

Tales of Myrtana

Geschichten aus der Welt von Gothic

Von abgemeldet

Prolog: Geschichte Vergangener Tage

~ Geschichte vergangener Tage ~(Prologue)

Vor vielen Jahren, in einem fernen Land, lebten die Menschen in einem Land, das sie Myrtana nannten. Es war ein blühendes Königreich, die Kornkammern waren von Jahr zu Jahr prall gefüllt und die Minen gaben gutes Erz, Kupfer und Gold her, so dass niemand Not leiden musste. Über allen standen die Priester der drei Götter, deren Macht und Einfluss groß waren. Die Götter waren dem Volk wohl gesonnen, zu Oberst stand Innos, der Gott des Gesetzes und des Feuers, der als erster und höchster verehrt wurde. Dessen Priester sind weither bekannt als die Magier des Feuers. Die Priester des Gottes Adanos, der die Waagschale zwischen Gut und Böse bildet, waren die Magier des Wasserkreises. Nur dem Gott des Todes und der Finsternis, Beliar, waren keine Priester geweiht, denn seine Mächte waren von finsternerer Natur.

In den Städten herrschte Wohlstand und die Magier verstanden einander Welt, Magie und Sterne zu erklären.

Doch dort, wo Zufriedenheit und Sicherheit sind, wuchsen bald Missgunst und Misstrauen. Böse Menschen bereichern sich an den Früchten harter Arbeit und streuen Argwohn und Missgunst unter den Schwachen.

So kam es bald, dass die benachbarten Reiche, Myrtanas Schätze für sich beanspruchen wollten. Allen voran das Reich Varant. Über die Hügel des Reiches kamen Reiterheere, Schiffe aus dunklem Holz zogen am Horizont und hissten die Fahne des Kampfes. Die Armeen Myrtanas zogen aus, um das zu verteidigen was ihre Heimat war.

Es herrschte Krieg.

Die Armada des Königs versenkte Schiff um Schiff, doch erlitt dabei selbst große Verluste. Die Schlachten an Land wurden von Beginn an schnell und mit größter Härte geschlagen, denn beide Seiten beanspruchten den Sieg für sich. Doch so viel Schlachten die Männer Myrtanas gewannen, wurde bald kund dass die varantischen Reiterheere wieder ins Land einfielen. Der Krieg, dessen schnelles Ende herbeigesehnt wurde, zog sich von Scharmützel zu Schlacht und dauerte viele Monde. Und so manch einer, der auszog um sich einen Namen zu machen, sich seinen Sold zu verdienen oder einfach nur seine Heimat zu verteidigen, lag bald mit dem Gesicht im Gras. Zu Tausenden kamen sie und zu Tausenden fielen sie. Doch König Rhobar begnügte sich nicht damit, die Grenzen des Landes zu schützen. Um den Feind ein für

alle mal zu besiegen, zog er mit seinen Mannen bis tief in die Länder ein und eroberte Grafschaften, Dörfer und Städte. Und alles was seine Truppen nicht zu halten vermochten, wurde dem Erdboden gleichgemacht. Dieser Krieg dauerte länger als vier Sonnenwenden. Sein strategisches Geschick und das Zusammenspiel von Heer und Magie, verhalfen ihm dazu, dass er eines Herbsttages vor dem den Toren der Stadt Varant stand. Als wären sie aus einem Traum erwacht, blickten die Menschen der Stadt auf das Heerlager vor ihnen und ergaben sich.

Die Tore wurden geöffnet, die Waffen gestreckt und an der Spitze seines von Schlachten gezeichneten Heeres, ritt König Rhobar an der Spitze mit Würde eines wahren Herrschers in die Stadt ein. Die Stadt wurde nicht geplündert, Männer und Frauen wurden nicht in die Knechtschaft gezwungen. Der König ließ den Herrscher von Varant hängen, ernannte einen Stadthalter und einen Rat, der von nun an das Land regieren sollte und kehrte dann nach Myrtana zurück. Er hatte sich die Anerkennung seiner Größe verdient, doch den Preis den er zahlte, war hoch. Viele Männer, Brüder, Väter und Söhne hatten ihr Leben für das Reich gelassen. Zudem waren die Vorräte knapp und der Winter stand vor der Tür. Es herrschte vielerorts Hunger und Verzweiflung. In diesen Winter starb auch König Rhobar, von Wunden des Krieges geschwächt und verzehrt.

Sein Sohn, Rhobar der Zweite, ergriff schweigend das Zepter, ohne Zeremonie und Feiern und rief seine Priester, Berater und die Gelehrten zusammen. Gemeinsam entwickelten sie Pläne, das Reich wieder zu Wohlstand zu bringen, so wie es zu den Glanzzeiten seines Vaters war. Doch als der Winter vorbei war, drohte vom Norden des Reiches her, neue Gefahr. Orkhorden aus den Nordlanden kamen über die Grenzen und plünderten Weiler sowie Landgüter. Wieder sandte der König seine Männer aus, um Grenzen zu befestigen und schickte Schutztruppen in die umkämpften Gebiete. Zahlreiche Schlachten forderten wieder ihre Tribute. Es waren zwar nur kleine und kurze Gefechte aus dem kein Sieger hervorkam aber König Rhobar II wusste, dass die Orks stark genug waren einen Krieg gegen das Reich Myrtana zu führen. Doch seine Armee war klein geworden und die Zahl der Waffen ebenfalls.

