

S•C•M•SAMYS

MYMENGARD



DIE HERRSCHAFT DES WASSERS

DS*TRPFF↑D↑NEN↑RN



BNCL↑↑FN↑*ZRBNT

S.C.M. Samys



c/o SARROS GmbH
Eginhardstraße 5
10318 Berlin

MYMEMGARD, DIE HERRSCHAFT DES WASSERS



Band 1 der Saga
Runenring

Text: ©S.C.M. Samys

Alle Rechte vorbehalten.

Cover und Umschlaggestaltung: Phantasmal Image

𐀀𐀁𐀂𐀃𐀄𐀅𐀆𐀇𐀈𐀉

<https://www.phantasmal-image.de>

Lektorat: Elsa Rieger 𐀀𐀁𐀂𐀃𐀄𐀅𐀆𐀇𐀈𐀉,

Victoria Suffrage 𐀀𐀁𐀂𐀃𐀄𐀅𐀆𐀇𐀈𐀉𐀊𐀋

Korrektorat: S.C.M. Samys 𐀀𐀁

<https://www.scm-samys.de>

Satz & Layout: Phantasmal Image 𐀀𐀁𐀂𐀃𐀄𐀅𐀆𐀇𐀈𐀉𐀊

<https://www.phantasmal-image.de>

Karte: Darko Tomic – paganus 𐀀𐀁𐀂𐀃𐀄

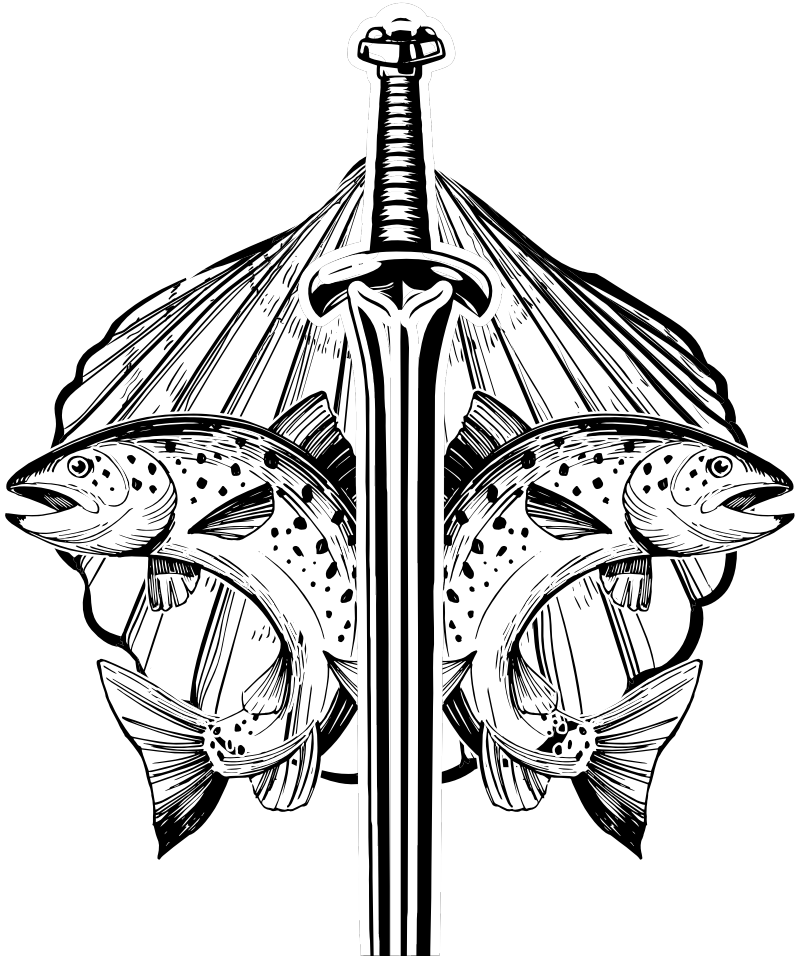
www.paganus.weebly.com

Münzen: Lothar Lempp 𐀀𐀁𐀂𐀃𐀄𐀅𐀆

<https://www.lemppart.de>

S·C·M·S A M Y S
RUNEN
DIE MYMENGARD SAGA
RING

Band 1



Nymengard

NORDWELTENDE

Drachenloch



Skerr

Diupa

Grathskag

Hylindhum
See der Morganen

Fles

Mon

Mith

Undrith

Skaut

Noos

Gnippan

WESTWELTENDE



Diupa

Eldhrim



OSTWELTENDE

Gniddheim

Vokull

Kyll

Diupa

Fer

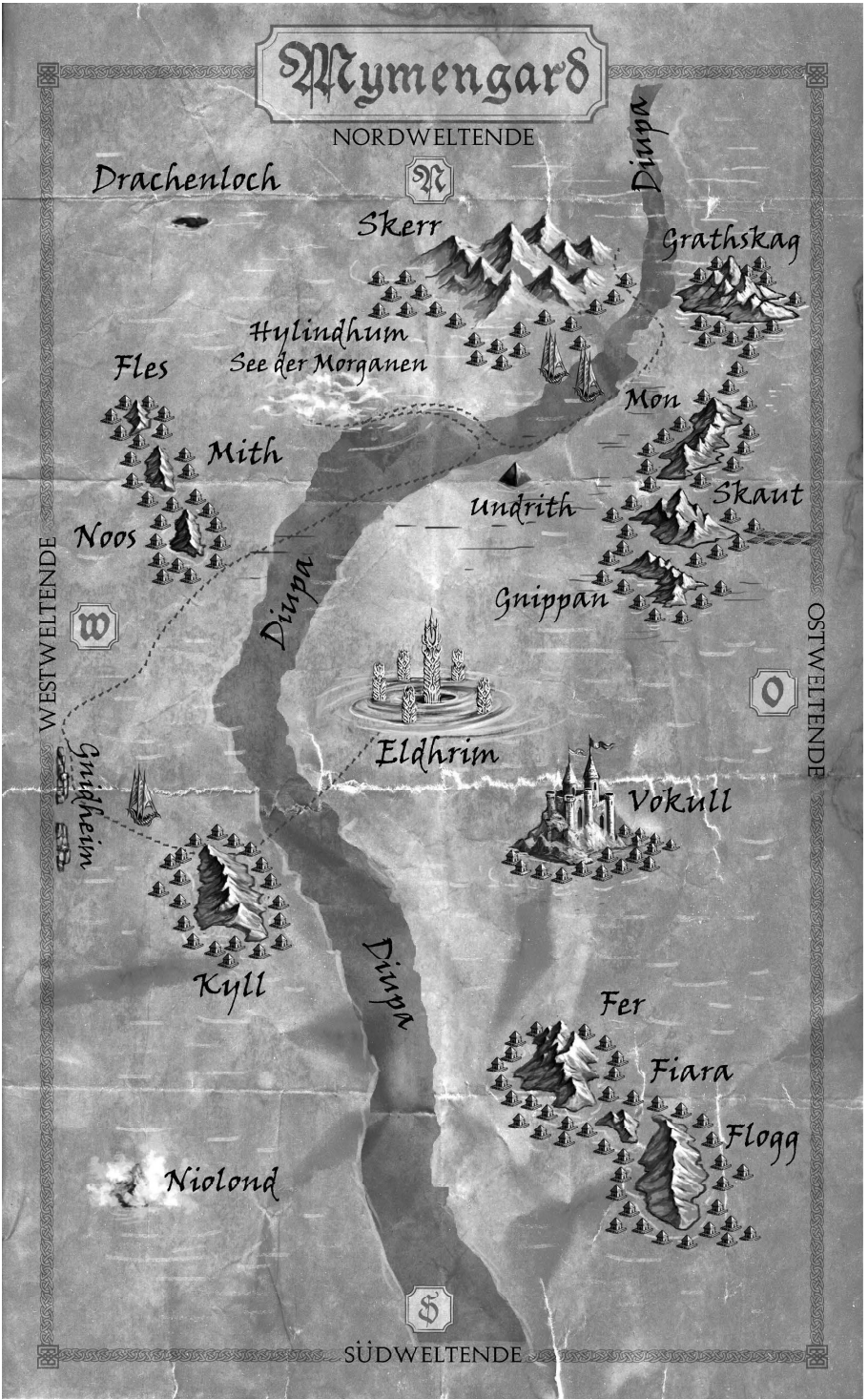
Fiara

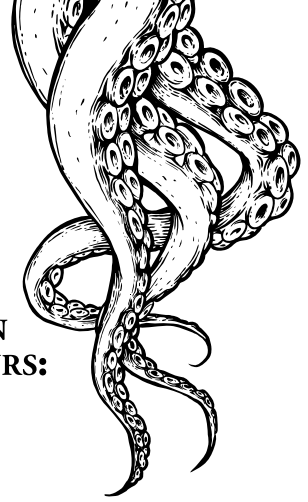
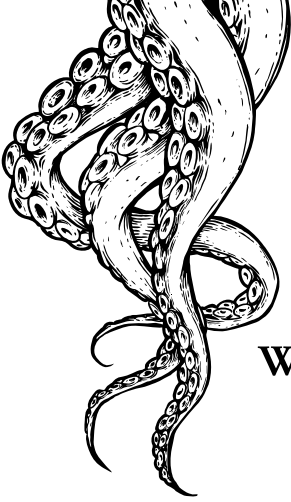
Floag

Niolond



SÜDWELTENDE





DIE SIEBEN EWIGEN WEISHEITEN LOKAFFURS:

ᚼᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ

- 1 Halte nicht fest, denn sonst wird die Tiefe Lokaffur dir entreißen, was du zu halten suchst.
- 2 Gib Lokaffur von deiner Habe, denn sonst wird Tyrgol sie davontragen.
- 3 Schau nicht unter die Oberfläche, denn sonst wirst du die Wesen Lokaffurs dort finden und sie dich.
- 4 Ruf nie in die Tiefe, denn sonst weckst du das, was unten schlummert.
- 5 Was Tyrgol, Gott der Tiefe, nimmt, sollst du nicht suchen, denn du sollst es nicht haben, es gehört nach Afrigryol.
- 6 Wem Tyrgol etwas aus Lokaffur schenkt, dem gehört es. Es ist schon immer sein gewesen, und niemand darf es ihm nehmen. Handle nicht zuwider, denn sonst wird Tyrgol das Deinige davontragen.
- 7 Denjenigen, den Tyrgol fordert, darfst du nicht emporziehen, denn er gehört ihm und soll ruhen in Afrigryol, denn er ist eins mit der Tiefe Lokaffur. Handle nicht zuwider, denn sonst fordert die Tiefe dich an seiner statt.

