

In der Ponterra regiert die Poesie Die Sheniloer Heldenfestspiele öffnen ihre Pforten

Nicht erst seit gestern ist ein Landstrich entlang des Yaquirs gerühmt für seine phantasievollen Märchengeschichten. Die Region um Shenilo ist seit jeher sprudelnder Quell diverser Abenteuer-geschichten. Vor allem der *Arinkelwald* nährt dabei die Phantasie des Ponterren seit Jahrtausenden. Noch vor der Legende des *Heiligen Arin*, welcher einst die Quellen von Arinkel und Banquir entdeckte erzählt man sich die Geschichten von *Sankt Olweren* und seinem Pakt mit den Waldschraten, die bis zum heutigen Tage vor der Ausbeutung des Waldstücks schützen soll. Man erzählt vom übellaunigen Einhorn *Infamulan*, dem Höhlendrachen *Derkomador*, den feisten Räubern der *Küstenfuchse* oder natürlich der Wolfsgräfin *Rachzwa*, einer Dienerin des Wolkönigs *Chwarz*. Und als Symbol der Legenden wimmelt es im Arinkelwald auch überall von alten, verfallenen Gedenksteinen und Altären, die irgendwelchen längst vergessenen Schutzheiligen geweiht sind, genauso wie man überall die Gräber alter Legenden findet, deren Leib zwar vergessen sein mag, deren Taten aber ewig währen. Sei es auf Grundlage ihrer Heldentaten oder wie im Falle des Grabs der Hela ihrer Missetaten.

Anderswo erinnert man sich an die Heldentaten des heiligen *Ritter Solstonos*, dem mystischen *Eulenturm*, welcher schon um Bosparans Fall verschrobene Magier beherrschte und dies heute noch tut oder aber auch das legendäre *Spiegelschloss zu Cóntris*, in dessen Wänden so manche Seele auf die Gäste schaut und darauf wartet, aus ihrem silbernen Gefängnis befreit zu werden.

Die größte aller Legenden, die des *Geron des Einhändigen*, dem legendären Träger von Siebenstreich bestimmt so auch das Stadtgeschehen der vielleicht wichtigsten Ortschaft der Kernlande, der Hesindestadt



Shenilo. Die Legende seiner sieben Heldentaten kennt hierzulande jedes Kind und da hier das Grabmal des Heiligen Geron zu finden ist, hat sich sein Wirken und Leben tief und fest in den Lokalkolorit der Stadt eingegraben.

Gerade in der Zeit nach dem Thronfolgekrieg, als die Region immer wieder von blutigen Schlachten heimgesucht wurde, gierten die Bewohner der Region geradezu sehnsüchtig nach ehrenwerten Vorbildern. Froh war man um jede Mär mit gutem Ende, genau so abgelenkt von romantischen Epen oder aber auch von blutgefrierendem Grusel, welche einen gespannt tiefer in eine warme Decke kuscheln ließ und wachhielt. Aber eben auch um Helden für die Zukunft, die ein besseres Morgen propagierten. Spätestens mit den Romanen um Sagenheld *Rapiro Floretti* wurden solche und ähnliche Werke nach ihrer Erscheinung geradezu zelebriert. So kann man in Shenilo keine Taverne betreten,

ohne spätestens am Tresen bereits gefragt zu werden, ob man schon etwas vom neusten Floretti gehört habe.

Der Gransignore der Stadt Shenilo, *Carion von Calven* erkannte bald schon das Potential dieser Begeisterung. Denn es gab nicht nur immer mehr begeisterte Leser, auch die Zahl der Schreiberlinge stieg stetig an. In Bethana gab es bereits seit vielen Jahren das alljährliche Bardentreffen und auch dort wurde nicht mehr nur gesungen und gereimt, sondern das Volk auch mit Lesungen unterhalten. Wenn das sonst ja eher biedere Bethana solche Treffen veranstalten konnte, dann sollte die ultimative Märchenstadt doch eigentlich in der Lage sein, dies zu übertreffen! Entsprechend begannen die Planungen eines Treffens, welches letztendlich am 15. Ingerimm 1045 BF Realität werden sollten – die ersten **Sheniloer Heldenfestspiele!**

Nur drei Tage nach eben jenem Bethaner Bardenfest sollten den dortigen Künstlern die Gelegenheit gegeben werden, sich im nahen Shenilo gleich noch einmal die Zeit mit ihren Künsten zu vertreiben, dieses Mal jedoch vor deutlich renommiertem Publikum. Hier sollte er erkoren werden, der „*König der Legenden-sänger!*“ Um das beste Lied, das beste Gedicht, die beste Geschichte oder das beste Stück Poesie sollten sich die Gäste messen. Neben einem satten Preisgeld lockt vor allem die Aussicht, dass ein Verleger auf den Künstler aufmerksam werden könne, auf dass er so seine Geschichten bald im ganzen Horasreich würde erzählen können.

Entsprechend hat sich die Stadt auch bereits rausgeputzt und weder Kosten noch Mühen gescheut. Shenilos Theatergruppe „Zur Maske“ rund um Theaterintendantin *Auroris Equola* führt ein eigens dafür entworfenes Theaterstück auf, welches die Geschichte Geron des Einhändigen gegen den Wasserdrachen *Ranafan* erzählt. Unter der Leitung von *Corrada ya Pappilio* soll unter dem Sternenhimmel eine gute Gruselgeschichte der Nacht anvertraut werden, ein schwarzer Maskenball wird in seiner makaberen Art sicher einzigartig sein und Adelige von Weit und Fern anziehen. Und auch besondere Gäste sind geladen, um den Heldenfestspielen noch mehr Renommee zu verleihen. Dass einer der besten Gruselautoren des Landes, *Astarion d'Agon* – genannt die *Schwarze Feder vom Loch Harodról* – in Shenilo zu Gast sein wird und sogar besagten schwarzen Tanzball leiten wird, ist bereits eine außergewöhnliche Attraktion. Aber mit *Bellatrix Aralzin*, der Comtessa Camerlenga des Horaskaisers wird nun sogar ein Gast des Hochadels anwesend sein und die Festivität eröffnen.

(Fortsetzung auf Seite 2)

Grusel und Schrecken kann auch unterhalten

Astarion d'Agon im Portrait

Die Liste seiner Romane liest sich wahrlich prominent. Ob „Im Kreuzverhör“, „Erscheinungen“, „Der letzte Tag hat längst begonnen“ oder „Der Götterschock“, sobald das Druckhaus Graziani ein Werk der sogenannten „Schwarzen Feder vom Loch Harodról“, Astarion d'Agon veröffentlicht, beginnt ein Sturm auf die meist gruseligsten Romane des Schreiberlings aus Chaleba und bald darauf schon nutzen die begeisterten Leser die gelesenen Verse, um sich einen Schauer über den Rücken laufen zu lassen. Viele dieser Romane haben dabei gemein, dass die Protagonisten einer düsteren, gar unheilig wirkenden Gefahr gegenüberstehen und dies meist nicht überleben. Strahlende Helden kommen in Astarions Geschichten nur sehr selten gut davon, da sie im Auge des Autors zu sehr in Moral und Anstand verhaftet sind, damit in ihren Handlungsmöglichkeiten zu limitiert, um wirklich einen Unterschied im Kampf gegen das Böse machen zu können. Das mache sie zu perfekten Opfern, so der berühmte Dichter.

