

MA IKA

Als vor neun Jahren nahe dem Dorf Rhyst der letzte Baum des Eichenwalds gefällt wurde, öffnete sich das Siegel zum Totenreich und es begann die dunkelste Ära der Geschichte.

Geister breiteten sich von der Westküste Kylorms über das Land aus und nichts konnte sie stoppen, kein Schwert, keine Axt, keine Kugel, nicht einmal die Mörser der Armee. Die Bewohner zogen sich immer weiter zurück, doch es dauerte nicht lange, bis auch die letzte Zuflucht von Geistern heimgesucht worden war. Kaum jemand überlebte die Berührung eines Untoten und die Verschonten waren dann nicht mehr die gleichen. Sie vegetierten dahin oder liefen rastlos umher, schreiend, weinend, wie von Sinnen. Doch wenige kamen gestärkt aus der Begegnung heraus – die Versehrten.

Die Angst vor den Untoten wurde für sie beherrschbar und ihre Waffen schlugen tiefe Wunden. Und als sie den Antrieb der Geister für ihre Rückkehr auf unsere Welt verstanden, ebneten das den Weg zu deren Niederlage.

Auf Ma Ika schlüpfen die Charaktere in die Rolle von Versehrten, Personen, die eine Begegnung mit einem Geist überlebt haben und ihre Kräfte dem Kampf gegen die Untoten widmen.

WAS GESCHEHEN IST ...

Für die Ereignisse des elften Monats im Jahr 882 gibt es viele Bezeichnungen. Manche sehen es als den Anfang vom Ende alles Lebenden, andere reden vom Beginn einer neuen Zeitrechnung, die meisten verwenden die ursprüngliche Bezeichnung: Die Blutnacht.

Selbst Jahre nach diesem Ereignis ist noch so vieles im Unklaren, kaum etwas kann als Fakt angenommen werden, das meiste ist pure Spekulation. Die folgenden Erläuterungen sollen der Wahrheitsfindung dienen, jenen helfen, die unser Leben verteidigen, auf dass die Heimsuchungen eines Tages enden mögen. Die vierhundert Seiten meiner Forschung sind für viele Leser zu umfangreich, daher habe ich folgende Zusammenfassung geschrieben. Hierin erkläre ich, Professor Syw K. Orique, Vorsitzender der königlichen Akademie von Kylorm, was in der Blutnacht geschah und wie es zu diesem verhängnisvollen Ereignis kam.

Die erste Erscheinung

Wie so viele Schrecken begann es langsam und schleichend, nicht mit einem großen Knall.

Das erste Ereignis geht zurück bis ins kleine Dorf Rhyst an der Westküste Kylorms, etwa 50 Kilometer nördlich der Hafenstadt Suyrallet. Es war nahe Mitternacht, am Anfang des vierten Monats im Jahr 882. Der Holzfäller Ulyrmd Praryn kehrte zurück aus dem Wirtshaus, als er eine Erscheinung in einem alten Gemäuer bemerkte. Wegen der kühlen Jahreszeit dachte er zuerst an einen Nebel, aber die Erscheinung bewegte sich gegen den Wind. Auch wirkte sie entfernt humanoid, mit einem Kopf, in ein wallendes Gewand gekleidet, aus dessen Ärmeln Hände herausragten.

Unsicher, ob ihm die Sinne einen Streich gespielt hatten, suchte Ulyrmd den Ort in der nächsten Nacht erneut auf. Dieses Mal ohne etwas getrunken zu haben. Er erblickte erneut einen wahrhaftigen Geist.

Persönliche Anmerkung des Verfassers

Das Wort *Geist* bezieht sich ursprünglich auf eine schwebende, wabernde Erscheinung, ohne materielle Substanz. Im Laufe der Zeit wurde es von der Bevölkerung für alles Unheimliche verwendet. Später übernahmen selbst die Gelehrten dieses Wort als Sammelbegriff für die Geister sowie Untote, Schrecken oder Alpträume.