EIN WORT VORWEG 𐌹𐌺𐌰𐌶𐌹𐌸𐌰𐌹𐌸𐌰

Lieber Hörer, liebe Hörerin,

zunächst möchte ich mich herzlich bei dir dafür bedanken, dass du dieses Hörbuch erworben hast. Ich lebe vom Schreiben und freue mich riesig über jeden einzelnen Verkauf!

»Mymengard, Die Herrschaft des Wassers« besteht aus fünf fortlaufenden Bänden. Dieses Buch ist Band 1: »Runenring«. Er wird fortgeführt durch Band 2: »Wald der Wellen«, veröffentlicht im August 2024. Alle Bände sind fertig und werden im Abstand von jeweils vier Monaten veröffentlicht.

Ich möchte, dass mein Buch für dich zu einem einzigartigen und erfreulichen Leseerlebnis wird. Daher liegt mir deine Meinung ganz besonders am Herzen!

Ich freue mich über dein Feedback zu meinem Hörbuch. Hast du Anmerkungen? Kritik? Bitte lass es mich wissen. Deine Rückmeldung ist wertvoll für mich, damit ich in Zukunft noch bessere Bücher für dich machen kann.

Schreib mir gerne: mail@scm-samys.de

Oder kontaktier mich auf instagram: scm.samys



Nun wünsche ich dir viel Freude mit diesem Hörbuch!

📖 S.C.M. Samys

INHALT

Anhang 1: Personenverzeichnis የጥንታዊው የግብርና ተገቢዎች ደንብ 3	3
Anhang 2: Ortsverzeichnis የጥንታዊው የግብርና ተገቢዎች ደንብ 6	6
Anhang 3: Wörterbuch የጥንታዊው የግብርና ተገቢዎች ደንብ 8	8
Anhang 4: Ort und Zeit der Kapitel የጥንታዊው የግብርና ተገቢዎች ደንብ 12	12
Anhang 5: Zeitrechnung የጥንታዊው የግብርና ተገቢዎች ደንብ 13	13
<i>Monate</i> ሃገራዊ ወራት 15	15
<i>Wochentage</i> ልዩ ልዩ ወራት 15	15
<i>Uhrzeit</i> ሰዓት 16	16
Anhang 6: Kalender የጥንታዊው የግብርና ተገቢዎች ደንብ 17	17
Anhang 7: Sprache የጥንታዊው የግብርና ተገቢዎች ደንብ 23	23
Sprachen der sieben magischen Welten 24	24
Anhang 8: Schrift የጥንታዊው የግብርና ተገቢዎች ደንብ 25	25
Anhang 9: Religion የጥንታዊው የግብርና ተገቢዎች ደንብ 29	29
Anhang 10: Währung የጥንታዊው የግብርና ተገቢዎች ደንብ 32	32
Anhang 11: Technologie የጥንታዊው የግብርና ተገቢዎች ደንብ 34	34
Anhang 12: Geschichtsschreibung የጥንታዊው የግብርና ተገቢዎች ደንብ 35	35

Deine Zufriedenheit ist mein Ziel!.....	41
Nachwort 𐌲𐌹𐌺𐌹𐌸𐌰	41
Klappentext: Die Mymengard-Saga Band 2: »Wald der Wellen«	44
Die Autorin 𐌲𐌹𐌺𐌹𐌸𐌰.....	46

ANHANG 1: PERSONENVERZEICHNIS



- Andofax**, Steuermann der Vidhira
Artalia, Tochter des Avaldurs und seiner Frau Hyrun, Schwester Haldors
Atharh, Zwillingsbruder Moruels aus Niolond
Audin, Held, entwurzelte Athil, Gründer von Eldhrim, Ehemann Urdanas
‡ **Avaldur**, erster Fürst der freien Mymár (jetzt Titel des Regenten)
- Barkvin**, ein hagerer Wikinger auf der Vidhira
Bitur, alter König, der mit seinem ganzen Volk durch eine Sturmflut vernichtet wurde, soll nun als verbitterter Seekönig in Myrgrat unter Wasser herrschen
Bjart, Jugendfreund von Lukill
Blakur Blakson, Thingar Gnidheims
Borg Isenhammer, Berserker, Reisegefährte Festolfs
Brander, ein Stammgast in Ulfs Brunnen
- Dravik**, Kapitän der Vidhira
- Egill Skallagrímsson**, Berühmter Wikingerkönig der Alten Welt, Sohn von Skallgrim dem Zweiten und Imdana
Ellidhar, Gefolgsmann des Avaldurs, sucht Artalia
Erik, ein älterer Wikinger der Vidhira
Eril, ein Stammgast in Ulfs Brunnen
- Festolf**, Steinmann aus Skerr, Reisegefährte von Borg
Frynn, der Wolfshund Draviks
Fylkar, ehemaliger Avaldur, Bruder Mornas, Vater des jetzigen Avaldurs, suchte vergeblich sieben Jahre auf der Jarnsaxa nach der entführten Morna
- Gyollog**, der Drache der Tiefe, auch bekannt als »Schrecken der Tiefe«
- Haldor**, Sohn des Avaldurs, Bruder Artalias
Hima, Verlobte/ Frau Bjarts
Hugo, Kollrodbereiter, Stammgast in Ulfs Brunnen

Huni, ein junger Wikinger auf der Vidhira
Hydrun, Frau des Avaldurs, Mutter von Artalia und Haldor

Imald, erster Tempeldruide von Eldhrim
Imdana, (die eiskalte Imdana), Tochter des alten Meereskönigs Ivihald und damit Schwester des jetzigen Seekönigs Lios, Ehefrau Skallgrims des Zweiten, Mutter Egills
Ise, eine hübsche blonde Frau aus Avaldlath
Ivihald, der alte Meereskönig Seimurs, heute abgelöst durch seinen Sohn Lios

Jarlson, Verlobter Mornas, suchte mit dem Avaldur Fylkar vergeblich sieben Jahre auf der Jarnsaxa nach der entführten Morna

Leif, Bjarts Großonkel
Leif, ein junger Wikinger der Vidhira
Lios, jetziger Meereskönig, Sohn Ivihalds, Bruder Imdanas
‡ **Lukill**, Fischersohn

Midher, Pförtner des magischen Grundes
Midhelm, ein Sucher
‡ **Morna**, die Schwester des damaligen Avaldurs, geraubt von Lios, Sohn des Meereskönigs
Moruel, Zwillingschwester Atharhs aus Niolond

Ole, ein stämmiger Wikinger der Vidhira
Olaf, ein Wikinger der Vidhira
Ourdal, Seherin Niolonds

‡ **Pyndar (der Bezwingen)**, Halfarkfürst, Gewaltherrscher und Pirat

Skallgrim, Fürst, Herrscher Athils, verfluchte Athil, nachdem ihn Avaldur dort besiegte
Skallgrim II., eroberte Athil zurück, Vater von Egill Skallagrímsson, Ehemann von Imdana
Svein, ein junger Wikinger auf der Vidhira

Thryllin, Vater Urdanas, letzter Herrscher Athils, bevor sie zur irrenden Insel wurde, Bezwinger Audins

☩ **Tyrgol**, Der Gott der Tiefe

☩ **Tyrwasalf**, Druide, der Erschaffer der Welten

Udi, Bäcker, Stammgast in Ulfs Brunnen

Ulf, Wirt der beliebtesten Schenke Mymengards

Urdana, Geliebte und Ehefrau Audins, Tochter Thryllins

☩ **Vallar**, Druide aus Eldhrim

Vik, Sucher, Lukills Lomarlehrer

ANHANG 2: ORTSVERZEICHNIS



⚡ **Afdrigyol** (die dunklen Wasser), das Reich des Gottes Tyrgol und der Seedracen in der Tiefe Lokaffur, Ruhestätte der Toten

♁ **Alte Welt**, unsere gute alte Erde

Asensul, der Perlmutterturm Athils

✠ **Athil**, die irrende Insel, einst Mittelpunkt Mymengards, Heimat der Skallgrims

⚓ **Avaldlath**, die Hauptstadt Mymengards, Avaldurrsitz, erbaut auf Tausenden Flößen

Avarkand, verschwundene, sagenhafte schwimmende Festung mit sieben Perlmuttertürmen, erbaut von den Skallgrims als Zeichen ihrer Macht

Bladraden, die Brücken, die den Turm von Eldhrim mit den Lichtsäulen und der Anlegestelle verbinden