Tatsächlich ist es die Realitätsdichte, mit der d'Agon bei seinen Lesern zu punkten weiß. Wie im echten Leben sei es der Weg zum Erfolg, sich mit den Begebenheiten zu arrangieren, sie zu adaptieren und sich dadurch selbst zu übertreffen. Dabei finden seine Geschichten sehr häufig in Adelskreisen oder unter Magiern statt, die für ihre Ziele bereit sind, alle Prinzipien beiseite zu legen. Das kommt vor allem beim einfachen



Volke gut an, da es nicht selten dem verzerrten Bild entspricht, was die Menschen von der Straße vom Adel haben. Dennoch wirken seine literarischen Intrigen meist gut durchdacht und ebenso gut recherchiert.

Sein neustes Werk soll nun den Namen „Prophezeiungen der Vergangenheit“ tragen und ausgerechnet das Leben des wohl größten Helden aller Zeiten beleuchten. Die Rede ist vom Heiligen Geron, dem Einhändigen und Träger des berühmten Siebenstreichs. Viel ist nicht bekannt darüber, außer dass es auf den Heldenfestspielen zu Shenilo veröffentlicht werden soll. Es wirkt eigenartig, dass d'Agon sich aus-

gerechnet Geron als Protagonisten seines Romans ausgesucht hat, ist er doch sonst das Sinnbild all dessen, was in seinen Romanen meist kein gutes Ende nimmt. Doch dem Roman geht eine sehr lange Recherchezeit voraus, so soll sich der Dichter bereits seit Jahren auf die Spurensuche um mehr Details zu den legendären Heldentaten gemacht und dazu auch das ganze Horasreich bereist haben.

Die Idee zu dem Erzählband kam der Schwarzen Feder wie so oft bei einem Besuch seiner Heimat. Er bezeichnet die eher sumpfige Region rund um das Loch Harodról als seine stete Muse für all seine Romane. In Anbetracht der tristen

Atmosphäre dort ist es allerdings auch durchaus glaubhaft, dass ihm dort Ideen zu solch dämonisch wirkendem Geschichtengut immer wieder in den Sinn gekommen sind. Und ja, vielleicht ist es auch nur logisch, dass sich die Schwarze Feder irgendwann der Person widmet, die an genau diesem Ort einst die Bestie Harodia erschlug. Jeder kennt die Legende, in der Geron dreimal vergeblich auf die Bestie einschlug und ihr Leib ein jedes Mal wieder zusammenwuchs, nur der Beistand der Götter dem Biest dann mit dem vierten Schlag den Garaus machte. Der Druckerei nach soll d'Agon die Recherche um diese Sage so intensiv durchgeführt haben, dass er sogar im dunklen Gewässer nach Spuren getaucht sein soll. Ob die Bestie Harodia nun wirklich ein Teilleib des Omegatherions war, und ob der vierte Schlag vielleicht doch nicht so tödlich war oder tatsächlich eine Verbindung zur großen Echse G'dzill besteht, soll Teil dieses Buches sein. Wie viel davon letztendlich Wahrheit oder nur Ausschmückungen sind, wird sich klären, sobald dieses Werk erschienen ist. Das Druckhaus Graziani scheint vom Inhalt jedoch sehr überzeugt zu sein, sonst hätten sie sich kaum solch eine prominente Veranstaltung ausgesucht, um „Prophezeiungen der Vergangenheit“ zu veröffentlichen. Bisher zumindest hat d'Agon immer geliebt und sich seinen Ruf zu Recht verdient. Man darf also hoffen und gespannt sein, ob die Schwarze Feder in Shenilo allen die Schau stiehlt.

(Fortsetzung von Seite 1)

Vielleicht ist die Anwesenheit dieser Person aber auch ein zweischneidiges Schwert. Die Camerlenga ist nun eben auch die höchste Inspizientin des Landes. Sie hat entsprechend einen großen Beamtenstaat unter ihr, deren Aufgabe es ist, Druckwerke und Theateraufführungen auf etwaige staats- oder glaubensgefährdende Inhalte zu überprüfen und sie gegebenenfalls zu verbieten. Natürlich ist der Anlass zu freudig, um große, literarische Attacken auf den Horas oder das Reich erwarten zu können, doch gerade

die Verleger der Stadt haben in letzter Zeit große Freude daran gefunden, in ihren Veröffentlichungen auch versteckte Botschaften zu verteilen und vor allem dem Volke einen eher gefärbten Sinn für Moral und Verhalten mit auf den Weg zu geben – Ein Weg, der gerne auch zum Ziel hat, Familienrivalen zu diskreditieren. Doch nicht nur diese Forcierung eines stillen Protestes könnte der Camerlenga ins Auge fallen. Noch ist der örtliche Praiosgeweihte Praiodan von Lohenfels auf einsamem Felde, wenn er sicher nicht ganz zu Unrecht kritisiert, dass Moralvorstel-

lungen von Praiosgeweihten gelehrt werden sollte und eben nicht von irgendwelchen Phantasten und Schmierfinken. Aber die Geronstadt ist stets voller rondragläubiger Pilger, welche wiederum auf potentiellen Spott oder eine Verzerrung der Taten ihrer Heiligen auf einmal sehr empfindlich reagieren könnten.

Zum Glück aber ist nicht nur die Camerlenga eine fähige Diplomatin, auch der Gransignore zu Shenilo wird wissen, es mit der Aufmerksamkeit auf dieses Fest nicht zu bunt zu treiben. Große politische Weltverän-

derungsdebatten werden kaum zu erwarten sein. Dieses Mal nicht. Doch sollten die Heldenfestspiele zu Shenilo sich etablieren und bald zu einem Treffpunkt aller Denker des Landes werden, könnte es sein, dass von diesem Ort aus die Zukunft bald viel rosiger und freundlicher wird. Oder eben vor dem Grusel manch einer Entwicklung warnt. Oder zu einem Ort alternativer Fakten. Unsere Empfehlung daher – gehen Sie nach Shenilo und haben Sie Spaß. Für alles andere, lesen sie das Sheniloer Hesindeblatt und natürlich das Bosparanische Blatt.

Wer ist Bellatrix Aralzin?

Die Comtessa Camerlenga im Portrait

Einen gar seltenen Gast wird man bei den Sheniloer Heldenfestspielen im Ingerimm des Jahres 1045 antreffen. Vor allem einen, den man bei einem Fest der Poeten und Dichter nicht erwarten würde... oder vielleicht auch gerade dort. Die Rede ist von *Bellatrix Aralzin*, die Baronin von Piastinza, viel mehr aber *Comtessa Camerlenga* des Horaskaisers. Ein so besonderer Gast ist uns auch eine besondere Vorstellung wert.