Weitere Geister

Die Erscheinung von Rhyst sprach sich schnell herum und nach wenigen Tagen, kamen Berichterstatter, Forscher und Schaulustige in das kleine Dorf. Anfänglich noch eine einmalige Sensation, vermeldeten im Laufe des nächsten Monats immer mehr Ansiedlungen solche Erscheinungen. Erst das Nachbardorf von Rhyst, dann der nächste Handelspunkt und schließlich entdeckte man sie sogar in Suyrallet, einer der größten Städte des Landes.

Die Universität der Hauptstadt schrieb ein Forschungsprojekt aus und selbst die königliche Familie übersandte Mitglieder, um dieses Phänomen zu studieren. Die Kreaturen waren harmlos, alle Materie fuhr durch sie hindurch. Sie nahmen ihre Umwelt wohl nicht wahr, zumindest gelang es niemandem, Kontakt mit ihnen aufzunehmen. Es gab keinen Grund sich zu fürchten, doch das änderte sich.

Von der Faszination zur Furcht

Einige Monate nach der ersten Erscheinung war in Rhyst der Aufruhr darum längst zum Erliegen gekommen. Man hatte sich daran gewöhnt. Eines Abends jedoch kam eine Gruppe junger Männer betrunken aus dem Wirtshaus und versuchte sich in einer Mutprobe. Wer konnte am längsten in der Nähe der Erscheinung bleiben, die um die Zeit vor Mitternacht ihre stärkste Ausprägung hatte.

Was in dieser Nacht genau passiert ist, bleibt bis heute ein Rätsel, aber die Bewohner von Rhyst wurden durch schreckliche Schreie und Hilferufe geweckt. Bewaffnet mit Knüppeln und Äxten rannten sie zum alten Gemäuer, fanden aber nur die vier Männer tot auf den Steinen des alten Gebäudes. Ihre Gesichter waren in Schrecken erstarrt, als hätten sie einen qualvollen Tod erlitten. Die Haut war schwarz geworden und begann zu schwären. Über ihnen schwebte die Erscheinung, von einem düsteren Licht umgeben.

Am Morgen gelang es, die vier Toten zu bergen, denn die Erscheinung blieb nur bis zum ersten Sonnenstrahl und kam erst wieder, nachdem das Tageslicht vergangen war.

Die Männer bauten einen Zaun um das Gemäuer, aber mit dem letzten Sonnenlicht zeigte sich die Erscheinung und durchflog den Zaun, bis sie das erste Bauernhaus von Rhyst erreicht hatte. Nichts konnte den Geist aufhalten. In ihrer Verzweiflung baten die Dorfbewohner um Hilfe in der Stadt Suyrallet.

Die Armee

Nach längeren Beratungen entschloss sich der Rat von Suyrallet, eine Einheit von zehn Soldaten zu schicken, um der Erscheinung Einhalt zu gebieten. Die Männer bauten sich auf und feuerten ihre Gewehre ab, doch die Kugeln flogen durch das Wesen hindurch, ohne Schaden anzurichten. Ganz im Gegenteil, sie schienen das Wesen eher wütend zu machen.

Mit einem markerschütternden Schrei stürzte es sich auf seine Peiniger. Dabei starben drei Männer, denn kaum hatte die Erscheinung die Soldaten berührt, floss das Leben aus ihnen heraus. Ihre Gesichter wurden schwarz, die Beine gaben nach, und vor Qualen windend fielen sie zu Boden.

Wahrscheinlich wären alle Soldaten dem Ende geweiht gewesen, hätte nicht einer der Männer sein nutzloses Gewehr fallen lassen und seinen Degen gezogen. Auch wenn die Klinge durch den Geist fuhr, so schrie dieser im Schmerz auf und wich zurück. Ermutigt vom Angriff ihres Kameraden, taten es ihm die anderen gleich und konnten mit vereinten Kräften den Spuk vertreiben.

Die Überlebenden wurden von der Bevölkerung Rhysts gefeiert, doch der Triumph hielt nur einen Tag.

Die Wiederkehr

Mit dem Ende des darauffolgenden Tags kehrte der Geist in das Gemäuer zurück, aber er schien stärker als vorher zu sein. Ein weiteres Mal konnten die Soldaten die Erscheinung zurückwerfen, aber nur auf Kosten vier weiterer Leben.