Diupa, Tiefsee graben, die tiefste Tiefe Lokaffurs

⬆ **Draumork**, der fahrende Wald, gegründet von Audin, nun ein gefährlicher Ort, wo die Schattenalben und Hucker hausen

✠ **Eldhrim**, der große Strudel, jetziger Mittelpunkt Mymengards

Fer, Insel im Südosten Mymengards, (Schweine, Gemüse), Teil einer Inselkette mit Fiara und Flogg

Fiara, Insel im Südosten Mymengards (Beeren), Teil einer Inselkette mit Fer und Flogg

Fles, Insel im Nordwesten Mymengards (Beeren, Obst), Teil einer Inselkette mit Mith und Noos

Flogg, Insel im Südosten Mymengards (Getreide, Gemüse), Teil einer Inselkette mit Fiara und Fer

Gnidheim, äußerstes Dorf des Westweltendes

Grathskag, Insel im Nordosten Mymengards (Holz, Kräuter, Beeren), etwas nördlich abgesetzter Teil der Inselkette mit Mon, Skaut, und Gnippan

✂ **Lokaffur**, die tiefste Tiefe der See, aufgeteilt in die drei Reiche Afdrigyol, Seimur und Myrgrat

Mith, Insel im Nordwesten Mymengards (Holz, Obst), Teil einer Inselkette mit Fles und Noos

Mon, Insel im Nordosten Mymengards (Hopfen, Bier, Ziegen, Schafe), Inselkette mit Gnippa, Skaut, und etwas weiter weg im Norden: Grathskag

☩ **Mymengard**, die magische Welt, auf der diese Geschichte spielt: Merksatz: Mymengard/ verschlungen vom Meer/ und unter der Oberfläche lauert das fremde Reich des Seegottes und seiner Wesen

✂ **Myrgrat**, Biturs graues Reich in der Tiefe Lokaffur, Ort der bitteren Seelen Biturs, der Hucker, die an Natyskad nach den Seelen der Lebenden trachten

Niolond, eine geheimnisvolle Nebelinsel im Südwesten

Noos, Insel im Nordosten Mymengards (Obst, Gemüse, Beeren, Getreide), südlichste Insel der Inselkette mit Mith und Fles

✂ **Seimur**, Land der Wassermänner und Nixen in der Tiefe Lokaffur, Reich des Seekönigs

Skaut, Insel im Nordosten Mymengards, (Kühe, Schafe, Ziegen, Hühner), Inselkette mit Gnippa, Mon, und etwas weiter weg im Norden: Grathskag

Skerr, das Bergland der Steinmenschen im Norden

Skyking, fahrendes Sucherdorf

Ulfs Brunnen, die Schenke im 227. Geschoss des Turms von Eldhrim

☩ **Urdyngard**, eine der sieben Magischen Welten, Merksatz: Urdyngard/ dessen bebende Erde seine Bewohner zu tragen verweigerte/ und diese in die Bäume trieb

Vokull, die ehemalige Wasserburg Avaldurs, jetzt in den Händen abweisender Menschen aus den Weltenden

ANHANG 3: WÖRTERBUCH



Apar, tragfähiger und harter Baustoff aus Muschelkalk, Algengerüsten und Fischeskeletten, der außerdem feuerfest ist

Baldermun, der dritte Monat des Mymengarder Jahres

Balderbit (kurz Bit/pl. Bitä), die drittwertvollste Münze Mymengards

Beldun, Bezeichnung sowohl für den siebten Monat als auch das dritte Quartal des Jahres (Sommer)

Beldyn, Sommersonnenwendfest, wichtiger Feiertag Mymengards

Bit, siehe Balderbit

Blar, Kennwort, das Lichtkugeln zum Verlöschen bringt

Dele, siehe Frigdele

Dim, Kennwort, das Lichtkugeln schwach glimmen lässt

Diupa, Tiefseegraben, die tiefste Tiefe Lokaffurs

Erinnerungskugel, Erinnerungskugeln halten Erinnerungen fest. Bei Berührung spielt die Kugel die aufgezeichnete Erinnerung wie einen Film ab

Faseralgen, Braunalgen, woraus Algenstoff gewonnen wird

Freymun, der sechste Monat des Mymengarder Jahres

Frigdele (kurz: Dele/pl. Delen), zweitwertvollste Münze Mymengards

Frinot, Freitag

Glidza, siehe Torglidza

Gorn, eine Art Mymengarder Schach

Halfark, Vertreter einer geheimnisvollen Rasse, die in den Tiefen der Steine ihren Ursprung hat. Halbblut aus Dunkelalben und Steindämonen

Heimdernot, Sonn-/Ruhe- und Betttag

Heymdar, der achte Monat des Mymengarder Jahres

Kollrod, vielseitiger, aus Quallen gewonnener Werkstoff

Knatly, ein Mymengarder Ballspiel

Krellys, Kennwort, das Lichtkugeln gleißend erstrahlen lässt

Lognot, Samstag

Lomar, aus weichem Kollrod hergestelltes magisches Unterwasserfortbewegungsmittel

Lugnan, Bezeichnung sowohl für den zehnten Monat als auch das vierte Quartal des Jahres (Herbst)

Lugnas, Herbst-Tagundnachtgleiche-Fest, wichtiger Feiertag Mymengards

Manot, Montag

Marthwax, harter und leichter Werkstoff aus Garnelen- und Krabbenpanzern und Kobalt (Metall-Plastiklegierung)

Meerseide, feiner, aus den Sekreten eines unauffälligen und lichtscheuen Tiefseeröhrenwurms und den Muschelfäden von Miesmuscheln gefertigter Stoff

Mondwiederkehr, Wiederkehr des Mondes in die gleiche Phase wie zu Zeit der Geburt, wird vom Druiden errechnet

Mot, Zusammenkunft, Treffen, Versammlung

☿ **Natyskad**, der Schalttag des Mymengarder Kalenders, alle vier Jahre. Unheilbringender Tag.

Nebelstunden, die Stunden von 18:00 – 05:00 nach Zeitrechnung der Alten Welt

Nornen, drei sagenhafte Frauen aus der nordischen Mythologie. Sie weben das Schicksal.

n.T., nach Tyrwasalf. Man zählt die Jahre auf Mymengard nach Tyrwasalf (n.T.)

Ostan, der fünfte Monat des Mymengarder Jahres

Pant, siehe Udinpant

Ragnax, Algenschnaps

Samy, Wintersonnenwendfest, wichtigster Feiertag Mymengards

Samyn, Bezeichnung sowohl für den ersten Monat als auch das erste

Quartal des Jahres (Winter)

‡ **Schattentage**, Tage am Ende jedes Quartals, um die Differenz vom Mondjahr zum Sonnenjahr wieder auszugleichen, gelten als magische Tage

Skyr, Kennwort, das Lichtkugeln hell leuchten lässt

Slik, Gallertschicht von Wikingerschiffen

Sonarke, ein klavierähnliches Tasteninstrument

Sucher, Sucher tauchen für ihren Auftraggeber mit ihren magischen Lomaren in der tiefsten Tiefe Lokaffur nach verlorenen Schätzen

Thing, Versammlung zur Absprache, zum Nachrichtenaustausch, zur Beratung für eine Volksabstimmung oder einen Avaldursentscheid

Thingar, Bürgermeister/Sippenchef menschlicher Sippen (bei den Zwergen und anderen Steinmenschentorwytan)

Tharn, Algenreis

Thornot, Donnerstag

Thursta, der zweite Monat des Mymengarder Jahres

Torglidza (kurz Glidza/pl. Glidzan), viertwertvollste Münze Mymengards

Tormun, der neunte Monat des Mymengarder Jahres

Torwytan, Bürgermeister/Sippenchef bei den Zwergen und anderen Steinvölkern (bei den Menschen Thingar)

Tyrnot, Dienstag

Udinpant (kurz: Pant/pl. Pant), wertvollste Münze Mymengards

Udyr, der elfte Monat des Mymengarder Jahres

Verziererin, Verziererinnen schnitzen kunstvolle Muster in Balken und Gebäude, manchmal auch in Möbel und geben ihnen den besonderen Anstrich

Vydarn, der zwölfte Monat des Mymengarder Jahres

Wasserstunden, die Stunden von 06:00 – 17:00 nach Zeitrechnung der Alten Welt

Wellenschlag, sehr kurze Zeit, kann von einer Sekunde bis zu ein paar Minuten reichen

Wodynot, Donnerstag

Ymbul, Frühlings-Tagundnachtgleiche-Fest, wichtiger Feiertag

Mymengards

Ymbun, Bezeichnung sowohl für den vierten Monat als auch das zweite Quartal des Jahres (Frühling).