Zunächst sollte man auf das Amt eingehen, welches sie führt. Die Comtessa ist als Camerlenga die Hüterin der Kaiserlichen Schatulle. Als solches hat sie ihren Amtssitz auch im *Sangreal* und hat regelmäßige Treffen mit dem Horaskaiser höchstselbst. Zumindest nach dem Protokoll, da Gerüchten zufolge der Horas nur äußerst selten Interesse an den regelmäßigen Kammersitzungen zeigt und auch sonst monetären Angelegenheiten gegenüber gelangweilt bis gleichgültig entgegenstehen soll. Umso wichtiger ist die Funktion der Camerlenga, die regelmäßig betont, dass sie mit den Geldern des Kaisers verantwortungsvoll umgeht, um jeden Zweifel und Vorwurf entgegenzutreten, sie gehe mit der imperialen Schatulle um, wie mit ihrem eigenen Geld. Die Camerlenga ist bekannt dafür, regelmäßig die aktuellen Buchprüfungen vorzustellen, eine jedoch äußerst staubtrockene und für Ungeschulte hochkomplizierte bis undurchsichtige Prozedur, der scheinbar niemand freiwillig beiwohnen will – außer ihr selbst, ihren Quästoren und Almoseniern.

Doch mit Büchern kennt sich Bellatrix Aralzin seit ihrer Kindheit bestens aus. Die inzwischen 40 Jahre alte Frau besuchte schon früh – damals noch unter falschem Namen – die *Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana* und später noch die *Akademie des magischen Wissens zu Methumis*. Dort lernte



sie später ihren Gemahl *Valnor di Yaladan* kennen, den sie im Jahr 1030 BF heiratete. Wenngleich die Bücher aus dieser Zeit sicher nicht Themen wie die doppelte Buchführung beinhaltet haben dürften, sondern höchstwahrscheinlich andere gleichsam schwere Kost darstellten. Es mag sogar etwas verblüffen, wie die Comtessa auf den Gedanken kam, sich einer Kampfmagie-Akademie anzuschließen und dann in solch einem sicher ungefährlichen Amte zu landen. Doch davon sollte man sich nicht täuschen lassen. Zum einen liegt ihr Kampfeswille schon im Namen – Bellatrix stammt aus dem Bosparano und heißt „Die Kriegerin“. Zum anderen sind es andere Dinge, die in Zukunft irgendwann auf sie zukommen werden und für die sie dann geschärfte Sinne benötigen dürfte.

Denn als älteste Tochter der *Hesindiane Aralzin* ist sie auch designierte Erbin der Grafschaft Bethana. Und so sehr wir der aktuell 62-jährigen Gräfin ein langes Leben wünschen, so sehr sind seit dem *Krieg der Drachen* politischen Verstrickungen entstanden, die die eine oder andere Lebenszeit sicher überschreiten werden. Förderst ist da wohl

der ewige Konflikt mit der Herrschaft Grangor und dessen *Herzog Cusimo von Garlischgrötz* zu nennen. Deren Handelsschiffimperium rund um die *Nordmeer-Compagnie* hat auch in Belhanka Begehrlichkeiten geweckt. Doch Hesindiane hegt auch auf persönlicher Ebene eine gesteigerte Antipathie gegen den Herzog des Westens. Eine, die sie damals soweit trieb, im Thronfolgekrieg sich auf die Seiten *Timor Firdayons* zu stellen. Gerüchten zufolge soll dieser Hass auf eine geheime Liebschaft mit dem Grangorer Herzog zurückzuführen sein, die sich nicht ganz in Hesindianes Interesse entwickelt hatte. Und so bestimmen deren Intrigen nun den politischen Alltag der Septimana, mit den Städten Shenilo und Sewamund als zwei ihrer wichtigsten Städte. Längst ist der Punkt ohne Rückkehr überschritten und so wird eines Tages Bellatrix eben jenen Scherbenhaufen der Begehrlichkeiten erben und nicht wirklich eine Wahl haben, wenn es darum geht, dieses Spiel der Throne zu spielen und zu ihren Gunsten zu gewinnen. Vielleicht wird diese Geschichte sogar irgendwann auf ihre Kinder Brandoval und Lamea übergehen. Wobei gerade letztere eine ausreichend

würdige Person sein könnte, um gar eines Tages den Horas selbst um ihre Hand zu bitten. Und wer wäre Cusimo, sich mit der Großmutter des nächsten Horas anzulegen. Aber so weit ist es noch nicht und auch Bellatrix selbst kann sich sicher noch lange auf ihre Arbeit als oberste Inspizientin des Horas konzentrieren, statt in der nördlichen Politik ihre Zähne zu zeigen.

Und so spannen wir dann auch wieder den Bogen zurück zu den Heldenfestspielen zu Shenilo. Denn als Comtessa Camerlenga gehört es ebenso zu ihrem Aufgabengebiet, Druckwerke und Theateraufführungen auf etwaige staats- oder glaubensgefährdende Inhalte zu prüfen. Es braucht entsprechend nur ein Wort von ihr und ein Theater muss schließen, eine Druckerei darf nicht mehr ihrem Tageswerk nachgehen oder ein Künstler muss wegen seinem losen Mundwerk in den Kerker. So darf man sich auch fragen, ob die Einladung der Camerlenga zu solch einem Bardenfest eine gute Idee war. Viele Künstler werden dort sicher mit gezogener Bremse ihrem Tageswerk nachgehen oder aus Sicherheitsgründen gar nicht erst erscheinen. Andererseits gibt es dem Ziel der Heldenfestspiele vielleicht auch eine Struktur und klare Botschaft. Hier soll es wirklich um Helden, um Legenden gehen. Um Belletristik und Phantastik. Die Zeit der politischen Philosophen mag noch nicht gekommen sein. Aber wenn dieses Fest ein Erfolg wird, dann wird es sicher erneut stattfinden und die Camerlenga wird nicht jedes Mal zu Gast sein können. An dieser Stelle wollen wir übrigens noch einmal erwähnen, wie sympathisch wir die Baronin von Piastinza finden und ihr danken, dass sie den Qualitätsstandards des Sheniloer Hesindeblatts seit vielen Jahren so sehr vertraut. Wir haben nicht vor, sie jemals zu enttäuschen.

Shenilo

Gerons- und Hesinde-Stadt in den Kernlanden

Shenilo für den eiligen Leser:

Einwohner: um 2.500, dazu meist mehrere hundert Pilger

Wappen: Löwenköpfiger roter Drache und grüner Drache, sich von einander abwendend auf Silber, mit gold-blau gestädertem Bord

Tempel: Hesinde, Rondra, Praios, Rahja, Travia-Schrein

Garnisonen: Halbschwadron Sheniloer Drachenreiter, 12 Stadt- und Tempelgardisten, Gardien der herrschenden Familien, die Ritter vom Grabe Gerons und der Schwurbund der Wehrenden

Besonderheiten: Draconiter-Institut, Grab des Heiligen Geron, Hort der Schwesternschaft der Mada, Schäfersruhstadium

Wichtige Fest- und Feiertage: 17. Praios (*Praiala*, Schmücken der Grenzsteine), 1. Rondra

(*Dies Herois*), 11. Rondra (*Drachenfest*, Windsacksteigen zu Ehren Shafirs), 4. Efferd

(Entrückung St. Gerons, Nachstellung seiner Heldentaten auf dem Geronsplatz, 22. Efferd (*Tag*

der Namensgebung, Fund der Cenulae-Tafel), 1. Boron (*Maioralien*, Ahnen- und Totengeden-