Dies wiederholte sich zwei Nächte, bis nur noch ein Soldat am Leben war, daher entschlossen sich die Dorfbewohner das Gemäuer bis auf den letzten Stein niederzubrennen. Und als das Feuer erloschen war, war der Geist verschwunden.

Da die Erscheinungen außerhalb von Rhyst noch immer harmlos waren, gab man sich der Hoffnung hin, dass der erste Geist nur eine unerfreuliche Ausnahme gewesen war.

Doch man irrte ein weiteres Mal.

Die Blutnacht

Wie schon in Rhyst, gehörten in Suyrallet die Erscheinungen fast zum Stadtbild. Die Bürger hatten sich daran gewöhnt, die Vorfälle in Rhyst wurden bestenfalls als Gerüchte wahrgenommen und so war niemand auf die kommenden Geschehnisse vorbereitet.

Es war die Zeit des Totengedenkens - im elften Monat, kommen die Lebenden zum Friedhof, um die Verstorbenen zu ehren. Es wurden verlassene Gräber gepflegt, Wege erneuert und kleinere Reparaturarbeiten gemacht. Aus diesem Grund waren die Friedhöfe noch in der einbrechenden Dunkelheit gut besucht. Es gab bis dahin keinen Grund, sich vor den wabernden Erscheinungen zu fürchten.

Doch es begann zur zwanzigsten Stunde mit Einbruch der Dunkelheit. Die wenigen Überlebenden der Blutnacht, berichteten übereinstimmend von grausigen Schreien, welche an verschiedenen Orten der zentralen Ruhestätte Suyrallets am nördlichen Stadtrand, zu hören war. Ähnlich wie schon in Rhyst hatten sich die Erscheinungen gewandelt. Sie wirkten stärker und agierten wie intelligente Wesen. Dabei töteten sie alles, was nicht schnell genug flüchten konnte.

Das Grauen war erst am Morgen zu Ende.

Die Folgen der Blutnacht

Über sechshundert Bewohner von Suyrallet fanden in dieser Nacht einen grausamen Tod. Aber das war nicht der einzige Schrecken, sondern überall im Südwesten des Landes hatten die Erscheinungen einen Wandel zu tödlichen Geistern vollzogen.

Tage später erreichten die Untoten des Friedhofs von Suyrallet die ersten Häuser, drangen in die Zimmer ein und töteten die Bewohner. Die herbeigerufene Stadtwache konnte den Geistern nicht Herr werden und verlor beim ersten Angriff die Hälfte ihrer Truppe.

Aus Verzweiflung entschloss sich der Bürgermeister von Suyrallet auf dem Friedhof ein riesiges Feuer zu entfachen, doch selbst die Vernichtung der Grabstätten trug kaum zur Verringerung der Geister bei.

Einen Monat nach der Blutnacht war Leben in Suyrallet nicht mehr möglich. Der letzte Bewohner verließ die Stadt.



Die Gegenmaßnahmen

Wie immer, wenn jemand das Königreich bedrohte, wurde die Armee gerufen. So auch in Suyrallet. Der oberste General Byrtrik führte selbst den Angriff an. Obwohl der schwere Artilleriebeschuss große Teile der Stadt in Schutt und Asche legte, konnten die Kundschafter keine Veränderung feststellen. Die Geister waren unverändert dort. Deren Bewegungsradius hatte sich sogar erweitert.

Inspiziert von den Vorgängen in Rhyst, ließ General Byrtrik die Schusswaffen niederlegen und verteilte Degen an die Soldaten. Eine Weile konnten die tapferen Männer die Geister zurückschlagen, aber als sie bis zur Ortsmitte von Suyrallet vorgeedrungen waren, griffen die Untoten von allen Seiten an.

Nur eine Handvoll Soldaten überlebte diese Attacke. Einer von ihnen war General Byrtriks Adjutant Arlus Newyek, der, statt eines Degens, einen altertümlichen Säbel mit silbernen Intarsien bei sich trug, mit dem er viele der Kreaturen auslöschte.

Trotz des Erfolgs seines Adjutanten musste General Byrtrik die Rückeroberung Suyrallets aufgeben und sich in die Hauptstadt zurückziehen.