Zeichen gegen das Böse: Die Mymár machen das Zeichen gegen das Böse, indem sie die Schutzrunne \otimes auf dem Leib abbilden, dem Bekreuzigen ähnlich. Es muss mit der Linken geschlagen werden. Man tippt sich auf die linke Hüfte, dann die rechte Schulter, die Stirn, linke Schulter, rechte Hüfte

Zeitkugel, mit verdunstendem und regnendem Wasser gefüllte Kollrodkugel. Mymár messen damit die Zeit

ANHANG 4: ORT UND ZEIT DER KAPITEL

ገጽገጽ ለሕዳረ ሰባተኛው ወርህ ለሰባተኛው ቀን

PROLOG ግ. ሰባተኛው ወርህ	BESUCH EINER STADT ግ. ገደብ ተገኝቶ ሰባተኛው ወርህ
AUF TAUSEND FLÖßEN/ TYRGOLS GESCHENK ግ. ገደብ ተገኝቶ ሰባተኛው ወርህ	ENTHÜLLUNG ግ. ሕዳረ ሰባተኛው ወርህ
WIKINGERGARN ግ. ሰባተኛው ወርህ	LEHRSTUNDE ግ. ገደብ ተገኝቶ ሰባተኛው ወርህ
IN DIE TIEFE/ SCHATTENTAGE ግ. ገደብ ተገኝቶ ሰባተኛው ወርህ	DIE GEBURTSTAGSFEIER ግ. ገደብ ተገኝቶ ሰባተኛው ወርህ
LICHT UND SCHATTEN ግ. ሕዳረ ሰባተኛው ወርህ	NACHTFAHRT ግ. ገደብ ተገኝቶ ሰባተኛው ወርህ
DIE KÖNIGIN DER MEERE ግ. ሕዳረ ሰባተኛው ወርህ	ULFS BRUNNEN ግ. ሰባተኛው ወርህ
DER GESANDTE – PYN- DAR, DER BEZWINGER ግ. ሰባተኛው ወርህ	REISEVORBEREITUNGEN / DAS DUNKEL ግ. ሰባተኛው ወርህ
FLÜCHE ግ. ገደብ ተገኝቶ ሰባተኛው ወርህ	ZUR SEE ግ. ገደብ ተገኝቶ ሰባተኛው ወርህ
UNTER WIKINGERN ግ. ገደብ ተገኝቶ ሰባተኛው ወርህ	NACHTWACHE ግ. ገደብ ተገኝቶ ሰባተኛው ወርህ
WIKINGERSTRAFE ግ. ገደብ ተገኝቶ ሰባተኛው ወርህ	SCHWERE TAGE/ NEBEL AUF DEM MEER ግ. ገደብ ተገኝቶ ሰባተኛው ወርህ

ANHANG 5: ZEITRECHNUNG



In allen magischen Welten wird der Kalender nach Tyrwasalf berechnet. Das Jahr 0 n. T. entspricht dem Jahr 400 n. C.

Die Zeit in den magischen Welten vergeht doppelt so schnell wie auf der Alten Welt. Wenn auf der alten Erde ein Jahr vergeht, sind es in den magischen Welten zwei. Das gilt jedoch nur für die epochale Zeit. Wenn eine Person zwischen den Welten wechselt, wird die Zeitdifferenz sehr viel größer, d.h., die Zeit in der magischen Welt verlief für sie bedeutend schneller als 2:1, wie schnell, weiß man heutzutage nicht mehr, da die Pforten seit langer Zeit verloren sind.

Das liegt an der Miniaturisierung der magischen Welten, dadurch, dass sie so winzig sind, wird der Zeitverlauf gewissermaßen gestaucht. Durch eine magische Begrenzung konnten die Druiden, die die Welten schufen, zumindest verhindern, dass die Epochen sich noch schneller auseinanderentwickelten, als sie es sowieso schon tun. Ein einzelner Mensch erlebt hingegen die Zeitdehnung in vollem Ausmaß. Das macht das Hin- und Herwechseln zwischen den Welten, insbesondere den magischen in die alte und dann wieder zurück, sehr schwierig. In einer kurzen Zeit, die eine Person in der Alten Welt verbringt, könnten schlimmstenfalls mehrere Jahre in der magischen vergangen sein. In allen magischen Welten vergeht die Zeit mit gleicher Geschwindigkeit.

Das Mymengarder Jahr beginnt mit der Wintersonnenwende (Samy, 21. Dezember der Alten Welt). Das Samyfest ist der größte Feiertag des Jahres, der Tag, an dem endlich das Licht, die Wärme und die Fruchtbarkeit auf die Erde zurückkehren. Samy ist ein Lichtfest, darum werden einem in der Nacht zum Samytag Geborenen überdurchschnittliche lichtmagische Kräfte zugesprochen.

Samy leitet das Quartal Samyn ein, das dem Winter der Alten Welt entspricht, darauf folgt der Ymbun, beginnend mit der Frühlings-Tagundnachtgleiche Ymbul am 21.3., der dem Frühling entspricht, dann folgt Beldun, beginnend mit Beldyn, der Sommersonnenwende am 21.6., Sommer, und schließlich Lugnan, der Herbst der Alten Welt, beginnend mit Lugnas, der Herbst-Tagundnachtgleiche am 22.9. Samy, Ymbul, Beldyn und Lugnas sind große Feste.

Jedes Quartal besteht aus drei aufeinanderfolgenden Monaten, die immer

genau 28 Tage haben, denn es wird in Mondzyklen gerechnet. Um die Differenz zum Sonnenjahr wieder auszugleichen, wird jedes Quartal durch sogenannte Schattentage abgeschlossen. Ymbun hat acht Schattentage, Beldun neun und Lugnan sechs. Samyn hat auch sechs Schattentage und alle 4 Jahre einen 7. Tag als Schalttag. Diesen Tag nennt man Natyskad (Nachtschatten), und er ist besonders geheimnisvoll.

Samynggeborenen wird Mut und Durchhaltevermögen nachgesagt. Ist man an einem der sechs Schattentage bis Ymbul geboren, wird einem eine Begabung für Erdmagie nachgesagt. Ist man gar an dem Schalttag, Natyskad, geboren, werden einem große dunkelmagische Kräfte zugesprochen.

Ymbungeborene haben die Gabe der Güte und der Poesie. Die Ymbunschattentage verleihen einem die Begabung für Luftmagie.

Die Tugenden der Beldungeborenen sind Freude und Durchsetzungsvermögen. Die Beldunschattentage verleihen einem die Begabung für Feuermagie.

Die Tugenden der Lugnangeborenen sind Treue und Geduld. Die Lugnanschattentage verleihen einem die Begabung für Wassermagie.

Zum Umrechnen der Zeit der Alten Welt in die Mymengards kann Anhang 3: Kalender benutzt werden.

Da die Zeit auf Mymengard doppelt so schnell vergeht wie in der Alten Welt, und Mymengard alle vier Jahre einen Schalttag hat, müssen alle geraden Jahre in der Zeitrechnung nach Christus (1981/83 etc.) als Schaltjahre berechnet werden, also ein 29. Februar muss eingefügt werden. Bei geraden Jahren der Alten Welt verschiebt sich zwischen dem 29. Februar und dem 20. März die Mymengarder Zeit um einen Tag (Berechnung für Schaltjahre auch im Anhang 2: Kalender, am Ende). Den 29. Februar gibt es im Mymengarder Kalender nicht, der Schalttag ist am 20.3., dem Tag vor Ymbul. Ab dem 21. März laufen beide Kalender wieder parallel.

Tatsächlich ist es noch ein bisschen komplizierter. Zwei Mymengarder Jahre sind so lang wie eins der Alten Welt. Aus diesem Grund wird der Mymengarder Schalttag jeweils in der zweiten Hälfte eines Jahres der alten Erde angesetzt. Im Prinzip fallen zwei Mymengarder Tage auf einen der alten Erde. Dennoch, in Mymengard und allen anderen magischen Welten, hat ein Jahr 365 Tage wie in der Alten Welt, er wird

nur anders berechnet, da die magischen Welten den Kalender Tyrwasalfs nutzen und nicht wie wir, den gregorianischen.

Berechnung der epochalen Zeit: $(\text{Jahr} - 400) \times 2$.

Beispiel: Der 17. Januar 1969 ist nach Mymengarder Zeitrechnung der 28. Samy 3138 $(1969 - 400) \times 2$.

Monate

YXFFFT

Die Monate heißen wie folgt: Samyn, Thursta, Baldermun, Ymbul, Ostan, Freymun, Beldun, Heymdar, Tormun, Lugnan, Udyr, Vydarn

Wochentage

[XFFFTFFFT

Die Wochentage heißen: Manot (Montag), Tyrnot (Dienstag), Wodynot (Mittwoch), Thornot (Donnerstag), Frinot (Freitag), Lognot (Samstag), Heimdernot (Sonn-/Ruhe- und Betttag)

Uhrzeit
 12:00 1:00 2:00 3:00

Der Mymengarder rechnet die Zeit von 6:00 morgens – 17:00 als Wasserstunden (WS) und die Zeit von 18:00 bis 05:00 als Nebelstunden (NS)

1. Wasserstunde 06:00	2. WS 07:00	3. WS 08:00	4. WS 09:00
	5. WS 10:00	6. WS 11:00	
Mittag 12:00	8. WS 13:00	9. WS 14:00	10. WS 15:00
	11. WS 16:00	12. WS 17:00	
1. Nebelstunde 18:00	2. NS 19:00	3. NS 20:00	4. NS 21:00
	5. NS 22:00	6. NS 23:00	
Mitternacht 24:00	8. NS 01:00	9. NS 02:00	10. NS 03:00
	11. NS 4:00	12. NS 5:00	

ANHANG 6: KALENDER ጥቅምት/ጥቅምት

ጥቅምት Samyn

Samy 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11.
21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31.

Dezember

12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23.
01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12.

Januar

24. 25. 26. 27. 28.
13. 14. 15. 16. 17.

Januar

ጥቅምት Thursta

01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12. 13.
18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30.

14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25.
31. 01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11.

Februar

26. 27. 28.
12. 13. 14

Februar

ጥቅምት Ostan

01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12. 13.
18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30.

April

14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25.
01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12.

Mai

26. 27. 28.

13. 14. 15.