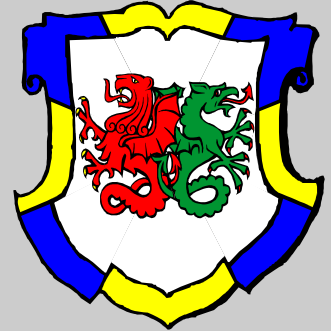
ken), 15. Tsa (*Yalsicorsfest*, Reinigungs- und Sühnefeier), 21. Tsa (Gedenktag Sheniloer Buhurt, Phex (*Congiarium*, Getreide-

spenden der Herrschenden), 12. Peraine (Todestag Cordovans II., Gedenkzug der Rondra-Geweihten zum Grab), zweite Rah-

jawoche (Pferderennen Rahjensgart-Pertakis)

Lokale Helden/Heilige/Mysteriöse Gestalten: Cordovan II. Dorén, Carolan Schlangenstab, Geron der Einhändige

Stimmung in der Stadt: Tapferkeit und Kampfeswille der Rondrianer einerseits, andererseits traditioneller Wissensdrang und die Gelehrsamkeit der Hesindianer stehen einander gegenüber. Beide zusammen machen die Stadt der Drachen zu einem einzigartigen kulturellen und geistesgeschichtlichen Schmelztiegel



Die nach Pertakis bedeutendste und wohlhabendste Stadt der Domäne entstand am westlichen Fuße der wenige Jahrzehnte nach Bosparrans Fall errichteten Burg Yaquirstein, die auf halben Wege zwischen Pertakis und Horasia die Lande befrieden sollte. Unter wechselnden Namen und Herren blühte der Ort mit seinen gepflasterten Straßen und Fachwerkhäusern auf, heute bildet die alte Stadtmauer längst nicht mehr den Stadtrand. Seit der Gründung der Weinhandlung Yaquiria Shenilo, einem einflussreichen Handelsbund, dem fast alle Weinbauern der Domäne der angrenzenden Signorien angehören, und dem damit verbundenen wirtschaftlichen Aufschwung wurden zahlreiche gut gehende – und an den Außenwände oft mit heroischen Szenen bemalte – Tavernen und Herbergen eröffnet sowie vor wenigen Jahren ein Tempel der Rahja erbaut, der regen Zulauf erhält und dem Rondra-Tempel bereits seinen Rang abgelassen hat. Der Praios-Tempel mit seinem einzigen Geweihten ist nicht zuletzt ob des starken Patriziats fast ohne Einfluss, der am stärksten von Hesinde ausgeht; neben einem ihr geweihten Tempel und einer Volks- und Handwerksschule in der Stadt ist auf der Burg auch ein Hort der Draconiter untergebracht. In einem abgelegenen Herrenhaus aus der Fran-Horas-Zeit befindet sich seit etwa einem Jahrzehnt eine Schola irregulare der Magie, die nach anfänglichem Erfolg jedoch nur noch eine Handvoll Schüler ausbildet und in Bedeutungslosigkeit und Finanznöten versinkt. «

»Von der Dröler Mark - Seine Städte, Regionen und Menschen«, Nandusschule zu Methumis, 2516 Horas

Die Stadt in den Kernlanden

Die Landstadt Shenilo liegt in der Ponterra am Handelsweg Seneb-Horas-Straße und war der Hauptort der Signorie Shenilo. Mittlerweile hat sich die Stadt jedoch weitgehende Unabhängigkeit erstritten und beherrscht als ein regionales Zentrum das Umland. Bekannt ist sie für ihr übergroßes Schäfersruhstadium (1) und das Grab des Heiligen Geron - ein begehrtes Pilgerziel - sowie die ehemalige Akademie der Draconiter (54), die heute eine Korporation weitgehend unabhängiger Lehrmeister ist. So sind es denn auch eigentlich gegensätzliche Traditionen, die Shenilo heute prägen: Tapferkeit und Kampfeswille der Rondrianer einerseits, andererseits aber der weit zurückreichende Wissensdrang und die Gelehrsamkeit der Hesindianer. Beide zusammen machen die Stadt der Drachen zu einem einzigartigen kulturellen und geistesgeschichtlichen Schmelztiegel.

Die Geronsstadt

Im Jahre 1026 BF wurde bei Shenilo das Grab St. Gerons wiederentdeckt. Die Gebeine des Heiligen wurden geborgen und im St. Geronstempel (39) zu Shenilo beigesetzt. Zum Schutz des Gedenkens an den Helden bildete sich der Orden der Ritter des Grabes Gerons, der sich der Pilgerströme annimmt. Inzwischen wurden für die Pilger zwischen Contris und Shenilo sieben Schreine errichtet, jeder steht für eine Heldentat des Heiligen. Die besondere Nähe Rondras zu Shenilo sieht man auch an der Steineiche im Inneren des Tempels, die zwar schon mehrmals von Rondras Blitzen getroffen wurde, aber immer wieder neu ergrünt.

Die Nähe Rondras ist auch an den vielen in Shenilo sesshaften Familien zu erspüren, aus deren Reihen viele tapfere Krieger



entstammen. Denke man nur an ... an wen denn? Hat die Stadt tapfere Recken hervorgebracht?

Shenilo - Die Hesindestadt

Viele gelehrte Reisende vergleichen Shenilo mit Kuslik. Im Stadtteil Studiora sammelt sich die hesindegefällige Gesellschaft des Umlandes. Das strahlende Zentrum bildet der St. Brigon-Tempel (15) der Hesinde. Um ihn herum siedelten sich die Schreiber, Drucker, Medici, Optiker, Buchbinder und Uhrmacher an. Sie bilden die mächtige Parinorszunft. Zum Stolz der hesindegläubigen Bürger gibt es ein Theater, ein magisches Lehrinstitut und die Handwerksschule. Selbst die Patrizier der Stadt schicken ihre Kinder nicht weit weg, sondern lassen sie in Shenilo ausbilden. Besonders auf der Piazza Naclador (14) kann man die Offenheit der Stadt bewundern. Zur Abendzeit begeben sich hierhin viele Sheniloer, um eine Rede zu halten oder nur interessiert zu lauschen. Weil nur die Wahrheit zählt, gibt es keine Denkverbote, selbst über die Götter wird diskutiert. Fast jeder Sheniloer nahm an den Diskussionen schon mal teil und wurde dadurch für kurze Zeit zum Veritaner. Die Offenheit lässt aber manch Praiosfürchtigen erschauern.