Die Jahre der Ausbreitung

Die Schlacht um Suyrallet ist bis heute die zahlenmäßig größte im Kampf gegen die Geister. Eine Zeit lang hatte die Armee konventionellen Waffen gegen die Untoten eingesetzt, war aber nur selten erfolgreich, so dass die Bevölkerung mit ansehen musste, wie sich die Plage weiter vom Südwesten des Landes bis in alle Regionen ausbreitete.

Die Hauptstadt Kylorms, Narfyddin, wurde im Jahr 883 heimgesucht. Das letzte Dorf im Nordosten nur zwei Jahre später. Seitdem ist man in keinem Ort in diesem Land mehr sicher.

Zu alledem werden diese Kreaturen stetig stärker. Der Wandel von einer harmlosen Erscheinung zu tödlichen Monstern war nur der Anfang. Als Folge davon können Teile Kylorms kaum noch betreten werden. Das am stärksten heimgesuchte Gebiet ist die Region um Rhyst und Suyrallet, jene Gegend der ersten Erscheinungen.

Seuchen, Wahnsinn und Morde

Die Geister waren nicht das einzige Problem, mit dem die Bevölkerung zu kämpfen hatte - andere Schrecken gesellten sich hinzu.

Zuerst stieg die Zahl der Erkrankten. Am Anfang waren es Erkältungen und schmerzende Glieder. Mit der Zeit wurden es Cholera, Pest oder Schlimmeres. Epidemien folgten. Wenige Ärzte standen den Erkrankten bei, nur um Tage später selbst zum Opfer zu werden. Zusammen mit nächtlichen Alpträumen und der damit verbundenen fehlenden Regeneration, kam der Wahnsinn, der manche dazu trieb, ihrem Leben ein Ende zu setzen. Andere sahen Dinge, die nicht da waren, hörten Stimmen längst Verschiedener oder begingen schreckliche Taten, so dass der König das Recht in die Hände der Armee legte, um dem Chaos wieder Herr zu werden. Nie mehr sonst kam es zu mehr Hinrichtungen als in dieser Zeit.

Die Folgen

Kylorm war im Jahre 882 das einflussreichste Land der Welt. Die Eroberung der Kolonien hatte ihren Höhepunkt erreicht, doch der Glanz von damals war vergangen. Die Armee musste gegen ihre eigenen Leute kämpfen, damit diese das Land nicht verlassen würden. Die Fabriken standen still, niemand befeuerte die Eisenbahnen und kein Kutscher spannte seine Pferde an.

Hätte unser König nicht die Soldaten aufgefordert, alle Bürger des Morgens aus dem Haus zu jagen und bis zur Dämmerung zur Arbeit zu zwingen, wäre eine Hungersnot die Folge gewesen.

Trotzdem blieb der wirtschaftliche Schaden irreparabel. Der Handel zwischen den Städten kam zum Erliegen. Was nicht binnen des Tageslichts mit der Eisenbahn oder Kutsche erreicht werden konnte, wurde nicht angefahren, waren die Geister in der Nacht doch zahlreicher und stärker. Die Bewohner aus den abgeschiedenen Gegenden flohen in die Städte, aber die meisten von ihnen bezahlten diesen Versuch mit dem Leben. Andere verließen ihr Heim, um in einem der Schutzräume Zuflucht zu finden, enge, fensterlose Gebäude, deren Gestank kaum zu ertragen war.

Nach einem Jahr war unsere Welt auf wenige Kilometer geschrumpft. Nachbarstädte waren unerreichbar. Ferne Länder hätten auch auf einem Mond liegen können, so undenkbar war es geworden, sie zu erreichen.

Die Propaganda Kylorms

„Kylorm ist unantastbar“ sagte schon der Urgroßvater unseres Königs. Mit anderen Worten, was immer geschieht, nichts darf die Überlegenheit und Reinheit des Landes beschädigen.

Im Fall der Geister erfuhren die Bewohner nicht die Wahrheit darüber - nämlich, dass niemand wusste, woher sie kamen und wie man sie besiegen konnte. Diese Schmach zuzugeben, hatte der König verboten, daher wurde schon früh ein Sündenbock gesucht. Und wer hätte sich besser dazu geeignet als die Völker, die sich gegen eine Kolonialisierung sträubten und deren Riten den Kylorm fremd waren.

