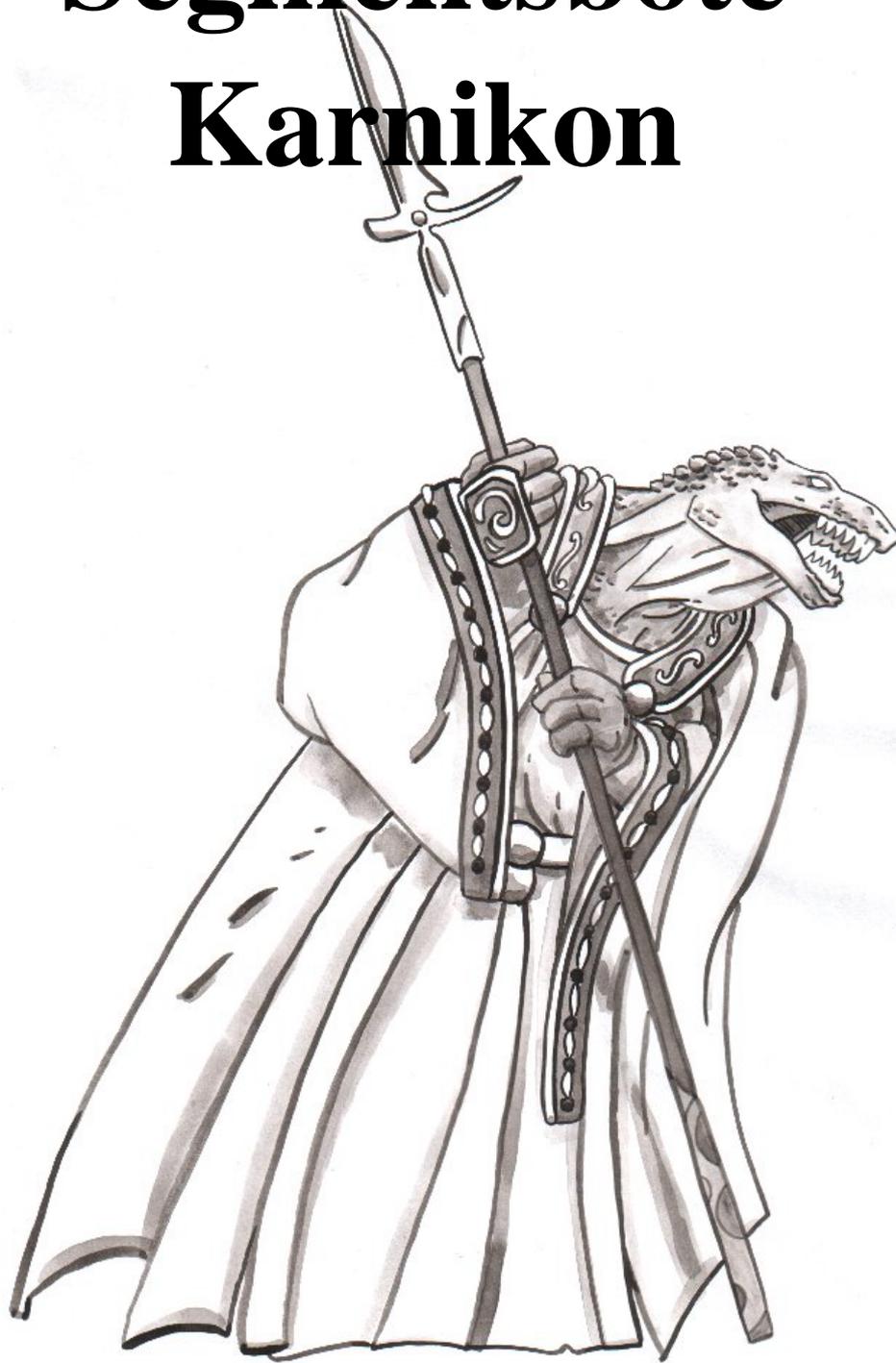


---

# Segmentsbote Karnikon



Eskairi

Ein aus Titanik geflohener Stamm Titaniri



## **Allgemeines**

**Geld! Leider ein unangenehmes Thema gleich zu Anfang und an unangemessener Stelle. Trotzdem muß ich es ansprechen, wenn die Zahlungsmoral so bleibt ist es fraglich, ob wir eine nächste Auswertung bezahlen können. Zumindest könnten wir sie nicht mehr rausschicken. Das erst kürzlich eröffnete Segmentskonto ist tief verschuldet. Was eigentlich nicht sein müßte! Fast alle Spieler (über 80%) liegen mit ihrem Spielerkonto im negativen Bereich!**

**Ich weiß nicht was ich machen soll? Soll ich drohen? Euch einzeln anrufen, um Euch an Euer Spielerkonto zu erinnern? Wir können noch einmal das Porto bezahlen, für die Boten haben wir dankenswerte Hilfe erhalten. Aber ich glaube nicht, daß wir das nächste Porto bezahlen können und ein Bote wäre wohl auch nicht drin, wenn wir ihn nicht ehrenamtlich drucken lassen können – und es soll für den Spieler keine Verpflichtung werden. Eigentlich wollte ich die Spielgebühren neu überschlagen und senken, einfach weil mir 3,50 € doch recht viel erscheint. Aber es geht nicht. Derzeit muß ich davon ausgehen, daß wir uns weit im Miesen befinden und ich evtl. dafür aufkommen muß. Was nicht so schlimm wäre, wie die Möglichkeit evtl. nicht mehr die Auswertung bezahlen zu können.**

**Ich weiß daß es keine böse Absicht ist, aber ihr müßt wirklich mal über Euren Schatten springen und einfach einen Überweisungsträger ausfüllen und abgeben. Ich denke bei den meisten ist es nicht wirklich akuter Geldmangel, sondern einfach nur der weite Weg, die Umstände und das schlechte Gedächtnis – dies trifft unglücklicherweise auf eine Horde Idealisten (genau, wir Spielleiter ) die nicht in der Lage sind wirklich mal Tacheles zu reden. Darum meine Bitte! Verschiebt es nicht! Macht es direkt heute noch! Oder zumindest diese Woche. Ihr habt gerade kein Geld, kein Problem, schreibt mir eine mail, wir klären das. Ich schicke Euch sogar eine Erinnerungsmail zu Eurem nächsten Gehalt. Wir überlegen uns wann ihr bezahlen könnt und wie lange wir evtl. noch warten können.**

**Fast das ärgerlichste ist, wir könnten vielleicht wirklich die Beiträge wieder senken, nur halt nicht so! Was soll ich sagen, ich bin ja selber so eine Pappnase... Ich würde Euch sogar Überweisungsträger beilegen, mal überlegen, vielleicht kriege ich es ja hin...**

**Das Segmentskonto von K2:**

**Torsten Kohlstedt  
Kto.-Nr.: 15 22 788  
Sparda-Bank West eG  
BLZ: 360 605 91**

Zeichenwettbewerb (Artefaktewettbewerb): So richtig scheint der Wettbewerb für die Artefakte noch nicht in Fahrt gekommen zu sein. Aber der Zeichenwettbewerb scheint eine weitere Frucht zu tragen. Auf Nachfrage wurde uns versichert es handelt sich bei der Zeichnung wirklich um eine Auftragsarbeit für Myra eingereicht bei einem Freund. Nun denn, der Zeichner ist immer wieder willkommen unseren Boten anzureichern!(OhneHa)

Regelergänzungen: Wir führen in dem sehr empfehlenswerten Myraforum: <http://www.myraforum.de.vu> unter Karnikon einen Thread mit Regelerläuterungen. Hier stelle ich sämtliche Regelfragen und Erläuterungen ein, die sich durch das Spiel und Eure Fragen ergeben. Sind nen paar vielleicht auch interessante Tips dabei.

Übrigens findet ihr auf den Seiten <http://www.projektmyra.de> die alten Boten. Für alle welche die Karnikonboten nicht vollständig ihr Eigen nennen. (OhneHa)

Myra-Treffen: Es findet in diesem Frühjahr zwar wieder ein Treffen statt, aber leider nicht in Berlin, sondern in Dortmund. Die Einladung findet ihr auf den letzten Seiten des Boten. Wir hoffen Euch auch in Dortmund zahlreich begrüßen zu können und daß die frühzeitige Einladung per Boten hilft, Euch diesen wichtigen Termin freizuhalten. (OhneHa)

Treffen der Handelsstädte: Ich würde sagen, das Treffen der Handelsstädte war ein großer Erfolg und denke wir können es dokumentieren mit dem hoffentlich beiliegenden Sonderboten zu dem Treffen. Sollte der Bote nicht beiliegen, wird er Euch wohl mit der nächsten Auswertung zugesandt werden, dann haben wir es einfach nicht geschafft, ihn rechtzeitig fertig zu stellen. (OhneHa)

Nächster Spielzug: Der nächste Spielzug ist der Spielzug 64, er umfaßt die Monate Jaguar, Rabe und Löwe 423 n.P., also den gesamten Sommer. Bitte nicht vergessen, der nächste Einnahmen.- und Rüstmonat ist erst wieder Widder und Falke 424 n.P., dem Jahr des ..., na weißt Du schon...(OhneHa)

## **Das Geschehen im Frühling des Jahres der Gestirne**

### ***Frühlingserwachen auf Karnikon***

Der Winter fegte mit einer Macht über das Land, welche selbst die Vorhersagen übertraf. Ganz Karnikon versank unter einer dichten Schneedecke. Das Eis des Machairas breitete sich aus gen Ophis und griff schon fast nach dem Festland.

Überall verkrochen sich die Einwohner Karnikons in ihre eingeschnittenen Behausungen und bibberten, daß dies nicht der Anfang einer neuen Zeit der Kälte würde. Selbst auf den, eigentlich recht warmen, Inseln des Anthos türmte sich der Schnee und zwang das öffentliche Leben zum Erliegen. Trotz der Kälte lagen während der letzten Monate des Jahres der Nebel dichte Schwaden über dem Land und weigerten sich zu gefrieren. Und schließlich in den letzten Wochen gab der Nebel das Orakel der See, das Orakel von Asfarlon frei. Lange Jahre hatten dichte Nebel über dem See gelegen, aber jetzt wo sie verschwanden behaupteten sogar einige sie hätten Asfarlon auf dem Inaleg schimmern sehen. Und Ualsuk verkündet als Sprecher des Orakel das kommende Jahr der Gestirne.

Doch bereits mit Beginn der Ssakat erstrahlte die Frühlingssonne mit neuer Macht über den Ländern und so setzte die Schneeschmelze ein. Selbst kleine Flüsse verwandelten sich in reißende Ströme und überall auf Karnikon kam es zu Überschwemmungen und hinterließ so manche Familie ohne ein Heim.

Trotzdem konnte dies die allgemeine Erleichterung nicht mildern. Die Ssakat, die Zeit der Feste, wurden mit einem belebenden Gefühl der Erleichterung begangen und so mag es kaum verwundern, daß überall über die Ssakat rauschende Feste gefeiert wurden.

Zurecht, denn ein wunderschöner Frühling weckt Karnikon aus seinem Winterschlaf. Die Sonne scheint bemüht nachzuholen, was sie während des Winters versäumt hatte. Klar stehen des Nachts die Gestirne am Himmel und künden von der Zukunft. Die Astronomen und Astrologen Karnikons sind begeistert und so sollte es auch den letzten klar sein, dieses Jahr wird das Jahr der Gestirne. Die Zeichen der Zukunft erscheinen am Himmel, die Seefahrer finden sicher ihre Wege und vielleicht wird das Orakel der See dieses Jahr begleiten.

### *Frühling im Archipel*

Der Winter war schwer. In vielen Bereichen kamen alle Aktivitäten zum Erliegen, vor allem im Bereich der kalten Strömungen von den machairischen Eislanden. Auch die sich auf einer Insel im Ophis Schetolas gegenüber stehenden malkuthischen und schetolanischen Heere verzichteten auf Geplänkel und bezogen feste Winterquartiere.

Kaum aber ließ das Frühlingswetter es zu, stürmten die schetolanischen Krieger das von Malkuth besetzte Hochland. Allerdings hatten die malkuthischen Soldaten zu diesem Zeitpunkt ihr Winterlager bereits geräumt und sich in aller Eile zu ihrer Landungsstelle zurückgezogen. Die einheimischen Fischer, Jäger und Hirten kamen jubelnd aus ihren Verstecken hervor und begrüßten die Krieger Schetolas als Befreier. Doch offen ist, wie lange diese Befreiung vorhalten wird.

Schon werden weitere malkuthische Flotten nahe dem Zentrum der schetolanischen Inseln gesehen. Einige von diesen jagten auch verschiedenen

schetolanischen Flotten nach, denen aber ihre Erfahrung im Eismeer nun zugute kam – ist doch auch hier das Meer noch winterkalt und von gelegentlichen Eisschollen durchsetzt. Auch die regnerischen Frühlingsstürme änderten nichts daran. Dafür spülten sie neues Treibgut an die Strände nicht nur Alorrs.

In der Zwischenzeit eroberten im alorrishen Hochland weiter langurische und almeronische Truppen aneinander vorbei jeweils zuvor vom Gegner besetzte Gebiete zurück, ohne dass es zu einer Entscheidungsschlacht kam. Es gibt nun almeronische Enklaven in Languria und langurische Enklaven in Almeron, soweit man überhaupt noch sagen kann, wo die Grenze zwischen beiden verläuft.

Während Almeron nun einen Großteil seiner Truppen an die Grenze zu Languria verlegt hat, nutzt Etrorien das, mit schnellen Reitertruppen die Grenze zu Almeron ins Hochland zurückzuschieben. Nur an die von Almeron besetzte Burg im etrorischen Herzland scheinen sie sich noch nicht heran zu wagen. Dafür brechen aus dieser Burg nun almeronische Reiter hervor und stehen plötzlich vor der Hauptstadt Etroriens.

Auch aus dem Peristera des Archipels gibt es etwas zu berichten: einer kleinen hobanischen Flotte gelang es überraschend, die danamerische Blockade Ragon zu durchbrechen und auf Heimatkurs zu gehen, verfolgt, aber nicht eingeholt von einem Teil der Blockadeflotte.

Ruhig blieb es dagegen erstaunlicherweise um Ranoth, Salkerusura und deren Nachbargebiete. Löst hier etwa die Weisheit des Alters das Ungestüm der Jugend ab?

### *Garunia*

Die bösen Vorahnungen verdichten sich, das mächtige Dreikaiserreich scheint sich auflösen zu wollen. Garunia zieht seine Truppen weiter aus Dandairia zurück und weiß jegliche Verantwortung für das Reich von sich. Man sei einmal zu oft als Besatzer beschimpft worden. Und so spaltet sich Dandairia in ein Lager der Erleichterung und teilweise sogar offenen Begeisterung und ein Lager, welches eher sorgenvoll in die Zukunft und damit in den tiefen Ophis blickt.

Schließlich wurden in Garunia die kaiserlichen Truppen in die Heere des Reiches eingegliedert. Die kaiserlichen Insignien wurden ausgetauscht gegen jene Garunias, zu einem neuen Eid sei es aber noch nicht gekommen. Gerade unter den Dandairies und Elcetis, welche in der DreiKaiserstadt dem Rufen der Werber gefolgt waren, herrscht Aufregung, man habe dem Kaiserreich, nicht aber Garunia die Treue geschworen. Der Großteil der kaiserlichen Truppen folgte den Befehlen des mächtigen X'Al aber ohne Protest, bestehen die ehemaligen kaiserlichen Verbände doch zum Großteil aus Garonen.

Graf Cornelius wurde verhaftet, als er – begleitet von einer Beobachtergruppe Pirim Salus – das Feldlager des X'Al X'Alvos aufsuchte. Er war vom Reichsnotrat entsendet worden, um Garunia ob der Souveränität Dandairias zu gemahnen und darauf hinzuweisen, daß man sich keineswegs im Sinne der DreiKaiserreichvertrages behandelt fühle. Gerade die Freiheit der innenpolitischen Belange habe man in der letzten Monden verletzt gesehen. Insofern scheint die Festnahme Graf Cornelius doch eher Wind in die Segel der Kritiker zu wehen. Überraschenderweise reagierten einige hohe Würdenträger äußerst gelassen auf die Festnahme. Im Gegenteil erhielt die Maßnahme der Garonen sogar die Unterstützung des Aligelas, welcher Graf Cornelius sogar öffentlich einen Verrat zutraute. Von Seiten des Truchseß ist so kurz vor der Kaiserwahl keine Stellungnahme zu vernehmen. Dies sei Aufgabe einer neuen Regierung und sollte nicht durch Äußerungen der Übergangsregierung belastet werden. Nach Aussagen der Beobachter aus Pirim Salu werde Graf Cornelius aber äußerst zuvorkommend behandelt.