Die Stadt des Weines

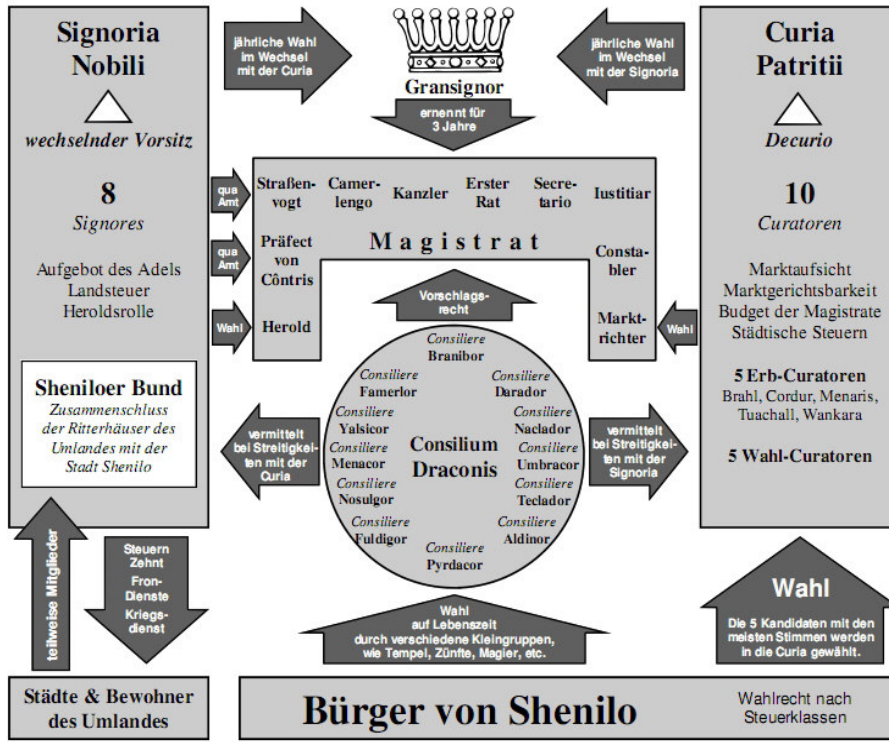
Wo die Gelehrsamkeit ist, ist der Wein nicht weit. Von Shenilo aus wird die gesamte Weinproduktion in der nördlichen Ponterra organisiert. Dafür haben sich fast alle Winzer in der Weinhandlung Yaquiria Shenilo (52) zusammengeschlossen. Ihr Erfolg erlaubte es ihnen, den Bau des Rahja-Tempels der Heiligen Svelinya-Horas (28) zu initiieren.

Curatoren und Consiliiere – Sheniloer Politik

Die **Curia Patricii** tagt in der **Dorén-Halle** (40) und befasst sich mit den Angelegenheiten der Stadt selbst, so etwa mit der Besoldung städtischer Angestellter, Angelegenheiten der Stadtverteidigung und, nicht zuletzt, der Erhebung der Steuern in der Stadt. Ihr gehören die Oberhäupter der vornehmen städtischen Patrizierfamilien und einige gewählte, meist wohlhabende oder populäre Bürger an.

Die **Signoria Nobili**, die für das Umland der Stadt zuständig ist, tagt dagegen unregelmäßig und an verschiedenen Orten: Meist veranstaltet derjenige Adlige eine Zusammenkunft, der gerade ein besonderes Anliegen hat - und außer in Notfällen haben diese Zusammenkünfte auch eher den Charakter eines herrschaftlichen Banketts. Die Signoria beschäftigt sich mit dem Umland, dem **Sheniloer Bund**; besonders die Landsteuer und die Verwaltung des Adelsaufgebotes im Kriegsfall ist ihr zugeordnet. In der Signoria sitzen die Vertreter der wichtigen Landadelsgeschlechter.

Diese beiden Räte wählen jährlich abwechselnd den **Gransignore**. Der dritte Rat ist das **Consilium Draconis**, dessen Mitglieder oft Geweihte sind und nach den zwölf alten und hohen Drachen benannt sind. Jeder **Consiliiere** hat eine besondere Aufgabe, am wichtigsten ist aber, dass dieser Rat, der Tagespolitik eher entzogen, zwischen den anderen beiden Räten vermitteln soll und dem Gransignor Kandida-



ten für den Magistrat vorlegen (je drei pro Amt), die er in die einzelnen Ämter einsetzen kann. Der **Magistrat**, also die Gesamtheit der hohen Beamten Shenilos, ist das Verwaltungsorgan. Seinen Vorsitz führt der auf ein Jahr gewählte **Gransignore**, der nominell Stadt- und Bundesherr ist. Der **Erste Rat** vertritt den Gransignor, der **Cancellario** verrichtet die alltägliche Verwaltungsarbeit, der **Secretario** führt das Großsiegel der Stadt und des Bundes, der **Iustitiar** richtet (zumindest in erster Instanz), der **Constabler** führt die Truppen und der **Camerlengo** verwaltet die Stadtfinanzen. Weitere, nachgeordnete oder keinem Ressort zufallende Ämter sind der städtische **Herold**, der **Marktrichter** und der **Straßenvogt**, der die Überlandstraßen der Ponterra überwacht. Dazu kommt als Besonderheit der **Præfect von Cōntris** aus dem Haus di Cōntris, der den Yaquirhafen Shenilos unter seiner Aufsicht hat.

—Dritt kürzester Beitrag zum hesindialen Wettstreit "Unsere Politik in der Nusschale", Shenilo 1031 BF

Shenilo

Gerons- & Hesindestadt

Weitere Gebäude der Stadt:

- Alte Mühle (2)
- Piazza Fuldigor (3)
- Fuldigors Ruhe (4)
- Spielkartenmanufaktur (5)
- Piazza Yalsicor (6)
- Kloster der Donatorier (7)
- Praios-Tempel (8)
- Magistratspalast (9)
- Piazza Branibor (10)
- Palazzo Luciano (11)
- Garrison der Tempelgarde (12)
- Volkschule Shenilos (13)
- Palazzo Papiilio (16)
- Palazzo Menaris (17)
- Sonnentor (18)
- Stadthaus (19)
- Theater „Zur Maske“ (20)
- Kellerei Brahl (21)
- Sheniloer Hesindeblatt (22)
- Gildenhaus der Parinorszunft (23)
- Palazzo Darador (24)
- Draconiter-Institut (25)
- Atrium Potrique Esindii (26)
- König-Khadan-Platz (27)
- Hotel Vinsalter Stuben (29)
- Taverne Zum Silbernen Adler (30)
- Villa Carus (31)
- Palazzo di Matienna (32)
- Palazzo Selsched (33)
- Palazzo Gabellano (34)
- Piazza Menacor (35)
- Geronsplatz (36)
- Pilgerherberge (37)
- Marktbrunnen (38)
- Palazzo der Aurandis (41)
- Palazzo Cordur (42)
- Palazzo Petilliani (43)
- Taverne Zum Riesen (44)
- Zum Schlafenden Thorwaler (45)
- Gasthaus Zunderkästchen (46)
- Gasthaus Am alten Markt (47)
- Therbüniterspital (48)
- Pertakischen Tor (49)
- Piazza Famerlor (50)
- Palazzo Brahl (51)
- Palazzo Wankara (53)
- Palazzo Dorén (54)
- Draconiterhort (55)
- Quartiere der Stadtgarde (56)
- Postdienstes Pertakis (57)
- Kontor der Tuachalls (58)
- Piazza Umbracor (59)
- Werkstätten der Gerber, Fleischer und Sattler (60)
- Heimatmuseum (61)
- Ogerfänger (62)

Geron der Einhändige

Der Vater aller Helden

Wenn die Taten eines Helden aus der Siedlerzeit in aller Munde ist, dann muss diese Person wahrlich Großes verbracht haben. Der 4te Efferd ist alljährlich der Gedenktag des *Heiligen Geron des Einhändigen*. Dem Schutzpatron im Kampfe gegen alle Ungeheuer. In diesem war die Person so erfolgreich, dass er so Einzug in die hesindianischen Annalen des Götteralters erhielt und seitdem als Legende der Rondrakirche nicht mehr weg zu denken ist. Jetzt, wo die Augen des Reiches auf die Geronstadt Shenilo schauen, wo im Ingerimm die ersten Heldenfestspiele stattfinden, lohnt es daher, auf die Taten dieses Helden noch einmal genau einzugehen, denn wenn man bei den bevorstehenden Heldenfestspielen einer Sache sicher sein kann, dann dass Geron der Einhändige Vorbild und Vorlage für die meisten dieser Geschichten erhalten wird, kann man in Shenilo doch auch das Grab des Heiligen besuchen.