Zur Herstellung neuer Waffen brauchte er Erz. Die Lage in den Städten war überall schlecht, besonders in den Minenstädten. Diebe und Deserteure trieben ihr Unwesen und viele Gefangene flohen aus den Minen. Vor allem die Stadt Khorinis, eine der Haupterzlieferanten war zu wichtig, als das der König nicht eingreifen musste. Denn in den Minen von Khorinis wurde besonders seltenes Erz geschürft, magisches Erz.

Dieses Erz, richtig geschmolzen, macht jede Klinge unzerstörbar und verleiht ihr die Schärfe sowie die Härte, der keine Rüstung widerstehen kann.

Der König rief deshalb die 12 mächtigsten Magier des Reiches zusammen, sechs vom Kreis des Wassers und sechs vom Kreis des Feuers. Er erteilte ihnen den Befehl, eine magische Barriere um die Minenkolonie von Khorinis zu erschaffen um die zahlreichen Fluchtversuche der Gefangenen zu unterbinden. Eine Barriere die alles Leben hinein, aber nicht wieder hinaus lässt. Gemeinsam entwickelten die Magier eine Zauberformel die dieses bewerkstelligen sollte.

Als die Formel fertig war, machten sie die Zwölf auf die Barriere zu erschaffen. Mit Hilfe der fünf magischen Foki, die sie nach einem rituellen Muster aufstellten, bündelten sie ihre Kraft und sprachen die magischen Worte des Zaubers.

Dunkle Wolken zogen auf und Blitze zuckten am Himmel, wie ein Wirbelsturm vereinten sie die magischen Ströme. Der Himmel färbte sich schwarz und ein anschwellendes Grollen entlud sich mit einem Mal in einen magischen Blitz.

Und dann war sie da.

Über eine riesige Fläche, viel größer als voraus berechnet, zog sich die Barriere wie eine gigantische Kuppel über dem Landstrich.

Bestürzt stellten die Magier fest, dass sie mit in der Barriere eingeschlossen waren. Die Gefangenen nutzen die Gunst der Stunde und töteten die Wachen, die mit ihnen in der Barriere verweilen mussten. Die Magier rührten sie aber nicht an, zum einen aus Furcht vor ihren magischen Kräften und zum anderen, weil sie erkannten dass sie ohne Hilfe der Magier, niemals die Barriere verlassen konnten. In die Wachhäuser zogen die Gefangenen, an deren Spitze Gomez, derjenige der den Aufbruch angeführt hatte, der sich zuerst gegen die Wachen aufgelehnt hatte. Doch die Freude über den Sieg, wich bald die Sorge über Nahrung und Überleben. Die Gefangenen wussten, dass sie auf die Güter und Waren des Reiches angewiesen waren. Ebenso wie dass der König das magische Erz brauchte.

So fassten sie schnell einen Plan, der beiden Seiten zufrieden stellen sollte. Für die Erzlieferungen bezahlte der König mit Lieferungen, so dass die Gefangenen überleben konnten. Doch nicht alle Gefangenen wollten weiterhin für den König in den Minen schufteten. Einer von ihnen sprach es laut aus und verließ das Lager. Sein Name war Lee. Ihm folgten einige der Männer. Sie gründeten ein eigenes Lager, nahe einer anderen Mine, dass sie von da an nur noch das neue Lager genannt wurde. Auf seiner Seite standen die Magier des Wassers, die an dem Plan forschten, die Barriere zu vernichten. Dafür sammelten die Schürfer des neuen Lagers das magische Erz, damit die Magier dran forschen konnten, mit dem Ziel einen weg nach draußen zu finden.

Die Magier des Feuers blieben bei Gomez im Alten Lager. So waren die Magier in beiden Lagern vertreten und hielten zudem die Gefangenen davon ab, sich gegenseitig umzubringen. Mit den Gütern aus dem Königreich, war das Überleben der Gefangenen gesichert und Gomez ernannte die Stärksten zu seiner Garde und so regierte er bald sein eigenes Reich, in dem zwar alle gefangen waren, aber während die einen in den Minen schufteten, lies Gomez sich immer besser vom Königreich bezahlen. Als bald standen Wein, gutes Essen und viele Bücher für die Magier auf der Liste der Handelsgüter.

Viele Monde zogen ins Land, als ein Mann in der Kolonie anfang, Visionen der Freiheit zu verkünden. Er nannten sich Y'Berion, der Erleuchtete, und seine Worte waren von tiefem Glauben und Macht. So geschah es, dass er sich mit einer Schar von Anhängern in den Sumpf auszog, wo sie ihr eigenes Lager gründeten. Von seltsamen Mächten wurde bald berichtet, von Zauberei und Beschwörungen, die selbst den mächtigen Magiern unbekannt waren. Und eines besonderen Krautes, Sumpfkraut. Dessen Rauch war sehr begehrt, denn er schenkte den Menschen besondere und angenehme Träume. Mit diesem Kraut betrieben sie Handel, lebten aber weiterhin karg doch zufrieden.

Das Königreich erholte sich indes allmählich von den Wunden der Vergangenheit. Der Weizen gedieh auf den Feldern und neue Verträge wurden geschlossen. Nur die Barriere kündigte von jedem Scheitern sie zu zerstören oder zu verlassen.

Und dann kamen die Orks.

Wie ein Sturm fegten sie über die Länder Myrtanas, schlugen die Armeen des Königs nieder und töteten jeden Mensch, der ihnen in die Hände fiel. So rüstete sich König Rhobar II wieder zum Krieg und jeder Mann wurde zu den Grenzen geschickt. In diesen tagen, wurde jeder der sich eines noch so kleinen Verbrechens schuldig machte, in die Minenkolonie von Khorinis gebracht...