Zu Beginn des Jahres 883 stürmte eine Einheit des Militärs ein heruntergekommenes Gebäude am Rande Narfyddins, das den Fremden als eine Art Versammlungshaus diente. Dort hielten Mitglieder der Arkyrd und Botash eine Art Zeremonie ab, die von den königlichen Soldaten unterbrochen wurde.

Was danach passierte bleibt bis heute unklar, aber alle siebenunddreißig Besucher im Versammlungshaus fanden den Tod, darunter auch Frauen und Kinder. Das Gebäude wurde in Brand gesteckt und ist bis heute ein schwarzer Fleck auf dem Boden, der nie mehr bebaut wurde.

Dies war der Beginn einer beispiellosen Propaganda gegen alle Nicht-Kylorm, hatten die Soldaten des Königs angeblich ein dunkles Ritual verhindert, das noch mehr Geister nach Narfyddin gerufen hätte.

Der König gründete eine Einheit zur Eindämmung ausländischer Verschwörer, deren Mitglieder in den kommenden Monaten weitere angebliche Zauberer festnahmen, die in einem aufsehenerregenden Schauprozess zum Tode verurteilt wurden.

In den nächsten Jahren wurden alle Fremden unter Generalverdacht gestellt. Sie wurden aus wichtigen Positionen entfernt und waren ständigen Schikanen seitens der Kylorm ausgesetzt.

Das änderte sich erst wieder im Jahre 887.

Das Schicksal von Ryula Mherot

Der Winter im Jahre 887 hatte im ersten Monat einen neuen Kälte-Tiefstwert in Kylorm erreicht. Die junge Botash-Gelehrte Ryula Mherot war auf dem Weg von ihrem Großonkel nach Hause, als ihr Pferd auf einer Eisscholle ausrutschte und sich das Genick brach. Zu weit entfernt, erreichte Ryula die rettende Stadtgrenze nicht vor dem Einbrechen der Dunkelheit. Zu ihrem Unglück war sie durch einen Teil des Waldes geritten, der als Galgenforst bekannt war, ein Hinrichtungsplatz für Mörder und Räuber.

Ryula rannte durch das Dickicht, als sich ein Geist aus dem Grab erhob. Sie blieb stehen, unfähig sich zu bewegen, dem Bann des Untoten verfallen. Von der Wärme des Lebens angezogen, ließ sich der Geist durch ihren Körper treiben. Immer und immer wieder.

Erst als das erste Licht durch das Blätterwerk strahlte, ließ der Untote von ihr ab, aber ihr Herz schlug noch immer. Ryula erhob sich, schwach und keuchend, aber am Leben. Es dauerte viele Tage, bis sie sich von der Begegnung erholt hatte, aber von dieser Nacht an, war sie nicht mehr dieselbe. Sie war eine *Versehrte* geworden, die Überlebende eines Geistangriffs.

Die Kraft der Versehrten

Als Ryula sich wieder unter die Leute wagte, kam sie an einem verlassenem Bauernhof vorbei, in dem sich eine Gruppe Geflüchteter verborgen hatte. Aber selbst der abgelegene Hof schützte sie nicht vor den Geistern. Eine Gestalt aus waberndem Nebel setzte einem der Männer nach, der mit einem rostigen Degen versuchte, sich zu wehren. Er war kein guter Fechter und die wenigen Treffer, die er setzen konnte, schaden der Gestalt kaum.

Der Mann stolperte und der Degen fiel aus seinen Fingern. Der Geist kam und streckte eine neblige Hand aus. Seltsamerweise verspürte Ryula keine Angst, daher hob sie die Waffe auf und schlug auf die Kreatur ein. Als die rostige Klinge auf den Geist traf, spürte sie einen Widerstand, als hätte sie in Fleisch gestochen.

Der Untote schrie vor Schmerz auf und ließ von dem Mann ab. Ryula setzte nach und stach immer wieder zu. Der Geist versuchte, dem Schmerz zu entkommen, aber schließlich löste er sich mit einem letzten verzweifelten Stöhnen auf.

Die Wiederkehr

Der Glaube den Geist getötet zu haben, hielt nicht lange, denn schon am nächsten Tag erschien die neblige Gestalt wieder, nur wirkte sie größer als zuvor und bewegte sich schneller.