### *Dandairia*

Ein Krieg der Götter tobte derweil über der Grenze zwischen Dandairia und Kriegeria. Die Luft knisterte noch im weiten Umkreis von den gewaltigen Energien, welche hin und her schwankten. Zwischen Urgada, dem Tempel des Darkon und ‚Chnums Macht‘ tobten die Mächte. Auch der im Umkreis des Geschehens befindliche Tempel Getreidesegen griff im Person des Hohepriester Georgs in den Kampf ein. Kröten wanderten tausendfach über die Lande und fraßen die ersten Keime der neuen Aussaat, die Lichtsonne brannte unbarmherzig auf die Krieger und Heerscharen Kriegerias, Schleimregen fielen und gewaltige Donnerschläge erschütterten die Gemäuer. Besonders traf es Urgada, weite Teile des Tempels zerfielen und zerbarsten unter der gewaltigen Macht der Donnerschläge. Viele Priester starben unter zusammenstürzenden Gebäudeteilen. Kasmaran der Priester des Darkon sank benommen in die Knie und Furcht und Taubheit der Ohren legten sich auch um die umliegenden Heerscharen. Chnum hat seine Macht gezeigt und Georgs Ansehen im Reiche zu neuen Höhen emporschnellen lassen.

So mag es kaum verwundern, daß Georg in Abwesenheit zum neuen König Dandairias gewählt wurde. Einige besorgte Stimmen erklangen direkt, vor allem in Form des Gwenlin, Hohepriester des Thagoth. Aber auch Hildegard und Anja, äußerten Bedenken und stellten die Frage nach der künftigen Religionsfreiheit im Reich.

Als eine letzte Amtshandlung Geron Steinbarts hielt dieser eine Rede, in der zur Einigkeit des Reiches gemahnte. Er lud Georg nach Erledigung der Probleme im Grenzbereich zur Königskrönung nach Waldhausen. Außerdem äußerte er seine

Hoffnung, daß Garunia nun mit der ordentlichen Wahl eines neuen Königs wieder zu einem normalisierten Verhältnis zu Dandairia finden möge. Besonders lobte er die gute Arbeit des Aligelas bei der Reichsführung in den vergangenen Monden. Bei der schwierigen Lage in der sich Dandairia befinde, sei er ein starker Rückhalt und einigender Faktor gewesen. Es sei keine Schande, gegen den Held von Kasmaran auf einen zweiten Platz verwiesen zu werden, zumal er es ja auch auf beachtliche 40 Prozent der Stimmen im Rat der Barone brachte. Er legte der neuen Regierung Georgs nahe, den zweitplatzierten der Königswahl bei der Amtsvergabe nicht zu übersehen. Die Bildung der neuen Regierung sei ein wichtiger Scheideweg, an dem sich entscheide, ob sich das Band der Völker und Religionen Dandairias festige, oder zum Reißen gespannt werden möge. Leider kann sich Georg derzeit nicht um so wichtige Punkte kümmern und so warten alle mit Spannung auf eine Stellungnahme durch Justus Quintus dem neuen Großmeister Dandairias.

Erneut und mit einer erschreckenden Gewöhnlichkeit wurde ein Teil der Steuereinnahmen Dandairias von Unbekannten entwendet. Diesmal verschwand fast das gesamte Steueraufkommen Kornheims und Umgebung. Die Reichsbeamten der Stadt zeigten sich entsetzt und konnten nicht erklären, wie es hierzu kommen konnte. Praktisch über Nacht war das Gold aus den Lagerkammern entwendet worden. Sofort wurde die Erinnerung wach, daß es bereits beim Einzug der Garonen in Kornheim, zu einem ähnlichen Vorkommnis gekommen ist. Die Kammern werden nun abermals gründlich nach Geheimzugängen untersucht und für den nächsten Steuermond sollen neue Lagerstätten eingerichtet werden.

Aber die letzten Monde der Übergangsregierung Dandairias wiesen auch in eine hoffnungsvolle Zukunft, so wurde mit dem Bau von Steinbarts Torfeste begonnen. Stimmen, welche den Namen der neuen Feste als Anmaßung bezeichneten wurden geflissentlich überhört. Die schlechteste Zeit Dandairias war die Regierungszeit des Truchseß auf jeden Fall nicht. Doch über dem Land liegt immer noch eine drohende Gefahr, wieder wurden einige, welche in der Vergangenheit ihre Stimme zu laut für Garunia erhoben hatten, gemeuchelt in ihren Gemächern aufgefunden. So mag es kaum verwundern, daß einige der treuesten Freunde und Fürsprecher König Thorins, das Reich verlassen, oder sich doch zumindest gen Dreistadt und Freistadt wenden. Gerade in Waldhausen eilen sich die Verfolgten und jene die glauben verfolgt zu sein. Denn je mehr sich der rückziehende Heerbann Garunias der Stadt nähert und damit der Zeitpunkt näher rückt, da die Garonen aus Waldhausen abziehen, um so mehr wächst ihre Nervosität. Noch mag sich der Widerstand nicht selbst feiern, aber schon erklingen in den Kaschemmen des Ophis die ersten Loblieder auf die heimlichen Helden Dandairias, welche sich treu gegen die Besatzer gestellt haben. Schattenkrieger Dandairias werden sie genannt, wer auch immer sie sein mögen. Hat Dandairia wohl auch noch einen Schattenkönig zusätzlich zu dem neu gewählten Priesterkönig? Wahrlich ein Land reich an Königen...

## *Elcet*

In Elcet lauscht man gebannt und wohl auch etwas ungläubig den Berichten der Diplomaten, welche überall verstreut wirken

Derweil läßt es sich Justus Quintus, trotz mehrfacher Mahnungen sich doch bitte zu eilen und nicht zu lange zu verweilen, nicht nehmen, neue Kämpfer für seine Sache in spontanen Predigten und Ansprachen zu gewinnen. So folgen schon fast 100 Elcetim seinen mittlerweile kleinen Troß.

## *Kriegoria*

In Kriegoria fand der Flug der 6\*6 statt, alle Anwesenden – besonders aber die Priesterschaft Seths – waren der Meinung, daß der Flug ein voller Erfolg war. Zwar wurde eine Nachrichtensperre über das Ereignis gelegt, soviel ist aber allgemein bekannt, 36 Freiwillige fanden innerhalb der Zeremonie ihren Weg zu Seth.

Während der Kampf der Götter im Grenzgebiet zwischen Kriegoria und Dandairia tobt, drängt es die Werz zur Schlacht. Sie sind nervös, scheint der Darkon doch Schwäche zu zeigen, aber so stark waren sie noch nie, sie wollen kämpfen! Ob sie aber so bald Gelegenheit bekommen, wieder ihre Fähigkeiten auf dem Schlachtfeld unter Beweis zu stellen scheint jedoch fraglich.

Wieder fliegt im Grenzgebiet zu Dandairia der schwarze Drache – Cormelanh – wie mittlerweile überall in Kriegoria zu vernehmen ist. Diesmal wendet er sich aber nicht gen Dandairia, sondern fliegt gen Sur\*Hendo, also in die Enklave Rûnors.

Mit Schrecken müssen die Grenzwachen Dandairias hinter ihren Wällen den Aufmarsch eines gewaltigen Heeres von Skeletten beobachten. Aber auch Dandairia scheint stark dieser Tage, steht doch Chnum fest zu seiner Priesterschaft.

Immer tiefer dringt die erobernde Reiterschar Dandairias in kriegerisches Gebiet ein, während hinter ihnen ihre ehemalg Enklave endgültig gesäubert wird. Und sich bereits weitere kriegerische Truppenverbände auf die Jagd nach den Hassadeuren machen. Die zerschlagenen Reste eines Teils der dandairischen Reiter erwarten inzwischen die mögliche Ankunft Justus Quintus mit banger Hoffnung. Noch scheint er fern und tief in elcetischen Gebiet, aber mit jedem Mond der vergeht steigern sich die Gerüchte um den edlen Ritter.

## *Ortjola, Pirim Salu und Unku*

Aus Ortjola hört man dieser Tage nichts, was sich zu berichten lohnt.

Das Kreuzfahrtschiff Pirim Unkus hat im Frühjahr seine erste Fahrt beendet und die glücklichen Adligen Garunias wieder im heimatlichen Hafen Elvilar abgesetzt. An Gästen für eine zweite Reise um die Blumeninsel soll es wohl nicht mangeln.

Nicht weit von Unku entfernt sollen einige ziemlich heruntergekommene Segel gesichtet worden sein, die wohl zu ebenso verwahten Schiffen gehörten. Wer mag da nur in den Hafen Unkus Einlaß begehren?

## *Rûnor*

Tim Can Deschain ist neuer Vizekönig Rûnors. Aufgrund der schweren Krankheit Tharom can Chabors, ist er dadurch zur Zeit auch Vertreter ganz Rûnors. Niemand weiß, ob sich der alte König wieder vom Krankenbett erheben wird. Der junge Tim can Deschain ist indes in kürzester Zeit zu dem derzeit wohl wichtigsten Mann in Rûnor geworden. Aber schon erheben sich erste Stimmen die sich fragen, ob sein Aufstieg wohl mit rechten Dingen zugegangen ist. Vor allem von der Ordensritterschaft des streitbaren Gelübdes, die in den anderen Provinzen noch nicht zerschlagen ist, hört man immer wieder Unterstellungen, daß der Weg des jungen Mannes nach oben immer wieder begleitet wird durch mysteriöse Krankheiten.

In Kashom sind die Jäger des Vizekönigs immer noch unterwegs. Die letzten Kloster des streitbaren Gelübdes werden geschliffen und die Mönche in Gefangenschaft geführt, die Prozesse stehen noch aus. Bisher ist es nicht gelungen, einen der Äbte, gefangen zu nehmen. Sämtliche Äbte starben bei der Erstürmung ihrer Klöster.

Während die Ordensritterschaft in Kashom nahezu bedeutungslos geworden ist, scheint ihre Macht in Anchor noch weitaus beständiger. Aber auch hier wurden erste Maßnahmen gegen sie eingeleitet. Die Ritterschaft machte sich auf, um Meldungen über eine größere Ansammlung Dämonenabeter Cuicuilcos, nachzugehen. Kaum hatten sie die Provinzhauptstadt Arakha verlassen, als Beoric can Coringa die Tore verschließen ließ. Innerhalb von Stunden wurde das verbliebene Kloster von Reichstruppen besetzt und die verbliebenen Mönche verhaftet. Der Abt des Klosters kam bei der Besetzung ums Leben. Egman can Khali, ein dem Orden nahestehender Priester des Rakh konnte die Stadt rechtzeitig verlassen. Durch ihn wurden die Ordenskrieger gewarnt und machten sich sofort auf den Rückweg. Als sie Arakha erreichten waren die Mauern besetzt mit alten

Reichskriegern und in aller Eile zusätzlich einberufener Krieger. Das streitbare Gelübde sah unter diesen Umständen von einer Erstürmung ab und zog tiefer ins Bergland.

Mit den Erfahrungen aus Kashom verlassen nun überall in Ankhör die Mönche des streitbaren Gelübdes ihre Kloster und schließen sich dem wachsenden Treck der Ordenskrieger an. Noch scheint nicht sicher, wohin sich der Orden wenden will.

Von Kriegoria kommend flog ein mächtiger schwarzer Drache dieses Frühjahr nach Sur\*Hendo. Vor Sur\*Hendo angekommen landete er vor der mächtigen Titanenzitadelle und bat als offizieller Vertreter Kriegorias um eine Audienz. Er sei Cormelagh der schwarze Drache Kriegorias. In aller Eile wurde der überraschende Besuch mit sämtlichen gebührenden Ehren empfangen. Genaueres über die Verhandlungen in Sur\*Hendo war nicht zu erfahren.

### *Bouraghard*

Noch immer belauern sich eine Piratenjägerflotte Bouraghards und vermeintliche Piraten aus Tondmek. Der Kapitän Tondmeks verweigert strikt jegliche Untersuchung, während der Kapitän Bouraghards Anweisungen hat, verdächtige Flotten nach möglichen Piratenaktivitäten zu überprüfen. So weitet sich das ganze mittlerweile zu einem diplomatischen Konflikt aus. Bouraghard wird doch nicht letztlich doch in einen Krieg mit Kriegoria verwickelt?

Al-Mahano macht sich zur Zeit rar in den offiziellen Räumlichkeiten seines Palastes. So entstehen schon die ersten Gerüchte, was er wohl abscheuliches in den tiefen Gemäuern weit entfernt von neugierigen Beobachtern treiben mag.

### *Qassim*

Noch in den Ssakat war Qassim der friedliche Gastort für das Treffen der Handelsstädte. Friedlich trafen sich Vertreter etlicher Reiche, handelten, unterzeichneten Verträge und Repräsentierten ihre Kulturen. Aber in diesen Tagen ist in den Straßen Qassims allenthalben die Stadtwache unterwegs. Man fahndet nach Piraten und da in den Mauern eines der ärgsten Feinde der Piraterie. Eine kleine Piratenflotte hat es tatsächlich gewagt, samt Beutegut in den Hafen der Stadt einzulaufen.

Doch schnell und sorgsam schlugen die Qassimer Piratenjäger zu. Erst erging ein Haftbefehl an Tel Durasch, den Piratenkapitän, dann nachdem dieser gefaßt wurde, stießen die blaue und die grüne Piratenjägerflotte, unterstützt durch die Schiffe der beiden Küstenwachflotten und den mächtigen Fernwaffen der Stadt, in den Hafen

vor, wo die Piraten in aller Eile die Segel setzen wollten. Überrascht, Führungslos und urplötzlich in der Falle holten die dunkelgrünen Piratenschiffe mit der schwarzen Takelage die Fahne Anrash's ein. Nun haben die Qassimer Gerichte zu entscheiden, was mit den Piraten zu geschehen hat. Tel Durash so hieß es, würde bereits vernommen und habe anwaltliche Hilfe zur Seite gestellt bekommen. Die Krieger der Stadtwache untersuchten derweil die erbeuteten Schiffe.

### *Ilyria*

Noch immer liegt der Schlaf über Ilyria, auch wenn verwirrte Nachbarn schwören, durch die magischen Wälder des Reiches würden kleine Lichter schwirren um die unvorsichtigen in die unergründlichen Wälder zu locken. Hier wo einige der letzten Einhörner Myras leben solen.

### *Inseln des Anthos*

Im Anthos Karnikons geschieht viel und dennoch nichts. Für die Region bedeutet es Frieden. Die Absprachen zwischen Tronja und der schwarzen Flotte wurden im Tempel der Parana besiegelt. Die hochgewachsenen, schwarzhäutigen Krieger der schwarzen Flotte trafen sich mit den Vertretern der neuen Regierung Tronjas, um die Feindseligkeiten zu beenden. Die fremden Krieger hinterließen einen düsteren Eindruck bei der Delegation Tronjas. Kein einziges helles oder gar weißes Kleidungsstück war zu sehen. Der einzige erkennbare Schmuck, waren kleine verknotete Bändchen aus unterschiedlich getönten feinen Goldfäden. Passend zum Anlass trafen sie sich im Herd der Taube. Zufrieden zeigte man sich auf beiden Seiten, Beruhigung kehrte auch bei den Nachbarn ein, insbesondere bei den Händlern.

Die neu gemischten Karten erfordern angepaßte Maßnahmen, so werden nun viele Gebiete massiv von Truppen geschützt und nicht wenig Gold wird für Verteidigungsanlagen ausgegeben, um die Grenzen zu sichern. Ebenso wie auf Land werden militärische Einheiten auch auf See verschoben, was dazu führt, daß man sich wahrnimmt. Ein kleine Flotte Qassims machte in der Inneren See, eine zuerst erschreckende Begegnung, eine riesige Flotte segelte direkt auf sie zu. Das Meer war geradezu übersät von Segeln. Aber beruhigt konnte man feststellen, daß man nicht selber das Ziel dieser Armada war, und diese ohne Zwischenfälle passierte. Wie allerdings bei Begegnungen gehandelt werden soll ist den meisten noch unklar, Befehle werden erwartet.

Immer wichtiger wird die Diplomatie, weil sich jeder mit jedem auf diese Weise arrangiert, zumindest die Verhältnisse klärt.

Shaktala war froh über den Frieden, denn er führte mit dazu, daß er seine Gedanken sortieren und zu einem immer besseren Überblick gelangen konnte. Auch hatte er bei der Beobachtungen der Friedensverhandlungen unerwartet die Gelegenheit, von der Priesterschaft einiges über sein Wesen zu erfahren. Ihre Liebe und der Respekt ihm gegenüber machten ihm seine Rolle und Wichtigkeit deutlich.

