrecken angelockt vom Geruch des Todes wartet im Wasser und nimmt was die Jäger ihm lassen, oder was schnell gegriffen werden kann.

12. Zuri

Durchmesser	: 5124 km
Tagesdauer	: 10 Stunden
Atmosphäre	: keine
Anziehungskraft	: 0,54 Gravos
Temperatur	: - 172 Grad
bewohnt	: nein
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 30 Lichtminuten

Zuri ist ein lebloser Gesteinsbrocken im All, auf dem ein findiger [Unternehmer](#) ein Abenteuerurlaubszentrum errichtet hat, welches auch regen Zuspruch aus dem ganzen Universum erlebt und ständig ausgebucht ist.

Während eines Routineeinsatzes musste eine Einheit der [GSG](#) jedoch feststellen, dass sich auf Zuri die Überreste einer uralten Kultstätte der [Alten Rassen](#), oder gar der [Alten Menschen](#) befindet. Bei den Untersuchungen kam es zu einem Zeitunfall, der die Einheit teleportierte und in die Fänge von Vampiren, incl. ihrer Untervölker brachte. Die Einheit konnte sich aber noch so gerade eben mit der Hilfe einer schnellen Eingreiftruppe der Alten Rassen befreien. Bis heute ist diesen Vorfällen auf Zuri nicht weiter nachgegangen worden.

Was vielleicht den Touristen nicht sonderlich auffällt, aber einem geschulten Auge nicht entgeht, ist die Tatsache, dass die Wachmannschaften von Zuri doch sehr genau darauf achten, dass niemand versucht auf eigene Faust das Gelände des eigentlichen Vergnügungsparks zu verlassen und Führungen außerhalb der Biosphärenkuppel nur in Gruppen stattfinden, die ebenfalls bewacht sind. Viel stärker, als es wirklich sein müsste.

Jedoch ist dies, wie schon o. a. noch niemanden wirklich aufgefallen, denn Zuri ist und bleibt ein Ort für Urlaubswillige und Süchtige und solch ein Personenkreis achtet eher weniger auf solche Feinheiten.

13. Meera

Durchmesser	: 2861 km
Tagesdauer	: 7 Stunden
Atmosphäre	: keine
Anziehungskraft	: 0,23 Gravos
Temperatur	: - 190 Grad
bewohnt	: nein
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 35 Lichtminuten

Meera ist ein Lebloser Gesteinsbrocken im All, ähnlich wie Zuri.

Der Planet hat keine Atmosphäre und gilt bei den Wissenschaftlern als unerforscht und ebenso uninteressant.

Auf der südlichen Hemisphäre scheint es allerdings kleine Ansammlungen von Plasma zu geben. Diese Ansammlungen sind jedoch so winzig, dass man sie von außerhalb nicht sehen kann (Mikromillimetermaßstäbe).

Vor einigen Jahrzehnten wurde der Planet allerdings von inoffizieller Seite besucht und erkundet. Die Daten hierzu finden sich in den Geheimdatenbanken unbekannter.

Hierbei wurde festgestellt, dass es auf Meera, ähnlich wie auf Zuri, Überreste uralter Stätten der [Alten Rassen](#) oder gar der [Alten Menschen](#) gibt. Dies sind jedoch zu 99% unterirdisch angelegte Komplexe gewesen, so dass diese ihrer Entdeckung noch heute harren.

Es ist davon auszugehen, dass der Großteil dieser Stätten jedoch über die nicht bekannte Zeitspanne ihrer Existenz dem Verfall zum Opfer gefallen sind.

Schlussendlich sind hierfür die massiven Beben, die es auf Meera gibt mit für verantwortlich, die den Planeten alle paar Jahrhunderte heimsuchen und erschüttern.

Doch geht heute etwas Seltsames auf Meera vor, das ist bekannt,... so wurden von offizieller Seite in den letzten Jahren hier unbekannte Raumschiffaktivitäten gemessen, deren Ursprung bisher der Geheimhaltung unterliegt. Gerüchte besagen aber, dass die Mor'Tok' Car auf Meera ihre Hauptbasis aufgeschlagen hat.

14. Luzio

Durchmesser	: 623 km
Tagesdauer	: 6 Stunden
Atmosphäre	: keine
Anziehungskraft	: 0,09 Gravos
Temperatur	: - 201 Grad
bewohnt	: nein
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 1 Lichtstunde

Luzio ist ebenfalls ein lebloser Steinbrocken und nicht größer als ein Mond. Noch nie ist jemand auf die Idee gekommen, einem so unwichtigen Ort einen Besuch abzustatten.

Treba

Viel interessanter ist Luzios viermal so großer Mond Treba, um den sich viele Sagengeschichten über Götter, Kult und Magie erzählt werden. Die beiden werden auch als Doppelmond bezeichnet.

Eine Einheit will herausgefunden haben, dass es sich bei Treba um die Traumwelt handelt, die nur durch das Hinträumen von magisch oder kultig begabten Personen erreicht werden kann. Besondere Orte auf der Traumwelt sollen die [Stadt Tamalyn](#) und [der Steinwald](#) sein.