Mai

FRFIYD† Freymun

01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12. 13.

16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28.

Mai

14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25.

29. 30. 31. 01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09.

Juni

26. 27. 28.

10. 11. 12.

Juni

𐌲𐌹 Ymbunschattentage

01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08.

13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20.

Juni

𐌲𐌹 Beldun

Beldyn 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11.

21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 01.

Juni

12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24.

02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12. 13. 14.

Juli

25. 26. 27. 28.

15. 16. 17. 18.

Juli

HFÍYJFR Heymdar

01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12. 13.
19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31.

Juli

14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25.
01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12.

August

26. 27. 28.
13. 14. 15.

August

FNÐFRYNN Baldermun

01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12. 13.
15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27.

Februar

14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25.
28. 01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11.

März

26. 27. 28.
12. 13. 14

März

FR Samynschattentage

01. 02. 03. 04. 05. 06. (07. ~~FR~~ Natyskad)
15. 16. 17. 18. 19. 20. (nur bei Schaltjahr mit 29. Feb)

März

ᐱᐃᐅᐅᐅ Ymbun

Ymbul 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11.
21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31.

März

12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24.
01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12. 13.

April

25. 26. 27. 28.

14. 15. 16. 17.

April

ᐱᐃᐅᐅᐅ Tormun

01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12. 13.
16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28.

August

14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25.
29. 30. 31. 01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09.

September

26. 27. 28.

10. 11. 12.

September

ᐅᐅ Beldunschattentage

01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09.
13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21

September

ᐱᐱᐱᐱ Lugnan

Lugnas 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11.
22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 01. 02.

September

12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24.
03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12. 13. 14. 15.

Oktober

25. 26. 27. 28.

16. 17. 18. 19.

Oktober

ᐱᐱᐱᐱ Udyr

01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12. 13.
20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 01.

Oktober

14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25.

02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12. 13.

November

26. 27. 28.

14. 15. 16.

November

ᐱᐱᐱᐱ Vydarn

01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12. 13.
17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29.

November

14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25.

30. 01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11.

Dezember

26. 27. 28.

12. 13. 14.

Dezember

𐌲𐌽 Lugnanschattentage

01. 02. 03. 04. 05. 06.

15. 16. 17. 18. 19. 20.

Dezember

Schaltjahre (alle geraden Jahre unserer Zeitrechnung):

𐌲𐌹𐌸𐌰𐌹𐌸 Baldermun

15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28.

29. 01. 02. 03. 04. 05. 06. 07. 08. 09. 10. 11. 12. 13.

Feb März

𐌶𐌰 Samynschattentage

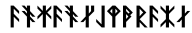
01. 02. 03. 04. 05. 06. 𐌶 Natyskad

14. 15. 16. 17. 18. 19. 20.

März

Berechnung der epochalen Zeit: $(\text{Jahr} - 400) \times 2$.

ANHANG 7: SPRACHE



Mysk, die alte Sprache Mymengards, ist eine Neuentwicklung aus dem Altostnordischen. Mymengard umfasst in etwa die Größe Dänemarks und Schwedens und der sie umgebenden Meere. Es gibt auf Mymengard nur eine einzige Sprache mit leichten dialektalen Färbungen, zum Beispiel sprechen die Steinmänner in den Bergen im Norden sowie die Völker in den Höhlen der Weltenden etwas gutturaler als der Rest Mymengards. In der Hauptstadt Avaldath, sowie im magischen Strudel von Eldhrim, den beiden großen kulturellen Zentren Mymengards, wird das reinste Mysk gesprochen. Trotzdem sind die Unterschiede nicht groß und Verständigungsschwierigkeiten fast unbekannt.

Da es keine Eroberungen durch fremdsprachige Völker auf Mymengard gab, gab es keine sprachliche Beeinflussung durch andere Sprachstämme. Somit war die Sprache viel weniger Veränderung unterlegen als in der Alten Welt, doch auch auf Mymengard gab es Fortschritt und Weiterentwicklung und damit Sprachwandel. Vom Klang sollte man sich Mysk wie eine Mischung aus mitteldänisch und -schwedisch vorstellen, die Grammatik des Mysk ist jedoch noch komplexer als die des heutigen Dänisch oder Schwedisch. Sie hat die ganze Komplexität des alten Nordischen behalten, da der Hauptgrund für grammatikalische Simplifizierung, Eroberung durch andere germanische Sprachgruppen, auf Mymengard nicht existierte. Der Feind sprach immer die gleiche Sprache wie man selbst. Für einen Altphilologen sollte das Mysk mit ein wenig Mühe nachvollziehbar und mit etwas Übung verständlich sein.

Personen und Ortsnamen sind Weiterentwicklungen alter germanischer und nordischer Bezeichnungen oder mythologischer Gestalten. Gerne gibt man Kindern die Namen ihrer Eltern und Großeltern, da man nach alter germanischer Tradition glaubt, dass dann noch ein Stück der Eltern in den Kindern weiterlebt. Zudem gibt man in Sippenverbänden Kindern Namen mit gleichem Wortstamm, um Zusammengehörigkeit zu demonstrieren, in Eldhrim zum Beispiel die Affixe Midh (Mitte/Mittendrin) (zB. Midher, Midhwyn, Midholf, Midhrun,), oder Fjor (Land) (Fjorhild, Fjorge; Fjorun, Fjorson).

Sprachen der sieben magischen Welten



Die germanischen Stämme sprachen um 400 n. C., zur Zeit der Teilung der Welt, noch ein gemeinsames Germanisch, das dialektal gefärbt war.

Unter den sieben magischen Welten konnten sich damals Grawyngard und Asengard ohne weiteres verstehen (die sprachlichen Unterschiede waren minimal). Nicht zuletzt aufgrund der Einheitlichkeit der Sprache war der Kontakt zwischen Grawyngard und Asengard der engste unter den neuen Welten.

Das Gleiche galt in etwas geringerem Maße für Mymengard und Staggard.

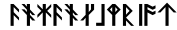
Schwieriger war es bereits mit Nydengard, doch mit etwas Mühe war die Verständigung noch möglich.

Anders hingegen stand die Sache mit Argard und Urdyngard. Das Keltische war den Germanen nicht verständlich. Dazu kam, dass die Kelten auf die Germanen herabschauten, da sie um 400 n. C. kulturell bereits weiter entwickelt waren als die germanischen Sippen. Das wiederum bewog die germanischen Stämme nicht, sich besondere Mühe mit dem Verständnis des Keltischen zu geben. Das gälische und das goidelische Gallisch waren wiederum so unterschiedlich, dass sich die beiden Volksstämme, die sich in Argard und Urdyngard ansiedelten, kaum untereinander verstanden.

Da die Völker der magischen Welten noch lange nach der Trennung in Kontakt blieben, waren die Sprachen in den Welten zumindest bei Händlern und Weltenboten bekannt. Lange achtete man auf eine möglichst parallele Sprachentwicklung.

Da der Kontakt zwischen den Welten jedoch vor gut 1500 Jahren (Zeit der magischen Welten) abgebrochen ist, ist inzwischen mit Sprachbarrieren zwischen allen Welten zu rechnen.





ANHANG 8: SCHRIFT











Für alle sieben magischen Welten wurde durch Tyrwasalf und den Kreis der welterschaffenden Druiden eine einheitliche Runenschrift festgelegt. Die Mymár, die Aríg und die Urdýn haben diese beibehalten, während die Aser, die Grawýn, die Nyder und die Staggár sie nur noch für religiöse oder symbolische Zwecke einsetzen. Für den Alltagsgebrauch wird in diesen vier Welten jetzt die neue, in Grawyngard entwickelte, phonetische Lautschrift genutzt. Dass drei Welten die neue Schrift nicht annahmen, lag einerseits daran, dass Argard und Urdyngard von keltischen Sippen bewohnt wurden, die sich sowieso immer von den fünf germanischen Stämmen abheben wollten. Andererseits sagte man, die Urdyngarder seien zu albisch, die Argarder zu druidisch und die Mymengarder zu starrköpfig für die neue phonetische Lautschrift der magischen Welten gewesen.





Die allgemeinen Runen der magischen Welten sind eine Mischung verschiedener nordischer und germanischer Runen. Sie haben über ihren Lautwert hinaus jeweils eine symbolische Bedeutung, die beim Runenwerfen zum Tragen kommt. Jedoch entstanden auf Mymengard darüber hinaus viele individuelle Namensrunen und sogenannte geheime Runen.





