



Weltbote

Myranische Informationen

Ausgabe Dezember 1999

48

Grüezi!

Ein Jahr ist schon wieder vergangen und einiges ist geschehen, nicht bloss negatives sondern auch positives.

Wie hat der neue Schatzmeister letzt hin gemeint, er habe die "dicke Berta" einsatzbereit gefunden? Er wird sie wohl benutzt haben, denn gewissen Säumigen hat er damit Beine machen können, so wurde zum Beispiel die Kasse 97 in den vergangenen Wochen geprüft, die Überprüfung der Kasse 98 steht demnächst an...

Neue Besen kehren gut, hiess es doch in einem Sprichwort, hoffen wir, dass es noch eine Weile so bleibt.

Anderweitig kann man auch sagen, dass es dieses Jahr mit den geplanten Drucksachen auch klappte. Es erschienen wie im Herbst 98 angekündigt 6 Weltboten und 2 MBMs. Gut, wenn man's genau nimmt, gehört eines dieser MBMs zum letztjährigen Haushalt, die myranische Geschwindigkeit eben...

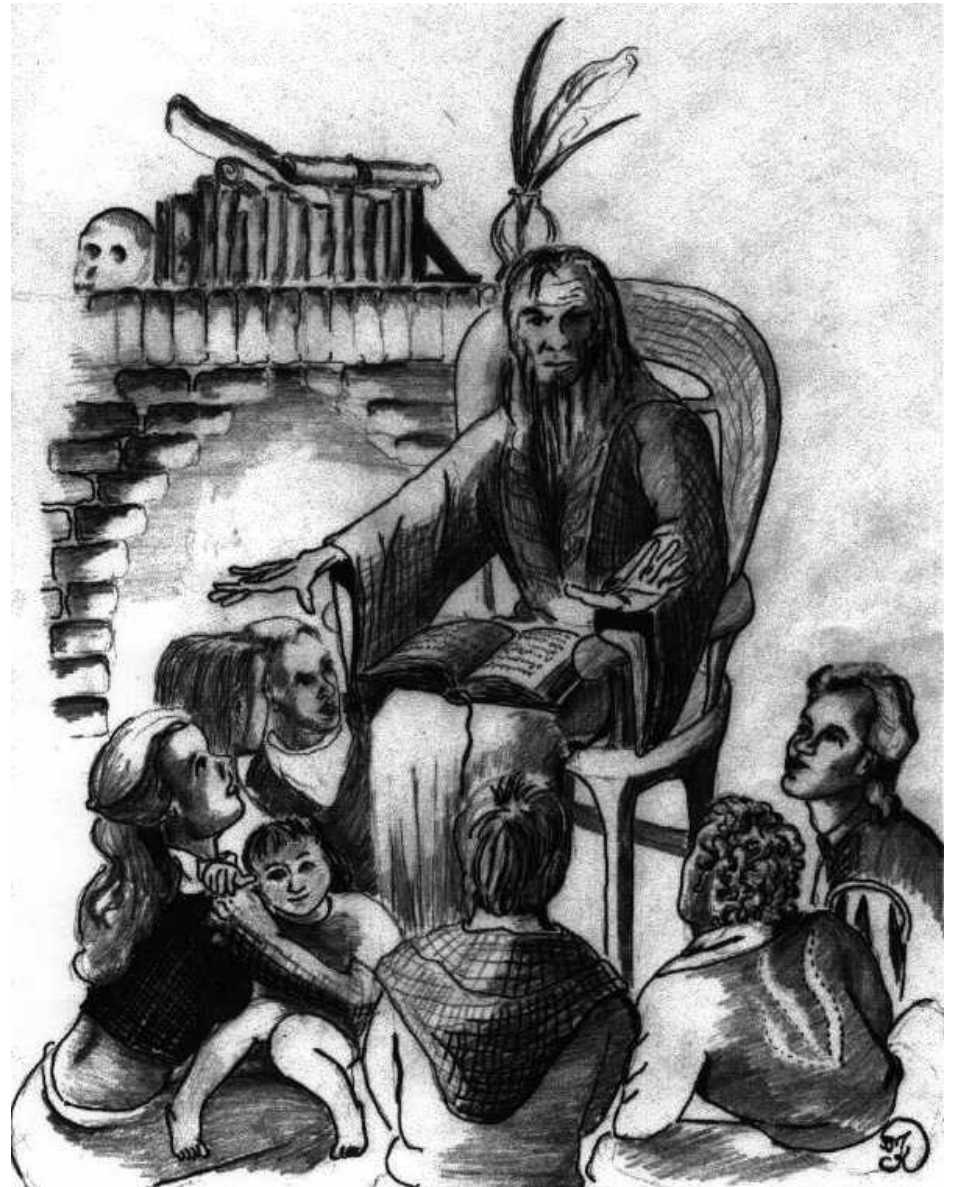
Was tut sich denn sonst so? Es brodelt derzeit ziemlich heftig im Topf der Gerüchte und dies wird wohl noch eine geraume Weile anhalten, doch hoffentlich verbrennen wir uns an der heissen Suppe nicht die Lippen. Obwohl dafür sicherlich auch schon wieder jemand eine Lösung parat hätte...

Wie dem auch sei, Myra lebt noch immer und wirds wohl noch ein paar Jahrchen schaffen.

thogol,

gnomischer Drucker gehilfe

Winterzeit, Geschichtenzeit.





Myranischer Terminkalender

intreffschluss für die myranischen Weltboten im Jahre 1999/2000

Weltbote 6/1999 (48)	1. Dezember	Auslief.:	11. Dezember
Weltbote 1/2000 (49)	1. Februar	Auslief.:	7. Februar
Weltbote 2/2000 (50)	1. April	Auslief.:	10. April
Weltbote 3/2000 (51)	1. Juni	Auslief.:	13. Juni
Weltbote 4/2000 (52)	1. August	Auslief.:	12. August
Weltbote 5/2000 (53)	1. Oktober	Auslief.:	9. Oktober

intreffschluss für die "normalen" MBMs im Jahre 1999 (419 nach Pondaron)

MBM 2/1999	25	20. August	Auslief.:	Frühjahr 2000
MBM 1/2000	26	1. Mai	Auslief.:	13. Juni
MBM 2/2000	27	1. August	Auslief.:	9. September

myranische Veranstaltungen

18.-19. März 2000	Frühlingstreffen in Berlin Samstag, Sonntag Kontakt: Thomas Willemsen Telefon: 030-625 14 27 Email: dakari@chemie.fu-berlin.de
-------------------	--

Weitere Programmpunkte dringend gesucht.

Impressum

Der Weltbote 48 ist eine interne Veröffentlichung des VFMe.V. und wird nur über den Aboring der Mitgliedschaft bezogen.

Herausgeber:

Verein der Freunde Myrase.V.
Postfach 2747
72017 Tübingen
info@myra.de
<http://www.myra.de>

Ausgabe: 48
Jahrgang: 8, seit 1991
Auflage: 120 Exemplare
Preis: DM5.00
Versand: DM2.00 (Inland)
Druck/Kopie: René Faigle AG, Zürich
Layout: Thomas Golser

Redaktion:

Thomas Golser
Talackerstr. 35
8152 Glattbrugg
Schweiz
Telefon 01-8105167
Email: thogol@gmx.net

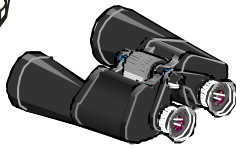
Kassa:

VFMe.V.
Kto-Nr. 338.282.706
Postbank Stuttgart
BLZ 600.100.70

Schatzmeister:

Thomas Golser
Talackerstr. 35
8152 Glattbrugg
Schweiz
Telefon 01-810 51 67
Email: info@myra.de

© by VFMe.V. Dezember 1999



Segmentsübersicht

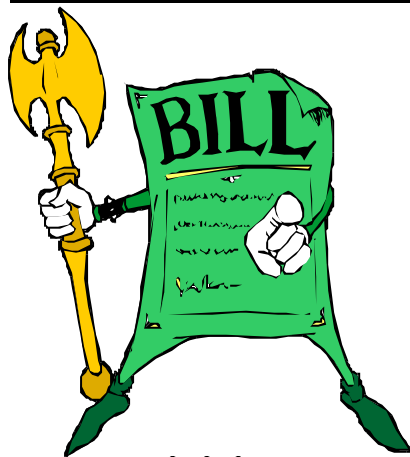
Wintermonde 419 n.P.

Aus den folgenden Segmenten trafen neue Nachrichten ein:

Corigani	Thomas Willemsen	Seite 4	http://corigani.home.pages.de
Shiaidonia	Björn Steinmeyer (Prämyra)	Seite 7	
Tebreh	Gerrit Wehmschulte (Fremdsegment)	Seite 12	

Zum Schluss noch zu jenen, von denen man nichts mehr hörte und die langsam in die Vergessenheit sinken:

Erendyra	Marc Philipp Messner	Sept. '99	http://erendyra.home.pages.de
Karkanon	Wolfgang Wettach	Sept. '99	http://karkanon.home.pages.de
Karnikon	Gerhard Jahnke		http://karnikon.home.pages.de
Kiombael	Markus Hailer	Okt. '98	http://kiombael.home.pages.de
Ophiswelt	Christine Auf dem Berge		
Shanatan	Tobias Hailer	Okt. '98	http://shanatan.home.pages.de
Yhllgord	Josef Eisele, Stephan Gögelein		
Ysatinga	Werner Arend	Juli '99	http://ysatinga.home.pages.de



Geld her!

Auch wenn man vom Schatzmeister nicht viel hört, entbindet das noch lange nicht von der Zahlungspflicht.

Spenden sowie Mitgliedsbeiträge bitte auf folgendes Konto überweisen:

Konto-Nr. 338.282.706
BLZ 600.100.70
Postbank Stuttgart

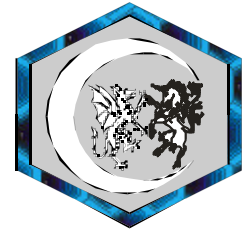
Der VFM dankt.