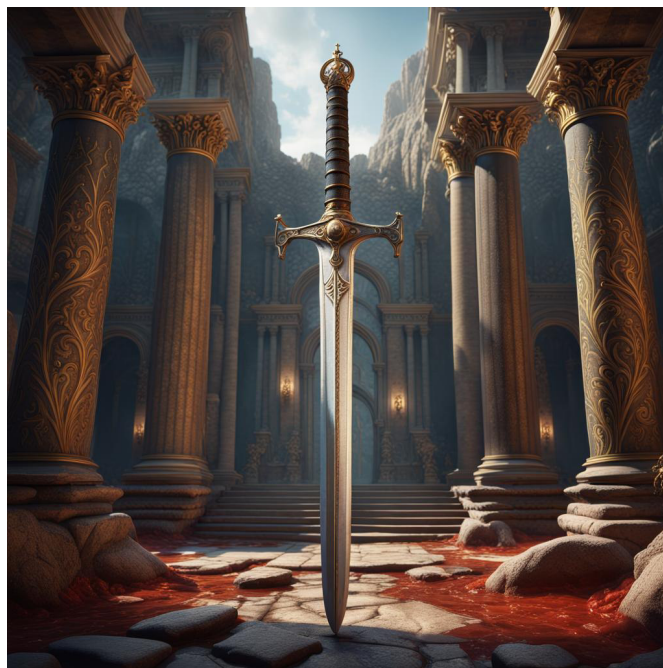
Vorab sei dabei eins gesagt – die Rondrakirche hat das Grab des Einhändigen nie als solches anerkannt, obwohl man in seiner Nähe regelmäßig geisterhafte Stimmen hören kann, die Sätze in Bosparano flüstern. Die langsamen Gebetsmühlen in Baburin hat in der Ponterra noch nie jemanden davon abgehalten, das Leben dieses Helden in Ehren zu halten, was die örtlichen Rondrageweiheten um *Arana Cordur von Shenilo*, Oberhaupt der *Ritter vom Grabe Geron*s natürlich miteinschließt. Der Bund hatte sich im Hesinde 1026 kurz nach dem Fund des Grabmals gegründet und seine Ritter schworen sich, das Grab zu pflegen und vor derischen und underischen Mächten zu schützen. Und wengleich auch der Orden nie von der Rondrakirche anerkannt wurde, so erfüllt er ob der hunderten von rondragläubigen Pilgern einen wohlbenötigten Zweck. Sie schützen das Andenken eines Mannes, der im 480sten Jahr der Regentschaft des *Heili-*



gen *Horas* selbst gelebt hat. Einfacher gesagt etwa 1000 Jahre vor dem Fall Bosparans und damit vor etwas mehr als zweitausend Jahren.

Dies lässt sich zurückführen auf einen Eintrag im *Rondrarium*,

dem heiligen Buch der Rondrakirche. Dessen Einträge reichen laut einer Bosparano-Abschrift, die sich im *Mythraelsschrein* der Urbeter Tafelbergfestung befindet bis in die Zeit 1700 Jahre vor Bosparans Fall zurück. Das damals noch *H'Abla Rhondharaha-*



leya benannte Werk aus sieben Büchern, welches auf die stolze Summe von 1200 Seiten kommt, nennt Geron dabei als das erste *Schwert der Schwerter*. Ein genaues Jahr wird darin nicht genannt, aber seine Lebenszeit lässt sich anhand seiner Nachfolger herleiten. Offiziell berichtet das *Rondrarium* zwar von einer Amtszeit des ersten Schwerts der Schwerter von 532 Jahren, womit er sogar 10 Jahre länger das Schwert der Schwerter gewesen sein soll, als der Horaskaiser selbst. Wo der Horas aber ein Halbgott war und eine solche Amtszeit denkbar ist, sollte man dies für einen einfachen Menschen ausschließen können. Da seine Amtszeit als Schwert der Schwerter im Jahre 950 v.BF endete – und damit im gleichen Jahr wie dem Antritt *Dalidas* als neue Horaskaiserin ist also davon auszugehen, dass dieses Jahr 950 v. BF einfach für Chronisten das Jahr Null darstellte, zu denen es einfach für alles davor keine genaueren Aufzeichnungen mehr gibt. Im Jahre 950 v.BF jedoch wird *Elansa von Santyr* als Schwert der Schwerter genannt. Da angeblich sogar noch das vierte Schwert der Schwerter, *Ulfaro von Pertakis* zusammen mit Geron dem Einhändigen einige Questen geschlagen haben soll – seine Amtszeit reichte bis ins Jahr 927 vor Bosparans Fall – erscheint eine Geburt Geron's um die Jahrtausendwende als naheliegend.

Doch auch hier, zweitausend Jahre sind eine lange Zeit und sie geben Raum für Verwirrnisse. Wir wollen *Ulfaro von Pertakis* mitnichten der Lüge bezichtigen, aber außerhalb der Rondrakirche gilt das Todesjahr des großen Helden mit 995 v.BF als gesichert und es wäre durchaus denkbar, dass er 45 Jahre als Toter die Rondrakirche als Schwert der Schwerter anführte. Auch kann nicht ausgeschlossen werden, dass *Ulfaro* die Leiche Geron's exhumieren ließ, um sie als Talisman der Truppenmoral mit ins Felde zu führen. Nach heutigem

Standard eine höchst verwerfliche Tat, in der damaligen Zeit aber gern genutzte Sitte. Auch die Nutzung von Siebenstreich könnte ein Indikator dessen sein, wie düster die damaligen Zeiten gewesen sein müssen. Denn der Erbe des Schwertes war ein weiterer Heiliger der Kirche: *Leomar Drachenherz von Baburin*, welcher aber erst 872 v.BF geboren wurde. Wieso trug in diesen Zeiten 150 Jahre lang niemand Siebenstreich?

All diese Ungenauigkeiten – die Anzahl seiner heldenhaften Begleiter ist ebenso Streitthema unter Chronisten, manche sagen, er würde von vier Lichtern begleitet, andere Quellen sprechen von derer fünf – zum Trotz sind es immer noch die Taten des Heiligen Geron, über die kein Zweifel bestehen kann. Der Beginn all dieser berühmten Questen ist die berühmte Rodung des *Bosparaner Waldes*. Denn es war der Heilige Horas, der dem Helden den Auftrag gab, ein Waldstück von diversen Monstern zu räumen, da er beabsichtigte, dort eine Stadt zu erbauen und ihr den Namen Bosparan zu geben. So jagte Geron in diesem Wald gar namenloses Gezücht und gab sein Bestes, auch wenn die Zahl der Monster aussichtslos noch war. Doch als die Götter sahen, dass es ihm auch im Momente großer Aussichtslosigkeit nicht an Mut und Angriffslust fehlte, erschienen ihm Praios, Ingerimm und Rondra. Sie testeten ihn auf seinen Willen und als er sich würdig erwies, verlieh ihm der Alveranier Mythrael das heilige Schwert Siebenstreich.