### *Manatao*

In den tiefen der Eiswüste erwacht das weite Manatao wieder zu neuem Leben. Dieser Winter war selbst den mächtigsten Gurs zu kalt! Aber eine merkwürdige Gegebenheit des Winters bleibt doch zu erwähnen. Während des Winters, als sich Borohr mit seinem Rat in der großen Eispyramide Manataos tagte und die Pläne für das kommende Frühjahr besprach, soll ein Geist in Sho-Scholan aufgetaucht sein. Der Geist eines mächtigen Kriegers, gewiß acht Fuß hoch. Er soll sich vor der Eispyramide mit Borohr und seinem Rat getroffen und großes Glück für das Reich verkündet haben.

Und das Glück scheint dem Reich nun schon hold, denn von einer schweren Krankheit genesen kann Borohr der gütige Herrscher Manataos wieder die Geschicke des Reiches leiten. Dies erklärt die Stille, welche sich über den Palast und seine Umgebung gelegt hatten. Offensichtlich wollte man das Volk nicht beunruhigen mit der Nachricht von der schweren Erkrankung des Herrschers. Aber wie sein erster Auftritt nach der langen Krankheit beweist ist Borohr wieder im Vollbesitz seiner Kräfte. Mögen die Heilkundigen Manataos gesegnet sein für ihr gutes Werk.

Derweil macht sich eine Prozession von Granudia auf, begleitet von Popelio dem suchenden Priester des Talis, um die Hauptstadt Scho-Scholan aufzusuchen. Eine kleine Wanderergruppe hofft auf einen warmen Empfang in der Hauptstadt dieses kalten Reiches.

Das Buch der Zeitgeschichte, Blatt 431011

## **Provinzialblatt für Kashom und Anchor**

Im Reiche Rûnor

### **Flüchtige Verbrecher feinden Tim can Deschain an**

Nichts als Lügen verbreitet eine Gruppe, die sich selbst als „Die Überlebenden“ bezeichnet. Es handelt sich dabei um Mitglieder des Streitbaren Gelübdes, denen Dank der Gnade des Vizekönigs trotz ihrer Untaten das Exil gewährt wurde oder die in Einsicht ihrer Verbrechen aus Rûnor geflohen sind. Nachdem sie die

Provinzen Kashom und Ankhon jahrelang terrorisierten wurden sie im vergangenen Jahr entmachteter. Jetzt speien sie Gift und Galle gegen die neue Regierung. Trotzdem lässt sich Tim can Deschain von seiner Politik einer Aussöhnung mit dem Rakh- Kult nicht abbringen.

### **Tim can Deschain jetzt Truchsess von Rûnor**

In Vertretung von Tharom can Chabor, des Königs von Rûnor nimmt Tim can Deschain künftig die Aufgaben des Truchsess wahr. Er führt damit die Regierungsgeschäfte von ganz Rûnor bis Tharom can Chabor seinen Aufgaben wieder nachkommen kann oder der Kronrat, gebildet von den sechs Provinzherrschern des Reiches einen neuen König wählt. Seine wichtigste neue Aufgabe ist die außenpolitische Repräsentanz des Reiches.

### **Einige Informationen über Rûnor**

Rûnor ist ein Reich der Menschen, gelegen auf dem Hauptkontinent Karnicons, Chelo- Darn. Ursprung Rûnors ist das Reich Denalgê, welches in den Schlachten des dunklen Zeitalters schweren Blutzoll leistete, als es auf der Seite des Lichtes gegen das Böse kämpfte, das aus dem Velator- Gebirge kam. Der Zerstörung folgte eine Zeit der Wirren, aus denen das Moderne Rûnor entstand.

Die Einwohner Rûnors verehren das lichte Pantheon, besonders aber Rakh (Chnum), Mar\*Kha (Mannanaun), Than\*Dar (Thagoth), Er\*Kha (Seeker), Tar\*Kha (Mannuijan). Die Nomaden des Reiches verehren Or\*Kha (Artan) und Sheran (Kandy) als ihr göttliches Schöpferpaar.

Politisch ist Rûnor in sechs Provinzen gegliedert, deren Herrscher im Kronrat den König wählen. Die mächtigsten Männer im Kronrat sind Tim can Deschain, Vizekönig von Kashom und seit den Traumtagen auch Truchsess des Reiches, in Vertretung des bisherigen Königs Tarom can Chabor, der zugleich Vizekönig von Atagonia ist. Dritter Vizekönig des Reiches ist Ardagh can Thara von Aboroga.

## **Zhaketia Eislande**

Notiert durch Merhan von Tebreh, Hüter von Zhaketia

### ***Ereignisse in Zhaketia, Dachs-, Adler- und Katzenmond 422 n.P.***

Berichte aus dem Land der Eiselfen, aus der Handelsstadt Hrazz'dursa und aus dem Reich Manrastor deuten an, dass die seit langer Zeit unpassierbare Segmentgrenze nach Ysatinga und Karnicon durchlässiger wird. So gelangten erstmals Nachrichten von den jenseits gelegenen Reichen nach Zhaketia.

Kayra Matra ist das Reich des Todes auf Ysatinga. Sein Herrscher kam aus dem Totenreich zurück, so heißt es in einer alten Chronik. Nahe bei liegt Faebreghendil mit seiner gewaltigen Magierschule. Hier manifestiert sich die Macht der Zauberer im Tauen des ewigen Eises, so dass die Einwohner Manrastos beim Blick durch die Segmentsgrenze offenes Wasser finden. Jenseits der Segmentsgrenze zu Karnicon liegt Schetola. Über dieses Reich fand sogar ich in meinen Archiven keine genauen Aufzeichnungen, vielleicht gelingt diesem Reich die perfekte Isolationspolitik. Auf Schetola folgt das Ranoth, das Land des kalten Todes. Obwohl hier nur überlebt wer Seth verehrt wird Handel groß geschrieben. Es mag sich für den mutigen Händler lohnen, diesen Widerspruch aufzuklären.

Diesseits der Segmentsgrenze forscht die Handelsstadt Hrazz'dursa weiter an den Geheimnissen eines Turmes, der dann Dank des Einsatzes von Magie erste Geheimnisse offenbarte. Diesem Gebäude messen die Händler so große Bedeutung zu, dass sie trotz deutlicher, militärischer Unterlegenheit auf den Besitz dieses Vorpostens inmitten des Landes der Eiselfen bestehen. Glücklicherweise setzten die Elfen eher auf Diplomatie denn auf eine militärische Auseinandersetzung. Manrastor dehnt sich derweil entlang des Eises nach Ophis aus.

### *Frühjahr im Jahr der Gestirne – 423 n.P.*

In der xnumgläubigen Stadt Hrazz'dursa hatten die Missionare des Ygorl großen Zulauf, handelt es sich doch um den selben Gott, dessen Tempel nur unterschiedliche Aspekte ihres Gottes unterschiedlich gewichten.

## **Mitteilungen**

Bei Tondmek wurde folgende Schrift gefunden:



### Bekanntmachung

Diese Schrift soll auf ein der großes Verbrechen hinweisen, welches der Chnumit Justus begehen will! Er ist viel schlimmer als jeder, der vor ihm kam. Wir wollen nicht von ihm befreit werden, er soll da bleiben, wo er herkommt!

Krieg kann nie die Lösung sein, er bringt nur Tod, Elend und Verderben!

Wir, die KOMINTERN, die Kooperative der Mornolithos International, fordern:

Keinen Präventiv-Krieg gegen Kriegoria durch die Chnumiten!

Geht nach Hause und kümmert Euch um Eure Familien!

Lasst uns in Ruhe, wir werden unseren Weg zum Frieden selber finden!  
Gegen Krieg, für Verständigung!  
Mornolithos, wehrt Euch!  
Kommt zusammen in der Komintern!  
KOMINTERN, Wir machen den Frieden  
*Somdteck/Tondmek 1. Vorsitzender*

An die Führer der dandairischen Truppen in Kriegoria:

Saluton!

Im Auftrag der Fürsten und des Truchsesses von Dandairia fordere ich euch auf, die Kampfhandlungen gegen Kriegoria unverzüglich einzustellen. Ihr seid zur falschen Zeit und am falschen Ort für euren Kampf. Opfert euer Leben nicht für nichts. In der Heimat werdet ihr gebraucht, kommt zurück! Nennt mir einen Treffpunkt, von dem ich euch und eure Krieger nach Dandairia geleiten kann.

*Agape n'Or*

*Justus Quintus, Hochmeister der Chnumiten*

Botschaft aus Pirim Salu

Freude für Euch!

Hiermit möchten wir Vertreter aller Nachbarn zu einem Treffen auf der ‚Salutana‘ einladen, dem Schiff, welches zum Wohlgefallen der Reisenden auf den Meeren kreuzt. In angenehmer Atmosphäre lassen sich gemeinsame Vorhaben sowie die Erörterung der Geschehnisse auf dem Chelordanischen Kontinent sicher friedlich und zur Freude aller erörtern.

Die Fahrt beginnt am ersten Tag des Tigermonds in Pirim Salu.

*Nortun Kos Zantu,*

*Oberster in Pirim Salu,*

*Volksrat*

Seid begrüßt, Justus Quintus,

Ich kann euch versichern, daß die Verteidigung des Kaiserreichs nicht aufgegeben wird. Jedenfalls nicht die Verteidigung dessen, was als Kaiserreich noch betrachtet werden kann.

Ihr werdet mir jetzt aber nicht vorwerfen, es sei nicht in Ordnung, Dandairia (oder das, was für Dandairia spricht) die völlige Unabhängigkeit zu gewähren.

Die Sache ist doch sehr einfach. Entweder gilt der Kaiserreichsvertrag - und dann

müßte vieles in Dandairia anders aussehen. Oder der Vertrag ist nichtig. Und in meiner Großzügigkeit bitte ich doch gerade diese Nichtigkeit des Vertrages an. Wolfram war doch wahrscheinlich schon zu diesem Zeitpunkt geistesgestört und das wäre doch die Begründung.

Diese Dandairis... Steht man im Süden, um ihre Grenzen zu beschützen, drohen sie damit, in Garunia plündern einzufallen. Marschieren man dann mit den Truppen, die man für diese Eventualität bereit gehalten hat (ich laß doch Reserven zurück ), erschrecken die und tun wieder brav. Nachdem diese Truppen dann zu ihrer Verteidigung weitermarschieren wird man wieder frech. Dann versuchen sie meine Truppen hinterrücks anzugreifen und müssen dann sehen, daß ich an dieser Stelle mit mehr als 10-1 überlegen bin. Dann gibt man klein bei. Immer dann, wenn sie glauben, sie wären stärker, versuchen die mir an den Karren zu fahren. Dann noch die dreiste Mitteilung von Justus, ich möge mich nicht wie ein Besatzer aufspielen. Tja, kontrolliere ich das Grenzgebiet zu Garunia nicht - droht man mir bei mir einzufallen. Gleichzeitig bittet man mich, im Süden die Grenze zu verteidigen. Zu allem Überflus tut man so, als würde ich deren Unabhängigkeit behindern.

Wenn man unter Unabhängigkeit versteht, daß man das Recht haben will, mir im eigenen Land Ärger zu machen, während ich deren Grenzen beschütze...

Da ist mir Kriegeria fast der liebere Nachbar...

Kann es ein, ihr seid über die Geschichte Dandairias falsch informiert???

*X'Alvos O'Randin*

*X'Al von Garunia*

### Lasset die Welt Wissen.

Malkuth zieht wieder in den Krieg.  
Für Dondra und das Licht.  
Wider der Finsternis und dem Untot.  
Aus dem Archipel vertreiben die Finsternis,  
ist das Ziel der lichten Herzen.  
Mögen die Krieger Mut im Herzen,  
eine Axt aus bestem Stahl  
und den Segen Dondras haben.  
Wabteros, wir kommen.  
Die Inseln bis zum ewigen Eis  
befreit von Dunkelheit.  
Schetola wird vergehen,  
wie eine Schneeflocke im Feuer.

*Magnus Njalson,*

*König von Malkuth*

### An das Parlament Bouraghards

Es ist uns befremdlich das eine Flotte Bouraghards unsere Flotte den Weg versperrt. Wir sind keine Piraten aber wir werden eine Überprüfung keinesfalls zulassen. Sollte unsere Flotte weiterhin die Weiterfahrt verwehrt bleiben, wird das Konsequenzen haben. Ebenso befremdlich erscheint es uns das die Heere an der Grenze zu meinem Protektorat wachsen. Wir wünschen keinen Krieg mit Bouraghard, doch werden die Heere nicht wieder auf eine Stärke von 5.000 Krieger reduziert, sehen wir darin eine Provokation auf die wir entsprechend antworten werden. Also wahrt den Frieden und zieht Eure Truppen wieder zurück.

*Al Mahano*

*Herr der Untoten und Protektor von Tondmek*

*Reichsheeresverweser für den Phialae Kriegorias*

### An das Volk Tronjas.

Hört mich an meine Brüder und Schwestern heute beginnt ein neues Zeitalter.

Mein Name ist Ivor Shandor, ich wurde vom Rat der Revolution als Ratsvorsitzender und somit als dessen Sprecher gewählt. Die alte Regierung war unfähig und korrupt. Der alte König hat in okulten Ritualen, entführte Frauen und Kinder dem Blut-Gott Chnum opfern lassen. Er wurde von euch gerichtet. Wohlgetan meine Brüder und Schwestern. Wir werden uns um diesen Kult des Chnum kümmern müssen. Alle ihm Angehörigen bekommen Gelegenheit ihrem Irrglauben abzuschwören. Die, mit blauen Armbinden geschmückten Mitglieder der Organisation BLAUER DELPHIN werden Euch bei der Reorganisation unserer bislang rückständigen Gesellschaft behilflich sein. Es wird den Anhängern Noryttos und Parana freie Ausübung ihrer Religion gestattet. Ferner wurden folgende Verräter und subversive Elemente im Namen der Revolution exekutiert:

Targyon kan Dargonlaid

Valrion val Katim

Voreena val Gattum

Alianed nen Orom

Der Rat der Revolution setzt sich wie folgt zusammen:

Ratsvorsitzender und Sprecher des Rates: Ivor Shandor

Volkstribun für Zivilangelegenheiten: Markon Trajan

Rüstungsbeauftragte der Republik des Volkes: Ulrine Haled

Außenminister: Barun Haleg

Finanzminister: Nerun Tayon Fait

Justizminister: Magnus Ordo

Volkstribun für Bildung, Alphabetisierung und Alchemie: Valus Kerrigan

Innenministerin: Quela Himo

Volkstribun der Blauen Flotte: Elloque Zarein

Volkstribun der Blauen Armee: Wellan Pand

Es herrscht Schulpflicht ab dem 7. bis zum 17. Lebensjahr. Der Adel ist abgeschafft. Die Mitglieder des Rat der Revolution gingen mit gutem Beispiel voran und verzichteten auf ihre Titel. Armut wird bekämpft, nicht die Armen!

Alle Kinder erhalten jeden Tag kostenlos einen Liter Milch. Großgrundbesitz wird an die Kleinbauern verteilt und Lehnsherrschaft aufgelöst. Jede und jeder, welche Mitglied in der Organisation Blauer Delphin werden will, kann sich bei dem/der örtlichen Vertrauensmann/frau anmelden. Der Hochadel wird vor die Wahl gestellt, entweder mit dem Volk kooperieren oder untergehen.

*Es Lebe die Republik des Volkes Tronja.*

### An die Völker Karnikons

Ich sah im schimmernden Inaleg einen mächtigen Sternenschweif. Er warf seinen schimmernden Glanz auf ganz Mayra. So erschien so manche schimmernde Lichtgestalt, gehüllt in den Glanz des Kometen. Leuchtend erhellend, sich selbst, wie die Nacht und einige vielleicht sogar ein paar Seelen.

Außerdem sah ich in den Wellen des Sees lauter kleine Inseln. Sie lagen inmitten des Ozeans und sie funkelten und glitzerten vor lauter angehäuften Reichtümern, die in ihnen verborgen sind. Für diese Reichtümer würden Könige in den Krieg ziehen, und irgendwie ist mir so, als würde ich bereits die Schatten der zahllosen Flotten sehen, die hier dereinst versenkt werden.

*Ualsulk, Sprecher des Orakels der See*

## **Die Geschichte Myras**

*Zusammengestellt nach bestem Wissen und Gewissen im Jahre der Gestirne 423 nach Pondaron*

*von Ramian de Bonirosh, Archivar im Dienste des Segmenthüters von Corigani*

Über die Entstehung der Welt Myra gibt es keinerlei belegtes Wissen. Doch betrachtet und vergleicht man sehr gründlich die Mythen der heutigen Völker, kommt man häufig auf einen gemeinsamen Kern. Vielfach wird als Urquelle eine einzelne Wesenheit genannt, welche zu meist als Aene bezeichnet wird. Aus den in Aene enthaltenen Prinzipien oder Aspekten sollen sich die Götter manifestiert haben, sowohl die des Lichts als auch der Finsternis. Eine andere weit verbreitete

Variante dieses Mythos läßt nur die beiden Urprinzipien des Männlichen und des Weiblichen aus einem rein lichtem Aene entstehen, die waren Chnum und Marilith. Doch Marilith stürzte in die Finsternis und wurde das Urböse, an ihre Stelle trat Dena. Aus diesen dreien, nicht unmittelbar aus Aene, entstanden alle anderen Götter der Welt.