Inhaltsverzeichnis

2	Myranische Termine
	Impressum
3	Segmentsübersicht
	Inhaltsverzeichnis
4	- Corigani
7	- Shiaidonia
12	- Tebreh
14	MSI - Myranischer Stellen Index
15	Aufruf
	Prä-Myra
16	RG Ost - Das Geschichtenprojekt, Teil 2
18	RG Rhein-Ruhr - Informationen
19	Frisch ab der Druckerpresse
20	Drucksachenausverkauf
21	myra.de - Webnews
22	Protokoll Kassenprüfung 1997
24	RG Nord - Informationen
25	Glückwünsche
26	MBM-Nachdrucke
27	Einladung zur Mitgliedsversammlung
28	Runenrolle 6

inklusive einem 16seitigem Inlet der

Corigani



Überblick über das Geschehen auf Corigani
in den Monden von Dachs bis Drache des Jahres 419 n.P.

In den Monden von Dachs und Adler im Jahre 419 n.P.

Der Herbstzieht ein auf Corigani und die Tage werden kürzer. Bald reichen die kalten Stürme des Machairas bis nach Corigani und lassen alle Wesen erschauern. Doch in diesem Jahr stammt der Schauer nicht allein von der Kälte, nein, auch der Schrecken der überall zahlreicher werdenden Geistererscheinungen tragen dazu bei. Die Nächte werden länger und dunkler und manch ein tapferer Krieger betet zitternd, das es wieder Tag werde. Bisher tat die Sonne tapfer ihre Pflicht, doch bald steht uns die längste Nacht bevor und Unheil droht allem was lebt. Säumet nicht länger auf göttliche Hilfe harrend, sondern wappnet euch selbst gegen die Gefahr, sonst werdet auch ihr ein Opfer des *Jahres der Geister*.

Actys blockiert die Meeresstraße zwischen **Taphalon** und **Anakreon** in der Hoffnung eine lästige Erkundungsflotte der Piraten aus **Ossoria** einzufangen, doch kann diese als sie tatsächlich auftaucht, sich schnell genug zurückziehen. Bleibt zu hoffen, daß diese kleinen Plänkeleien zwischen Feuer und Wasser nicht zu einem ausgewachsenen Krieg eskalieren, denn ein guter Grund ist bei bestem Willen nicht zu erkennen.

Die **KAS** hat bisher keine Reaktion des **Zardos** betreffend der eingenommenen Stadt Aldaroniko erfahren, doch ist das Gedächtnis des neuernannten Kaiser der Finsternis recht gut und er hat Zeit.

Derweil treiben sich noch immer Flotten in fernen Ländern rum, wobei sich die Seeleute in der Nähe des DU-Mitglieds **Wergolost** derzeit nicht so wohl fühlen dürften.

Bei Nacht und Nebel ziehen sich die Heere **Khal-Kottonis** von der Belagerung der Stadt Asalto'furt zurück. Die Tempelausbauten für die unterschiedlichsten Götter gehen weiter, vermutlich hat das Reich bald die meisten großen Tempel pro Reichsgebiet. Hoffentlich fühlen sich da die alteingesessenen Götter nicht auf die Hörner getreten.

Ein Orakel besagte, daß was die Lebenden nicht schaffen, die Toten erledigen werden.

Ashdaira sammelt seine Heere zum Sturm auf die letzte Bastion **Chaz Ashdairas**, die Stadt Aendahir im Hochgebirge in Zentralashdaira. Der Fall dieser Stadt soll das Ende des jungen Reiches sein, wie es auch sein Anfang war. Die Eroberung wird sicher nicht leicht werden für die Dairas, stapelt doch der Gegner dort schon so viele Truppen, daß er einige Heere auf Nahrungssuche ausschicken mußte.

Am anderen Ende des Reiches bleibt es friedlich, die Invasoren haben sich in das relativ sichere Zarkoniden-Gebiet zurückgezogen, ein Umstand welcher den Ash'Thaern von Ashdaira mächtig zu wurmen scheint.

Die **ANTI** richtet sich in Larspirr häuslich ein und unterbindet jeglichen Schiffsverkehr durch die Straße der Vulkane. Doch **Aron Ion Dorinam** hat die Hoffnung auf eine Rückeroberung der Festung noch nicht aufgegeben und sammelt einiges an Streitkräften.

Inzwischen plündern die Heerscharen der ANTI die fruchtbaren Ländereien bis auf das letzte Stückchen Brot aus, nicht einmal das nahe Heiligtum des Dondras konnte die Krieger schrecken. Auch im Machairas plündern ANTI-Horden unterstützt von Dragoireitern aus **Wergolost** einige Gemarken. Opfer sind die **pauranischen** Afkhu-Berge, sowie die **sartakischen** Inseln der Provinz Soldan, die bereits im vergangenen Jahr einen ANTI-Besuch verkraften mußten.

Sartakis gelang jedoch gleichzeitig das Aufbringen einer ANTI-Flotte in der Straße von Kandra, wo ein eher zufälliges Zusammentreffen zum Disaster für die weit unterlegenen Chaoten wurde.

Die **Ossoren** schicken ihre Flotten aus und wehe dem der ihnen im Weg ist! Gerüchten zu Folge wurden die

Piraten nahe **Sartakis** und **Sylphonien** gesehen. Die dort heimischen Bauern und Fischer zittern bereits vor Schrecken, denn wie heißt es so schön im Lied: "Haltet euer Gold bereit, denn wir Ossoren kommen bald!". Die Zukunft der **Roten Flotte aus Enebol** ist nach der Niederlage gegen die Piraten aus **Ossoria** weiterhin ungewiß. Die gefangenen Krieger wurden nach Thandir'ancaer zurückgebracht und es traf auch etwas Nachschub aus der Heimat auf Karcanon ein.

Thorrog hat einen neuen Kaiser! Von Vergat, dem Gott der Thyrr, wurde Taramis ap Naar Diarr zum 18. Kaiser von Thorrog erwählt und tritt damit die Nachfolge des allzu früh verstorbenen Melros Gintubb ap Mandanamor.

Vor der Küste des Reiches sahen zahlreiche Fischer eine unheimliche Nebelbank in der sich eine noch unheimlichere Flotte verborgen haben soll. Manch einer erinnerte sich an Gerüchte über die vor Trak-Sun versunkene Flotte **Paurans** und verkroch sich angststerfüllt im tiefsten Keller seines Hauses.

Elay gibt weiter viel Geld für das Wohl seiner Bevölkerung aus, anscheinend wollen sich die neuen Machthaber die Gunst des Volkes erkaufen. Dabei hätten sie dies gar nicht nötig denn das Volk steht voll hinter dem neuen Haytan.

Über einen Seitenarm im Sumpf von Ciakan versuchte **Khal-Kottoni** in die Innere Pauransee einzudringen. Der Versuch konnte von **Pauran** erfolgreich vereitelt werden, doch kam es dabei auf beiden Seiten zum Verlust einiger Schiffe. In der Denat-Ebene verliefen dagegen sämtliche Begegnungen beider Reiche friedlich und **Khal-Kottoni** hat nun auch offiziell sämtliche Gebiete an Pauran zurückgegeben.

n den Monden von Katze und Drache im Jahr der Geister 419 n.P.

Es wintert auf Corigani und das bedeutet jede Menge Schnee und Eis in den höheren Lagen des Segmentes, aber auch in den tiefergelegenen Gebieten des Machairas. Der kürzeste Tag ging vorbei ohne das in diesem geisterverseuchtem Jahr die Welt unterging. Aber was nicht ist, kann bekanntlich noch werden und so bleibt nur zu hoffen, daß jener einsame Kämpfer in seinem Bestreben nicht nachläßt und die Götter ihm wohlgesonnen sind.

Nach einer ausführlichen Diskussionen der beteiligten Kapitäne ließ **Actys** die Erkundungsflotte aus **Ossoria** durch die Meerenge von Londanak passieren. Dies hätte ein erster Schritt zur Entspannung zwischen den beiden Reichen sein können, doch während der Verabschiedung streckten die Ossoren den Actii ihre blanken Hinterteile entgegen. Es scheint als ärgerten sich die Piraten noch immer über jene bemerkenswerte Seeschlacht in der sie trotz zahlenmäßig doppelter Überlegenheit den Kürzeren zogen.

Trotz großer Verluste gelang es **Ashdaira** im Drachenmond die Drachenstadt Aendahir einzunehmen. **Chaz Ashdaira** verlor seine letzte befestigte Stellung, aber immerhingelang es dem neuen Herrscher Khurrath aus den Ruinen der Stadt zu fliehen. Er schloß sich vermutlich den plündernden Horden im Flachland an. Die Befreiung Aendahirs zum Anlaß nehmend, steckte zum ersten Mal seit vielen Jahren auch mal wieder ein **Chazdurim** seine Nase an die frische Luft. Berater Rhybas führt nun die Geschäfte der Baumeister unter dem Berg Vijnarasim-Kanadi für König Coldiron.

Im Sumpf von Ciakan kam es überraschend zur Schlacht zwischen Kriegerern aus **Aron Ion Dorinam** und Reiter, die für **Khal-Kottoni** Gebiet erobern wollten. Nach kurzem Kampf mit zahlreichen Toten und Verwundeten, vertrieben die Reiter den Feind vom Schlachtfeld.

Im Inneren Meer, das in Aron Ion Dorinam Pelicor genannt wird, trafen die beiden Reiche ebenfalls aufeinander. Die Schiffe des Sturmkönigs versuchten eine kleine aufdringliche Erkundungsflotte **Khal-Kottonis** vom Hafen Kalindors fernzuhalten, wo offenbar wichtige Dinge geschehen. Es folgte ein langwieriges Katz & Maus-Spiel, das jäh unterbrochen wurden, als sich nahe den **Khal-Kottoniern** plötzlich ein großes Loch auftat und riesige

Tentakel zwei der Schiffe hineinzogen. Was noch oben schwamm, beeilte sich die Stelle zu verlassen.