Die Runen der sieben magischen Welten:





| | | | |
|---|---|---|---|
| A | Ä | B | C/Z |
|  |  |  |  |
| Adler | Gesetz | Mutter | Esche |





| | | | |
|---|---|---|---|
| CH | D | DH | E |
|  |  |  |  |
| Bär | Tag | Erbe | Pferd |





| | | | |
|---|---|---|---|
| F | G | H | I/J |
|  |  |  |  |
| Vater | Gabe | Kristall/
Hagel | Eis |





| | | | |
|---|---|---|---|
| I lang | K/Q | L | M |
|  |  |  |  |
| Ernte | Macht | Leben | Mensch |





| | | | |
|---|---|---|---|
| N | O | Ö | P |
|  |  |  |  |
| Not | Schutz | Glaube | Riese |





| | | | |
|---|---|---|---|
| R | S
stimmlos | S
stimmhaft | SCH |
|  |  |  |  |
| Kämpfer | Sieg | Gnade | Versöhnung |





| | | | |
|---|---|---|---|
| T | TH | U | W |
|  |  |  |  |
| Speer | Kraft | Ursprung | Glück |





| | | | |
|---|---|---|---|
| Y/Ü | 1 | 2 | 3 |
|  |  |  |  |
| Verführung | Wille | Ehe | Sohn |





| | | | |
|--|--|--|--|
| 4 | 5 | 6 | 7 |
|  |  |  |  |
| Familie | Erde | Licht | Balance |




| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 | 9 | 0 | Afdrigyol |
|  |  |  |  |
| Tod | Ganzheit | Verlust | |




| | | | |
|---|---|---|---|
| Athil | Avaldlath | Avaldur | Drache |
|  |  |  |  |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Draumork | Eldhrim | Lokaffur | Myrgrat |
|  |  |  |  |

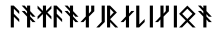
| | | | |
|---|---|---|---|
| Natyskad | Pyndar | Schatten-
tag | Seimur |
|  |  |  |  |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Tyrgol | Tyrwasalf | Alte Welt | Argard |
|  |  |  |  |

| | | |
|--|--|--|
| Asengard | Grawyngard | Mymengard |
|  |  |  |

| | | |
|---|---|---|
| Nydengard | Staggard | Urdyngard |
|  |  |  |

ANHANG 9: RELIGION



Die Wurzel der Mymengarder Religion ist die Furcht vor dem Wasser, dem Element, das das Leben der Mymár mehr als alles andere beherrscht. Manchmal finden sich noch Überbleibsel des Glaubens an die alten germanischen Götter auf Mymengard. Dieser ist jedoch eher Kulturgut und Folklore als praktizierte Religion. Literatur und Redewendung legen noch Zeugnis eines einst lebendigen Glaubens, vor allem an Heimdall als Herrscher des Lichts, Freya als Göttin der Fruchtbarkeit, Odin und Thor als Kampfesfürsten, Baldur als Gott des Frühlings, Loki als Gott der List und Hel als Herrin der Unterwelt ab. Doch da beinahe unmittelbar nach der Erschaffung Mymengards eine Sintflut seine Völker und Länder verschlang, gibt es auf dieser Welt keine tiefer sitzende Furcht als die vor dem Wasser und dem Gott, der in seiner Tiefe lauert.

Die Mymár nennen diesen Gott Tyrgol, Gott der Tiefe, und er ist ein Gott der Angst. Seine Gebote sind die des Elements, das den gesamten Alltag und das Leben der Mymár auf geradezu überwältigende Weise beherrscht. Die Mymár leben mit dem Meer und sie sterben auch häufig durch das Meer. Es bietet Nahrung, doch es bäumt sich auch auf und verschlingt Schiffe und Städte. Deshalb ist der Mymengarder Glaube zutiefst mit den Gesetzen des Wassers verbunden.

Im Wasser scheinen Fische schwerelos zu sein, und zugleich wiegt es tonnenschwer, Wasser ist nicht fassbar und doch stärker als ein Riese, wenn es sich im Zorn aufbäumt. Es ist kühl, weich und erfreulich an schönen Tagen und erbärmlich kalt und mächtig an schlechten.

Die Tiefe Lokaffur ist Hölle, letzter Ruheort, Sitz der Götter und sagemumwobenes Land voller Schätze zugleich. Sie ist der Ort, den Menschen nicht durch eigene Kraft erreichen können, und darum dem Übersinnlichen vorbehalten – und den Wesen, die ihm dienen.

Lokaffur ist in drei Reiche aufgeteilt: Das azurblaue Seimur ist das Land der Lieder, das Reich der Nixen.

Das graue Myrgrat ist die See der Bitterkeit, worin die verlorenen Seelen Biturs und seines vom Wasser ausgelöschten Geschlechts leben.

Afdrigyol, von vielen auch die dunklen Wasser genannt, ist endlich Sitz Tyrgols und seiner Geschöpfe, der Wasserdrachen. An sein Reich darf man nicht rühren, denn Tyrgol duldet kein Eindringen in sein Revier. Seine Macht würde einen jeden Menschen, der sich seinen Geboten widersetzt, nach Afdrigyol ziehen. Deswegen wird Afdrigyol auch mit dem Totenreich allgemein assoziiert, insbesondere ist es natürlich Ort der Ertrunkenen.

Die Religion des Meeres ist die Religion des Wandels. Nichts bleibt, wie es ist.

In der Tiefe der See leben Wesen mit großen Zähnen und kleinen leuchtenden Augen, Anglerfische, groteske Gallerten, getarnte polymorphe Wesen, giftig, glitschig und ohne Mitleid. Sie kennen nur den Drang nach Nahrung. Sie sind nicht einmal böse, sie sind gleichgültig und ohne Gefühl. Und es warten Wesen aus einer anderen Welt dort. Sie symbolisieren im Weltbild der Mymár gleichzeitig das Unbewusste, das, was nicht hochkommen soll, um einen zu verschlingen.

Wenn man stirbt, wird man eins mit den ewigen Weiten des Wassers. Im Tod gibt es kein unten und kein oben, sondern nur die Strömungen der See.

Das sind die Leitlinien der Mymengarder Religion:

Gib dich der Kraft hin, die stärker ist als du, sei eins mit der Strömung. Lebe in der Strömung, kämpfe nicht dagegen an. Wehre dich nicht gegen das, was du nicht greifen kannst, sonst trägt es dich mit sich fort. Tyrgol ist Bewegung, und du bewegst dich mit. Halte nicht fest, denn Tyrgol wird es dir entreißen.

In der Tiefe ist ein Schatz verborgen, den du nur findest, wenn du loslässt und nicht, wenn du danach suchst. Suche nicht nach dem Schatz, denn sonst förderst du das Böse aus der Tiefe hervor.

Schaue nicht unter die Oberfläche, denn du weißt nie, welche Ungeheuer du zutage förderst, die unten hätten bleiben sollen.

Wenn du in der Tiefe etwas finden willst, musst du zuvor dort etwas versenken, d.h. ein Opfer bringen.

Der, den das Meer wieder hergibt, obwohl es nicht danach aussah, ist gesegnet.

Nebel ist ein Zeichen des Meeres, und er prüft dich. Nebel bedeutet Unglück, die Wesen der Tiefe sind in Aufruhr und sie rufen nach Opfern.

Wer ins Meer ruft, beschwört die Wesen, die in seiner Tiefe leben, herauf. Viele Schiffer wagen nicht, Rufkontakt zu über Bord gegangenen aufzunehmen, denn diese wurden vom Gott der Tiefe auserwählt, in Afdrigyol zu ruhen.

Das, was dir das Meer gibt, hat Tyrgol dir geschenkt. Es gehört dir und hat schon immer dir gehört. Es ist dein zu vererben und damit zu tun, wie dir beliebt, und niemand darf Anspruch darauf erheben. Das gilt nicht für einen Sucher, der im Auftrag eines Auftraggebers handelt. Das, was der Sucher findet, gehört seinem Auftraggeber, der ihm wiederum eine gute Belohnung schuldet.

Aus diesen Leitlinien ergeben sich sieben Gebote, die »Die Sieben Ewigen Weisheiten Lokaffurs« genannt werden. Sie haben einen ähnlichen Stellenwert im Mymengarder Glauben wie die Zehn Gebote im Christentum.

ANHANG 10: WÄHRUNG



Die Germanen hatten zu der Zeit, als die magischen Welten geschaffen wurden, noch kein Geld, sondern sie lebten vom Tausch. Im 11. Jahrhundert n.T. wurde jedoch in den sieben magischen Welten eine einheitliche Geldwährung eingeführt. Dennoch wird auf allen Welten immer noch viel Ware getauscht.

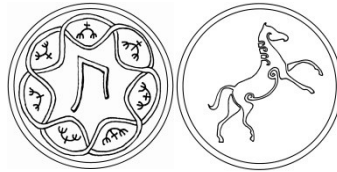
Die Münzwerte entsprachen damals dem Wert der Rohstoffe, aus dem sie bestehen. Das Geld wurde in Grawyngard entwickelt, einer sehr rohstoffreichen, fruchtbaren Welt. Die Münzen sind auf der Vorderseite mit den allgemeinen Runen der magischen Welten bedruckt.

Da die Münzen jedoch über alle Welten vereinheitlicht wurden, bedeutet das, dass sich auf den Münzrückseiten Symbole aus Erdenwelten befinden, die in der maritimen Welt Mymengard fehl am Platz wirken. Zum Beispiel ist auf der Rückseite der wertvollsten Münze ein Pferd abgebildet, ein Tier, das auf Mymengard sehr selten ist und auch kaum Nutzwert hätte.

Weiterhin wurden die ursprünglichen Münzen aus Edelmetallen und -steinen hergestellt, die in den Erdwelten reich vertreten sind, während sie auf Mymengard entweder zu rar oder fremdartig sind, um sich als Zahlungsmittel durchsetzen zu können. Heute wird die Mymengarder Währung aus zwei der beliebtesten Materialien, einer Marthwax-Kollrod-Mischung gefertigt. Die Münzen sehen aus und fühlen sich an wie Glas, sind jedoch unzerbrechlich. Sie werden in den Farben des Meeres getönt. Manchmal finden sich Münzen aus anderen Welten aus Gold, Silber, Kupfer und Bernstein auch auf Mymengard, aber sie sind kostbare Sammlerstücke und werden nicht für den Zahlungsverkehr eingesetzt.