Das Männliche und das Weibliche, Chnum und Dena, inkarnierten in Gorgan und Vanga, dem Krieger und der Hexe. Es heißt im Mythos, dass deren Liebe groß war, dass aus ihr die Welt Myra geboren wurde. Nachdem Myra entstanden war, so wird erzählt, entbrannte bald ein Streit zwischen Vanga und Gorgan über die Frage, ob die Männer oder die Frauen von größerer Bedeutung für die Lichtwelt waren. Im Streit teilten sie die Welt in zwei Hälften: Im Machairas herrschte Gorgan und mit ihm das Schwert, während im Ophis Vanga mit ihrer Magie regierte. Daher stammen die Begriffe Schwertwelt und Hexenwelt für die beiden Hälften Myras. Doch führten Gorgan und Vanga ihren Streit weiter und er kostete immer mehr Opfer bis schließlich die Lichtgötter aus einer fernen Welt durch magische Tore die halbgöttlichen Eytas nach Myra holten. Sie sollten als Schiedsrichter zwischen Gorgan und Vanga schlichten, als Belohnung wurde ihnen Unsterblichkeit in Aussicht gestellt. Doch Krieger und Hexe waren nicht gewillt, sich den Ratschlägen der Eytas zu beugen und diese begannen um den sehnstüchtig erhofften Preis zu fürchten. In der Hoffnung auf Hilfe erlagen viele von ihnen den Einflüsterung der Finsternis und wurden zu den Dämonen. Anstatt zu schlichten schürzten sie nun im Auftrag ihrer neuen Herren den Streit und brachten Gorgan und Vanga mehr und mehr gegeneinander auf. Schließlich griffen die erzürnten Lichtmächte selbst ein und verbannten Gorgan und Vanga von Myra, doch erkannten sie nicht, dass die wahre Schuld bei den Eytas lag und so entgingen diese der Bestrafung. Sie setzten ihr böses Werk fort bis sich die ganze Welt mit einer Wolke aus Finsternis überzog. Zur Bewahrung der Lichtwelt schufen die Lichtgötter den Lichtboten und sein Kometentier, die wie ein neuer Stern über Myra erschienen. Er zeriss die Finsternis und drängte sie um die Mitte Myras zusammen, wodurch die Schattenzone entstand, in die der Lichtbote die Dämonen bannte. Dann verließ der Lichtbote Myra, um sein Licht auch zu anderen Welten zu bringen.

Stets versuchten die Dämonen aus der Schattenzone auszubrechen. Eine ihrer mächtigsten Waffen waren Alpträume, die sie in die Welt hinaus sandten, um ihre Macht zu stärken. Dem zu begegnen wurde der Orden der Alptraumritter gegründet. Die Ritter sammelten die Alpträume, welche sie nicht zu zerstören vermochten, in einem machtvollen Buch und versteckten dessen einzelnen Kapitel vor dem Zugriff jener, die sich solche Macht zu nutze machen könnten.

Viele Menschenalter später war die Lichtwelt gespalten und die gewaltigen Chaoskriege zwischen den Göttern des Chaos und der Ordnung erschütterte die Welt. Der Delfingott Mannanaun wollte sich mit dem Göttervater Chnum auf eine Stufe stellen und machte ihm auch seine Gefährtin Dena abspenstig. In den daraus

folgenden Chaoskriegen besiegten die Götter der Ordnung unter der Führung Artans die Kräfte des Chaos und Mannanaun wurde in den Dschungel von Ascertain verbannt. Dena blieb bei ihm was dazu führte, dass die Verbannung nach nur rund 10.000 Jahren wieder aufgehoben wurde, weil Chnum sie zurückhaben wollte. Doch Mannanaun wollte nicht aufgeben und suchte nach neuen Verbündeten. Er fand sie in den Finstergöttern und erneut kam es zum Götterkrieg. Auch in den sogenannten Finsterkriegen wurden Mannanaun und seine Mitstreiter geschlagen. Erneut wurde nach Ascertain verbannt, doch diesmal ging Chnum ganz sicher und trocknete den Dschungel aus, die Wüste Zûn entstand. Denn Mannanaun war ein Wassergott und ohne Verbindung zu seinem Element verlor er all seine Macht.

Mit dem Beginn des Altertums vor etwa 1200 Jahren beginnt der Aufstieg der Menschheit als vorherrschende Spezies und die als historisch gesichert geltende Geschichte Myras. Sie ist verbunden mit dem Aufstieg der „Ewigen Stadt“ Logghard von einer Siedlung zur Metropole und zum Zentrum der Zivilisation auf der Schwertwelt und ihrem langem Kampf gegen die finsternen Dämonen der Schattenzone. Caeryll, der größte Alptraumritter dieses Zeitalters, stritt hier gegen die Finsternis bis er dann tief in die Hexenwelt reiste und schließlich mit der fliegenden Stadt Caerlumen bis ans Ende der Dämonenleiter ins Zentrum dämonischer Macht vordrang.

Große Imperien wie das Shalladad, Elorr und das Zhaketerreich entstanden im Altertum. Aus ihnen verbreiteten sich durch den Handel die elorrsche Runenschrift und die allgemeine Sprache, das vom Propheten Nullum geschaffene All, über die ganze Schwertwelt.

In das Altertum fielen auch die mythischen Geburten von Fronya und Mythor, Tochter und Sohn des Kometen, und ihr gemeinsamer Kampf gegen den Darkon, dem Herrn der Dämonen und Heerführer der Finsternis, welcher schließlich in Allumeddon gipfelte.

Allumeddon war der erste von zwei historischen, myraweiten Kriegen mit verheerenden Auswirkungen für die ganze Welt. Ein Sieg der Finsternis schien unvermeidlich, allerorten wurden die Heere der Lichtwelt vernichtend geschlagen, doch dann erschien ein weiteres Mal der Lichtbote über Myra. Er tötete den Darkon und zerstörte die Schattenzone und mit ihr die geballte Macht der Finsternis. Um den Preis, dass die Welt im Chaos versank und das Unheil der Schattenzone über ganz Myra verbreitet wurde, rettete er der Lichtwelt ein Unentschieden und eine Atempause bis zur unvermeidlich kommenden Entscheidungsschlacht.

Bis es soweit war versank Myra im Dunklen Zeitalter. Die Götter zogen sich von Myra zurück, um ihre Kräfte zu regenerieren, mit ihnen gingen viele halbgöttliche Völker und viele fantastische Kreaturen. Die Götter gerieten in Vergessenheit oder galten als verloren, bald wurden sie nur noch die „Alten Götter“ genannt.

Durch die Zerstörung der Schattenzone waren auch andere Bannzauber geschwächt worden und so gelang es Gorgan und Vanga sich erneut auf Myra zu inkarnieren. Erneut sammelten sie Anhänger, um sie gegeneinander ins Feld zu führen, während gleichzeitig die Finsternis neue Heere aufstellte.

Zur gleichen Zeit wurden das Buch der Alpträume wiedergefunden und es brachte Angst und Schrecken über Myra. Noch heute sind seine Splitter über die ganze Welt verteilt.

Im Dunkle Zeitalter geschah auch der Aufstieg des Schattenpriesters Dularothamae. Nur durch eine Allianz von Mächten des Lichts unter Führung der Traumritter, den Nachfolgern der Alptraumrittern, konnte er geschlagen werden. Er floh als untoter Schatten ins Velator-Gebirge, von wo aus er jahrhundertlang ganz Karnikon bedrohte.

Das Dunkle Zeitalter endete 120 Jahren nach Allumeddon mit Pondaron, dem zweiten historischen, myraweiten Krieg. Pondaron war jener Ort auf Corigani, wo die gewaltigste Schlacht jenes Krieges tobte und wo heute nur noch Wüste ist. Die Zeit selbst war Waffe in jenem Krieg und so schien er nur einen einzigen Tag und eine ewige Nacht zu dauern, während fern der Schlachtfelder Monate ins Land zogen. Führer der Lichtwelt war der Magier Bagdaron, welcher nach dem Krieg vom Lichtboten als erster Segmentshüter eingesetzt wurde.

Die Finsternis wurde angeführt von einem neuen Darkon, der einst auf der Magierschule der Lichtwelt in Esoteria ausgebildet wurde. Ihm zur Seite stand auch Zardos, der Herr der Mörderbienen, dem mächtigsten Finsterling seit jener Zeit. Durch das Erscheinen der Feuerzwillinge Sial und Sima, die durch Schaffung der Feuerberge des Blutigen Bandes die Finsternis um Myra durchbrachen, sowie das erneute Eingreifen des Lichtboten konnte die Lichtwelt den Sieg erringen. Die verbleibenden Heere der Finsternis und die Dämonen wurden in die Innenwelt verbannt und die magischen Tore ins Innere verschlossen.

Die Lichtwelt hatte gewonnen, doch war Myra schwer gezeichnet vom Krieg. Insbesondere Corigani war nach Einschlag eines Himmelssteins inmitten des Hauptkontinents nahezu völlig verwüstet und entvölkert. Zur Heilung des Landes und zur Vermeidung künftigen Unheils schuf der Lichtbote, bevor er Myra verließ, die Grundlagen der Segmentshüterschaft, die Macht des Segmentars. Überall in der Lichtwelt hinterließ er Hinweise, wie sie zu nutzen sei, damit die Weisen des Lichts den Weg zur Hüterschaft gehen konnten. Gelegentlich kam es auch vor, dass Finsterlinge die magischen Pfade zur Hüterschaft fanden und sich Segmente aneigneten. Doch scheint es als präge die Macht des Segmentars die Hüter, denn auch die Finsterlinge stellten schließlich das Wohl ihrer Segmente über die eigenen Wünsche.

Mit Pondaron begann unsere Zeitrechnung und die sogenannte Neuzeit Myras. Die Finsternis war besiegt und größtenteils gebannt, doch war sie nicht geschlagen. Zu Beginn des dritten Jahrhunderts nach Pondaron wurden weite Teile der

Schwertwelt durch dunkle oder chaotische Imperien beherrscht, die untereinander locker verbunden waren. Auf Karkanon war es das Hexenreich Haengstyr, das Reich der Schwarzen Mutter, auf Corigani die Feueranbeter aus Anguramatar und Zardos, der Herr der Mörderbienen, gewann die Macht über die Segmentsränder. Das finstere Haengstyr wurde vom Magier Rudan Tandarra in der Schlacht der einundzwanzig Tage und Nächte besiegt, während das chaotische Anguramatar mit Hilfe einiger Gebirgsbarbaren in sich selbst zusammenfiel. Nur Zardos' Reich entging dem Zusammenbruch und konnte seine Macht seit dem immer weiter ausdehnen bis sich der Herr der Mörderbienen schließlich im Jahr der Krone zum Finsterkaiser von Myra krönen ließ.

Im Jahre 407 nach Pondaron, dem Jahr des Feuers, verbreitete sich die Finsternis erneut über Myra, diesmal in Gestalt der hünenhaften Wergols und ihres Führers Arus Ur Eklas. Unter Aufbietung aller Kräfte gelang es der Lichtwelt auf Karkanon sie an der Öffnung des Tores zur Innenwelt im Bel Arad auf Silur zu verhindern und somit auch eine Rückkehr der Monsterheere und Dämonen, welche zu Pondaron dorthin verbannt wurden.

Kurz nach dem Beginn des fünften Jahrhunderts nach Pondaron, traten die Hüter der Segmente, welche zuvor nur im Verborgenen wirkten, mehr und mehr ins Bewußtsein der Völker Myras. Weniger denn je hatten sich dem Licht verschrieben und viele Hüter waren bemüht ihr Segment im eigenem Sinne zu prägen oder vor den Auswirkungen solchen Tuns auf anderen Segmenten zu schützen. Die Hüter wechselten häufiger und ihr gemeinsamer Rat war oft von Uneinigkeit und Streit geprägt. Manch einer unter den Weisen sieht in dieser Entwicklung eine große Gefahr für Myra und einen neuerlichen großen Krieg zwischen Licht und Finsternis, Ordnung und Chaos bevorstehen.

## **Ländereien Artakimas**

### Sangharla und die Provinz Min

Größe:

Die Hochebene von Min erstreckt sich über annähernd 8000 artakimsche Quadratmeilen ( AQM) . Die Form entspricht grob einem Dreieck mit Kantenlängen von etwa 400 artakimschen Meilen (AM).

Grenzen:

Min grenzt im Oklis an illyrische Gemarkungen, sowie gen Dyktion an die Phialae-See. Die Ophis-Spitze reicht weit in die Straße von Mardlis hinein. Gegen Anthos und Lynchos liegt die Innere See. Im Machairas schließlich stößt Min an die Hochlande von Rana.

### Landschaft:

Das Min-Massiv erhebt sich schroff über das Hochland von Rana . Zugang bieten einzig die vier bekannten Pässe ; der im Phialae gelegene ParderPass, der Große und der Kleine Pass ,sowie die peristerische Mudruns-Klamm.. Von diesen allerdings, ist nur der große Pass das ganze Jahr über gangbar.

Im Machairas türmen sich die Ausläufer des Min-Massivs rasch empor und bilden fast unbesteigbare Wände und Klüfte aus meist brüchigem Gestein.

Gen Ophis hin fallen denn die Ländereien Mins sanft und allmählich ab, und bilden so eine, von einzelnen Bergketten durchbrochene Ebene. Zu den Seeseiten hin bilden lotrechte, durchklüftete Wände eine unpassierbare Grenze.

Fast ebenso steil ist die oklische Flanke hin zu den Wäldern Illyriens.

### Natur und Klima:

Die Berge und Täler des Machairas sind nur karg bewachsen. Gräser, Moose und Flechten bilden den Hauptbestandteil der hier heimischen Flora. Daneben liegen an den Ausläufern des Min-Massivs große Flächen mit Buschwerk ( vor allem Schwarzer Holunder, Brombeere und Haselnuss) durchsetzt von dichten Nadelwäldern ( meist Zirbel, Frauen und Schwarzkiefern). Weiter gibt es an den zur See hin gelegenen Gemarken mehrere größere Bestände von Zweifingerbäumen und Eichen.

Als Nutzpflanzen werden verschiedene Arten von Toffeln angebaut. Hier zu nennen ist die berühmte „Sangharlsche Riesentoffel“. Von Bedeutung sind weiter der Blauapfel und Felsenbirne.

Bekannte Kräuter und Würzpflanzen sind Thymian, Bergsalbei, Gemeine Minze und Malve. Eine Mischung dieser Kräuter , zusammen mit getrockneten Brombeerblättern ist eine in Min beliebte Tee-Mischung.

An räuberischen Wildtieren kennt man in Min, neben Marder und Vielfrass, den Nebel- Wolf, den weißpelzigen Birgsparder und den Kragenbären. Pflanzenfressende Tiere sind das häufig vorkommende braune Hörnchen, zwei Arten von Mäusen, Gemsen und Gratböcke.

Die am häufigsten vorkommenden Tiere sind Vögel, von denen in Min 89 verschiedene Arten gezählt wurden, der bekannteste darunter ist wohl der rostrote Eichelhäher.

Außerdem sind in Min die Schillerechse und der Salamander beheimatet.

### Bevölkerung:

Die B. misst etwa 300.000 Kakima. Die eine Hälfte der B. bewohnt die einzelnen Gehöfte und Weiler, die zwischen den Bergen verstreut liegen. Die andere Hälfte der B. wohnt und arbeitet in Sangharla, der bei weitem größten Ansiedlung in den Bergen von Min. Die sonst in kakimschen Ländereien übliche Verteilung der Bevölkerung von etwa je ein Drittel Männer, Frauen und Astaba findet sich in Min nicht wieder. Bei gleicher Verteilung von Männern und Frauen beträgt der Anteil an Astaba lediglich ein Zehntel an der Gesamtbevölkerung.

Verwaltung:

Zentrum der Verwaltung ist die Festung Sangharla. Dort residiert im Grauen Turm der, vom Hohen Rat der Kakima eingesetzte Verwalter der Stadt. Diesem obliegt zugleich die Aufsicht über die Minen der Stadt und ebenso die Kontrolle der Münzprägerei – hier wird das Zwölfblatt oder Kupferblüte geprägt.