Während **Selavans** Meerkönig Kor von Danuvia von seinen Bemühungen nach Frieden erfolgreich fortsetzt und dabei interessante Wege beschreitet, durchkämmen seine Armeen die hintersten Ecken Coriganis auf der Suche nach Mautverweigerern, die eindeutig nicht unter Kors neue Strategie fallen. Allerdings hat man sich inzwischen mit den meisten Reichen freundschaftlich geeinigt, ein Tor ist der dabei Hintergedanken vermutet.

Auf dem **Atoll des Friedens** werden die Meermenschen langsam unruhig, denn immer näher rückt eine Gefahr im Ophis, die bisher geschickt ignoriert wurde. Schweigen ist Gold ...

In **Ciakan** wurde es den Selavans zu trocken und so zogen sie sich mit ihren Delphinen zurück ins Meer.

Während sich also mehrere Reiche um die Gebiete im Sumpf von **Ciakan** bemühen, sehen das die wenigen menschlichen Bewohner des Landstriches die Sache mit Gelassenheit. Es ist schließlich nicht das erste Mal, daß Heere verlustreich durch den Sumpf ziehen und glauben die Herrschaftsverhältnisse ändern zu können.

Kalt erwischt wurden die Flotte von **Kyran-go-Kanaris**, deren Aufgabe es war, den Hafen von Asalto'furt zu bewachen. Kombinierte Streitkräfte der LUNA und LIFE überraschten ihren Feind zahlenmäßig weit überlegen und nahmen die Flotte im Handstreich.

Graf Fenir sal Kadef hat seine Burg **Dacordia** unangekündigt und mit unbekanntem Ziel verlassen. Zu seinem Nachfolger ernannte er General Almor-nor-Mar.

Sinhala-Llyrdonis erwacht aus einem jahrelangen Alptraum. Ein Alptraum ausgelöst durch den Tod der Traumbewahrerin und Hohepriesterin der Parana Ilka-Llynjalla von Dwin-Danis.

Die Nachfolgerin, die wie es scheint dieselbe ist, ist gerademal vier Jahre alt.

Die Besatzung einer ehemals **ossorischen** Flotte fand sich unerwartet ausgesetzt auf einer **sartakischen** Insel wieder, während sie gerade noch dabei waren eine spektakuläre Flucht zu planen.

Khal-Kottoni bewirbt weiter seinen Handelsaußenposten Thermes in der Straße der Vulkane und erkennt dabei die Tatsache, daß es sich bei der Meeresstraße derzeit um eine Sackgasse handelt.

Geheimnisvolle Rituale auf der **ANTIA** stören den friedlichen Schlaf der einfachen ANTI-Krieger. Niemand weiß genau, aber irgendwas ist mit Sicherheit passiert. Von Mautforderungen ist die Rede, doch bisher ist die Sperrung der Straße der Vulkane komplett.

gesehen und berichtet von

ThanA'Gwui, Hoherpriester Artans und Zweidrittelhüter von Corigani

Shiaidonia

Überblick über das Geschehen auf Shiaidonia in den Monden
Adler bis Drache im Jahre 4 nach dem Tod des grossen Hüters



S im Monat des Adlers im Jahre Vier nach dem Tode des letzten großen Hüters

Hallo Freunde! Nachdem ich nun die letzten Wochen intensiv weitere fünf der 666 Bücher studiert habe, gönne ich mir eine kleine Pause und werde Euch persönlich vom Geschehen auf Shiaidonia berichten.

Das allseits als etwas feige und unfähig dargestellte Deloria hat einen neuen Herrscher! Nachdem nach nunmehr einem halben Jahr noch immer kein Nachfolger aus der Familie des verstorbenen Sorelias bestimmt werden konnte und die Grenzen Delorias noch immer nicht gesichert waren, ergriff nun der Oberbefehlshaber der Stadtgarnison die Macht. Der Reichsverweser wurde abgesetzt und eine Militärregierung eingesetzt. Der Putschist selbst lies sich als König Korrell I. von Deloria ausrufen und kündigte an, die alten Grenzen Delorias wieder herstellen zu wollen. Die Schwäche Sorelias und des Reichsverwesers müssen ausgeglichen werden. Auch wenn man dazu Kriege führen müsste. Die überall im Reich ausgehobenen Rekruten sind der gleichen Meinung und somit darf man gespannt sein, welchen seiner Nachbarn Deloria als erstes angreifen wird. Die Elfen jedenfalls haben sich vorsorglich schon einmal in ihren Wald zurückgezogen. Die Bevölkerung Delorias nimmt den neuen Herrscher mit gemischten Gefühlen auf. Während die an den Grenzen lebenden Menschen ein hartes durchgreifen eines starken Herrschers begrüßen, sind die im Kernland Delorias lebenden Menschen eher erschrocken über den Staatsreich. Doch sind sie auch viel zu ängstlich, um sich dagegen aufzulehnen, auch weil so ziemlich alle Militärs Korrell I. unterstützen. Also dürfte der neue Herrscher für die erste Zeit einen recht großen Spielraum haben...

Im zu Deloria benachbarten Elfenreich ist die Lage nach der Niederlage des Elfenkönigs recht undurchsichtig. Während die Rebellen feiern und das Ende des Krieges proklamieren, sind die Heerführer des ehemaligen Elfenkönigs gar nicht davon überzeugt, das alles vorbei ist. Vielmehr fängt der Spaß ja erst an! Denn jetzt ist kein lästiger König mehr über ihnen, sondern sie können in ihrer Provinz machen, was sie wollen. So rüstet denn ein jeder fleißig Truppen, um seine Einflusssphäre zu vergrößern und Krieg gegen seinen Nachbarn führen zu können.

Die zwergische Offensive indes ist fast zum Stehen gekommen. Argwöhnisch bewacht man seine neue Beute und traut nicht einmal seinen Mitzwergen über den Weg. Allerdings hat sich ein Heer im Westen in ein Gebiet gewagt, welches von zwei anderen Reichen beansprucht wird...und auch im Osten hat der Zwergenkönig, der seltsamerweise zur Zeit nicht in Dazak ist, seine Fühler zu weit nach Alvaran gestreckt. Denn dort ist das Zwergenheer mitten in eine Horde plündernder Zentauren hineingeraten. Der Zwergenunterkönig ließ sofort den Angriffsbefehl geben und einige Plündertrupps konnten ohne Probleme vernichtet werden. Etwa 150 Zentauren wurden so getötet. Doch dann stieß man auf das 'Hauptheer' der Zentauren. Über 2.000 waren es wohl insgesamt. Und anscheinend von einem fähigen Feldherrn angeführt. Schnell waren die Zwerge umzingelt und die schnellen Zentauren machten kurzen Prozess. Verbittert kämpften die Zwerge ums Überleben. Solch einen starken Gegner hatten sie noch nie gegen sich zu stehen! Nach zwei verheerenden Angriffswellen der Zentauren war von dem Zwegenheer nicht mehr viel übrig und der nächste Angriff hätte die letzten Zwerge hinweggefegt. Doch der Zwergenkönig nutzte seine einzige Chance. Einen Gewaltmarsch in der Nacht. Trotz seiner Kampfverletzungen gelang es ihm, die letzten Überlebenden aus der Umklammerung des Feindes herauszuführen und zumindest kurzfristig in Sicherheit zu bringen. Zurück blieben die toten Kameraden mit noch einmal 500 Zentaurenkadavern. Auch wenn dies sicherlich eine gute Schlacht für die Zentauren war, so hat sie dieser Kampf doch wieder kostbare Truppen gekostet. Mitten in einem fremden von Menschen besiedelten Reich ist ein jeder toter Zentaure ein schwerer Verlust, denn woher Nachschub bekommen, wenn nirgends

Zentauren leben? Ein großes Problem, welches noch größer werden sollte, nachdem Alvaran seine letzten Verluste mehr als nachgerüstet hat. Die neuen Truppen werden zwar auch für die Orkengrenze gebraucht, wo beide Seiten weitere Truppen heranzuführen, doch hält der provisorische Frieden noch und man hat vielleicht die Zeit, die Zentauren „dazwischenzuschieben“.

Auf der anderen Seite der Grenze bei den Orken hat man derweil nicht an Krieg gedacht. Vielmehr an saufen, raufen, fressen, feiern und, naja, Nachkommen zeugen, um es mal gehoben auszudrücken. Denn im Orkenreich fand dieser Tage das große Fest des FUKRACH statt. Das Fest des großen Jägers, an dem die kleinen Orken zu großen Jägern und Kriegern werden und an dem jeder Ork feiert was das Zeug hält. Bestimmt ein grandioses Schauspiel! Zumindest für einen Ork!

Blicken wir nun nach Angara. Dort beruhigt sich die Lage wieder. Nachdem die Königin mit ihrer Leibgarde wieder in der neuen Hauptstadt angekommen ist, wird nun das übrige Gebiet des früheren Dämonenreiches befriedet. Die meisten überlebenden Heere schließen sich der neuen Königin an und das Volk feiert die Neuankömmlinge als Retter aus einem schweren Joch. Ja teilweise wird die neue Königin fast wie eine Göttin verehrt, ob ihr das mal nicht zu Kopfe steigt? Jedenfalls scheint Shiaidonia ein Finstereich weniger zu haben und dafür ein freundliches und freies Reich mehr. Oder trügt der Schein? Auf jeden Fall ist es ein Seefahrereich mehr.