Dieses Mal konnte Ryula den Geist nur mit Mühe besiegen. Sie fragte sich, was den Geist erneut auf diese Welt gezogen hatte, daher untersuchte sie das verlassene Bauernhaus und fand einen verborgenen Kellerraum in der Scheune. Dort fand sie ein Skelett, das seit vielen Jahrzehnten vergessen dort lag. Sie brachte die Überreste nach draußen, errichtete ein großes Feuer, und als die Flammen die Knochen verzehrt hatten, kehrte der Geist nicht wieder.

Was der ganzen königlichen Armee Kylorms nicht gelungen war, hatte Ryula alleine bewerkstelligt. Sie hatte einen Geist gebannt.

Eine kleine Hoffnung

Über Freunde ihres Vaters, einem Botschafter von Botash, gelangte Ryula an einen einflussreichen Gelehrten der königlichen Universität von Narfyddin, der seit Jahren die Geheimnisse der Geister erforschte. Professor Wyddon widersprach der Theorie, dass Geister dumme Monster wären, die man mit Silber bekämpfen kann. Er betrachtete sie als intelligente Kreaturen, deren Geheimnisse es zu ergründen galt. Ryula bestätigte nun seine Theorie.

Nur Tage später gelang es beiden, einen mörderischen Geist zu bannen und die Wiederkehr eines berüchtigten Serienmörders zu verhindern, indem Ryula dessen blutige Axt aus den Asservaten der Polizei entnahm und dem Feuer übergab.

Dieser zweite Erfolg führte dazu, dass die Polizisten von nun an auf die Geschichte des Geistes angesetzt wurden, wie bei einem Verbrechen, das aufgeklärt werden musste.

Obwohl die Erfolge nur langsam voranschritten, wurden täglich neue Erscheinungen verbannt, was den Bewohnern Narfyddins wieder etwas Hoffnung schenkte.

Das erste Mal seit dem Feuer im Versammlungshaus des Jahres 883 nahm die Wut gegenüber Fremden ab. Es gab noch immer viele Kylorm, die sich als überlegen ansahen und nur wenig Schmeicheles über andere Völker sagen konnten, aber der Erfolg Ryulas gab ihnen die Zuversicht, dass ein Ende des Schreckens möglich war. Und dafür waren sie dankbar.

Die Unterstützung des Königs

Die Erfolge gegen den Kampf der Geister drangen auch bis an das Ohr des Königs. Er bat Professor Wyddon und Ryula zu einer Audienz, ließ sich ihre Geschichte erzählen und sagte ihnen schließlich seine Unterstützung zu.

Daraufhin sammelte Ryula Versehrte um sich, deren Nutzen sie erkannte. In ihren Händen fügte eine Waffe einem Geist größeren Schaden zu als in den Händen eines anderen. Auch war die Angst der Versehrten vor diesen untoten Kreaturen geringer.

Ryulas Idee ging auf. Nach und nach reinigte sie mit den Versehrten Häuser in ihrer Umgebung und ihr Erfolg sprach sich herum. Die Mitglieder dieser Truppe wurden Kriegshelden und die Bezahlung des Königs machte Ryula zu einer der wohlhabendsten Frauen des Landes. Angelockt von der Aussicht auf Reichtum, widmeten sich immer mehr dem Kampf gegen die Geister, nicht nur Versehrte.

Die Scharlatane erlitten einen schnellen Tod, selbst die Besten verloren ihr Leben. Die Schrecken entwickelten sich schneller, als man sie bekämpfen konnte. Bei dem Versuch, den königlichen Palast von einem mächtigen Geist zu befreien, starb Ryula im Jahr 889, aber ihr Mut beflügelte noch heute jene, die sich den Untoten entgegenstellen.

Die Nachfahren Ryulas

Während der König anfänglich noch große Teile seines Vermögens für die Armee aufgewendet hat, investiert er es heute in die Jäger der Geister, meist Abenteurer, Söldner oder Erfinder verrückter Apparate, die sich dem Kampf gegen die Untoten verschrieben haben. Gelingt es, ein Haus oder ein Gebiet von Geistern zu befreien, erhalten die Helden ein beachtliches Kopfgeld. Dabei spielt es keine Rolle, welchem Volk sie angehören.