Sangharla:

Das am machairischen Rande Mins im Großen Pass gelegene Sangharla ist unumstritten der kulturelle und finanzielle Mittelpunkt der Provinz. Sangharla erstreckt sich auf einer Länge von 6 artakimschen Meilen entlang des letzten Sechstels des Großen Passes und über drei Nebenschluchten ( Aurums-Schlucht, Wermuts-Schlucht und den Blutwände). Entgegen der sonstigen Bauweise der Kakima sind die meisten der Häuser Sangharlas zum Teil in die umgebenden Talwände hineingeschlagen, so dass im allgemeinen nur das vorderste Drittel sichtbar ist. Verbaut werden die vor Ort anfallenden Bruchsteine. Diese, behauen und geglättet werden ohne sichtbare Fugen und ohne den Gebrauch von Mörtel aufgeschichtet. Der Stein ist von grauer bis schwarzer Farbe, die Fassaden oftmals poliert und behauen.

Die Dächer ruhen auf Trägern und Balken aus Eisenholz, und sind entweder mit gebrannten, lasierten Ziegeln oder aber aus Kupferschuppen bedeckt. Die Fenster bestehen meist aus Häuten oder lackiertem Papier, seltener aus Glas. Der Schmuck der Häuser besteht aus Holzschnitzereien an Giebeln und Dachbalken, Wasserspeiern ( beliebt sind Tiere aller Arten) auf den Rändern der Dächer und nicht zuletzt die sorgsam gegossenen, kupfernen Schuppenziegel.

Wege und Gassen sind Steinplatten gepflastert und werden des Nachts von Laternen ( gespeist mit brotanschem Öl) erhellt.

Sangharla unterteilt sich vier ungleich große Stadtviertel; der Unterstadt mit den Befestigungsanlagen und den Kasernen, der Mittelstadt mit den Häusern der Gilden, den Stätten der Handwerker und dem von Tavernen gesäumten großen Marktplatz, die Oberstadt mit dem Grauen Turm des Herren der Stadt und der Tempelbezirk mit der heiligen Bluthalle.

Die bekanntesten Gebäude Sangharlas sind wohl:

Der sechsseitige Graue Turm, Sitz des Beha Ynom (Diener des Geldes). Dieser hat eine Höhe von 144 Fuß und ist aus hellgrauem, poliertem Granit errichtet. Das steile Dach bedecken kupferne Schuppen, nach dem Vorbild der Seeschlange geformt. An den sechs Ecken des Turmes kauern Wasserspeier in Form von Wolf, Parder, Kragenbär, Marder, Vielfrass und Eichhörnchen. In den Untergeschossen des Turmes befinden Wiegeanstalt, Münzgießerei und Prägeanstalt des Reiches. In den oberen Geschossen sind Schreiber und Verwalter untergebracht, und im obersten Turmgeschoss residiert der Herr der Stadt.

Das Gildenschiff befindet sich in der Mittelstadt. Die Seitenlänge beträgt 288 Schritt, die Höhe 12 Schritte. Die von außen sichtbare Front ist nach dem Vorbild eines Kimas aus dem Fels herausgehauen, geschmückt mit gefärbten Felsengravuren in Form der Wappen der Häuser der Stadt.

Die, der Thedara geweihte Bluthalle, liegt auf der höchsten Kuppe Sangharlas und überblickt, ebenso wie der Graue Turm, die ganze Stadt. Das offene Gebäude steht auf 6 Säulen, die das Blütendach tragen. Die Bluthalle besteht vollkommen aus Kupfer, eben dem „Blut der Erdgöttin“. Die tragenden Säulen sind als Zirbelkiefern gearbeitet, das Dach mit Blüten, Vögeln und Schmetterlingen geschmückt. Die Bluthalle ist umgeben von einem Hain aus Zweiblattbäumen. Im Inneren des Tempels gedeihen Holunder und Brombeere.

Steueraufkommen: Die Hälfte des Steueraufkommens erwirtschaftet die Landbevölkerung mit dem Anbau von Feldfrüchten (hauptsächlich Toffeln) und der Jagd. Die zweite Säule sind die Handwerker Sangharlas, die die Funde der Kupfer- und Eisenminen verarbeiten.

Aktuelle Lage: Der derzeitige Herr der Stadt und Beha Ynom ist Kabaal t'Sangharla und wurde im Winter des Jahres 422 für weitere 6 Jahre in seinem Amt bestätigt. Auf sein Geheiß erforschen verschiedene Gruppen von Steinsuchern die Ländereien Mins nach neuen Abbaugebieten für Kupfer. Die Lagerstätten der bisher ergiebigen Minen nahen der Stadt, so das Gerücht, böten nur noch für 1-2 weitere Jahre einen sicheren Abbau und Ertrag.

Nach einer Ausschreibung im Herbst des Jahres 422 werden dem Entdecker einer ergiebigen Lagerstätte 5000 Zwölfblätter oder 5000 GS geboten.

Weiterhin ist in Zusammenarbeit mit der neugegründeten Stadt Essrana der Bau einer Straße durch das Hochland von Rana geplant.

Das Frühjahr 423 sieht auch die Zusammenstellung einer großen Handelskarawane, die in Bälde gen Askida aufbrechen soll.

## Buta Samui

„Endlich wieder richtiger Vollsnee, nicht mehr dummen Schaumsnee“. Der Gur klopfte sein Fell zufrieden ab, nachdem er in die Höhle im Eis gestiegen war. Offensichtlich war er glücklich darüber, dass der Sommer vorbei war und es nun noch kälter wurde. Totoro betrachtete das Eisbärwesen neben ihm verwundert und klopfte ebenfalls den Schnee aus seiner dicken Felljacke. Er konnte die Einteilung von Schnee in dutzende verschiedener Schneearten nicht nachvollziehen und fand es einfach nur kalt hier in der Eiswüste, egal ob Sommer oder Winter. Er war froh, wieder in der Eishöhle zu sein, wo kein Wind blies und vor allem kein Schnee fiel, gleich welcher Art.

Nachdem sie den Eingang wieder verdeckt hatten, seilten sie vorsichtig hinab in die Tiefe, bis zu einer weiteren Vorhöhle. Dort sammelte sich die Gruppe. Viele Gänge führten von hier weiter, manche endeten einfach nach einigen Metern, andere waren tödliche Fallen mit Spalten und herabfallenden Eiszapfen. Nur ein Weg führte direkt nach Buta Samui. Viele Schritte und einige Rutschpartien weiter standen sie dann am Eingang zur großen Höhlung.

Ein bläuliches Schimmern drang durch die Eisdecke in der Höhe, und tauchte Buta Samui in ein schummriges Licht. Die Stadt wirkte noch immer völlig unbewohnt. Schwer zu sagen, wann hier zuletzt noch Leben herrschte, zumal die Kälte alles in einem hervorragenden Zustand (quasi beziehbar) gehalten hat, seit sie zur Zeit der Wärme versank.

Doch vor der Stadt lag noch der Pfad der Geeisten. Dicht and dicht war der Wegesrand mit tiefgefrorenen Bewohnern der Stadt verziert. Auch einige andere unvorsichtige, die sich hierhergewagt hatten und von Eiselementaren „gerettet“ wurden, standen nun in einem massiven Eisblock da, das Entsetzen und den Horror in ihrem Blick festgefroren.

Die Unglücklichen wurden mitten aus dem Leben gerissen, einige schienen zu Tisch gegessen zu haben, und halten noch Essen in der Hand. Andere müssen zuvor auf der Flucht gewesen sein, und sind mitten im Lauf erstarrt.

Den schrecklichen Anblick überwunden erreichte die Gruppe nun die Häuser selbst. Es waren überwiegend die typischen manataischen Bauten aus schlichten Eisblöcken, aber es auch übergroße Eisgebäude befanden sich dazwischen, besonders im Zentrum. In den Häusern fanden sich immer wieder Erfrorene, die niemand aufgesammelt und am Pfad der Geeisten aufgestellt hatte. Zum Zentrum hin sah man vereinzelt Statuen aus Eis, die Eisriesen oder Rigatars darstellten, insbesondere in dem Viertel, wo früher einmal die reicheren Familien lebten. Dort gab es sogar vereinzelt Häuser aus Stein.

Schließlich erreichte die Gruppe die „Blockhütte“, ein großes Eisgebäude, in dem sie ihr Quartier bezogen hatte.

## Fundstücke auf See

Die See war rauh an diesem Morgen. Die Männer mühten sich auf den Schiffen ab, setzten Segel und pumpten Wasser ab.

Das Flugschiff dieser Flotte, die Donnerkeil, führte die Formation an. So war es auch das erste Schiff, welches auf die Trümmer stieß.

Das war seit langem kein ungewöhnlicher Anblick mehr in dieser Gegend. Die meisten kleineren Felder wurden kaum beachtet, da man es eilig hatte. Doch die Matrosen und Soldaten auf den Schiffen hatten es sich zum Sport gemacht, im Vorbeifahren nach den Trümmern zu fischen. Viele versuchten es mit selbstgemachten Harpunen oder Netzen. Einige ganz Mutige sprangen auch, von einem Seil gehalten, in der Hoffnung auf den großen Schatz ins kalte Wasser. Natürlich war ihnen allen klar, dass sie die großen Stücke abgeben mußten. Aber alles kam in den großen Pott, und würde, sobald sie wieder nach Hause kämen, gleichmäßig an alle verteilt werden.

Als die Matrosen nun dieses spezielle Trümmerfeld erblickten, machten sie sich bereit. Einer schmierte sich gegen die Kälte des Wassers dick mit Walfett ein. Mit einem Seil um seine Hüften sprang er kurz vor den Trümmern ins Wasser und klammerte sich sofort an ein Stück Treibholz. Das Stück war recht massig, und recht schnell bemerkte der Matrose den Grund. Unten, unter Wasser, war eine große Kiste an diesem Stück Holz befestigt. Rasch wickelte er sein Seil um diese Kiste.

Schnell wurde er samt Kiste am Bord gezogen, während ein zweiter Matrose ins Wasser sprang, auf der Suche nach weiteren Kisten.

Sofort war die Kiste von Matrosen und neugierigen Offizieren umschwärmt. Der Schiffszimmermann kam mit Hammer und Meißel, und mit 2 kräftigen Schlägen brach er das dicke, große Schloß an dieser Kiste auf. Das laute Gemurmel verstummte schlagartig, als der Deckel aufging.

In einer mit feinsten Stoffen ausgeschlagenen Truhe lagen nebeneinander zwei riesige Kerzenhalter aus Onyx in der Form Dondras. In der Form eines Adlers. Als Augen hatten diese Statuen, jede so groß wie ein halbwüchsiges Kind, lupenreine Rubine.

„Dondra sei gepriesen! Wenn das kein Zeichen ist. Unsere Reise steht unter einem guten Stern!“

Schnell machte die Neuigkeit von diesem Fund die Runde in der Flotte und motivierte die Matrosen und Soldaten zu immer neuen Höchstleistungen.

Keine zwei Tage später fand man das nächste Zeichen Dondras.

In einem anderen Trümmerfeld fand man einen großen Sack mit Tierfiguren. Und

viele dieser Figuren stellten Adler da. Die Zeichen waren klar. Dondras Segen hatten sie.

Doch die Tiger und der Drache, welche ebenfalls in diesem Sack waren, riefen Fragen auf. Was will Dondra uns damit sagen?

## **Der Sumpfdrache von Languria**

(aus den Aufzeichnungen des Gurl de Moden)

Der berüchtigte Langurische Drache ist – wie könnte es in Languria anders sein – ein Sumpfdrache. Sein Horst befindet sich in den unzugänglichen Bergsümpfen Zentral-Languriens. Diese sind so menschenleer, dass es kaum verwundert, dass der Drache nur selten gesichtet wurde.

Als Sumpfdrache unterscheidet er sich in vielem von anderen Drachenarten. Seine riesigen Tatzen und sein breitbeiniger Körperbau lassen seinen Gang eher plump wirken, doch in Wahrheit ist er sehr leichtfüßig. Häufig jagt er im heimatlichen Sumpf, in dem er jeden Wildwechsel und jede Untiefe kennt. Lautlos schleicht er sich an seine bevorzugte Beute an, in Languria meist Elche, gelegentlich auch Bären. Dabei ist er auch leicht und schnell genug, um im Winter wie ein Blitz über zugefrorene Morastflächen zu huschen und überraschend zuzuschlagen. Die bräunlich-grünen Schuppen seines Rückens verändern ihre Farbe je nach Temperatur – in der Kälte werden sie weißlicher, in der Sonne dunkler – und bilden so ein hervorragendes Tarnkleid. Sein Bauch allerdings ist auffälliger, so scheint es auf den ersten Blick. Weiß und blau sind hier die Grundfarben, in einem unregelmäßig wirkenden Muster angeordnet. Fliegt er aber an einem klaren Wintertag über den Himmel, ist er von unten kaum zu erkennen.

Gelegentlich – etwa alle sieben Jahre – kann man ihn derart schwerfällig-elegant durch die Himmel gleiten sehen, auf der Suche nach einem Paarungspartner. Welchen Geschlechts dieser nun sein müßte, ist dann regelmäßig beliebter Diskussionsstoff der einschlägigen Gelehrten.

Jedenfalls sollten nach der Rechnung der meisten von ihnen im Jahr 423 wieder gute Chancen bestehen, den Drachen zu sichten.

## **Noch mehr Fundstücke**

„Segel am Horizont“ war es aus dem Adlernest zu hören. „Schätzungsweise 50, eher 100 Schiffe, Kapitän!“

Bei dieser Zahl wurde dem Kapitän und Befehlshaber der kleinen Erkundungsflotte unwohl. 100 Schiffe war mehr, als seine kleine Flotte bewältigen könnte.

Trotzdem würde er, so wahr ihm Dondra helfe, alles in seiner Macht Stehende tun, um diese Flotte daran zu hindern, tiefer in das Inselreich Malkuth vorzustoßen.

„Signalisieren sie der Walsinger, sie soll umkehren und die Flotte warnen. Wir werden versuchen, Zeit zu schinden.“

Schweren Herzens drehte er sich zu seinen Männern um: „Heute ist der Tag, den wir am meisten fürchten. Heute ist der Tag, an dem wir unser Leben zwischen den Feind und das unserer Familien, unserer Freunde und unseres Reiches stellen müssen. Auch wenn wir sie nicht lange aufhalten können, jeden Minute zählt, um der Flotte Zeit zu geben, die Inseln zu sichern. Vertraut auf Dondra, er wird Euch erwarten in seinem Reich. Setzt die Segel. Die anderen Schiffe werden einen großen Halbkreis bilden, um so die gegnerische Flotte dazu zu bringen, ihre Kräfte aufzuteilen. Wir auf der Langspeer bilden die Spitze des Angriffes, wir segeln mitten unter sie. Zu Euren Waffen! Für Malkuth und für Dondra!“

Diesen Schlachtruf wiederholend griffen die Leute zu ihren Waffen, und das Schiff nahm Fahrt auf in Richtung der großen, fremden Flotte.

\* \* \*

Die Langspeer schnitt mit hoher Geschwindigkeit durch die Wellen. Alle Mann an Bord waren nun bewaffnet. Die Taktik war klar: Am meisten Zeit war zu gewinnen, wenn es gelang, die Kommandostruktur des Gegners zu unterbrechen. So schoß die Langspeer auf das Führungsschiff der fremden Flotte zu.

\* \* \*

Nur noch wenige Minuten waren es bis zum Aufeinandertreffen der Flotten, als wieder ein Ruf aus dem Adlernest zu hören war: „Kapitän, sie hissen die weiße Flagge!“

Ein Raunen und Gemurmel ging durch das Schiff. „Das ist ein Trick“, riefen die einen, „Solche Feiglinge“, die anderen.

„Ruhe!“, übertönte die laute Stimme des Kapitäns alle anderen. „Selbst wenn das eine oder das andere zutrifft, so können wir sie dadurch vielleicht länger hinhalten. Holt die Segel ein und setzt die Langspeer langsam neben das Führungsschiff!“

\* \* \*

Abseits von der großen Flotte lagen zwei Schiffe nebeneinander, wie sie unterschiedlicher nicht hätten sein können. Das Schiff aus Malkuth war schmal, schnell und wendig mit geringem Tiefgang.

Ganz anders das fremde Schiff. Zwar hatte auch dieses offensichtlich nur einen sehr geringen Tiefgang, war aber fast doppelt so breit wie sein Gegenstück aus Malkuth. Auch besaß es statt der in Malkuth üblichen einen Ruderreihe ganze drei Ruderreihen, welche dem Schiff wohl auch bei Flaute eine hohe Geschwindigkeit verleihen konnten.

Auf beiden Schiffen standen sich die Besatzungen gegenüber und musterten sich.

Die einen voller Mißtrauen und die anderen, weil sie solche Wesen noch nie gesehen hatten.

„Im Namen Dondras, was wollt ihr in den Gewässern Malkuths?“ - diese Worte schnitten durch die Luft wie Donner, da ansonsten das einzige Geräusch das Brausen des Meeres war.