Auch an anderer Stelle versucht man sich als Seefahrer, wenn auch noch nicht so erfolgreich. Doch GrozGrüzGoblins sind ausdauernd und sie haben viele Reserven. Was man auch von ihrer Armee behaupten kann. Im Goblinland wuseln wahrscheinlich mehr Krieger umher als sonst auf ganz Shiaidonia...naja vielleicht nicht ganz. Jedenfalls sind es seeehr viele...

Viele Probleme scheint der Zwergenkönig zu haben. Jedenfalls hat er zum ersten Mal Dalzak verlassen, das soll schon was heißen, allerdings ist er wohl schon wieder in einem Loch verschwunden.

Probleme hat auch der Herrscher der Zentauren, der friedlichen welchen... Er ist sehr jung, hat kein Heer, hat kein Gold und Löcher fehlen ihm auch... Dafür ist sein Reich jetzt sicher vor irgendwelchen Aggressoren, meint er zumindest. Aber wirklich, das Reich ist friedlich und idyllisch, allerdings auch kaum mehr erweiterbar. Während man sich in Zentamor also sicher ist, sicher zu sein, macht man sich in Lasama Gedanken darüber, wie man das vermeintlich sichere Zentamor unsicher machen kann.

In Wodronor hingegen versucht man das eigene Reich für die eignene Bevölkerung wieder sicher zu machen. Probleme also auch dort. Doch scheint man die im Vormonat erlittenen Verluste gegen die Trolle besser wegzustecken als die Trolle selbst. Während die Dunkelelfen also Verstärkungen herbeischaffen und eine neue Offensive planen, ziehen sich die Trolle vorsichtig zurück. Mit solch einer starken Offensive seitens Wodronor hatte man nun doch nicht gerechnet. Und zusätzlich zu den neuen Truppen setzt Wodronor auch noch dunkelmagische Rituale ein. Hiermit können die Trolle leider nicht dienen...

So, was gibt es denn sonst noch? Die Halblinge haben sich zum ersten Mal in den Trollwald getraut. Nun ja, um genau zu sein, ein Halbling. Ein besonders mutiger, der sogar den Trollpatrouillen entgangen ist. Ob das aber nun eine Vorbereitung für eine Offensive gegen die Trolle ist? Wozu denn auch? Die Halblinge fühlen sich hinter ihren Wällen doch so sicher und die Trolle haben noch nicht einen Angriff gewagt! Wozu also selbst angreifen? Im Trollwald gibt es doch eh nur Trolle...

Trolle gibt es auch etwas nördlicher in den von Menschen besiedelten Ebenen. Hier gab es auch ein paar Riesen, die allerdings von den Trollen größtenteils aufgerieben wurden. Ein recht fähiger Riesenheerführer hat es jedoch auch geschafft einige hundert Trolle mit in den Tod zu nehmen...Moment, der Riese ist ja gar nicht tot! Er hat sich im letzten Moment mit ein paar Überlebenden absetzen können. Wie gut für ihn... Weniger gut für das Riesenreich sind jedoch die Abspaltungstendenzen der südlichen Menschen. Da die Riesen es nicht vermögen, sie gegen die plündernden Trolle zu schützen, wollen sie nun selbst Milizen aufstellen...und wenn es erstmal Milizen gibt, dann gibtes auch einen Anführer und wenn ein Volk ersteinen eigenen Anführer hat, dann

istes auch nicht mehr weit zu einem eigenen Reich...doch naja, noch istes ja nicht so weit.

Wenn das erste Zeichen der Ankunft blutrot am Himmel steht
Und die Sonne überstrahlt wird von einem Stern
Wenn die ersten Kinder tod geboren werden
Und das erste Volk verloren ist
Dann ist die Zeit des Sterbens angebrochen.
Hungersnot und Seuchenpest werden noch das harmloseste sein.
Und wer den Tod eines Kriegers stirbt, der wird sich freuen wie ein Kind.
1. Buch Chr'zll Absatz 1 Vers 1-7.

Im Monat der Katze im Jahre Vier nach dem Tode des letzten großen Hüters

Seid begrüßt, Herrscher und Weise von Shiaidonia! Üble Vorboten des Chaos und der Finsternis haben sich über das Land gelegt! Der Schleier des Vergessens, die Schatten des Nichts haben sich in der letzten Zeit über den Kontinent gelegt und jegliches Leben fast eingefroren. Und ja, die Zeit selbst schien stehenzubleiben. Fieberhaft suchte ich nach einer Lösung für das Problem, doch fehlte mir die Zeit... Meine kürzlich gerüsteten Flotten und Heere mußten bei ihrem Abwehrkampf gegen die ersten Eindringlinge des Chaos an den Segmentgrenzen unterstützt werden, meine Kräfte waren nötig, die Schergen der Norg'Ta zu stoppen. Somit war es möglich, daß die Hexe selbst die Zeit unter ihre Kontrolle bringen konnte.

Wäre die Zeit stehen geblieben und hätten die Schergen des Chaos meine Verteidigung durchbrochen, Shiaidonia wäre überrannt worden, bevor jemand die Eindringlinge hätte sehen können. Doch rechtzeitig erkannte ich den Plan der Norg'Ta und riss die Zeit wieder aus ihrem Bann. Ich werde sie festhalten und nie wieder einem Angriff preisgeben, doch wisset, Völker von Shiaidonia, dies kostet Kraft! So viel Kraft, daß bald die ersten Eindringlinge den Kontinent erreichen werden! So müßt ihr denn nun die Verteidigung gegen sie übernehmen, ich allein schaffe es nicht mehr. Überlegt also gut, welche Ressourcen Ihr verschwenden wollt im Kampf gegeneinander und welche Ihr aufsparen wollt für die Schlachten, die da kommen werden. Überlegt gut und entscheidet weise...der Segmentshüter von Shiaidonia!

Das Geschehen auf dem Segment: König Korrell I von Deloria fängt nun an, seine Pläne umzusetzen. Die Truppen sind in Bewegung gesetzt und einige politische Gegner aus dem Weg geschafft. Ein großes Heer wurde an der Grenze zum Orkenreich gesichtet, andere sollen Richtung Elfenwald marschieren. Wer denn nun aber wirklich angegriffen werden soll, wurde noch nicht bekannt. Die Elfen scheinen unterdessen von einer Art Paranoia ergriffen worden zu sein. An den Grenzen zu Deloria und zu den Orken werden eiligst Verteidigungsanlagen errichtet und auch die vor kurzem als Retter gefeierten Zwerge werden mittlerweile mißtrauisch beäugt, da einige Heere Gebiete im Elfenwald annektiert haben.

Dies betrifft die noch vor kurzem als Rebellen bezeichneten Elfen. Die bis dato loyalen Elfen sind unter sich uneins, wie es nach der Gefangennahme ihres Königs weitergehen soll. So haben sich hier zwei Lager gebildet. Und beide mögen weder sich selbst, noch die Zwerge, noch die 'rebellischen' Elfen..Kämpfe sind wohl nur noch eine Frage der Zeit. Ähm..hatte ich die kleinen Scharmützel zwischen den Elfen und Deloria unterschlagen? Naja...schauen wir weiter in die Berge...von dort sind in letzter Zeit einige Todesschrei zu verzeichnen. Ob diese Schreie allerdings von sterbenden Zwergen oder gefolterten Orken herrührt, konnte nicht festgestellt werden. Unterdessen ist eine interessante Persönlichkeit beim Zwergenkönig vorstellig geworden. Thorgrimm Steinfaut, so sein Name, erregte denn sofort das Interesse des Königs...was das Interesse weckte...wir werden sehen...

Nach dem großen Fest des FUKRACH hat man sich bei den Orks nun von seinem Kater erholt und macht sich wieder ans Geschäft. Nicht so gut lief es dabei für ein Heer im Norden des Reiches, welches direkt in die Arme eines Söldnerheeres lief. Zwar konnte man dem Gegner schwere Verluste zufügen, doch die eigenen waren auch

nicht geringer...doch Verstärkungen sind bereits vor Ort. An der Grenze zu Alvaran führen beide Parteien Abschreckungs-Manöver durch und führen weitere Truppen heran. Die Truppenkonzentration dürfte da nur noch bei den Goblins höher sein, zumindest was die Anzahl der Krieger angeht. Und diese wuseln bei den Goblins weiterhin wild durcheinander, mittlerweile auch mit wolligem Untersatz.

Aus Zentamor und Angara ist derweil nichts neues zu berichten, außer vielleicht, daß die Zentauren auf der Suche nach einer Königin für ihren jungen König sind. Diesem gefällt der Gedanke gebunden zu sein zwar noch nicht so sehr und hat sich ersteinmal alle Optionen offen gehalten, doch die Angebote flattern bereits zahlreich ins Haus. Kommen wir nun zu Lasama. Die Erde bebt und die Gemüter kochen könnte man sagen. Da nun die Bedrohung von Außen durch die Zentauren weggefallen ist, sucht man sich anscheinend überall innerhalb des Reiches neue Feinde. Die kürzlich gekrönte Königin ist spurlos verschwunden und ihr Vater ist außer sich vor Wut. Während also Sal, der König von Lasama nach seiner Königin sucht, droht sein Schwiegervater ihm mit Krieg! Gleichzeitig haben die Hochlandbarbaren losgeschlagen und ein Heer vernichtet. Und überall an den Grenzen strömen tausende von Flüchtlingen über die Grenze und verursachen ein Chaos. Viele Probleme also und wenig Zeitsie zu lösen...

In Wodronor beginnt sich die Lage zu stabilisieren, obwohl man dies nicht von allen Ecken des Reiches behaupten kann. Doch zumindest die Trollgefahr ist zumindest unter Kontrolle. Das können die Halblinge von sich nicht behaupten. Denn eines ihrer Erkundungsheere steht nun direkt vor einem Haufen blurdurstiger Trolle...auf ein lustiges Schädelknacken!

