

Autorin: Elisabeth Kothe
Coautor: Frank Kothe
Lektor: Louis Kothe
Cover: Choalb von Fiverr

Verlag& Druck Tredition GmbH

Halenrei 4044 in 22359 Hamburg

Softcover: ISBN:978-3-384-02738-2
E-Books: ISBN 978-3-384-02739-9

Das Werk einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet nicht veröffentlicht

Die fünf Inseln

Die Chronik von Licht
und Schatten

Von Elisabeth Kothe

INHALT

EINE GESCHICHTE BEGINNT	9
DAS LAND DER XANTUSEN	14
ISA UND RUOND	24
DER ABSCHIED EINES FREUNDES	36
EINE DÜSTERE VISION	42
Der große Tag	53
EIN TURNIER, SONST BLEIBE ICH NICHT HIER.....	66
DIE REISE IN DIE NEUE HEIMAT	80
EINE LANG ERWARTETE ABRECHNUNG	89
EIN SPIELER MIT KUPFERHAAR	104
LORD SAVANKE	111
EIN ERSTER BLICK AUF DAS UNENDLICHE MEER	124
DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT	131
OMA NILJA	140
DER VERSUCH, ZU FLIEGEN.....	145
ZWEI UNGLEICHE RIVALEN	159
DAS SPIEL BEGINNT. WER WIRD GEWINNEN	166
EIN FUNKE, ZWEI FUNKEN, DREI	172
DIE SCHLUCHT UND IHR ZOLL.....	181
WELPEN BRAUCHEN IHR RUDEL	189
DAS MOOR	194
DAS NEUE ZUHAUSE	200
Das Geheimnis der Brücke.....	203
EIN UNERWARTET NETTER BESUCH	209

EIN SCHATTEN ERWACHT	225
WENN EINE VORSEHUNG NICHT GEWÜRDIGT WIRD	231
WENN DIE MÄUSE DIE FALLE SEHEN,.....	254
ENDSCHEIDE ZWISCHEN DEM WAS DU LIEBST,.....	278
SCHACH MIT DEM BAUERN UND SPRINGER	283
WIE AUS DEM SCHACH ENTKOMMEN	299
DIE HOFFNUNG STIRBT ZULETZT.....	304
ENDLICH RUHE IM KARTON	310
FEUER UND BLUT, EIN SPIEL BEGINNT	319
NUR NOCH EIN PAAR TAGE.....	337
AUF ZU NEUEN UFERN.....	342
DIE SEESCHLACHT BEIM FELSENMEE.....	349
EIN UNERWARTETER FISCH IM NETZ	361
EINE BLUME SUCHT DAS WASSER	366
DAS LEBEN MEINT ES GUT MIT IHM.....	369
DIE LETZTEN TAGE IN FREIHEIT	377
SATORS SPRUNG NACH KORDAS	381
.HOHER CLENT UND SCHACH.....	386
FRISAN UND DIE FREIHEIT	407
EIN FREUND ZEIGT EIN NEUES TALENT.....	414
WENN DER SCHATTEN VERLIERT	427
WENN EIN RABE UM EINE TAUBE WIRBT.....	461
DIE PFLICHT RUFT.....	471
ZU HAUSE IST ES AM SCHÖNSTEN.....	478
DIE MACHT DES MEISTERS.....	485

EINLEITUNG

Seit Anbeginn der Zeit gab es die Magie und die Materie. Den ewigen Lauf zwischen Licht und Schatten. Beide kämpften zwischen den Zyklen bis eine Seite siegte. Es war immer der Schatten. Alles Leben wurde in Magie verwandelt und zog die gesamte Materie auf einem Punkt zusammen, bis die Kraft reichte, um mit einem Funken die Materie neu zu ordnen, den gesamten Kreislauf erneut zu starten und damit die Würfel neu fallen zu lassen.

In unserem Zyklus manifestierte sich die Magie auf der erkaltenden Welt in allen Formen des Lebens. Ein Teil dieser Magie teilte sich in fünf große Organismen und erlangte Bewusstsein. Jeder Teil manifestierte sich und formte einen Körper, welcher sich der Welt anpasste. Sie wanderten durch die Welt und änderten sie so, wie sie ihnen gefiel. Unregelmäßig trafen sie sich und übermittelten ihre Gedanken und Gefühle über Freude, Erfahrung und auch Leid. Die meisten Geister der Magie

erfreuten sich an der Freude, aber ein Geist nicht. Er sprach ungern darüber, da er merkte, dass er anders war als die Brüder und Schwestern. So zog er sich immer mehr aus deren Kreis zurück und begann vieles in der Welt zum Schlechten zu verändern. Eine Lebensform, die sich am Entwickeln war, mochte er besonders. Sie war sehr lernfähig und er konnte sie leicht manipulieren, den Menschen. Was ihn aber am meisten überraschte war, dass der Mensch im Augenblick seines Todes, für einen kurzen Moment Magie freigab.