Für viele in der Bevölkerung sind diese Jäger eine kleine Hoffnung, dem Schrecken ein Ende zu setzen, doch das Leben dieser Abenteurer ist meist ein Kurzes.

Heute

Es ist das Jahr 891, die Geister beherrschen noch immer die Lande und jede Nacht fallen ihnen neue Bedauernswerte zum Opfer, aber Ryula hat gezeigt, wie man sie bekämpft und irgendwann werden die Straßen wieder frei von Untoten sein. Das ist die kleine Hoffnung aller noch Lebenden ...



Kylorm

Wolthen

Hlunon

Linamo

Dokhaik

Nkansei

Arkyrd

Cirask

Botash

500km 1.500km 2.500km

DIE SPHÄRE MA IKA

Entwicklungsstufe:	5
Planetendurchmesser:	11.200 km
Landmasse:	31 Prozent
Bevölkerung:	1,1 Milliarden
Intelligente Spezies:	Eine

Ma Ika entstammt aus einer alten Sprache und bedeutet so viel wie „Heim der Lebenden“. Auf dem Wort Ika hat sich die Bezeichnung für die intelligente Spezies der Sphäre abgeleitet, die Ma-Ikarer oder kurz Ikarer. Auch wenn es unterschiedliche Völker gibt, stammen sie doch alle von einer Spezies ab.

Entwicklungsniveau und Alltag

Im achten Jahrhundert beginnt die industrielle Revolution in den modernen Regionen der Welt. Durch Fruchtwechselwirtschaft und Zuchtoptimierung verbessert die Landwirtschaft ihre Erträge und mit dem Zeitalter der Dampfmaschinen, wird die Produktivität in der Industrie merklich gesteigert.

In den folgenden Jahrzehnten sind die Fortschritte enorm. Bergbau, Textil- und Eisenindustrie optimieren ihre Prozesse weiter. Die Landwirtschaft profitiert vom Einsatz erster Pestizide und der fortschreitende Eisenbahnbau fördert den internationalen Handel, zu dem auch die immer schneller werdenden Dampfschiffe und Großsegler beitragen.

Während öffentliche Verkehrsmittel überwiegend von der ärmeren Bevölkerung genutzt werden, besitzen die Wohlhabenden heutzutage Autos. Die pferdegezogenen Kutschen verschwinden aus dem Stadtbild und sind nur noch auf dem Land zu finden. Es kommt zu einer verstärkten Binnenwanderung in die Städte. Die Landwirtschaft kann dies nur teilweise durch bessere Maschinen kompensieren.

Proteste und Streiks führen während der Hochindustrialisierung dazu, dass Arbeiter besser bezahlt werden und sich somit akzeptable Lebensbedingungen leisten können. In dieser Zeit beteiligen sich viele Unternehmer an der Kolonialisierung anderer Kontinente und Völker, einerseits um neue Möglichkeiten der Rohstoffgewinnung zu erschließen, aber auch um billige Arbeitskräfte zu finden.

Die Völker

Es gibt nur eine Spezies, aus der sich zahlreiche Völker entwickelt haben, deren Lebensweisen sich im Laufe der Jahrhunderte sehr unterschiedlich entwickelt haben, aber deren Physiognomie quasi identisch ist.

Zu den größten Völkern gehören die Kylorm, die Cirask, die Arkyrd, die Botash und die Nkansei. Dazu kommen noch die Bewohner des großen Kontinent Mesuran zwischen der Insel Kylorm und dem Vulkangebiet der Nkansei. In manchen Schriften wird noch von einem mystischen Volk berichtet, das auf der Insel Kylorm gelebt haben soll. Von den sogenannten Magan Fándh gibt es aber zu wenig Funde, als dass deren Existenz als gesichert gilt.

Die Meere zwischen den Kontinenten werden leichter befahrbarer für Schiffe, was den internationalen Handel etabliert. Doch mit den neuen Ländern wuchsen die Begehrlichkeiten, die schließlich in Kolonialisierungen gipfelten.