Die Menschen im Reisenreich haben sich nun wirklich losgesagt! Die Riesen scheinen wie eingefroren, ob da finstere Magie am Schaffen ist? Jedenfalls hat man seit Wochen keinen Riesen mehr in den Tieflanden gesehen...Zeitgenug, einen eigenen Herrscher zu küren? Man wird sehen...

Ich denke, daß war alles wichtige...fast alles...doch vielleicht sollte ich noch die großen Schatten erwähnen, die zuweilen am Horizont zu erblicken sind...oder auch in tiefen Flüssen und im Meer...doch vielleicht sollte ich dies auch nicht, denn es könnte ja jemanden geben, der sich darauf versucht einen Reim zu machen und anschließend gar zu verkrampft seinen Aufgaben nachzugehen sucht...



Im Monat des Drachen im Jahre Vier nach dem Tode des letzten großen Hüters

Das Geschehen auf dem Segment: Allerorts herrschen Krieg und Chaos. Allein den Zentauren von Zentamor scheint Sicherheit und Frieden gewiss zu sein. Und trotz der Warnungen des Segmentshüters vor den Scharen des Chaos führt alle Welt Krieg gegen seine Nachbarn.

Blicken wir zunächst ins Orkenreich. Während man anscheinend mit den Elfen und Zwergen einen wackeligen Frieden erreicht hat und mit Alvaran in Friedensverhandlungen liegt, bereiten sich zwei weitere orkische Heere darauf vor, die menschlichen Eindringlinge nahe des Elfenwaldes zurückzuschlagen und zu vernichten. Diese wiederum verschanzen sich in einem provisorischem Fort und heben Hilfstruppen aus. Die ansässigen Ork-Stämme sind allerdings wenig kooperativ. Woher denn dieses Söldner-Heer eigentlich stammt, ist noch immer ungeklärt. Gerüchte reichen von Deloria über die Zwerge bis zu Alvaran, doch sicher ist sich niemand. Während dieses Heer also fast sämtliche orkischen Truppenteile im Norden des Reiches bindet, ist Deloria in die Offensive gegangen. Ohne eine Vorwarnung, geschweige einer Kriegserklärung, ist ein großer Truppenverband in orkisches Territorium einmarschiert.

Dabei fiel dem Heer auch das Material zum Bau zweier Wälle in die Hände. Denn Kerrogg, der Herrscher der Orken, läßt in weiser Voraussicht schon einmal Verteidigungsanlagen an der Grenze zu Deloria bauen. Doch leider sind die Truppen, die sie nutzen könnten noch nicht vor Ort und so sieht es gar nicht so gut für die sonst so blutrünstigen Orks aus. Zumal weitere Truppen Delorias gesichtet wurden. Außenpolitisch bleibt die Lage für

Kerrogg also weiterhin sehr gespannt, doch konnte er wenigstens innenpolitisch einige Erfolge erringen. Als Herrscher nun unangefochten kann er vielleicht bald einigen Zuwachs an Bevölkerung verbuchen, ohne dafür einen Krieg führen zu müssen... Auch wurde ein sehr interessantes Bauprojekt im Orkenland gestartet...

Kommen wir nun zu den etwas kleineren Pelzträgern, zu den Goblins. Weiterhin wuselt hier alles wild durcheinander, doch die Hauptströmung führt nicht mehr gen Süden. Denn vor etwa zwei Monden ist ein goblinsches Erkundungsheer auf eine Menschenstadt im Nordosten des Goblin-Reiches gestoßen und wurde von den Gernisionstruppen der Stadt fast vernichtet. Nun rennt alles, was Beute machen will in den Norden, in der Hoffnung, daß noch etwas von den Menschen übrig sei, wenn man ankäme. Noch schlagen sich die Menschen ganz gut, ja sie konnten sogar einige Kleinfelder um ihre Stadt herum erobern und ein weiteres etwa 2.000 Goblins umfassendes Heer stark dezimieren. Doch diese Glanzzeiten dürften bald vorüber sein. Denn schon nahen auf der kürzlich erbauten Reichsstraße abertausende von Goblins heran... und gegen diese Massen muß schon ein mittleres Wunder geschehen, damit auch nur ein paar Menschlinge noch länger als ein Jahr überleben... doch Menschlinge gibt es viele auf Shiaidonia und die Rasse wird den Verlust dieser einen großen Stadt sicherlich überstehen, auch wenn der Blutzoll, den die Menschen in den letzten zwei Jahren zahlen mußten recht hoch war.

Kommen wir nun zu einem Volk, welches dünner gesät ist, den Elfen. Während man nun also an allen Grenzen bangt, daß doch der Nachbar sich alsbald in ein großes böses Monster verwandeln und alle Elfen verschlingen wird, wurde diesen Mond die neue Hauptstadt der naturliebenden Elfen eingeweiht. Die Zeremonie wurde von der Hohepriesterin und Ratsvorsitzenden durchgeführt, während jedoch der Großteil des Elfenrates anderweitig beschäftigt ist. So sollen einige ranghohe Vertreter in einem zwergischen Heerlager eingetroffen sein, um dort einem besonderen Prozess beizuwohnen. Im Grunde hat sich also nichts verändert: Die Lage im Elfenwald ist nach wie vor sehr seltsam und befremdlich. Wenigstens kam es zu keinen weiteren Zwischenfällen zwischen den Elfen und Deloria. Die Zwerge indes richten sich im Elfenwald gemütlich ein, es sieht aus, als wollten sie lange hier bleiben... auch in Alvaran führen einige Zwergenheere ihr Unwesen und jagen wie es scheint Gespenstern hinterher. Gespenstisch geht es derweil in einem ihrer Bergwerke zu und selbst der König fühlte bereit einen eisigen Schauer auf seinem Rücken.

In der Hauptstadt von Alvaran, in der demnächst ein Treffen zwischen dem Streitherrn selbst und dem Anführer der wilden Zentauren geplant ist, zog diesen Mond eine kleine schlachterfahrene Abteilung der zwergischen Armee hindurch, mit hochpolierten Rüstungen und stolz erhobenen Häuptern. Ein wahrlich seltsamer Anblick. Aus Zentamor und Angara ist nichts neues zu vermelden, auch die Halblinge leben weiterhin in Angst vor einem Angriff der Trolle.

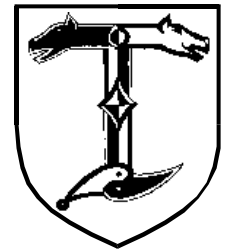
Kommen wir nun zu Lasama. Die Lage eskaliert! Fürst Hadsek selbst tat den ersten Schritt. Mit seinem Heer griff er ein Heer Lasamas an und vernichtete es. Doch zu keinem geringen Preis! Das lasamische Heer verschanzte sich in einem kleinen Tempel des Sharmas und der fand es gar nicht lustig, das Hadseks Truppen den Tempel einfach niederbrennen wollten. Mit dem Segen ihres Gottes konnten die Lasami noch viele Gegner töten, bevor sie selbst diese Welt verließen. Doch Fürst Hadsek hat Reserven und Lasama hat derweil mit den vielen Flüchtlingen aus Zentamor zu kämpfen, die den Aufstand proben! Zudem ist der König auf der Suche nach seiner Königin und kümmert sich nicht um das Reich... und dieses fällt langsam auseinander...

Die Dunkelelfen marschieren weiter vorwärts und haben nun erstmals Trollgebiete erobert! Und in den elfischen von Trollen besetzten Gebieten kommt es zu ersten Aufständen gegen die Trolle und denen mangelt es scheinbar im Moment an Nachschub in der Gegend. Jedenfalls wurden keine größeren Truppenkonzentrationen gesichtet... Unterdeß sind die Aufstände im Westen des Reiches noch immer nicht unter Kontrolle. Zwar sind einige Truppen auf den Weg geschickt und viele Flüchtlinge ziehen nach Lasama weiter, doch das Problem ist noch lange nicht gelöst...

Die Riesen sind wieder da! Doch - oh Graus! - so kennt man sie ja gar nicht! Die sonst eher freundlichen Riesen, die bisher versuchten die Menschlinge vor den wütenden Troll-Horden zu schützen, sind zurückgekehrt - mit finsternen Minen... Plündernd ziehen sie durchs Tiefland der Menschlinge... sie sind also doch nicht besser als die Trolle, oder? Jedenfalls sind mal wieder die Menschlinge die Opfer, doch das kennen wir ja schon...

Tebreh

Überblick über das Geschehen auf Tebreh im
Mond des Löwen 107



Der Krieg des Rates der Heerführer beginnt

Mit sehr unterschiedlichen Zielen sind die Feinde Zakopanes angetreten. Therhypaton ging es vor allem um eine Korrektur der Grenze, die an den Ozean der Klabaüter und an den Fuß der Götterberge vorverlegt werden soll. Zugleich soll möglichst viel Gold erbeutet werden. Marvir und Cariathyr wollen die Elfen und Ratuns des Machairas von der Koboldherrschaft befreien und zugleich ihr eigenes Territorium abrunden. Dwyn Mor und Naramdoroz kämpfen gegen die ständige Bedrohung der Zwerge Tebrehs durch das Chaos der Kobolde, Naramdoroz will außerdem Bergbaurechte und den Tempel der Verankerung gewinnen. Alle gemeinsam wollen das Reich Zakopane drastisch ("...auf ein paar Gemarkungen", so ein Zitat) reduzieren.

Unauwen, dort besonders der Anraschfraktion, ging es vor allem um Beute und Landgewinn. Hier ließen sich die Vlissingen von den Kobolden ködern. Gegen das Versprechen, einen Teil des Koboldlandes zu erhalten, wechselten sie die Seiten und einigten sich mit Zakopane. Die Heere, die gegen die Kobolde hätten eingesetzt werden sollen, machten einen Schwenk und eroberten mit Unterstützung eines Koboldzaubers Asgard, die Metropole von Naramdoroz. Deshalb steht jetzt die zwergische Bevölkerung in der Machairasprovinz Unauwens vor dem Aufstand.