Der Magier versuchte diese Magie zu extrahieren, um mehr Macht als die anderen zu haben, aber er schaffte es nicht. Da kam er auf die Idee, einigen der Menschen, die er für besonders fähig hielt, Magie zu geben, auf dass sich etwas im Übergang zum Tod ändere. Auch das brachte nicht den gewünschten Erfolg. Die anderen magischen Wesen bemerkten, dass sich etwas veränderte. Die Menschen wurden immer gefährlicher. Sie fingen an, sich und alles andere regelmäßig zu vernichten. Die Wesen bekamen mit, dass dieses das Werk ihres Bruders war. Da

schritten sie ein und es entbrannte ein Krieg, wie ihn die Welt bisher nicht gesehen hatte. Alle Lebewesen waren inbegriffen und viele Rassen fanden den Exodus. Die magischen Wesen konnten nicht vernichtet werden, aber sie verbannten das dunkle magische Wesen, welches für das Chaos verantwortlich war, in ein extra für ihn geschaffenes großes Moor und mit der Kraft der vereinten Magie verhinderten sie, dass der Magier sein Gefängnis jemals verlassen konnte. Dort verlor er langsam seine Magie und wäre irgendwann einfach vergangen, wenn er es nicht gelernt hätte, sich in einige Lebewesen dort zu transferieren. Er nutzte Pflanzen als Körper und gab sich den Namen Estan der Dunkle. Er verband sich mit einer Pilzart, die er zu schätzen lernte, da sie ihn ernährte. Beim Tod eines höheren Lebewesens konnte der Pilz den betroffenen Körper berühren und die Magie anzapfen, die dort entwich. Diese gab er an Estan weiter. Der Pilz selbst ernährte sich vom toten Körper. Leider gab es viel zu wenig solcher Lebewesen in diesem Moor, aber es reicht, um sich am Leben zu halten. Nach und nach zogen sich die

anderen magischen Wesen zurück und man kannte sie nur noch aus Erzählungen und Geschichten über Götter

EINE GESCHICHTE BEGINNT

Vor langer Zeit, als noch der Vater des jetzigen Königs im Reich der Xantuser herrschte, wütete ein schlimmer Krieg mit den Barbaren. Diese waren gefürchtete, Krieger und besonders geschickt, in bewaldeten Gebieten zu kämpfen. Sie fielen immer wieder tief in das Gebiet des Königs ein. Sie mordeten wahllos Menschen, raubten und verwüsteten die Ansiedlungen und das umliegende Land. Sie kamen mit vielen Kriegern über die Brücke der Verdammnis, der Grenze zwischen den Völkern. Sie wollten ein reiches Gebiet der Xantuser für sich. Das konnten der König und sein Volk nicht zulassen. So entbrannten immer wieder Kämpfe zwischen den Völkern. Nachdem es dem König zu viel wurde, erklärte er den Barbaren offiziell den Krieg. Jede Partei forderte seine Verbündeten auf, mit in die große Schlacht zu ziehen. Anders als die Xantusen hatten

die Barbaren keinen König, sondern Stammesoberhäupter, Juvaren genannt. Jeder Stamm entschied für sich, wie man am Krieg teilnahm. Die Beweggründe waren mannigfaltig. Einige der Familie und Freundschaft halber, andere mehr wegen der Beute und um Ruhm und Ehre zu gewinnen.

Ein Stamm allerdings war nicht dabei. Die Frau des Stammesführers war eine Prinzessin der Xantusen und somit wurde kein Krieg mit den Xantusen geführt. Es herrschte ein außerordentlich gutes Verhältnis zwischen ihnen und den Xantusen.

Der König traute dem Barbaren trotzdem nicht und übergab dem damaligen Kronprinzen Ereg die Verhandlungsvollmacht. Dieser freundete sich mit Balek dem Klugen, dem Stammes der Daxner, des Xantusen freundlichen Stammes an und so kam es zum Bündnis. Gemeinsam zog man in die große Schlacht.

Die Städte Xantus waren zu gut ausgebaut und in den stark bewaldeten Gebieten des Barbarenlandes waren Kämpfe

für Armeen zu verlustreich. So fand die große Schlacht auf Territorium Xantus statt. Die Ebene vor der Brücke der Verdammnis eignete sich dafür. Zwei große Heere trafen dort aufeinander. Der Kampf entbrannte und mit voller Wucht prallten die Krieger aufeinander,

Der König führte sein Heer in die Schlacht. Er kämpfte an vorderster Front mit seinen Rittern.