Natürlich sind die Legenden auch hier unterschiedlich. Manche sprechen davon, dass er das Schwert erhielt, da er Mythrael im Kampf besiegte und dabei seine rechte Hand verlor. Andere Quellen sprechen wiederum davon, dass er in einem späteren Kampf gegen den *Chimärischen Oger* seine linke Hand verlor. Da die Antwort in Shenilo unter einer dicken Steinplatte begraben liegt, wird man dies wohl so schnell nicht erfahren. Fest steht aber, dass er mit Siebenstreich in seinem Besitz in der Lage war, den Wald zu von allen Monstern zu befreien. Von nun an zog er durch das Liebliche Feld auf der Suche nach weiteren Abenteuern, stets mit der Absicht, das Land von all diesen bösen Monstern zu befreien. Legendär dabei wohl seine sieben Heldentaten:

1. Beim heutigen Marvinko gelang ihm der sogenannte

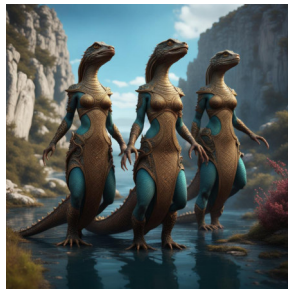
„Schrei der Leuin in Madas Sichel“, dort erschlug er die große *Schlange vom Sikram*. Dabei handelte es sich um eine Priesterin des *Iribaar*, eine der letzten *Ssrkhrsechim*, also eine echsische Hohepriesterin. Sie war auch unter dem Namen „die falsche Schlange bekannt.“ Dazu benötigte er nur einen Schlag.



2. Für eben erwähnten Chimärischen Oger benötigte er dann zwei Hiebe. Dabei handelte es sich um eine Zant-Oger-Chimäre, das letzte Monster, das der bosparanische Wald beherbergte, bevor der Held letztendlich den ganzen Wald fällte und entsprechend Bosparan zur größten Stadt seiner Zeit heranwachsen ließ.



3. Im heutigen Almada dann besiegte er drei weitere *Ssrkhrsechim*, die sogenannten drei *Schlangenleibigen Schwestern* in drei Schlägen.

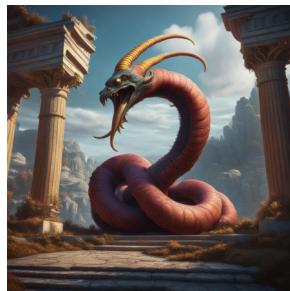


4. Am Loch Harodrol dann besiegte er die *Bestie Harodia* mit vier Schlägen, nachdem das dämonische Vieh zu-

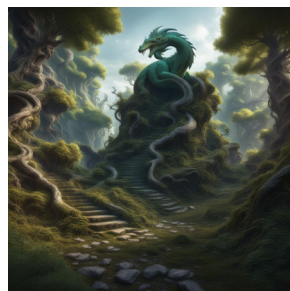


nächst jedes Mal dort, wo Geron es traf, wieder zusammen zu wachsen schien.

5. Der *Wurm von Chabanien* war ein Riesensindwurm, welcher am Einsamen See dem Pyrdacor diente. In fünf Hieben erlegte Geron den Wurm und nahm seinen Karfunkel, welcher später als *Aarenstein* Teil der beiden Szepter der Herrschaft wurde und von *Fran-Horas*, wie auch von *Hela-Horas* wieder vereint wurden, ebenso wurden aus ihm die Adlersiegel des Königreiches und des Hauses ay Oikaldiki geschnitten. Von *König Khadan I. Firdayon* getrennt, liegen beide Halbedelsteine heute im Hort des Kaiserdrachen Shafir.



6. Dass die Geronssage auch im Garetischen hohen Anklang findet, sollte an seiner sechsten Heldentat liegen, wo er im Reichsforst den Kampf gegen den *Basiliskenkönig* in der Elbenstadt *Simyala* aufnahm. Wohlgemerkt in einem Tarnmantel, da die Elben ihn sonst wohl kaum geduldet hätten.

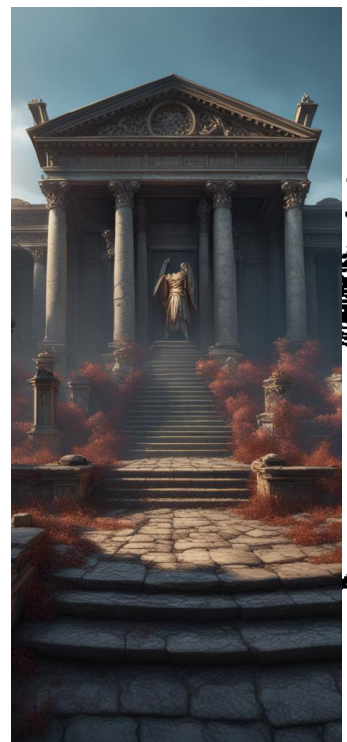


7. Die siebte Heldentat – und auch die, für die Geron die meisten Streiche Siebenstreichs benötigte – wenig überraschend sieben Stück – war der Kampf gegen den *Ewigen Drachen von Phecdien*. Ein Nachfahre eines Kaiserdrachen mit einem Daimon der Pyrdacorzeit. Auch hier nahm Geron den Karfunkel des geschlagenen Drachen an sich, behielt ihn aber und kam bei einer weiteren Heldentat ums Leben. Der Wurm soll jedoch noch dreimal wieder erschienen sein und brachte Unheil an den Ort, der heute als Grangor bekannt ist. Deswe-

gen nannte man ihn den *Ewigen Drachen* und weil beim dritten Mal die Bürger Grangors selbst in der Lage waren, den Drachen zu besiegen ist die Anbetung Geron in der Hafenstadt und ihren Anliegern wie Venga, Nervuk oder Sewamund auch deutlich geringer als anderswo.



Welche Heldentat endlich Geron's letzte war, ist kaum auszumachen. Fest steht aber, dass er am heutigen Geronsee noch den *Wasserdrachen Ranafan* erschlug, zudem einen Kampf gegen die *Schlangenhexe Serpentia* führte und beim heutigen Arivor gegen 49 *insektengestaltige Sibirinxen* kämpfte und sie besiegte. Eigentlich ist es fast tröstlich, dass sein Tod und seine erste fehlgeschlagene Heldentat in Vergessenheit geraten sind. Denn so ist eben das geblieben, was Geron seit jeher ausmachte und letztendlich zu seiner Heiligsprechung führte – sein unermüdlicher Kampf gegen Monster aller Art. Als solches könnte man sich auch 2000 Jahre nach seinem Wirken kaum ein besseres Vorbild wünschen. Möge seine Legende noch weitere zwei Jahrtausende erhalten bleiben.



Steter Zankapfel Ruthor

Satte Fünfzehn Jahre ist es nun her, dass der *Krieg der Drachen* endete und mit *Khadan II.* wieder ein Horaskaiser das Land regiert. Und dennoch hallen einige Konflikte seitdem nach, werden nun also so langsam in die zweite Generation getragen. Einer dieser steten Zankäpfel zwischen den Städten Shenilo und Sewamund ist die Region um Ruthor. Die Baronie war seit der Zeit des Herzogtum Kusliks das Erblehen des Hauses di Bellafoldi und wuchs unter der Lehnherrschaft der Grafen von Bethana zu der einwohnerreichsten Baronie nach der Baronie Vinsalt heran. Dann kam der Bürgerkrieg...