Im Thysias marschierten die durch den Magier Mazur Telmandir aus Cariathyr unterstützten Truppen Marvirs in Zakopane ein. Ihnen leisteten die Mörderkrötenheere der Kobolde verzweifelt Widerstand. Der kostete zwar ein paar tausend Krieger das Leben, doch die wichtige Stadt Schabuna fiel schließlich an die Invasoren. Jetzt stünde ihnen der Thysias offen, wäre da nicht ein kleines Reiterheer der Kobolde, welches ungeachtet aller Geländeschwierigkeiten weit in das offene, unverteidigte Land Marvirs und Cariathyrs einmarschiert ist.

Ganz ohne eigene Vorteile zu erlangen wollte König Kasom von Starvang der Zerstörung des Nachbarn im Machairas auch nicht zusehen. Seine Reiter gewannen ihm einen Streifen (und etwas mehr) des Landes zurück, welches er an die dämonisierten Krieger des Kur-Tulmak verloren hatte, zurück. Das Handelsvermögen der Kobolde, Gold aus dem Kontor und von den Karawanen, füllt jetzt seine Staatskasse.

Den härtesten Schlag führten, unterstützt von den Tardimpriestern aus Naramdoroz, den Weisen aus Dwyn Mor, die Heere aus Therhypaton, die sogar einen eigenen Zauberer aufgeboten hatten. Ohne weitere Schwierigkeiten nahmen die Reiter der Baledonen fruchtbares Land im Klados ein, nur die Geländeschwierigkeiten bremsten ihre Krieger in den Götterbergen des Lychnos. Aber der Tempel der Verankerung wurde von Mörderkröten und Kur-Tulmakpriestern verteidigt. Ihre Magie tötete viele Krieger, als die Abwehrmagie der Tardimpriesterschaft nicht ausreichte schon auf dem Weg durch das Gebirge. Vor und im inneren des Tempels fiel dann die Entscheidung. Während die Tardimpriesterschaft sich der Kröten erwehrt und der Zauberer aus Therhypaton einen Weisen aus Zakopane angriff, fiel der letztlich einem Feuerball zum Opfer, der von einem Tardimpriester, welcher das Heer versteckt begleitete, auf ihn gezielt wurde.

Die Weisen aus Dwyn Mor waren es, die mit Hilfe eines wenig verbreiteten Zwergenzaubers in den Tempel eindrangen, seine heiligste Halle isolierten, den anwesenden Dämonen siegreich begegneten und ihn zu einem Tardimheiligtum umweihten.

Merhan von Tebreh

Die starvangsche Göttermeerflotte gibt es nicht mehr - Farro von Kungsholm, Borgonpriester in Starvang

Unser König hat endlich die Initiative ergriffen. Nachdem der Geisterfürst mit uns lange nach Gutdünken umsprang hat König Kasom selber das Heft in die Hand genommen. Doch mit welchen Folgen! Die gewaltige Göttermeerflotte unterlag den Totenschiffen, die unser Feind aufbot. Kein Schiff Starvangs überstand das

Gefecht, während sich die Verluste unseres Feindes sich vielleicht auf ein fünftel seiner Schiffe summierten. Das alte Göttermeer mag seinen neuen Namen Dunkelflut jetzt tendenziell zurecht tragen.

Aber Hoffnung kommt jetzt, in finsterner Nacht, von unverhoffter Seite. Ein unbekannter Zwergerweiser aus dem Reich Dwyn Mor hat den Geisterfürsten im von ihm besetzten Niort herausgefordert und Rache im Namen der in den Kämpfen getöteten Zwerge angedroht.

Es bahnen sich neue Geschäfte an - Habi Brotverzehr, Gnom aus Starvang

Durch einige glückliche Zufälle konnte ein großer Drache, der jetzt in Starvang haust, seinen Hort vergrößern. Sicher erinnern sich die Herren an den Diebstahl des baledonischen Reichsschatzes durch einen Dämon. Dieser wurde später durch einen Magier abgeschossen, so daß das Gold eine Weile herrenlos herumlag. Heere aus Therhypaton sollten dann den Schatz bergen, schloß aber vor Erledigung dieser Aufgabe ein. Leer ausging der niederhöllische Vorbesitzer und auch das ebenfalls interessierte Zakopane, leer ausging auch Starvang, auf dessen Boden der Schatzberg einige Zeit lag. Statt dessen schaufelte der Drache den Segen in ein in Starvang erbeutetes Segel und flog damit nach Hause. Jetzt winken wieder gute Geschäfte. Der Drache, so heißt es, sei an Juwelen interessiert.

Wo ist eure Zauberin geblieben, werte Eiselfen? - Isambart Eisenstein aus Zetoria

Nachdem sich schon die Baledonen in Zetoria ihr Fett weggeholt haben, haben jetzt die Eiselfen ihre Abreibung erhalten. In Gestalt eines Elfen schlich sich einer unserer Weisen in das feindliche Lager, lähmte die dortigen Heerführer, insbesondere aber die Zauberin der Feinde, ohne daß die zu großartiger Gegenwehr in der Lage gewesen wäre und nahm die ganze Bande mit. Die merkwürdig "lichten" Verwandten unserer Freunde, der Dunkelelfen, werden geräuschvoll schlucken und lange nachdenken, ob sie unserer überlegenen Zauberkunst begegnen wollen oder lieber ihren Angriffskrieg beenden.

Die Reiche Tebrehs im Jahre 107 im Überblick

Aalrhan: (Ophis) HST: Rhun; HER: Hlrash Tlonhra Ghonra Avrha (der Titel "Hlrash" entspricht dem eines Königs); Volk: Aalrha (Seltsame), Orks, Goblins, Trolle u.a.; Kulturschwerpunkte: Magie, Religion, Wissen, Kampf; Religion: Xnum

Arkwang: HST: Thagothsborg; HER: König Cholerich der IV.; Volk: Menschen, Drachen (?) u.a.; Kulturschwerpunkte: Wissen, Magie, Religion; Religion: Thagoth

Atrak: (Ophis) HST: Palinhafen; HER: Padischah Theard Lacis II.; Volk: T'Skrang (Echsen), Zwerge, Dzoo-Noo-Quas (Trollartige); Kulturschwerpunkte: Magie, Wissen, Kampf, Religion; Religion: Nemram (Pottundy), Tamra (Manuijan), Thran'Kos

Cariathyr: HST: Monragon; HER: Mazur Telmandir; Volk: Elfen, Zwerge; Kulturschwerpunkte: Magie, Wissen; Religion: Tardim, Dena, Dondra

Die Bank von Tebreh: HST: Haus Unverkäuflich; HER: Präsident Fran Vielverdient; Volk: Gnome; Kulturschwerpunkte: Wissen, Magie; Religion: Norto

Dwyn Mor: HST: ?; HER: Thorgrim, Sohn des Thoram; Volk: Zwerge; Kulturschwerpunkte: Wissen, Religion, Magie; Religion: Orcan

Eiselfen: HST: Arc'Nalan; HER: Okana Sturm über dem Eis; Volk: Elfen, Eistrolche; Kulturschwerpunkte: Wissen, Magie, Kampf; Religion: Horcan, Anur, Pura, Kandy

Geisterinsel, auch Knochenthron: HST: ?; HER: "Der Herrscher auf dem Knochenthron oder der Geisterfürst" (?); Volk: Elfen (Niort), Menschen, Elfen, Zwerge, Gnome (Narvenduin), außerdem: Zombies Skelette, Geister (?); Kulturschwerpunkte: Magie, Wissen, Kampf; Religion: Chnum, Borgon, Orcan, Norto, außerdem: ?

Goblinhorden: HST: ?; HER: ?; Volk: Goblins; Kulturschwerpunkte: Kampf, Religion, Magie; Religion: "Der, der hinter den Stämmen geht" (?)

Gleimont: (Ophis) HST: Ugruor; HER: ?; Volk: ?; Kulturschwerpunkte: Wissen, Magie; Religion: Pottundy

Halblingsfreistatt: HST: Errigal; HER: - (keiner); Volk: Halblinge; Kulturschwerpunkte: Wissen, Kampf, Religion, Magie; Religion: Chnum

Hormuzz: (Ophis) HST: Zilk; HER: ?; Volk: Insektoide (?); Kulturschwerpunkte: Magie (?), Kampf (?), Religion: ?

Kalar: (Ophis) HST: Aedran; HER: Imperator (?) Drom ar Edol; Volk: Trolle; Kulturschwerpunkte: Kampf, Magie, Religion, Wissen; Religion: Seth

Marvir: HST: Kaladra; Her: Oberbefehlshaber Angard; Volk: Elfen, Ratuuns (Trollartige), Zwerge; Kulturschwerpunkt: Kampf, Wissen; Religion: Dena, Dondra

Naramdoroz: HST: Asgard; HER: Hohepriester Kubax, Sohn des Silberosch; Volk: Zwerge; Kulturschwerpunkte: Wissen, Religion; Religion: Tardim

Neukalar: (Ophis) HST: ?; HER: Hardender Goldene; Volk: Trolle, Menschen; Kulturschwerpunkte: Kampf, Magie, Religion; Religion: Seth

Otirharh: HST: Zerenahr; HER: Fürst Wistan Schädelbrecher; Volk: Orks, Oger, Drow, Duergar; Kultur: Wissen, Magie; Religion: Marlilith, Pottundy, Orphal, Grimm (=Borgon)

Roslawsk: HST: Mittstadt; HER: Die Versammlung der Landeshauptleute (?); Volk: Elfen; Kulturschwerpunkte: Magie, Kampf, Religion, Wissen; Religion: Chnum

Starvang: HST: Myros; HER: König Kasom; Volk: Menschen Elfen, Zwerge, Halblinge, Gnome; Kulturschwerpunkte: Kampf, Wissen; Religion: Borgon, Chnum, Orcan, Norto