„Wihr zuuchen eihne neuhe Heimahrt“, kam es viel leiser von dem Echsenwesen auf dem anderen Schiff zurück.

„Und da denkt ihr Euch, ihr greift uns mal an, oder wie?“

Noch immer verstand der Kapitän nicht, warum die andere Flotte die weiße Flagge gehißt hatte.

„Neihn, wihr wohllen niht eroberhn. Wihr haben zuh viehl Kriehg gesehen, wihr wohlen eihnen Phlatz, ahn dehm mahn uhns willkommen heißt. Wihr wohlen nichts gehschenkht, wihr helfehn dehnen, dih uhns helfen. Wo hr wuhrden vertribben vohn Titanik, ihr uhns helfen?“

Nun fiel das Talent, und der Kapitän verstand. Verblüfft schaute er die fast zwei Meter hohe Echse an. „Das kann ich nicht entscheiden. Aber kommt mit uns, und redet mit unserem König. Er ist weise und wird sicher wissen, wie man Euch helfen kann.“

\* \* \*

Einige Tage später machte sich die Flotte der Eskari auf den Weg zu einer kleinen Insel im Reiche Malkuth, welche ihnen der König nach einem langen Gespräch geschenkt hatte. Hier hofften die Eskari endlich wieder eine neue Heimat zu finden. Weit ab der Finsternis, die sie aus ihrer Heimat vertrieben hatte.

Bekanntmachung, Blatt 423011

## **Die Handelsgüter der Provinzen**

Kashom und Ankhor

Im Reiche Rûnor

### **Die Handelskammer der Provinzen Kashom und Ankhor gibt bekannt:**

Untenstehende Güter können ab sofort in Kashom und Ankhor erworben werden. Der Verkauf ist, abgesehen von der üblichen 50000 GS Produktionsgrenze pro Rüstmond nicht kontingentiert und frei für jedermann, allein Händler Rûnors haben ein Vorkaufrecht, welches sie am ersten jedes Mondes in Anspruch nehmen können. Kashom und Ankhor erheben in der Regel keine Zölle, allein von Reichen und Städten, welche Händlern aus Rûnor Zölle abverlangen wird ein gleichhoher Strafzoll erhoben.

Obsidian

nach Anfrage

alle Städte

Pferde	0,1 GS / HE	Od*Henli
Kaffee	0,2 GS / HE	Askida
Wein "Roter Vulkanfelsen"	0,5 GS / HE	Arakha
Automatische Waffen	0,4 GS / HE	Sur*Hendo

Weiterhin bietet die Handelskammer der Provinzen Kashom und Anchor allen interessierten Händlern, Städten und Reichen die Einrichtung von Handelskontoren auf Gegenseitigkeit an. Das bedeutet, dass die Handelskammer ihrem Partner in einer gewünschten Stadt Kashoms und Ankors ein Kontorgebäude einrichtet, zusammen mit dem Recht, dort für 10000 GS Einheiten mit Transportkapazität zu rüsten. Im Gegenzug richtet der Vertragspartner der Handelskammer ein entsprechendes Kontorgebäude mit Rüstrechten an. Beide Gebäude werden dann im gleichen Mond ihren neuen Eigentümern übergeben.

## Eine Woche in Es-Serahn

Nun, am Ende unserer entbehrlichen Reise waren wir am Ziel: Es-Serahn, der Geburtstempel des Seth! Ich berichte vom Flug der 6x6, Bestandteil der großen Pilgerfahrt von Emperia nach Es-Serahn.

Als wir in Es-Serahn ankamen, dachte ich, nach der langen Reise würden wir hier auf dem Berggipfel zumindest wieder zur Ruhe zu kommen. Doch es sollte vieles anders kommen als erwartet.



Wir hatten das große Tor durchquert, welches den einzigen Eingang zur Gipfelebene bildete. Die Ebene war von den natürlichen Felsen eingefasst. In die Felsen waren zahlreiche Treppen und Höhlen gearbeitet. An den sechs Ecken des Felsenrings erhoben sich 6 kleine Türme. In der Mitte der Ebene erhob sich ein großer, silbrig eingefasster Hügel, auf dessen Spitze war die Tempelhalle zu erkennen. Der Eingang zum heiligen Feuer des Seth!

Das war nun das Ziel unserer Reise. Am letzten Tag würden wir die Treppen erklommen haben um unsere Spende in das heilige Loch geben zu können, auf das uns Seth zu sich nehmen wird! Doch dazu später.

Jedem von uns wurde zuerst ein Quartier zugewiesen. Uns wurde eine Tierhaut mit einem Erdloch zugewiesen. Wir bauten notdürftig ein Zelt über das Erdloch. Das sollte eine Woche unser Quartier sein! Aber, wie wir später feststellen konnten, waren wir eh nur selten hier, um Quartier zu beziehen. Hier oben schien es auch nicht zu kalt zu sein. Das lag zum einen sicher an der Felsmauer, die die eisigen Winde des Hochgebirges abfing, zum anderen aber wohl auch an den Ausdünstungen des Berges, die Mönche nennen es den Odem des Seth. Zu mehreren Stunden am Tag, teilweise aber auch fortwährend, quoll weisser Dampf an vielen Stellen aus dem Felsen,. Dieser legte sich wie eine Wolke auf den Boden und benetzte ihn mit Wasser! Somit gab es hier sogar das hier oben wachsende heilige Gras zu weiden. Am Abend nahmen wir an der ersten Prozession um den heiligen Hügel teil. Anschließend wurde Nahrung ausgegeben. Die Nahrung war ganz besonders: Sie bestand im wesentlichen aus einem groben Mehl, welche mit gereifter Milch der Yacks vermennt wird. Das ganze kann dann noch mit getrockneten Fleischstreifen aufgewertet werden, für uns einfache Pilger jedoch natürlich nicht. Sie nannten es: Sannann. Von dem Mahl bekamen wir ungefähr eine Hand voll, jedoch sättigte es sehr gut. Nun hielt ein Priester ein Gebet zum heiligen Hügel hinauf, dabei wies er gleichzeitig auf die Arbeiten der Pilger hin.

Mir wurde die Ehre zuteil, in den Stallungen heiligen Yack-Mist zu sammeln. Diese Arbeit begleitete mich die folgenden Tage. Der heilige Mist wird aus den unterirdischen Stallungen gekarrt und in einer Grube gesammelt. Neben dieser Grube wird ständig ein Berg schwarzen Pulvers gehalten. Aus einem Brunnenloch wird Wasser heraufgeholt. Dieses wird mit dem Mist vermennt, dann wird der schwarze Sand dazu gefüllt. Das ganze muss nun von Pilgern in dieser Grube vermennt werden. Eine wahrhafte ehrenhafte Arbeit! Aber genau darin liegt der Sinn: Durch die anstrengende Arbeit würden wir uns Seth nähern. Danach wurden die Ziegel aus den Formen entfernt und aufgeschichtet um an der Luft zu trocknen.

Auch Schlaf bekamen wir so gut wie nie. Lediglich kurze Pausen wurden uns gegönnt, sonst kam der Tempelaufseher und wenn das nicht half, wurde der Pilger aus unseren Reihen entfernt. Einen meiner Mitarbeiter, der bereits nach 3 Tagen begann Halluzinationen zu haben, wurde von der Tempelwache abgeführt. Mir begann die Arbeit nicht mehr viel auszumachen, was auch der Vorarbeiter bemerkte, worauf mir die Arbeitszeiten verlängert wurden. An Schlaf in den Nächten war schon lange nicht mehr zu denken. Nur bei der abendlichen Prozession konnte man beim Laufen ein wenig „dösen“. Wehe dem, der einschlieft. Er wurde sofort aus den Reihen entfernt und wart nicht mehr gesehen. Mittlerweile durfte ich die Mischung aus der Grube mittels Eimer aus der Grube holen und in Steinformen einpassen. Die dünne Luft, die harte Arbeit und die geringe Nahrung brachten mich langsam um den Verstand und ich begann erste Visionen zu

empfangen.

Die Priester verkündeten am 6. Tage, das Plateau war mittlerweile über und über mit Tierhautzelten bedeckt, dass die Pilger ab dem morgigen Tage den heiligen Hügel betreten zu können und Seth zu opfern.

Ich wunderte mich über meinen nachhaltig guten, trotz der Strapazen, Gesundheitszustand! Ich war zwar erschöpft, jedoch mein Geist schien wach und doch nicht wach zugleich. Ich war zuversichtlich, morgen die steile Treppe hinauf zum heiligen Loch emporklimmen zu können!

Am Abend vor der allabendlichen Prozession, wurde das Sannann ausgegeben. Es schmeckte mir vorzüglich, doch dieses mal erschien mir etwas anders. Auf einem Podest ergriff ein Seth-Priester das Wort und begann eine Predigt zu halten, welcher er mit Inbrunst in die Welt schrie. Um sein Podest fanden sich nach und nach mehr, durch das Sannann gestärkte, Zuschauer ein. Auch ich konnte mich seinen flammenden Worten nicht wider stehen und musste mich zu ihm begeben. Er sprach von den Chnumlingen, und von deren großenwahnsinnigen Führern, welche ernsthaft in Erwägung ziehen ins Velatorgebirge zu ziehen! Doch der Krieg ist weit und auch von inneren Dingen sprach er: Von der Weissheit Acrinissra, unserer Stellvertreterin Seths in Kriegoria und von der Einheit der Kriegoren wider dem Lichtpack! Die flammende Rede wurde zum Rausch, aus der Erde quoll auf einmal undurchsichtiger Rausch, der alles zu verwischen schien. Auf einmal erhob sich ein Odem Seths aus dem Berge, eine Wasserfontaine sprudelte aus der Erde in ungeahnte Höhen! Mir wurde schwindelig, mein Geist schwebte in mir und doch nicht in mir. Das Wasser war herrlich warm, oder lag das an der Wärme, die mir scheinbar aus dem Körper floss? Ich verlor die Beherrschung, wie auch alle um uns herum. Man begann sich in dem Schlamm, der sich um uns herum gebildet hatte zu wälzen, dann rissen sie sich gegenseitig die Kleider vom Leibe und begannen über einander herzufallen! Ob Männlein oder Weiblein, das spielte keine Rolle mehr. Auch verspürte den Drang mich meiner Kleider zu entledigen und sprang in das Schlammbad um mich einem Mütterchen zu widmen. Danach fehlt mir die Erinnerung Am nächsten Morgen wache ich umarmt von einen jungen Priester und einer runden Frau nackt inmitten des Schlammes auf. Vielen um mich herum schien es ähnlich zu gehen, viele hatten wohl auch die Erinnerung verloren, aber alle schienen sehr zufrieden.

Als ich zu unserem Zeltloch komme, sehe ich, dass des Nachts der gesamte Zeltplatz abgebrannt ist, Besessene haben ein reinigendes Feuer entzündet. Ich rette einige Münzen, die ich noch finden konnte, aus meinem Wohnloch. Wir werden von Priestern zu einer Materialausgabe geleitet. Dort kann ich mir ein Seth-Umhang erstehen, dafür muss ich mit einem Haarbüschel dafür bürgen, das ausstehende Geld in meinem Heimat-Tempel zu zahlen.

Es ist Mittag, überall sind die aufgeschichteten brennenden Ziegel zu sehen. Die Priesterschaft beginnt den Zug auf den Berg zu beginnen. Ich bin zusammen mit Denen, die wie ich alles verloren haben. Wir werden zur Senan-Ausgabe geleitet,

heute spüre ich einen unbändige körperliche Kraft, die mich antreiben wird , den heiligen Berg zu ersteigen, trotz aller Unwidrigkeiten, die mir zu teil wurden. Nachdem wir den Berg dreimal umrundet haben, beginnen wir nun die Treppe, die sich um den Berg schlängelt, auf Knien hinauf zu steigen. Wir sind die dritte Gruppe, welch eine Ehre! Nach einer unendlich langen Zeit sind die Kniee aufgescheuert, aber kein Schmerz ist zu spüren, angesichts des großen Ereignisses, welches uns nun unmittelbar bevorsteht. Jetzt ist es soweit, wir sind auf dem Gipfel vor uns die Tempelhalle, in deren Mitte sich das heilige Loch befindet, welches direkt ins Myrainnere zu Seth führt. Einige Priester sondern uns aus, uns werden die Augen verbunden, dann spüre ich einen Schlag und verliere das Bewusstsein. Ich komme wieder zu mir und befinde mich in einer riesigen unterirdischen Halle, anscheinend ohne Boden! Ich sitze in einer Art Loge, welche nur eine von vielen ist! Das muss das Innere von Es-Serahn sein. Die Halle ist von Fackeln in den Logen erhellt. Aus dem Nichts scheint ebenfalls eine Glut aufzusteigen. Die Logen sind alle gefüllt, es werden Gesänge angestimmt.

Nun hört man in der Halle klar und deutlich eine Stimme zu hören, die Acrinissras, der Vertreterin Seths in Kriegoria, unserer höchsten Priesterin Seths!

An dieser Stelle hört der Bericht auf, der Flug der sechs mal sechs ist nicht zur Veröffentlichung freigegeben!

Hinzuzufügen ist, das der Autor nach der Beendigung des der Flug der sechs mal sechs, welcher ein grandioser Erfolg war, und in dessen Verlauf alle Teilnehmer mit Freuden dem Seth entgegen geflogen sind, sich dazu entschließ dem Orden des Seths beizutreten!

*Gepprüft, genehmigt;*

*Mira X, stellvertr. Magistrat Verkündungen des Geburtstempels Seth , Es-Serahn*

Das Buch der Zeitgeschichte, Blatt 422081

## **Der Tag des Rates im Jahr der Nebel**

Preis sei Than\*Dar

Am Tag des Rates traf sich der Provinztag von Kashom und Ankhör in der großen Festhalle in der Metropole Askida. Den Vorsitz führte der Truchsess Tim can Deschain und viel Volk war zusammengeströmt. Wichtige Würdenträger saßen am Ratstisch auf dem der Amtsstab des Vizekönigs von Kashom und Ankhör lag. Denn über den künftigen Herrscher beider Provinzen sollte abgestimmt werden.

Die Zeremonie war kurz und sachlich. Tim can Deschain bat nach kurzer

Begrüßung um Vorschläge, wer künftig den Stab des Vizekönigs tragen solle. Als Ältester des Rates erhob sich Kirrin can Kahlwild, Priester des Rakh in Askida und trug Tim can Deschain das Amt an, der als Truchsess gute Arbeit geleistet habe und bei der Befreiung der Provinzen aus den Fängen des Streitbaren Gelübdes große Verdienste erworben hat. Tim can Deschain erklärte sich zur Annahme des Amtes bereit. Allgemeiner Applaus ersetzte eine Abstimmung und Kirrin can Kahlwild nahm den Stab und übergab ihn dem neuen Vizekönig.

Dann zogen die Würdenträger in den Tempel des Than\*Dar, getragen vom Jubel des Volkes von Askida. Vorweg aber schritt der neue Vizekönig, ein junger Mann, der Selbstbewusstsein und Stärke ausstrahlt. Im Tempel hatte der zurückgetretene Herrscher Enric can Garain seine Krone niedergelegt. Hier drängten sich so viele Menschen, dass sich die Edlen Rûnors recht unziemlich durch die Massen zwängen mussten, während der Vizekönig die Begeisterung der Menge genoss und zahllose Hände schüttelte.

Als er den Altarraum betrat wurde es im Tempel still. Viele Besucher erwarteten, dass der Vizekönig von seinem Vorgänger gekrönt werden würde. Aber es waren zwei Tempelschüler, Waisenkinder, einer des Mar\*Kha- Kultes und einer des Than\*Dar- Kultes, welche die Krone des Vizekönigs von Kashom und Ankhör, den hohen Silberhelm mit dem goldenen Kronreif vom Altar nahmen und sie Tim can Deschain aufs Haupt setzten. Dann traten Priester aller Kulte Rûnors vor, um ihren Segen zu sprechen. So wurde Tim can Deschain am Tag des Rates Vizekönig von Rûnor.

Der Band Than\*Dar im Buch der Religionen, Blatt 423011

## **Die Zeugung der Drachen und die Herkunft ihrer Rassen**

*(Beschrieben nach Berichten des Priesters Krym Khan Negan, der mit ältesten Drachen sprach und mündlich überlieferte Geschichten weitergab. Diese reichen zurück von Generation zu Generation und haben ihren ersten Ursprung in den Lehren Thagoths an seine Kinder)*

### Preis sei Thagoth

In kunstvollen Bastionen aus Glas und Kristall leben die Götter und ihre Bastionen schirmen die Welt des Lebens, die im Innern liegt vor der anderen Welt, die außerhalb liegt.