Beim Kampf wurde er von einer Axt des Feindes tödlich getroffen. Fast wäre der Kampf deswegen verloren gegangen. Sofort übernahm Kronprinz Ereg die Stelle seines Vaters und wurde noch auf dem Schlachtfeld König. Mit der Hilfe seines Freundes und vieler Vasallen führte er die Schlacht siegreich zu Ende. Ereg wurde als sehr junger Mann zum König gekrönt. Man feierte ihn als siegreichen Helden

Die feindlichen Juvaren wurden gefangen genommen und durften auswählen, ob sie sich dem Sieger beugen wollten, indem sie sich freikauften und des Weiteren jedes Jahr Tribut an die Xantusen entrichten wollten. Stimmtet sie

dem nicht zu, blieb für sie nur noch die Hinrichtung, welche sofort vollzogen wurde. Ihre Stämme wurden zur Tributzahlung gezwungen, diese fiel höher aus, als die der freiwilligen Zahler.

Nicht lange nach dem Frieden herrschte, wollte König Ereg seinem Verbündeten und Freund Balek, dem Klugen, einen Besuch abstatten. Als er ankam, sah er Rauch über der Stammessiedlung des Barbaren Daxner. Alle Menschen des Stammes waren ermordet worden. Das Vieh und die Dinge, die noch einen Wert hatten, hatte man mitgenommen. In den umliegenden Dörfern und Gehöften sah es nicht anders aus. Nur ein Baby überlebte unter einem Tuch. Es war ein Mädchen.

König Ereg nahm das Kind mit nach Hause. Die Königin Jul Amira verliebte sich in die Kleine und da sie nach ihrem Sohn, den Kronprinzen Urf, keine Kinder mehr bekommen konnten, nahmen sie das Mädchen an Kindes statt an. Sie gaben ihr den Namen Isa, was Hoffnung bedeutete. Der kleine Prinz war sehr eifersüchtig auf seine neue Schwester und das würde sich nie ändern. Isa war ein

Schamanenkind, wie es bei den Barbaren vorkam. Wie es sich später herausstellte, verfügte sie über besondere Kräfte. Das wusste man aber zu diesem Zeitpunkt bisher nicht

DAS LAND DER XANTUSEN

Es herrschte Aufregung in Xantus. Die Prinzessin Isa sollte an diesem Tag ihren zukünftigen Gemahl empfangen.

Arico, so der Name der Stadt, lag in der Nähe des großen Gebirges, das die bekannte Welt von der unbekannten Welt trennte. Nur wenigen Menschen war es je gelungen, diese große Barriere zu überqueren und dann wiederzukommen. Zu hoch waren die Berge, welche immer mit Schnee bedeckt waren. Es gab keine bekannten Pässe, die das Überqueren ohne Lebensgefahr möglich machten. Selbst übers Meer konnte man den Kontinent hinter der Barriere nicht erreichen, da fast die gesamte Küste durch steile hohe Felsen und direkt dahinter durch ein sehr hohes Gebirge, dass das Landesinnere auf diesem Teil des Kontinentes fast völlig umschloss, kein Anlanden ermöglichte. Weite Fahrten waren nötig, um irgendwo eine Stelle zum Anlanden zu finden. Diese wurden zudem meist schwer bewacht. Nur ganz wenige Händler und Abenteurer nahmen diese Reisen auf sich. Oft gab es keine Rückkehr

in die Heimat. Die Schiffe und Menschen waren verschollen. Die Berichte der Abenteurer, denen die Rückkehr gelungen war, hörten sich fantastisch an. Die Welt auf der anderen Seite des Gebirges musste unglaubliche Möglichkeiten bieten.

Im Königreich Xantus gab es drei größere Städte: Arico, Namba und Gorma. Auch größere Ansiedlungen, in denen um die tausend Menschen lebten, nannten sich schon Stadt, die etwas kleineren Siedlungen nannte man Dorf. Dort hatten sich Handwerker und kleine Geschäfte angesiedelt. Diese versorgten unter anderem das Umland mit allem, was gebraucht wurde.

Des Weiteren gab es viele kleine Ansiedlungen, welche aus einem oder mehreren Gehöften bestanden. Um diese herum befanden sich Äcker und Weiden.

Arico war die größte Stadt der bekannten Welt. Sie breitete sich vom Gebirge, das in sanfte Hügel überging, in die große Ebene aus. Xantus war die Weizenkammer der

bekannten Welt. So hatte das Land den Beinamen „Das Reich der goldenen Hügel“, bekommen. Zur Reife des Weizens erstreckte sich von den Hügeln, welche dem großen Gebirge vorgelagert waren, bis weit in die große Ebene hinein, der goldene Schimmer der reifenden Frucht. Des Weiteren wurden die verbliebenen Flächen für Ackerbau und Viehzucht genutzt. Der Handel mit der bekannten Welt sorgte für Wohlstand.