Talak: (Ophis) HST: Talar; HER: Drak; Volk: Talviks (Echsen); Kulturschwerpunkte: Magie, Wissen, Kampf, Religion; Religion: Thagoth

Therhypaton: HST: Triton; HER: Kaiser (?) Xerxeris; Volk: Baledonen (Menschen, Zwerge, Halbzwerge); Kulturschwerpunkte: Wissen, Kampf; Religion: Borgon, Aro

Umbria: (Ophis) HST: Larvin; HER: Q'ua- Tari; Volk: Draugen (-vampire?), Orks; Kulturschwerpunkte: Magie, Wissen, Kampf, Religion; Religion: Schwarze Mütter, Grimm (=Borgon)

Unauwen: HST: Normago; HER: Oberster Hetmann Thurske Fjorn; Volk: Vlissinger (Menschen), Zwerge, Draconas; Kulturschwerpunkte: Kampf, Wissen; Religion: Norto, Tardim, Anrash, Thagoth, Dämonen

Vermund: HST: Arc' Nalan; HER: König Delayar Korianthil; Volk: Elfen; Kulturschwerpunkte: Wissen, Magie, Kampf; Religion: Horcan, Anur, Pura

Yatsray: (Ophis) HST: Centerwold; HER: Der III. Mahdi; Volk: Iqui (Trollartige), Menschen, Elfen, Echsen; Kulturschwerpunkte: Magie, Religion, Kampf; Religion: Chnum, Sheran

Zakopane: HST: Bukoba, möglicherweise auch der Tempel der Veränderung; HER: "der Rat des Chaos" (?); Volk: Kobolde, Halblinge, Elfen, Zwerge, Ratuuns; Kulturschwerpunkte: Magie, Religion, Wissen; Religion: Kur- Tulmak, Chnum, Tardim, Dena, Dondra, Horcan, Anur, Pura

Zelestria: HST: Sukin Repok; HER: Mütter Oberin Marliz do Arden ; Volk: Drow, Duergar, Orks, Oger; Kulturschwerpunkte: Magie, Religion, Wissen; Religion: Marlilith, Pottundy, Orphal

Zetoria: HST: Nar- Nardeen; HER: Shoradanos; Volk: Drow, Duergar, Orks, Oger, Eistrolle; Kulturschwerpunkte: Magie, Religion, Wissen, Kampf; Religion: Marlilith, Pottundy, Orphal, Kandy, Kur- Tulmak



1. Myranisches Stellenvermittlungsbureaux

Wintermonde 419 n.P.

Der MSI (Myranischer Stellen Index) ist im Netz zu finden unter:

<http://www.datacomm.ch/thogol/> -> Myra

roklamation!

Christine Auf dem Berge sammelt alle Kultur die weibliche Gottheiten beinhaltet, insbesondere welche Göttinnen und in welcher Form sie bei euch angebetet werden. Das Ziel ist die Einrichtung eines Archives zu diesem Thema, bei dem jeder Myraner nötige Informationen erhalten kann. Geheime Kultur bitte als solche kennzeichnen.

Auch ist Christine von der SL-Versammlung zur Koordinatorin für Sonderfunktionen gewählt worden. Da es immer wieder zu mehr oder weniger kleinen Streitigkeiten über einzelne Funktionen kommt, möchte Christine gerne eure Meinung hören: Welche Sonderfunktionen kennt ihr und wie beurteilt ihr sie. Seid ihr vielleicht selber Sonderfunktion? Dann stellt doch bitte alles zusammen, was ihr an Sonderregeln habt und schickt sie an Christine.

Bitte schickt eure Beiträge entweder zur Weiterleitung an euren Spielleiter oder an Christine selbst, ihre Adresse:
Christine Auf dem Berge
Lusstraße 14
72074 Pfrondorf
auc@integrata.de

Achtung - Achtung

Dies ist eine Mitteilung für alle unausgelasteten Myra-Spieler, die mehr tun wollen, als nur Kultur zu schreiben und Ewigkeiten auf ihre Auswertung zu warten.

Leidet Ihr an chronischer Langeweile oder ist Euer Spielleiter deprimiert und unmotiviert und kann deshalb keine Auswertung anfertigen?

Dann habe ich hier das Richtige für Euch:

Eine Runde Prä-Myra!

Das Spiel läuft jetzt seit achtzehn Spielzügen und ein Ende ist noch nicht in Sicht! Ihr könnt entweder bereits existierende Reiche übernehmen, einen Wanderer spielen oder Euch als Invasoren versuchen!

Es gibt beinahe jeden Monat eine Auswertung!

Wer Interesse hat, der möge sich doch bitte bei mir melden, unter:

Björn Steinmeyer
Am Krug 12
13591 Berlin
Telefon 030-3677943

Das Geschichtenprojekt

Regionalgruppentreffen sind eine feine Sache. Da trifft man sich, tauscht die neusten Gerüchte und Informationen aus (natürlich nur die nicht geheimen!), ißt Kekse und trinkt Cola und unterhält sich über Magie, Götter, Spielleiter, Spieler... über Myra eben. In Berlin hat das eine Weile ganz gut geklappt, erst waren die Überzahl der Leute Ophis-Karcanon-Spieler, inzwischen ist die Mehrheit der Regionalgruppenmitglieder auf Corigani engagiert. Und so kommt es dann, daß man sich auf den Treffen nur noch über Corigani unterhält, und daß so macher Spieler (z.B. von Erendyra oder Prämyra) sich ein wenig verloren vorkommen mag bei so vielen Insiderwitzen und Segmentsinterna. Was tun, damit nun auch die nicht-Coriganis aktiv am Treffen teilhaben können?

Die Idee, ein Geschichtenprojekt zu gründen, kam eigentlich von Klaus und war zunächst unabhängig von Myra. Seine Vorstellung war es, eine Gruppe von Leuten zusammenzubekommen, die die Geschichte und Kultur eines Volkes von seiner Entstehung bis in die "Jetztzeit" beschrieben, aus verschiedensten Blickwinkeln. Doch woher sollte mangelnd interessierte Schreiber nehmen?

Inzwischen haben wir bereits drei Regionalgruppen-Treffen mit Geschichten aus der Ur- und Frühgeschichte "unseres" Volkes aufgelockert. Der Corigani-Tratsch (sowie neuste Meldungen von Erendyra und Prämyra) kommt nach wie vor nicht zu kurz. Und selbstverständlich kann nach wie vor jeder kommen, mitmachen und inzwischen eben auch Geschichten beisteuern.

Im Folgenden findet Ihr zwei Geschichten aus der ersten Runde des Projektes. Wer Interesse hat, aktuelle Treffen-Termine zu erfahren oder die Vorgaben für die nächste Geschichtenprojekt-Runde zu bekommen, wendet sich am einfachsten an

Thomas Willemsen
Tel 030-6251427
e-mail: dakari@chemie.fu-berlin.de

oder

Dirk Linke
Tel. 030-881 7142
e-mail: linke@phosis1.chem.fu-berlin.de

Geschichtenprojekt der RG Ost - Phase 2

Das Licht der Götter

Es stürmte und die wenigen Bäume vor der Höhle bogen sich, daß ihre Äste beinahe den felsigen Boden berührten. Der Eingang der Höhle war zwar durch den aufgetürmten Steinhäufen verkleinert, doch die Zweige und das Schilf, die den Eingang abschließen sollten taten dies nur sehr leidlich.

Ein strenger Wind fegte bis in die hinterste Ecke, bis zum Lager Umtras. Sie war eine, wenn nicht sogar die wichtigste Frau in der Höhle. Sie war schon alt, doch keiner dachte daran sie deswegen hinauszujagen. Denn sie war die Hüterin des Feuers.

Sie hatte diese Aufgabe von ihrer Mutter übernommen und diese von ihrer Großmutter und so fort. In den Geschichten der Sippe waren es schon immer Mütter ihrer Mütter, die Hüterinnen des Feuers waren.

Die Geschichten erzählen auch, daß die Götter, als die Sippe vor unendlich vielen Menschenleben an den Fluß kam, mit ihrem Finger einen an dieser Stelle stehenden Baum auflodern ließen und somit der Sippe zeigten, wo sie sesshaft werden sollten.

Die Finger der Götter waren von den Menschen schon lange vorher gefürchtet. Nicht nur, weil sie verdorbene Menschen durch sie zu sich holten, sondern auch, weil sie Licht auf die Erde sandten, daß man nicht berühren durfte. Licht, das auch alle anderen Wesen fürchteten und das wärmte wie der Tag.

Den Geschichten nach war eine ihrer Mütter in den tiefen der Höhle in totaler Finsternis in einen Abgrund gestürzt und hatte sich schwer verletzt. In der Dunkelheit konnte niemand sie suchen gehen und so wurde ihr Platz von einer anderen jungen Frau besetzt. Ihr Wehklagen hielt nicht nur die Nacht, sondern auch noch den nächsten Tag an. Und so war es eine ihrer Mütter, die es wagte, einen Zweig eines erleuchteten Baumes aufzuheben und ihn in die Höhle zu tragen, um ihre Tochter im Licht das man nicht berühren durfte zu suchen.

Tochter und Mütter kehrten zurück und der Zweig wurde als Zeichen der Götter in der Höhle belassen. Seit diesem Ereignis sind es Umptas Mütter, die das Licht der Götter hüten und es nie erlöschen lassen.

ussatz

Der Mann war in der Nacht gekommen. Die Frau, die das kostbare Feuer hütete, war schreiend aufgesprungen und hatte die anderen geweckt. Mit Knüppeln und Speeren bewaffnet waren sie aus den Schlafhöhlen gestürzt, in Erwartung einer Riesenspinne oder einiger Hyänen, und Angst und Kampflust wichen nur langsam dem Erstaunen. Nachts kam niemand den Fluß hinauf. Nur bei Tageslicht wagten manche den beschwerlichen Weg zur nächsten Familie. Es lohnte sich nicht, auch die anderen hatten nur selten genug zu essen, mangab nichts ab. Das letzte Mal, es war ein paar Monde her, hatte Urdu eine Frau mitgebracht, die inzwischen Teil der Familie geworden war.