Das Dezimalsystem ist in den germanischen Welten unüblich. Die Währung der magischen Welten setzt sich folgendermaßen zusammen:

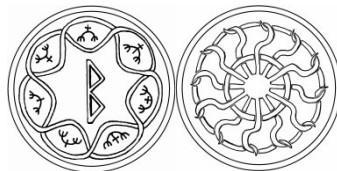
Udinpant (kurz: Pant/pl. Pant), ins Neuhochdeutsche übersetzt: Odinspfand, ursprünglich eine Goldmünze. Ihr Emblem ist ein springendes Pferd. Sie ist auf Mymengard aus azurblauem Marthwax hergestellt.



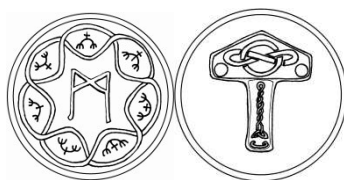
Frigdele (kurz: Dele/pl. Delen), ins Neuhochdeutsche übersetzt: Frigga/Freyateile, ursprünglich eine Silbermünze. Heutzutage ist sie aus hellblauem Marthwax. Fünf Frigdelen sind ein Pant.



Balderbit (kurz Bit/pl. Bita), ins Neuhochdeutsche übersetzt: Baldurstück, ursprünglich eine Bronzemünze. Heutzutage ist sie aus türkischem Marthwax. Sieben Balderbita sind eine Frigdele.



Torglidza (kurz **Glidza**/pl. **Glidzan**), ins Neuhochdeutsche übersetzt: Thoredelstein, ursprünglich ein linsengroßes Bernsteinstück. Heutzutage ist sie aus grünem Marthwax. Zwölf Torglidzan sind ein Balderbit.



Heutzutage wird in den magischen Welten zumeist die Kurzform für die Benennung der Münzen verwendet (Pant /Dele etc.).

ANHANG 11: TECHNOLOGIE

ᚳᚳᚳᚳᚳᚳᚳᚳᚳᚳᚳᚳᚳᚳᚳᚳᚳᚳᚳᚳ

Die Zeit der Mymár vergeht schneller als auf der Alten Welt. Sie leben also bereits viel länger mit dem Meer als die Bevölkerung der alten Erde, und es ist ihre bei Weitem wichtigste Rohstoffquelle. Die Mymár lehnen technologischen Fortschritt zwar weitgehend ab, und doch hat sich im Laufe der Jahrhunderte viel Wissen entwickelt, wenn auch auf einer ganz anderen Basis als in der Alten Welt. Mit Kunstfertigkeit, Erfindungsreichtum und einem guten Schuss Magie schufen sie viele erstaunliche Dinge, die auf der Alten Welt entweder unbekannt sind, oder die im Vergleich mit dem, was die Mymár daraus machen, in den Kinderschuhen stecken.

In der Alten Welt würde man sagen, die Mymár sind Meister der Bionik, auch wenn sie diesen Begriff natürlich nicht nutzen, denn sie orientieren sich bei fast allem, das sie entwickeln, an der Natur, die ihnen heilig ist. In den naturverbundenen sieben magischen Welten war die Orientierung an der Natur und der Magie schon immer Gesetz und die einzige Grundlage, auf der Fortschritt überhaupt geduldet wird.

| Jahr | Ereignis |
|----------------------|--|
| ᠒᠒
289 | Die Skallgrims versuchen vergeblich, Athil zurückzuerobern. |
| ᠒᠒
347 | Der Druide Alwis stellt fest, dass das Essen von Beeren gegen den Skorbut hilft. Auf allen Flößen werden Brombeeren um Häuser gepflanzt und Brombeerhecken angelegt. Fiara wird zur Ebereschen- und Holunderinsel. Die Einwohner ziehen auf Flöße um die Insel. Nebst Beeren wird auch Schnaps gebrannt. Fiara wird reich. |
| ᠒᠒ – ᠒᠒
347 – 386 | Alle anderen Inseln folgen dem Beispiel Fiaras und bauen Flöße um das Land. Jedes Eiland begrenzt seine Landwirtschaft auf wenige nur dort erhältliche Güter (Holz, Korn, Heilpflanzen, Tierzucht, Beeren, Hopfen) und werden reich. |
| ᠒᠒ – ᠒᠒
489 – 500 | Die kargen Jahre auf den Inseln, große Wassernot. Die Jahre des Skorbut. Plünderungszüge zu allen Inseln und Obstflößen. |
| ᠒᠒
501 | Algenbauer Fjorge stellt zum ersten Mal Mehl aus Schwarzalgen her und bäckt Meerbrot und Kuchen. Die Möglichkeit zur Gewinnung von Algenmehl löst das Hungerproblem auf Mymengard, nicht das Problem des Skorbut. |
| ᠒᠒
533 | Ragnax, ein Algenschnaps, wird erfunden. |
| ᠒᠒ – ᠒᠒
657 – 662 | Zweiter Krieg der Skallgrims zur Rückeroberung Athils. |

| Jahr | Ereignis |
|--------------------------|---|
| 𐌶𐌹𐌺 – 𐌶𐌹𐌺
700 – 710 | Weitere Kriege um Wasser. |
| 𐌶𐌹𐌺
803 | Skallgrim der Zweite heiratet Imdana aus Lokaffur. |
| 𐌶𐌹𐌺
879 | Skallgrim der Zweite und der Meereskönig Ivihald erobern Athil zurück. |
| 𐌶𐌹𐌺
980 | Egill plündert in der alten Welt und liefert Rohstoffe nach Athil. |
| 𐌶𐌹𐌺
1135 | Skerr wird zum Verbündeten Athils. |
| 𐌶𐌹𐌺
1167 | Eine besonders Vitamin C-reiche Algenart wird gezüchtet, der Siegeszug gegen den Skorbut beginnt. |
| 𐌶𐌹𐌺
1169 | Erster Krieg Skerrs mit Athil, weil die Skallgrims den Steinvölkern ihren Lohn schuldig bleiben. |
| 𐌶𐌹𐌺
1198 | Die Völker der Weltenden werden Verbündete Athils. |
| 𐌶𐌹𐌺
1200 | Die Skallgrims legen Schatzkammern in den Weltenden an. |
| 𐌶𐌹𐌺
1450 | Druiden aus Athil lernen die Verkleinerung der Schätze durch Alben aus anderen Welten. |
| 𐌶𐌹𐌺
1787 | Die Weltenden versuchen, Athil zu erobern, um sich die Schätze Athils anzueignen. |
| 𐌶𐌹𐌺 – 𐌶𐌹𐌺
1900 – 1907 | Die Pest kommt von der alten Welt nach Mymengard.
Endgültiger Abbruch des Handels zwischen den Welten. |

| Jahr | Ereignis |
|--------------------------|--|
| ᵛᵛᵛ
1959 | Druiden gelingt es, Meerwasser zu entsalzen und Trinkwasser herzustellen, Ende der Trinkwassernot. |
| ᵛᵛᵛ
1968 | Audin wird geboren, als Sohn des Avaldurs. |
| ᵛᵛᵛ
1989 | Audin erblickt Urdana in ihrem Schiff. |
| ᵛᵛᵛ – ᵛᵛᵛ
1990 – 1995 | Audin und Urdana sind heimliche Geliebte. |
| ᵛᵛᵛ
1996 | Thryllin, Herrscher der Skallgrims, beginnt Angriffe auf die freien Völker und Avaldlath und die Hetzjagd auf Audin. |
| ᵛᵛᵛ
1997 | Wiederum werden die Steinvölker durch Thryllin, den damaligen Herrscher der Skallgrims, betrogen. Thryllin versucht heimlich, einen großen Teil des Miniaturschatzes in die Schatzkammern in den Steinen zu verlegen. Die Steinschiffe lauern ihnen auf. Die Flotte wird versenkt, und der Schatz geht in der Tiefe des Meeres verloren. Durch einen Fluch entsteht das Totenschiff Nagilfar, das nun die Weiten der Meere unsicher macht. |
| ᵛᵛᵛ
1998 | Audin geht ein Bündnis mit dem Seedrachen Gyollog ein. |
| ᵛᵛᵛ
1999 | Audin besiegt Athil, die Skallgrims flüchten. Athil wird zur irrenden Insel, der große Strudel entsteht. Urdana flüchtet zu Audin. |

| Jahr | Ereignis |
|----------------------------|---|
| ᠒᠒᠒᠒
2000 | Audin heiratet Urdana, gründet Eldhrim im magischen Grund des Strudels und wird Avaldur. |
| ᠒᠒᠒᠒
2001 | Audins erster Sohn (Avaldur II) wird geboren. |
| ᠒᠒᠒᠒
2002 | Audins Sohn zweiter Sohn (Audin II) wird geboren. |
| ᠒᠒᠒1
2003 | Audins Tochter (Urdana II) wird geboren.