Vor allem der 25ste Ingerimm 1028 BF wurde für die Baronie ein Schicksalsschlag. Südlich von Pertakis trafen die Timoristen unter *Ralman von Firdayon-Bethana* und die Bethaner Gräfin *Hesindiane Aralzin* nahe der Brücke von Castarosa auf das Aldaraner Heer unter *Nitor della Tegalliani* und *Croenar von Marvinko*. Der Sieg der Timoristen rühmt seitdem vor allem den Aufstieg von Söldnerheeren, doch für die Baronie Ruthor geriet dieser historische Fakt deutlich in den Hintergrund, denn bei der Schlacht verlor Baron *Alwin di Bellafoldi* sein Leben. Und so einfach der Gedanke war, das Lehen nun in die Hände seiner damals 23-jährigen Tochter *Oleana* zu geben, so verführerisch war es vor allem für die Familien *Gabellano* und *Selzin*, selbst nach dieser frei gewordenen Macht zu greifen und so ihren persönlichen Favoriten auf die Krone zu hofieren. Den Infanten *Romin Galahan*.

Der sogenannte „*Selziner Bund zur Protektion der rechtmäßigen Ansprüche des Hauses Galahan*“ nahm *Oleana* noch während der Totenwache am Bett ihres Vaters in Gefangenschaft und besetzte weite Teile der Provinz, während sich die wenigen Getreuen der di *Bellafoldi* in die Hafenstadt *Sewamund* zurück zogen und von dort aus den Widerstand organisierten, den sogenannten *Ozieanidenbund*. Mit Hilfe *Sewamunder* Familien wie *Amarinto*, *Piastinza* oder *della Carenio*, aber auch dem heimischen Hause *Calven* gelingt dem *Ozieanidenbund* dann ein Jahr später der Sieg gegen den *Selziner Bund*. Doch bereits bei der Siegesfeier zerbricht auch dieser Bund, während die *Sewamunder* Häuser äußerst nobel mit diversen Gütern belohnt wurden, sorgt *Oleanes* recht harsche, öffentliche Ablehnung eines Heiratsantrages des *Bastide von Calven-Imirandi* für *Hader* bei dem eh vergleichsweise mager belohnten Rittergeschlecht.

Dieses zieht sich daraufhin nach *Shenilo* zurück und findet dort eine neue Heimat, seine Herkunft nicht vergessend. Mit *Ludovigo von Calven-Imirandi* als *Gransignore* von *Shenilo* erklären sich drei Jahre später *Shenilo* und *Sewamund* die sogenannten *Drachenfehde* und führen blutige Scharmützel gegeneinander.

Wenngleich die Regierungszeit des *Ludovigo von Calven-Imirandi* nicht lange anhielt, so wirken seine Taten seitdem nach. Die *Drachenfehde* mag beigelegt sein, doch gut aufeinander zu sprechen sind sich die beiden Städte dennoch nicht. Dazu führte wohl auch, dass eben jene *Baronie Ruthor* alsbald zweigeteilt wurde. Während der östliche Bereich im Machtbereich der di *Bellafoldi* den *Sewamundern* treu blieb und damit in den Einflussbereich des Herzogs *Cusimo von Garlischgrötz* geriet, wurde der westliche Teil abgetrennt und zur *Baronie Selzerino* umgewandelt,

ausgerechnet unter der Herrschaft des den Konflikt auslösenden Hauses *Selzin*. Damit unterstand dieser Teil *Ruthors* der Gräfin *Hesindiane von Aralzin*, welche als große Gegnerin der *Garlischgrötz* diesen Ländereien so dem Einflussgebiet *Shenilos* zuschreiben konnte.

Die Diskussionen, welcher Teil der *Baronie* nun unter wessen Einflussphäre zu stehen habe, begleitet das tägliche politische Leben nun auch mehr als ein Jahrzehnt danach. So ist durch die diversen politischen Strömungen zum Beispiel der *Stadtrat von Sewamund* nicht mal in der Lage, sich auf eine Vorgehensweise zur *Piratenjagd* oder den *Neubau eines Leuchtturmes* zu einigen. Und wann immer eine große Ernte in der extrem fruchtbaren Region ansteht, stehen *Bauern* wie *Steuereintreiber* vor Problemen wie – wenn das Korn in *Selzerino* geerntet, die *Mühle* aber in *Ruthor* steht... Nicht selten werden diese Fragen mit der Faust gelöst. Und nicht selten auch wechselt eine solche *Mühle* schnell den Besitzer. Nun kommt der *Ingerimm*, eine Zeit, in der die *Felder* bewässert werden müssen und die Frage, wo das Wasser dazu her kommen soll wird wieder auf dem Plan beider großen Städte stehen. Man darf davon ausgehen, dass der *Zwist* nicht vor dem großen *Bardenfest* halt machen wird. Gerade, wenn die *Tochter* der Gräfin von *Bethana* anwesend sein wird. Man darf also gespannt sein, ob die *Granden* der Stadt *Sewamund* genügend *Höflichkeit* in den *Knochen* haben werden, um hier nicht die Gelegenheit zu nutzen, auf ihre Ansprüche aufmerksam zu machen.

Die Legende von Shumir

Vor undenkbar langer Zeit, lange vor dem ersten Kaiser aus *Kuslik*, machten zwei *Drachen* die Gegend nahe dem alten *Bosparan* unsicher. Es hieß gar die *Monster* hätten es sich auf dem Thron der *Horaskaiser* gemütlich gemacht. Doch während der eine schnell weiter zog und das *Horasreich* über die *Goldfelsen* verließ, schien der andere die *Sewakwälder* als sein neues Jagdrevier auserkoren zu haben.

Nur zögerlich reagierten die *Horaskaiser* auf diese Bedrohung. Erst nachdem der *Drache* die gerade in Bau befindliche *Festung* nahe der wichtigen *Handelsstraße* zwischen *Kuslik* und *Bosparan* unsicher machte, konnte man sich dazu entschließen einzuschreiten. Zunächst entsandte man mehrere *Milentes*, die jedoch ebenso feurig scheiterten, wie drei *Drachentöter*, die es wenig später ebenfalls erfolglos versuchten.

Jetzt erst gestand man sich ein, dass der *Drache* doch wohl gefährlicher und standhafter war, als man angenommen hatte. Aber während man in *Bosparan* noch nachsammelte, wie man dem *Monster* Herr werden könnte, erschien *Geron* der *Einhändige* vor dem *Horas* und bot seine Hilfe an. Er könne den *Drachen* bestegen. Als Lohn forderte er umfangreiche Ländereien, sowie eine *Tochter* des *Horaras*. Unwillig stimmte dieser ein und harrete der Dinge, die da kommen mochten.



„Kaum drei Dutzend Tage waren vergangen, als *Geron* erneut vor den *Horas* trat, um seine *Belohnung* einzufordern. Er habe den *Drachen* fortgejagt. Und tatsächlich, der *Drache* ward nicht mehr gesehen. *Geron* nahm die *Tochter* des *Horas* zur *Frau* und lebte bis ans Ende seiner *Tage* glücklich und zufrieden auf seiner *Burg* und seinem *Gut*, das er *Shumir* nannte, denn das sei der *Name* des *Drachens* gewesen.“