Wann immer ihnen danach war gingen die Götter, die Welt des Lebens zu besuchen um ihr Vergnügen zu finden und das Vergnügen der Götter war gleich dem Vergnügen jener, welche die Welt des Lebens bevölkerten. Um diese mit ihrer göttlichen Pracht nicht zu schrecken nahmen die Götter nach ihrem Wesen die Natur der Geschöpfe des Lebens an und vergnügen sich in der Welt des Lebens nach Art des Lebens.

\* \* \*

Chnum und Dena zeugten Norto und Grewia. Norto und Grewia zeugten Anur und Pura. Anur und Pura zeugten Jaffna. Anur und Jaffna zeugten Thagoth. Thagoth ist der männliche Stammvater der Drachen.

Anur und Jaffna zeugten auch Dondra. Dondra und Jaffna zeugten Mannanaun. Mannanaun ist der weibliche Stammvater der Drachen.

\* \* \*

Die Welt des Lebens war den Göttern neu und fremd und aufregend. Jeder erging sich dort nach seinem Wesen.

Thagoth durchstreifte die Welt des Lebens im Körper eines Menschen als Lehrer und Gelehrter. Jenen, welche diese Welt bevölkerten gab er die Kunst des Schreibens und des Rechnens. Er lehrte sie Häuser zu bauen. Zugleich sammelte er alles Wissen über die Welt des Lebens und wurde so der allwissende Gott. Große Freude bereitete ihm die Schönheit und Einsamkeit der Wüste und das spärliche Leben, welches man dort findet. So wurde er ein Gott der Wüste.

Mannanaun tauchte in die Wellen der Welt und wurde ein Gott des Wassers. Seine besonderen Freunde wurden die Delfine, aber auch unter allem anderen Leben fand er Freunde. Denn er war freundlich zum Leben der Welt und bot ihnen Hilfe, wenn seine göttlichen Brüder und Schwestern tobten. Wenn die bleierne Flaute Nortos über den Wassern lag blies er eine frische Brise. Wenn Artan ohne Maß Grenzen zog und das Leben in Grau versank brachte er Freude. Wenn Pura eitel Schicksal spielte trocknete er die Tränen. Wenn Kandys wilde Jagd das Land verwüstete richtete er auf den Äckern die Halme auf. Wenn Anurs Feuer durch das Land fegten rief er die Wolken und den Regen und ließ sie erlöschen. Wenn Seths beißende Staubstürme das Land ätzten besänftigte er die Winde und schuf neues Grün. All dies tat er wie im Spiel, doch die Geschöpfe des Lebens erkannten, dass seine Macht größer und gütiger war als die seiner göttlichen Ahnen und er wurde vor Chnum Hüter von Elfen und Menschen.

Am See, wo ihr Lager stand entzückte sich Dena an der Leichtigkeit des Spiels Mannanauns und rief ihn zu sich, um ein flüchtiges Abenteuer seiner Liebe zu genießen. Das sah Chnum von seiner kristallinen Zitadelle. Grimm und Neid wuchsen in ihn und wuchsen sogar noch, als Mannanaun Dena schon lange wieder verlassen hatte. Er rief jene Götter zusammen, die gleich ihm Mannanaun nicht wohlgesonnen waren, um ihn der Verführung seiner Frau anzuklagen und ihn zu richten. Artan und Norto und Pura und Kandy und Anur und Seth und einige andere kamen als Gericht zusammen. Ihr Schuldspruch war rasch gefällt. Dann aber berieten sie lange, wie sie Mannanauns habhaft werden könnten und wie sie mit ihm verfahren sollten.

\* \* \*

Derweil saß Thagoth grübelnd am Strand des Spiegelsees, wo das Leben fruchtbar

überquoll und wo Ideen reifen. Er sprach: „Ich will mir wie andere Götter ein Wesen als Herold erwählen, damit die Geschöpfe des Lebens es sehen und mich erkennen, auch wenn ich nicht leiblich bei ihnen bin. Es soll zugleich stark sein um die meinen zu beschützen und klug, um Wissen zu bewahren“

Derweil spielte Mannanaun in Gestalt einer Delfinkuh im flachen Wasser vor der Küste. Er sprach: „Ich habe erfahren wie es ist, das Lager einer Göttin zu teilen. Nun will ich wissen, wie es ist, das Lager eines Gottes zu teilen.“

Thagoth und Mannanaun erkannten einander. Mannanaun wendete Thagoth seine Bauchseite zu und Thagoth watete ins Wasser und streichelte seine Flanke. So begegneten sich die Götter wo Land und Wasser sich trafen und ihr Lager war das warme Wasser am Strand des Spiegelsees.

\* \* \*

So wurden sie von Chnum und seinen Häschern entdeckt und die Bande kam über sie. Norto wälzte sich in Gestalt eines Wals auf Thagoth und drückte ihn so hilflos unter Wasser, dass er das Bewusstsein verlor. Die anderen Götter ergriffen Mannanaun und schleiften ihn an Land. Anur und Artan hielten ihn hier fest, während Chnum und Seth ihn traten, so dass sein Blut und seine Eingeweide aus seinem Körper gepresst wurden. Dann schleiften sie seinen Körper in den Dschungel von Ascertan. Da auch die Götter einen der ihren nicht töten können schuf die Bande ein Gefängnis aus Granit und Zauberkraft und sperrte Mannanaun darin ein, bis ein anderslautender Richtspruch ihm seine Freiheit wiedergäbe.

\* \* \*

All das war lange geschehen, als Thagoth am Ufer des Spiegelsees wieder zu sich kam. Norto stand neben ihm und verhöhnte ihn und sagte: „Die Götter haben Gericht gehalten und Mannanaun verbannt und sein Volk ersäuft. Sieh zu, dass du von ihm wegbleibst, sonst geschieht dir dasselbe.“ Dann ging Norto fort. Thagoth fand den aufgewühlten Fleck, wo die Bande den Mannanaun getreten hatte. Im zertretenen Sand fand er zwischen dem Blut und den Fetzen vom Fleisch seines Freundes 21 zähschalige Eier, wie Schildkröten und Krokodile sie legen.

Thagoth gab Tieren die Eier, damit sie das Gelege zu bebrüten. Zwei Eier erhielt der Pfau, zwei Eier erhielt der Leguan, zwei Eier erhielt das Orhako, zwei Eier erhielt der Fuchs, zwei Eier erhielt der Sperber, zwei Eier erhielt die Schlange, zwei Eier erhielt die Antilope, zwei Eier erhielt der Seehund, zwei Eier erhielt der Schmetterling, ein Ei erhielt die Feuerlibelle, zwei Eier bewahrte Thagoth selber. So verhinderte er, dass seine göttlichen Brüdern und Schwestern sie alle zugleich verderben.

Aus allen Eiern schlüpfen Drachen, aus jedem Gelege ein weiblicher und ein männlicher. Unterschiedlich wie ihre Ersatzeltern waren die Nestlinge und wurden die erwachsenen Drachen später. Aber alle wurden mächtig wie Mannanaun und klug wie Thagoth.

\* \* \*

Aus dem Gelege des Pfaus schlüpften goldene Nestlinge und sie stachen dem Chnum ins Auge der sie raubte und als seine Kinder ausgab. Aber er achtete nicht recht auf sie, weil er sich nach Mannanauns Einkerkerung angemäßt hatte zugleich die Elfen und Menschen zu schützen, die in manchen Hader verwickelt waren. So wuchsen die jungen Drachen heran und wurden ungebärdig und sie richteten in ihrem Übermut großen Schaden an. Als er das sah wurde Chnum ihrer überdrüssig und warf sie in ein fernes Land, wo sie heute noch zwischen den alten Mauern einer versunkenen Kultur leben. Erst spät hörte Thagoth ihr einsames Rufen und lehrte sie. So wurden sie erst wild und dann weise und so ist noch immer ihr Wesen. Mancher Gelehrter, der den Chnum verehrt rechnet sie noch immer seinem Gott zu, obwohl diese Verbindung am Überdruß Chnums zerbrach und heute noch zerbrochen ist.

Aus dem Gelege des Leguans schlüpften grüne Nestlinge. Der Leguan versteckte sie in den riesigen Bäumen seiner Heimat und in großen Wäldern werden noch immer die grünen Drachen gefunden.

Der Orhako trug sein Gelege nach Lyrland. Hier schlüpften zwei kornblumenblaue Nestlinge, welche die Wüste der Einsamkeit zur Heimat nahmen. Sie sind ihrem Vater besonders nahe, schätzen sie doch die Wüste so wie Thagoth es tut. Auch paarten sie sich gelegentlich mit ihren Bruteltern und zeugten viele Mischformen, die heute mit ihnen auf Lyrland leben.

Aus den Eiern des Fuchses schlüpften rote Nestlinge. Bevor Thagoth sie lehren konnte lehrte sie der Fuchs und sie wurden nach seiner Art hinterlistig und verschlagen.

Der Sperber trug die Eier zum Nest in dem er gerade sein eigenes Gelege bebrütete. Als aber nach den perlmuttfarbenen Drachennestlingen auch seine Küken schlüpften fand er es mühselig für die ganze Brut zu sorgen und warf die ihm anvertrauten jungen Drachen aus dem Nest. Die wendische Pura, die ihre Tat gegen den Mannanaun jetzt bedauerte fing die Nestlinge auf und sorgte eine Weile für sie ehe sie das Interesse verlor und sie Thagoth übergab. Aber in dieser kurzen Zeit tränkte sie die jungen Drachen mit Glück und immer noch gelten die perlmuttfarbenen Drachen als Glücksdrachen.

Die Schlange hatte sich heimlich dem Seth verschworen. Ihm brachte sie die zwei schwarze Nestlinge nachdem sie geschlüpft waren und der benutzte sie für seine grausamen Zwecke. Er hielt sie in seinem Vulkankerker gefangen bis sie alt genug waren, selber Nachwuchs zu zeugen. Den männlichen Drachen zwang er die Schlange zu begatten. Aus ihrer Brut entstanden zahllose Monster die der Seth für seine finsternen Zwecke einspannte. Den weiblichen Drachen begattete er selber und aus ihren Eiern schlüpften die Dragols, die er seinen Lieblingen, den Wergols als Reittiere gab. Als die beiden schwarzen Drachen im Sterben lagen warf sie Seth mit anderen Opfern seiner Zuchtexperimente in den Sumpf. Hier hörte Thagoth ihr

verzweifelt Ruf und er barg seine Kinder und rettete sie. Sie zeugten miteinander nur noch wenige Nachkommen und auch deren Kinder legten nur wenige Eier. So wirkt die Tat Seths nach, dass schwarze Drachen die seltensten ihrer Art sind. Um so lächerlicher ist die Lüge der Sethpriesterschaft, diesem Verderber der Drachen würden die schwarzen als ihrem Herrn huldigen.

Aus dem Gelege der Gazelle, geborgen in sonnendurchglühter Steppe schlüpfen Nestlinge, deren Schuppenkleid silbern war und noch heller wurde, als die Drachen wuchsen, bis ihre Körper reines Licht waren. Die Gazelle war unsterblich und verließ das Gelege immer wieder so dass die jungen Drachen ihre Ziehmutter vermissen. Sie entwickelten auf der Suche nach ihr die Kunst durch Raum und Zeit zu springen.

Der Seehund brachte die ihm anvertrauten Eier hinab ins Meer. Ihnen entschlüpfen Drachen des Wassers, von silberner und blauer und schwarzer Farbe, welche mehr als ihre Geschwister das Erbe Mannanauns tragen.

Die Nestlinge des Schmetterlings blieben klein und flüchtig wie ihre Zieheltern und wurden genau so bunt. Man kennt sie als Feendrachen.

Die Feuerlibelle trug ihr einziges Ei hinauf in die lichten Höhen des Vulkans Bel-Arad, wo sie zwischen Feuer und Eis, Fels und Wind zuhause war. Aber schon am nächsten Tag wurde die Libelle vom Raben gefressen. So lag das Ei lange herrenlos zwischen den tobenden Elementen des Berges und nahm all ihre Macht in sich auf. Als der Bel Arad sich wieder regte und Steine warf zerbrachen das Ei endlich. Heraus führen die Elemente Feuer und Wasser, Erde und Luft, gebunden im schuppigen Leib von vier Drachen. Diese Geschöpfe sind stark und mächtig wie die Elemente, die ihre Paten sind.

Aus den beiden Eier, die Thagoth selber bebrütete schlüpfen zwei Nestlinge, die braun und unscheinbar waren. Aber als die jungen Drachen heranwuchsen sah man an ihren Schuppenrändern bunte Farbsäume, die im Alter das prächtige Farbspiel des Opals zeigten. Zähne, Augen und Krallen des erwachsenen Opaldrachen sind golden und diese Drachen sind die größten und prächtigsten ihrer Art und da sie von Thagoth selber erbrütet wurden auch die klügsten.

\* \* \*

So entstanden aus der Vereinigung von Thagoth und Mannanaun Drachen in vielfältiger Form. Weitere Formen entstanden aus Verbindungen von Drachen unterschiedlicher Zieheltern. Alle sind die Geschöpfe Thagoths und durch Zeugung, Erziehung und Tradition an ihn gebunden. Sie sind seine Augen und Ohren, seine Arme und sein Mund, so wie es Thagoth am Ufer des Spiegelsees erdacht hat.

## **Die Legende vom Geheimnis des Glases,**

## wie sie von den Seeker-Priestern von Gortania erzählt wird

Der staubbedeckte Wanderer blickte andächtig auf. Nach einer langen Tagfahrt hatte er die große und volkreiche Stadt Gortania erreicht. Und nun stand er zutiefst beeindruckt vor ihrer größten Sehenswürdigkeit – dem großen Tempel des Seeker. Fasziniert blickte er auf die Fensteröffnungen, die von Glasfenstern verschlossen wurden, wie er sie noch nie gesehen hatte. Hei, wie gleißte und funkelte es im Licht der Abendsonne! Strahlende Lanzen aus Licht schienen daraus hervorzubrechen, in vielen, blendenden Farben. Rot, gelb, weiß – er konnte sich gar nicht satt sehen und starre mit offenem Mund auf dies Wunder. So wurde ein Priester, auf dem Weg seinen Dienst anzutreten, auf ihn aufmerksam. Er trat neben den Wanderer und meinte. „Ist es nicht herrlich und schön anzusehen, dieses Wunder unseres Herrn Seeker? So etwas habt ihr sicher noch nie gesehen, in eurer Heimat.“ Der Wanderer schüttelte den Kopf, „Nein, wir in Athanesia haben auch einige Kenntnisse und Glas ist uns durchaus bekannt, aber das man solche Schönheit daraus machen kann...“ ehrfürchtig verstummte er einen Augenblick, „da sind Figuren zu sehen. In einmaligen Klarheit. Und die Farben...“ Wieder verstummte er. Der Priester hatte die Stirn in Falten gelegt, als er den Namen Athanesia vernommen hatte. „Wie,“ fragte er jetzt, „ihr kommt aus jenem götterlosen Reich? Da ist es kein Wunder, das es so etwas bei euch nicht gibt.“ „Holla,“ meinte der Wanderer, „so ist es nun nicht. Und wir haben kundige Handwerker und Wissenschaftler, doch solche Großartigkeit bringen wir nicht zustande.“ Bedauern mischte sich mit Bewunderung. Der Priester warf einen Blick auf den Stand der Sonne. Dann blickte er den Wanderer von der Seite an und meinte: „Nun, ich habe noch etwas Zeit. Ich will euch gerne erklären, warum all eure Handwerker und Wissenschaftler, wie kundig sie auch sein mögen, nicht in der Lage sind, solche Schönheit zu schaffen.“ Der Wanderer nickte und ließ seinen Blick zwischen dem Priester und den köstlichen Fenstern des Tempels hin und her wandern.