Thryllin überfällt Avaldlath und Eldhrim. Vor Urdanas Augen werden ihre Kinder getötet, und Audin werden die Augen ausgestochen.
Draumork wird besetzt und Heimat der Skallgrims.
Urdana wirft sich vor die Haie. |
| ᠒᠒᠒1
2006 | Die Melyen und Nachtalben, Geister des Waldes, machen Draumork zu gefährlich.
Die Skallgrims verlassen Draumork. Draumork wird zum irrenden Wald. |
| ᠒᠒᠒1
2346 | Kollrod, ein vielseitiger Rohstoff aus Quallenhaut, wird erfunden. |
| ᠒᠒᠒᠒ – ᠒᠒᠒᠒
2760 – 3002 | Der geheimnisvolle Pyndar taucht auf. Er und die Halfarks jagen und vernichten das Geschlecht der Skallgrims. |
| ᠒᠒᠒᠒
2469 | Pyndar wird zum gefürchteten Kriegsfürsten und greift Inseln und Flöße an. |
| ᠒᠒᠒1
2813 | Pyndar wird von Thor Isenhammer, dem damaligen König der Berserker, mit seinem Hammer niedergestreckt und scheint besiegt. |

| Jahr | Ereignis |
|----------------------------|---|
| 1111
3187 | Dravik wird geboren. |
| 1111
3191 | Ellidhar wird geboren. |
| 1111
3199 | Morna, die 21-jährige Schwester des Avaldurs, eine der schönsten Frauen Mymengards, wird an ihrem Hochzeitstag vom Seevolk gestohlen. |
| 1111 – 1111
3199 – 3206 | Fylkar, damaliger Avaldur und Jarlson, Mornas Verlobter, suchen nach Morna. Dravik war schon als Schiffsjunge dabei und schaffte es in der Zeit bis zum Steuermann. |
| 1111
3232 | Lukill wird geboren. |
| 1111
3235 | Fylkars Sohn wird zum Avaldur gewählt und zieht mit seiner Frau Hylrin in den Avaldurspalast in Eldhrim. |
| 1111
3233 | Artalia wird geboren. |
| 1111
3248 | 2. Artalia wird mit 14 von Pyndars Halfarks geraubt.
Lukill findet das Schwert im Fisch. |
| 1111
3249 | Die Reise beginnt. |

DEINE ZUFRIEDENHEIT IST MEIN ZIEL!

Lieber Hörer, liebe Hörerin,

ich hoffe von Herzen, dass Dir, lieber Hörer, liebe Hörerin, meine Geschichte gefällt. Hast du Anmerkungen für mich? Kritik? Bitte zögere nicht, mir zu schreiben. Ich werde jede Nachricht persönlich lesen und beantworten.

mail@scm-samys.de

Wusstest du schon, dass du dabei helfen kannst, mein Buch sichtbarer zu machen? Bitte nimm dir einen Moment Zeit und bewerte mein Buch online. Mit einer positiven Rezension hilfst du mir wirklich sehr 😊

Vielen Dank für deine Unterstützung!

NACHWORT



Bereits vor Jahren hatte ich meine ersten Ideen zu einer Trilogie, die in einem Kosmos spielt, der aus sieben magischen Welten besteht, die im Jahre 400 nach Christus von weisen germanischen und keltischen Druiden geschaffen wurden.

Ich recherchierte jahrelang und schrieb dann die Outline für die Trilogie »Die Grawyngard-Saga«. Nebenher entwickelte ich ein Kalendersystem, das dem ähnelt, wie germanische Stämme die Zeit berechneten (nach dem Verlauf des Mondes), diverse Schriften, Religionen und Münzen. Alle diese (mit Ausnahme der meisten Runen) sind meine eigene Erfindung, nehmen aber Elemente germanischer Kultur und Religion mit auf.

Doch entschied ich mich, dass eine Trilogie als Erstlingswerk zu umfassend ist, und beschloss, erst einmal ein etwas kleineres Buch zu schreiben, das in einer anderen Welt im gleichen Kosmos spielt, und so entstand dieses Buch, Mymengard. Zeitlich liegen diese Ereignisse kurz vor der eigentlichen Trilogie.

Beim Schreiben stellte ich jedoch fest, dass das »kleine Buch« doch nicht so klein wird, und da es aus den Nähten zu platzen droht, habe ich mich entschieden, Mymengard nun doch in mehreren Bänden herauszugeben. Alle weiteren Bände werden jeweils vier Monate nach Veröffentlichung des aktuellen Bandes herausgegeben. Band 2 »Wald der Wellen« wird am 15.07.2024 veröffentlicht und kann gerne bereits reserviert werden.

Jetzt, wo Mymengard fertig ist, werde ich mich wieder meiner ursprünglichen Reihe widmen: »Grawyngard, die Teilung der Welt«, denn die Storyoutline dafür habe ich ja schon vor Jahren geschrieben.

Schreiben ist ein zeitaufwendiges Geschäft. Wie der eine oder andere Leser weiß, muss so mancher, und da gehöre auch ich dazu, seine Brötchen hart arbeitend verdienen. Selfpublishing ist teuer und in finanzieller Hinsicht nur für starke Nerven gut geeignet, die Kosten für Lektorat, Titelbild, Buchsatz, Druck, Hörbuch, Werbung und Messebesuche sind immens. Sehr schwer wieder reinzuholen. Darum wiederhole ich diese Bitte: Wenn du Mymengard und den Kosmos der sieben magischen Welten genießt:

Bitte empfehl mich weiter. Je mehr Du mich unterstützt, desto eher kann ich neue Bücher schreiben.

Meine besten Wünsche



S·C·M· S A M Y S
WALD DER
DIE MYMENGARD SAGA
WELLEN

BAND 2



KLAPPENTEXT: DIE MYMENGARD-SAGA BAND 2: »WALD DER WELLEN«

Begleite in Band 2 der »Herrschaft des Wassers« Lukill auf seiner epischen Reise, die in Band 1 »Runenring« gerade erst begonnen hat.

Mit Müh und Not sind Lukill und seine Gefährten einer Gefahr auf den wilden Wogen der Mymengarder See entkommen, und sie werden bald erfahren, was es damit auf sich hat. Ein grausiger Schrecken folgt der Vidhira.

Doch kaum sind sie dem entronnen, wartet neues Unheil auf die Wikinger. Gefahren lauern überall, unter dem Meer, auf dem Meer, hinter und vor ihnen.

Und wer sind eigentlich Lukills Gefährten, die Menschen, mit denen er Tag für Tag auf engem Raum sein Nachtlager teilt? Ist ihnen zu trauen? Lukill wäre allerdings nicht Lukill, wenn der Gott der Tiefe ihm nicht wieder einmal etwas Aufsehenerregendes zuspülen würde. Oder verliert Lukill am Ende gar etwas?

Tauch noch tiefer in Lukills Abenteuer ein, indem du gleich Band 2 der Mymengard-Saga bestellst.

Erfahre durch den Newsletter gleich, wenn »Wald der Wellen« veröffentlicht ist. Kraken schwimmen weit, um die Post zu bringen, darum schicken sie keinen Spam, sondern nur Infos zu Neuerscheinungen, Terminen wie Lesungen oder limitierten Sondereditionen (Farbschnitt etc).



Außerdem erscheint bald »Mymengard. Die Herrschaft des Wassers, nerdipedia«. Auch darüber wird dich der Newsletter informieren. In diesem kostenfreien E-Book werden Hintergründe zum Buch erläutert. Mymengard ist voller Anspielungen aus der nordischen Mythologie, auf isländische Sagas, von Seemannsgarn, und vielfältigem Aberglauben. Die nordischen Bedeutungen der Namen werden erklärt, alle Anhänge in voller Länge angehängt, und als Goodies gibt es noch einige Kurzgeschichten und Bilder.

DIE AUTORIN

▷◁↑↓↔↕



Bücher- und Serienliebhaberin, Bergsteigerin, Taucherin und Recherche- Weltenbau- und Plottingkrake

Kaum war in der ersten Klasse der Grundschule der erste Buchstabe gelernt, verliebte sich S.C.M. Samys in das geschriebene Wort. Eine Liebe, die nie mehr vergehen würde.

Schon als Kind verschlang sie Bücher. Mit 10 entdeckte sie den Hobbit von Tolkien und später den „Herr der Ringe“, Astrid Lindgrens

„Ronja Räubertochter“ und „Die Brüder „Löwenherz“, Ottfried Preußlers

„Krabat“, und „Die unendliche Geschichte“ von Michael Ende.

Ihre Liebe zu Büchern führte sie nach Heidelberg und Oxford, wo sie Anglistik und Germanistik studierte. Im Rahmen dieses Studiums entstand ihre Faszination für mittelalterliche und noch ältere Texte, insb. die "Edda". Die nordische Mythenwelt ist fester Bestandteil der sieben magischen Welten, die in mehreren Romanreihen behandelt werden.

Neben dem Lesen schlägt ihr Herz für das Reisen, und das führte sie vom Dschungel Sumatras bis zur Sahara, von versunkenen Mayastädten in Lateinamerika bis zum Riff Ägyptens. Viele Eindrücke, die sie als Taucherin gewann, konnten im Roman "Mymengard, die Herrschaft des Wasers" farbenfroh verarbeitet werden.

Jahrelange Recherche (Germanen, Wikinger, Rohstoffe des Meeres, Sagen und Mythen rund um die See) führte zu Reisen an die Wirkungsorte der Wikinger z.B. nach Dänemark. In Roskilde steuerte sie ein nachgebautes Wikingerschiff sicher durch den Hafen.

Ihr Geld verdiente sie vor allem als Kommunikationstrainerin und Lehrerin, in Deutschland, in England und den USA.

Ihre Unterstützerinnen in Höhen und Tiefen des Schreibens und des Nichtschreibens sind ihre süße Jack Russell-Hündin Fenrike und ihre sanftmütigen Königspythons Kaya und Nira sowie deren beinlose Töchter Dotty und Muskelprotz und ihr Sohn Rennsemmel.

Und nun ist es ihr Anliegen, die bunte Schönheit der Natur, und die Magie, die so vielen Dingen innewohnt, durch Worte greifbar zu machen und ihre Leser zu entführen – an einen Ort voller Farben und Abenteuer.