Das Königsschloss stand auf der höchsten Erhebung vor dem Gebirge. Es war eine sehr große Festung mit vielen Gebäuden, in denen der Herrscher mit seiner Familie wohnte. Die Leibdiener und auch die Gesandten anderer Völker bevölkerten die Festung mit ihren Untergebenen. Das Schloss selbst war umgeben von starken Mauern und statt eines Bergfrieds gab es zwei. Damit hatte man Überblick über das weite Land bis hin zum Gebirge, der großen Barriere.

Der große Innenhof der Festung war nur über ein eisernes, schweres Falltor zu erreichen, das noch zusätzlich durch eine Zugbrücke gesichert war. Unter dieser Brücke befand

sich aber kein Wassergraben. Sie war nur als zusätzliche Sicherung des Burgeingangs gebaut worden und die meiste Zeit offen. Eine Straße führte vom Schlosstor geradewegs durch die gesamte Stadt bis zum Stadttor. Hinter diesem lag die Außenstadt. Diese Siedlung konnte sich noch immer ausbreiten, da sie nicht durch Mauern oder Gräben begrenzt war.

Die Stadt selbst war wie folgt aufgebaut: In der sogenannten Stadtmitte befand sich der Markt, oder auch Versammlungsplatz. Auf diesem wurden alle möglichen Veranstaltungen abgehalten. Märkte, Feste, Rechtsprechung und vieles mehr. Am Rand des Platzes, in Richtung Schloss, stand ein aus schwarzen, blank polierten Feuersteinen und grauen Steinblöcken, die man aus der großen Barriere geholt hatte, Tempel. Er war in drei Terrassen aufgeteilt, die sich nach oben verkleinerten. Breite Treppen führten von einer Ebene zur nächsten. Jede von ihnen hatte ihre eigenen Eingänge. Im Inneren befanden sich Gebets- und Gabenräume für die

verschiedenen Götter. Die Priester hatten hier ihre Wohnräume. Je niedriger ihr Stand war, desto bescheidener fielen sie aus. Der Tempel überragte alle Häuser bis auf das Schloss. Vom Platz aus führten mehr oder weniger breite Straßen in die einzelnen Bezirke, in denen die Einwohner lebten.

Die Adligen, die es sich leisten konnten, hatten kleine Paläste umgeben von Mauern mit schönen Innenhöfen und Gärten. Sie befanden sich direkt unterhalb der Festung. Breite Straßen führten zu den Anwesen, die mit Lehmziegeln erbaut waren. Die Nebengebäude bestanden allerdings aus Holz, mit Strohdächern.

Dann kam das Viertel der Händler, Goldschmiede, Tuchweber und Schneider. Dort sah es schon etwas anders aus. Schöne, von der Grundfläche nicht ganz so große, aber in die Höhe gebauten Häuser. Die unteren Etagen, in denen sich die Werkräume und die Verkaufsräume befanden, waren aus gebrannten Tonziegeln erbaut. Über den unteren Geschossen gab es meistens zwei weitere Stockwerke aus Holz. Diese waren ausgestattet mit Balkonen zur Straße

hin. Dort konnte man mit der Nachbarin tratschen, oder zuschauen, wie die Leute durch die Straße flanierten. In den ersten Stockwerken wohnten die Händler und ihre Familien. Die obersten Räume, direkt unter dem Dach, bewohnten die Gehilfen, Knechte und Mägde. Dort war es im Sommer immer heiß und im Winter kalt. Die Gebäude hatten gut ausgebauten Keller, in denen Vorräte aller Art gelagert wurden. Im sogenannten Hof gab es Ställe für verschiedene Tiere. Etwa Kühe, Pferde, Schweine und Ziegen. Alles, was die Menschen in der Stadt an Lebensmittel brauchten, auch Futter für die Tiere, brachten die Bauern auf den wöchentlichen Märkten mit, wo es die Stadtbewohner kaufen konnten. Zudem wurden auch die Abfälle aus der Küche und Haus an die Tiere verfüttert. Zu den Anwesen gehörten kleine Gärten, in denen man verschiedene Kräuter, Obst, Gemüse und Salate für den täglichen Gebrauch anbaute.

Ein Viertel war nur den Handwerkern zugängig. Unter anderem den Maurern, Schreinern, Schustern, Bäckern, Sattelmachern. Die Häuser ähnelten denen der Händler.