Die Kolonialisierung

Mit dem Bau der ersten überseetauglichen Schiffe erkannten die Kylorm und die Mesuraner, dass die Welt viel größer war, als sie vermutet hatten und dort ungeahnte Schätze warteten.

Doch die Versorgung der Armeen auf anderen Kontinenten war schwer und langwierig. Viele Missionen scheiterten am Widerstand der örtlichen Bevölkerung oder an klimatischen Bedingungen, mit denen die Eroberer nicht zurechtkamen.

Schließlich beschränkten sich die Kylorm und die Mesuraner auf die friedliche Ausweitung des Handels. Vorerst.

Der Schiffbau gedieh, die Boote wurden größer, aber der entscheidende Wendepunkt war das erste dampfbetriebene Schiff im Jahr 780, die *König Ryron*.

Es verkürzte nicht nur die Fahrzeiten auf dem Meer immens, sondern machte die Überfahrt auch unabhängiger von Wetterbedingungen. Nur drei Jahre später begann die erste Eroberung von einem Land eines fremden Kontinents. Um die Kontrolle über den schmalen Weg zwischen Cirask und Arkyrd zu haben, eroberten die Kylorm die im äußersten Nordwesten liegende Hafenstadt Cambirana von Arkyrd. Binnen weniger Wochen war die dortige kleine Festung aufgebaut und mit schwerem Geschütz versehen. Die Kylorm zwangen alle Schiffe, die durch diese Region fahren wollen, hohe Zölle zu bezahlen oder verwehrten ihnen ganz die Durchfahrt. Parallel dazu arbeitenden Männer des Kylorm-Geheimdiensts mit Saboteuren zusammen, um den technischen Fortschritt der Schiffe Mesurans zu behindern.

Dies war der Beginn der Seemacht Kylorm, die Jahre später mit dem Csir-Erz einen neuen Höhepunkt erreichte.

Der Fund des Csir-Erzes

Die Entdeckung dieses besonderen Rohstoffs ist einer der großen Wendepunkte in der Entwicklung Ma Ikas. Es begann mit einem Forscherteam, das im Jahr 857 die westlichen Gebiete von Cirask bereiste, damals ein Land mit einer fremd wirkenden Kultur. Im Rahmen ihrer Reise erstanden sie Schmuckstücke und kleinere Figuren aus einem neuartigen Metall, das später den Namen Csir-Erz erhalten sollte. Zurück in Kylorm erkannten die Metallurgen die außergewöhnlichen Eigenschaften des Werkstoffes, der leichter als Eisen war, aber zu sehr hartem Stahl geschmiedet werden konnte. Ein aus dem Metall erschaffener Schild hielt Schüsse von starken Kalibern ab, wobei der Schild so leicht war, dass er von einer Person getragen werden konnte. Würde man dieses Metall in größeren Mengen verarbeiten können, hätte man einen großen militärischen Vorteil gegenüber anderen Ländern.

König Ryron Ainyore II. übersandte Agenten in das westliche Gebiet Cirask, um eine Invasion vorzubereiten. Im Jahr 859 legten alle verfügbaren Schiffe mit zwanzigtausend Soldaten aus Kylorm ab, die Laderäume voller Waffen, Munition und anderen Ausrüstungsgegenständen.

Die örtlichen Bewohner hatten gegen diese Übermacht keine Chance und bevor sich die Nachricht der Invasion herumgesprochen hatte, hatten die Soldaten an einer engen Stelle in einem Gebirge schon eine undurchdringliche Barriere zwischen dem Westen und dem Rest des Landes errichtet. Die Armee der Cirask konnte ihre Stärke, die Reiterei mit Säbelkämpfern und Bogenschützen, nicht ausspielen, während die Kylorm aus ihrer Deckung mit großen Geschützen schossen. Nach großen Verlusten mussten sich die Cirask zurückziehen und die Kylorm begannen mit dem Abbau des wertvollen Erzes.

Das Dekret des Kylorm-Königs

Die einheimische Bevölkerung nahe der Stahlmine wollte den Invasoren nicht helfen, so dass der Abbau nur sehr schleppend voranging. Ein großer Teil der Kylorm-Soldaten musste wieder nach Hause zurück, um das Heimatland vor Angriffen zu schützen.