„So hört denn,“ begann der Priester, „einst gefiel es dem Herrn Seeker über Myra zu wandern. Und all denen, die guten Sinnes waren und die ihm Gutes erwiesen und die seinen Namen priesen, denen lehrte er mannigfache Dinge. So lehrte er ihnen auch das Geheimnis und die Kunst des Glases. Wie sie mit den Werkzeugen und dem Wissen, welches er ihnen gab, die schönsten Kunstwerke vollbringen konnten: Pokale, die wie aus Kristall geschnitten schienen und in denen der rote Wein funkelte wie das Blut, Gläser, mit Verzierungen, so fein und grazil, als ob sie von den Elfen hergestellt worden wären und Fenster, so prächtig und schön, wie ihr sie hier seht. Und die Menschen priesen Seeker und der Herr war zufrieden mit seinem Werk. So ging die Zeit ins Land. Und die Zeit vergeht für Götter anders, als sie für uns Menschen vergeht. Und einst blickte der Herr Seeker wieder auf Myra. Und was er sah, erzürnte ihn gar wohl. Und er nahm seine goldene Eule Zermine und erhob sich von seinem Sitz und flog über Myra dahin. Und er sah, dass die Menschen, die seinen Namen gepriesen hatten und die in seinem Namen

große Kunstwerke erschaffen hatten, dass diese das Geheimnis und die Kunst des Glases gegen schnödes Gold an andere weitergegeben hatten. An Menschen und andere Wesen, die seinen Namen nicht priesen. An götterlose Menschen, wie sie in Athanesia leben, wo man – so wird erzählt – glaubt, dass all die viele Arbeit, Liebe, Krieg, Magie, all die vielen Dinge, von einem einzigen Gott erledigt werden könnten. Wie abwegig. Aber nicht nur an solche ward das Geheimnis verkauft, nein, auch an Dämonenanbeter, an die Knechte der finsternen Götter. Und Seeker wurde darob zornig und er hob seinen Haselnussstab und während er über Myra flog, strafte er die Ungläubigen und die Goldgierigen. Und er strafte sie mit Vergessen, mit Blindheit. Doch wurden sie nicht blind und vergaßen nicht alles, nein, nur das, was er einst den Menschen beigebracht hatte, das vergaßen sie und darüber wurden sie blind. Und sie konnten nicht mehr erkennen, wie sie die durchscheinenden Pokale geformt, wie die filigranen Gläser gefertigt hatten. Und die köstlichen und bunten Fenster wurden ihnen fremd. Doch Seeker war noch nicht zufrieden in seinem Zorn. Und er zerstörte viel von dem Geschaffenen, ein großes Klirren und Zerspringen war da über Myra. Und nur die Werke der Gerechten hatten Bestand vor seinem Zorn.“ Der Priester verharrte einen Augenblick, gefangen von der Kraft seiner eigenen Rede. Und auch der Wanderer, der ihm gebannt zugehört hatte, hing weiter an seinen Lippen. „Zwar entkam der ein oder andere,“ fuhr der Priester nach einer Pause fort, „dem Zorn des Herrn Seeker. Und wenn einer entkam, so war es sicher so gewollt. Doch ohne die Hilfe und die Gunst unseres Herrn ging das Geheimnis und die Kunst des Glases auf Myra weitgehend verloren. In den Dunklen Jahren und zu Pondaron verschwanden viele Kenntnisse auf immer und der Herr Seeker war nicht bereit, sie den Ungläubigen zurückzubringen. Doch wir, die wir seine treuen Diener sind, die wir seinen Namen preisen und unsere Taten in seinem Namen tun, wir stehen weiterhin in seiner Gunst. Und so haben wir Handwerker, auch im Tempel. Ach, was sage ich! Handwerker? Nein, Künstler, Priesterkünstler, die solche Wunder schaffen, wie ihr hier in den Fenstern seht. Um seinen Namen zu preisen. In aller Herrlichkeit und in Ewigkeit. Bis der Herr Seeker wiederkehrt und alle Menschen seine Gunst erlangen mögen.“

Erschöpft verstummte der Priester und blickte den sichtlich beeindruckten Wanderer sinnend an. „Sag an,“ begann er dann, „möchtet ihr nicht vielleicht den Tempel besuchen? Die Werkstätten vielleicht? Ich könnte euch noch viel zeigen und erzählen.“

Ob des Gedankens, den Tempel eines Gottes zu betreten, der nicht der seinige war, schien der Wanderer zu schwanken. Doch ein letzter Blick auf die in den letzten Strahlen der Abendsonne glänzenden Fensterscheiben überzeugte ihn wohl doch. Er nickte: „Solche Schönheit ist es wert, sich über Prinzipien hinwegzusetzen. Ich gehe mit euch. Zeigt mir die Künste Seekers.“

Der Priester lächelte zufrieden und nickte: „So soll es sein.“, sprach er und führte den Wanderer gegen die Tempelpforten.

## Kleiner Tempelführer des Seth in Kriegoria

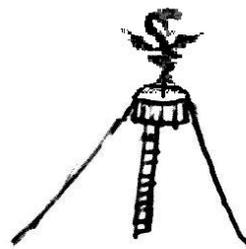
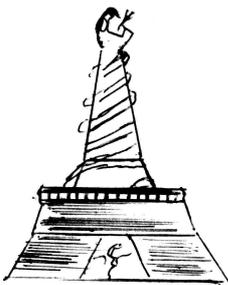
Der Geburtstempel von Es-Serahn ist zutiefst erfreut über die rege Anteilnahme am Flug der sechs x sechs als einer seiner größten Festivals! Mit Freuden habe sich die 6 x 6 in das heilige Loch von Es-Serahn gestürzt und Seth möge sie gut aufgenommen haben!

Doch wisset, Ihr Gläubigen und Ungläubigen, ihr könnt dem Seth auch in vielen anderen Städten Kriegorias huldigen!

Dieses kleine Kompendium soll Euch helfen, Eurem, Euch zugehörigem Tempel, zu erkennen und Buße zu tun!

Emperia - A-Lumf

<<< Ein wahrlich schöner Tempel liegt in unserer Hauptstadt Emperia. Es begrüßt Euch hier der ehrenwerte Priester A-Lumf



Tondmek – Rameighleih >>>>

Der größte Tempel Seths außerhalb Es-Serahns! In der Festung Tondmek, Stadt der Untoten.

Neuer Vorsitzende ist Rameighleih

Eboria - A-Bapi

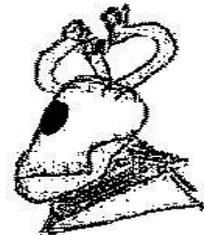
Im letzten Jahr fertig gestellt, ist er schnell in der Nähe des Hafens zu finden! Er ist einer der höchsten Gebäude Eborias! Empfanget werdet Ihr hier von unserem Priester A-Bapi



Eboria, der Seth-Tempel liegt rechts!

In Planung / Bau: Terzekh, Pekonia

Terzekh, Stadt der Orks - B.F.Ewutz



B.F.Ewutz ist bereits auf dem Wege in der Hoffnung, das dieser neue Tempel im Frühjahrerbaut sein wird!



Pekonia - Makkanzier

Ob Sie, Makkanzier, den neuen Tempel in Pekonia wohl auch bald einweiht?

Planung:

Mira X stellvertr. Magistrat Verkündungen des Geburtstempels Seth , Es-Serahn

Also, begeben Sie sich ein jeder rasch zu seinem Seth-Tempel!

*Gepüft, genehmigt;*

## **Wanderer kommst Du nach Varr.... (16)**

Gunja rannte die letzten Schritte bis zum alten Markt. Die große Brücke war von hier aus noch nicht zu sehen, aber der Löwenfelsen überragte im Hintergrund die Marktstände. Auf dem Marktplatz lagen immer noch Schneewehen von dem vergangenen harten Winter. Gewiß, sie hatte Jeskil nur drei Wochen nicht gesehen, aber nach der Enge des Winters kamen ihr diese drei Wochen wie eine Ewigkeit vor. Der schneebedeckte Löwenfelsen sah immer noch aus wie ein Schneelöwe mit seinem mächtigen Fell.

Endlich hatte sie die große Brücke erreicht. Sie sah bereits die Tempelpforte. Ob sie wohl schon wieder in Varr angekommen waren? Da! Sie erkannte Schmjud Varrik, Banjinns Sohn - dann waren sie also bereits wieder zurück! Sie rannte über die Brücke, auf die Tempelpforte und auf Schmjud zu. Wo war Jeskil nur? Schon sah sie einige der anderen Teilnehmer der Reise, aber sie konnte ihn immer noch nicht entdecken... Wo war er nur? Sie blickte Schmjud fragend an. Er schaute hilflos zurück und kam ihr langsam entgegen. Seine Miene beunruhigte sie. Gunja begann sich ernsthaft zu sorgen. Sie kam wieder zu stehen; Schmjud stand ihr nur wenige Schritte entfernt gegenüber. Gunja hielt es nicht aus: „Was ist los? Wo ist Jeskil?“ „Ihm geht es gut.“, entgegnete Schmjud, aber etwas in seiner Stimme verhinderte, dass sich ihre Sorgen verringerten...

Sie schaute sich fragend um: „Und? Wo ist er?“ Schmjud blickte ihr verlegen in die Augen, als er antwortete: „Er ist auf Chelodarn geblieben, es war sein eigener Wille...“ Gunja blickte hilflos zurück, was sollte sie darauf erwidern? Schmjud versuchte zu erklären: „Die Gespräche mit einigen der Verhandlungspartner ergaben es, dass einer von uns in der Gegend bleiben mußte. Da es um Elcet ging, und Jeskil sich dort bereits auskannte und selber nicht aus Varr war wie wir Anderen, hat er sich bereit erklärt.“

Gunja wurde schwarz vor Augen! Nur sechs Tage hatte er gesagt. Sie hatte ihm sogar angeboten, ihn zu begleiten, sollte er die Gelegenheit nutzen wollen, um wieder in seine alte Heimat zurückzukehren, doch er hatte gelacht und gemeint, keine Armee des Eisigen könne ihn davon abhalten zurückzukommen. Und nun war er dort geblieben, ohne ein Wort, keine Erklärung, keine Entschuldigung, nichts! Gunja spürte geradezu, wie die Wut in ihr hochstieg, dieser verdammte Mistkerl! Sie war wütend auf Jeskil, sie war wütend auf sich selbst, sie war wütend auf Schmjud, sie war wütend auf Fjölkhart, ja, eigentlich war sie wütend auf ganz Myra! Sie mußte sich Luft machen, sie konnte ihre Wut nicht einfach so schlucken. Voller Zorn trat sie zu. Schmjud krümmte sich mit schmerzverzehrten Gesicht und sackte zusammen

Gunja drehte sich auf dem Absatz um, sie würde es ihm zeigen, sie würde es allen

zeigen, das würde sie nicht auf sich beruhen lassen!

Gunja saß alleine im Eßzimmer. Schmjud tat ihr mittlerweile Leid, aber er war selber Schuld, warum hatte er nicht verhindert, daß Jeskil einfach fortblieb? Was sollte sie nur tun? Gerade hatte sie in ihrer ersten Wut einen Rucksack gepackt, sie wollte mit der nächsten Fähre Horcans nach Malkuth und von dort aus weiter in Richtung Elcet. Wenn es dieser hirnlose Tölpel geschafft hatte von Elcet hierher zu kommen, dann sollte es ihr schon lange gelingen, nach Elcet zu kommen. Sie würde ihn finden und wenn es das letzte war, was sie tat und dann würde er sich wünschen, er wäre nie nach Varr gekommen.

Sie schreckte hoch, als plötzlich jemand laut gegen die Tür schlug. Wer konnte das sein? Die Großeltern waren oben, Vater und Mutter waren auf dem alten Markt, sie würden erst in ein oder zwei Zwölft zurückkehren... Gunja öffnete die Tür und blickte überrascht auf vier auf sie gerichtete Stangen. Die Enden der Stangen hielten vier Krieger der Berglöwengarde und hinter ihnen ragten zwei spitze schwarze Varraskantim empor. Und jetzt sah sie auch einen lebensgroßen goldenen Löwenkopf an der Spitze einer Standarte prangen, darunter ein schwarzes Tuch mit goldenen varrischen Lettern:

Auge Anurs

Hüter des heiligen Kreislaufes

## Geschichtswettbewerb:

Gelehrte aller Reiche, weise Wesen aller Völker und Rassen Myras

Ich, Merhan von Tebreh, Hüter von Zhaketia, lobe aus einen Wettbewerb zu klären eines der großen Rätsel der Geschichte Myras:

**„Wie kam es dazu, dass trotz des Sieges der Lichtmächte in der Schlacht von Pondaron bereits anfangs des dritten Jahrhunderts nach Pondaron dunkle oder chaotische Imperien weite Teile der Schwertwelt beherrschten?“**

Als Arbeiten für diesen Wettbewerb können bei allen Hütern Kulturtexte, Bilder oder Geschichten eingereicht werden. Hüter selbst können sich nur außerhalb der Wertung beteiligen. Abgabeschluss ist der ???.200?. Als Anregung empfehle ich den Text „Die Geschichte Myras“ in diesem MBM. Für Fragen zu historischen Details stehen euch die Kulturwarte des VFM zur Verfügung:

Wolfgang G. Wettach, [karcanon@myra.de](mailto:karcanon@myra.de)

Thomas Willemsen, [daehsquinn@aol.com](mailto:daehsquinn@aol.com)

Alle Arbeiten werden in einem künftigen MBM abgedruckt. Der Gewinner wird von den Hütern auf dem großen Myratreffen im kommenden September in Tübingen gewählt. Als Preise werden ausgelobt:

Eine Bibliothek im Wert von 10000 GS

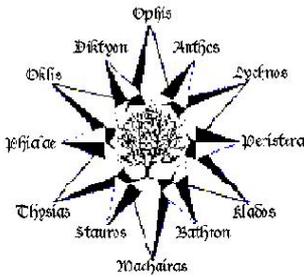
Drei Mythorromane nach Wahl aus meinen Doppelbeständen

Eine Anwendung des Zaubers „Blick in die Vergangenheit“

(Der Sieger mag aus allen Preisen auswählen, der zweite aus den verbleibenden zwei, dem Drittplatzierten winkt der verbleibende Preis)

Auf rege Beteiligung freut sich

*Merhan von Tebreh*



Verein der Freunde Myras e.V.

Postfach 2747

72017 Tübingen

[info@myra.de](mailto:info@myra.de)

<http://www.myra.de>

---

## Einladung zum Frühjahrestreffen in Dortmund des Vereins der Freunde Myras e.V.

**Beginn:** Freitag, 12. März 2004-02-11

**Ende:** Sonntag, 14. März 2004-02-11

**Ort:** In der Wohnung von Torsten Kohlstedt / Katja Stenzel

[OhneHa@yahoo.de](mailto:OhneHa@yahoo.de), [katinkahermes@web.de](mailto:katinkahermes@web.de)

Adlerstr. 88

44137 Dortmund (West)

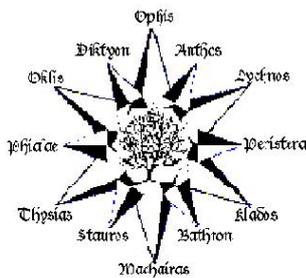
0231 – 20 65 829

Sollte noch ein anderer Raum gefunden werden, wird dies vor Ort ausgehängt und im Internet bekannt gegeben. Beachtet bitte auch die laufende Diskussion im <http://myraforum.de.vu/> (Vereinsangelegenheiten). Wem es möglich ist, der möge sich bitte anmelden, damit wir ein wenig vorplanen können – gerne auch über das Forum.

Wir hoffen auf zahlreiches Erscheinen!

Torsten Kohlstedt (nichts)

Das Myra-Forum <http://myraforum.de.vu> und der neue Myra-Chat <http://myrachat.de.vu> sowie einige Spielleiter sorgen dafür, daß Myra höchst lebendig ist. Wer spielen will, hat dazu Gelegenheit, auf alten aktiven Segmenten wie Karnicon (Torsten Kohlstedt & Team) und Zhaketia (Gerrit Wehmschulte) oder neu belebten Bereichen wie Cyrianor (Thomas Willemsen) oder Nykerien (Tim Poepken).



Verein der Freunde Myras e.V.

Postfach 2747

72017 Tübingen

[info@myra.de](mailto:info@myra.de)

<http://www.myra.de>

---

## Einladung zur ordentlichen Mitgliederversammlung des VFM e.V.

**Zeit:** Sonntag, 14. März 2004, 10:00 Uhr

**Ort:** In der Wohnung von Torsten Kohlstedt / Katja Stenzel  
[OhneHa@yahoo.de](mailto:OhneHa@yahoo.de), [katinkahermes@web.de](mailto:katinkahermes@web.de)  
Adlerstr. 88  
44137 Dortmund (West)  
0231 – 20 65 829

**Tagesordnung:**

0. Formalia
1. Bericht des Vorstandes
2. Wahlen
3. Entlastungen
4. Schriftliche Anträge
5. Varia

Um zahlreiches Erscheinen wird gebeten!

Torsten Kohlstedt (nichts)

Die Bezahlung der Mitgliedsbeiträge für 2004 nicht erst auf den Treffen würde uns auch wieder mehr Handlungsspielraum gewähren. Der nächste Weltbote soll raus, das nächste MBM steht in den Startlöchern und auch neue Treffen sind angesetzt. Wir bitten Dich daher höflichst, Deinen aktuellen Beitrag baldmöglichst auf folgendes Konto zu überweisen:

**Konto-Nr. 338282-706, BLZ 600 100 70, Postbank Stuttgart** Vollmitgliedschaft 48,57 € ermässigte Mitgliedschaft (Azubis, Studis, etc.) 25,56 € Basismitgliedschaft ohne Drucksachen 12,78 €

Falls du bezahlt hast, teile es mir bitte mit. Willst Du jedoch vom VFM und Myra nichts mehr wissen, so teile uns dies bitte mit, damit wir Dich aus dem Mitgliederverzeichnis entfernen können.