Dieser Mann aber war in der Nacht gekommen, den Fluß hinauf, trotz Riesenspinnen, trotz der glitschigen Steine am Ufer, trotz des gruseligen Lachens der Hyänen in der Wüste. Der Mond schien gerade hell genug, um einen Busch von einem Stein unterscheiden zu können...

Am Morgen konnten sie sehen, daß er anders war als sie. Seine Haut war dunkler, sein Haar stärker von der Sonne gebleicht, seine Augen grün. Er trug einen Schurz aus einem Fell, das sie nicht kannten, es war grau mit braunen und grünen Sprenkeln. Doch besonders auffällig waren die blutigen Flecken auf seiner Haut, die ihm große Beschwerden zu bereiten schienen.

Der Fremde hatte einen Beutel bei sich, und aus dem schenkte er ihnen trockene Pilze und ein paar Beeren, die schon vergoren waren. Dem Ältesten gab er einen schweren kleinen Kiesel, der glänzte wie die Sonne. Dann tanzte er. Er tanzte, um zu beschreiben, was ihm widerfahren war, er tanzte vom Beginn seiner Krankheit, er tanzte, wie seine Familie ihn verstieß und er durch die Wüste zum Fluß gewandert war. Er tanzte von den Riesenspinnen, er tanzte vom Hunger und Durst, von Hitze und Verzweiflung.

Vieles hatten sie nicht verstanden. Niemand wurde verstoßen, wenn er krank war, niemand wurde in die Wüste geschickt (Oder kam er aus der Wüste? Dort war nichts...). Wer zu krank war zum Fischen, der wurde mit Beeren und Wurzeln gefüttert, wer dennoch starb, wurde der Strömung des Flusses übergeben.

Der Mann bewies in den folgenden Tagen viel Geschick beim Fischfang mit dem Speer. Er kannte sich aus mit den Beeren am Fluß, und er wußte, wie man die Blätter der Aloe aufbrechen mußte, um den Saft trinken zu können. Alles teilte er mit ihnen, und sie mochten ihn. Doch seine Beschwerden wurden stärker, und einen Mond später war er tot. Dann begann das Verderben. Die Erste war die Frau, die ein paarmal sein Lager geteilt hatte. Weiße Flecken entstanden an den Armen und Beinen, dann am ganzen Bauch. Dann begann es auch bei dem Jungen, der sich immer vorgedrängt hatte, wenn Aloeblätter verteilt wurden. Die Flecken wurden nach ein paar Nächten rot, später brachen sie auf. Als nächsten traf es den Ältesten, der bis zum Ende den glänzenden Kiesel nicht aus der Hand geben wollte. Die Flecken begannen zu eitern, ein hohes Fieber schüttelte die Kranken. Nach drei Monden war die halbe Sippe verstorben, und noch mancher hatte die Flecken auf seinen Armen entdeckt.

Da taten sich drei junge, gesunde Männer zusammen und tanzten. Dann nahmen sie ihre Speere und Knüppel, erschlugen zwei der Schwächsten, und trieben die anderen Kranken unter Schlägen in die Wüste.

Regionalgruppe Rhein-Ruhr - Informationen

Hallo Myraner, Schlafschlumpfe und andere Kreaturen

Nachdem nun auf dem zweiten Treffen in Folge das zweite Irish Pub in der glorreichen Geschichte der Regionalgruppe Rhein-Ruhr dieses Jahres in den Konkurs getrieben wurde, gibt es nun eine Regionalgruppenhomepage (<http://homepage.ruhr-uni-bochum.de/Utz.Kowalewski/rg.htm>) auf der jeweils die aktuellsten Infos und Termine der Gruppe zu lesen sind. Rund-e-mails wird es aber auch weiterhin geben, jedenfalls für die Rhein-Ruhr'ler deren e-mail-Adresse ich habe. Rundbriefe wie beim ersten Treffen wird es künftig nicht mehr geben.

Regionalgruppenvorstand:

Ansprechpartner: Utz Kowalewski
Spicherer Str. 17, 44149 Dortmund
Utz.Kowalewski@ruhr-uni-bochum.de
0231/179340

Der Mann für's Grobe: Holger Rinke
irgendwo in Neuss oder Aachen (weiß nicht genau...)
maestro.blindman@t-online.de

Ansprechpartner Wabenwelt: Torsten Kohlstedt
Torsten.Kohlstedt@ruhr-uni-bochum.de

Termine:

8. November: Internetchat mit Zardos auf der DU Homepage unter der Adresse http://members.xoom.com/Dunkle_Union ab 20:15 Uhr (Holger)

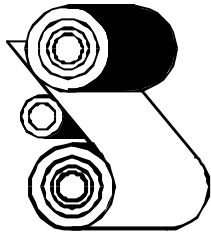
Sonntag 21. November 16:00: Regionalgruppentreffen bei Deirphos daheim (Utz). Adresse siehe oben, *Anfahrt mit öffentlichen Verkehrsmitteln:* Vom Hbf Dortmund mit der U-bahn zur Kampstraße (eine Station), von der Kampstraße mit der Straßenbahn (Linie 403, 404, 408) bis Witterner Str.. In Fahrtrichtung weitergehen bis nach ca. 100 m rechts die Spicherer Str. abgeht. Hausnummer suchen nicht vergessen ;-). *Anreise mit dem PKW:* B1 Ausfahrt Dortmund Universität, der Witterner Str. durch Dorstfeld folgen bis zur Kreuzung mit der Rheinischen Str. hinter einem S-Bahnhof. Hier links abbiegen, dann die erste rechts, die erste wieder links und die erste rechts, dann parken...

Samstag 8. Januar 19:00: Regionalgruppentreffen "In der Sonne", Gutenbergstr. 36, Dortmund (Utz). *Anfahrt mit öffentlichen Verkehrsmitteln:* Vom Hbf Dortmund mit der U-Bahn zur Haltestelle Stadthaus, Ruhr-Allee überqueren und in der Gutenbergstr. die Nummer 36 suchen. *Anfahrt mit dem PKW:* Von der B1 auf die Ruhr-Allee und von dort links in die Gutenbergstr. abbiegen...

weitere Termine werden folgen...

In diesem Sinne

Der Großherzog von Garian



Frisch ab der Druckerpresse

themenliste für die MBMs im Jahre 2000

- MBM 25 Bücher, Bibliotheken, Schreibstuben, Schriften, Sprachen
Redaktionsschluss: 20. August 1999, Auslieferung: Frühjahr 2000
- MBM 26 Corigani; Nichtmenschliche Völker, Lebensformen, Rassen, Monster
ETS: 1. Mai 2000, geplante Auslieferung: Juni 2000
- MBM 27 Ysatinga; Reisen, Reisemittel, -wege, Pilgerstätten, -wege, -orte, Sehenswürdigkeiten
- MBM 28 Yhllgord; Philosophie, Weltanschauung, Gesinnungen

Es wird Zeit für neue Strukturen bei den MBMs, die Nummer 25 wird das letzte nach altem Muster sein. Das neue Muster sieht wie folgt aus:

Jeweils ein Segment stellt 60% bis 75% der Seiten und der verbleibende Platz wird mit einem übersegmentalen Schwerpunkt genutzt in welchem jedes Segment vertreten sein kann.

Warum das ganze? Segments-MBMs lassen sich viel besser verkaufen, es steht meist genügend Material in guter bis sehr guter Qualität zur Verfügung und es kommt auch eine wesentlich bessere Stimmung herüber.

Weiterhin wird der Seitenumfang mindestens verdoppelt wenn nicht sogar verdreifacht, bei vergleichsweise geringen Mehrkosten (das Teuerste ist noch immer die Bindung und die ist unabhängig von der Seitenzahl).

Und warum ausgerechnet Corigani?

Es ist derzeit das einzige Segment, dass mehrere Jahre ohne grössere Unterbrechungen ausgewertet wird und auch noch kein eigenes Sonder-MBM hatte (zudem ist sehr viel Material vorhanden).

BMs goes digital

Für die Erfassung der myranischen Kultur in einer extra dafür erstellten Datenbank suchen wir noch Leute, die Lust hätten, mitzumachen. Dabei sind ca. 3-6 Leute pro MBM vorgesehen (je nach Umfang). Wir wollen bei MBM 1 anfangen, und uns dann kontinuierlich nach hinten durcharbeiten. Leider ist nicht jedes Mitglied im Besitz aller Weltboten, deshalb möchten wir vor allem an die "älteren" Mitglieder appellieren: Macht doch mit! Und wenn man keine Zeit (oder Lust) mehr hat, hört man einfach auf - keiner wird gezwungen. Wir sind für alle Mitwirkenden dankbar, und erwarten ungeduldigst Eure Meldung unter:

kult_myra@gmx.net

oder Anruf bei Eva Windhager 07071-980143 (E-mail bevorzugt!)

Gegen Ende des Jahres soll eine erste Version der gesammelten, digitalen MBMs vorliegen, liessen die Gnome aus Arnikan verlauten. Es wird sich dabei jedoch um eine 'Beta' handeln, die aber für manche auf die Schnelle ausreichen dürfte. Genaueres wollten die Gnome noch nicht aussprechen. Mehr darüber im nächsten Weltboten.

Drucksachenausverkauf

Zur Verbesserung der Finanzen des VFM e.V. und der Verflüssigung von totem Kapital.

Die Preise sind für Mitglieder und Nicht-Mitglieder gleich.

Mindestbestellbetrag: DM 20.- plus Porto
ab DM 100.- Portofrei (innerhalb Deutschlands & Schweiz)
Zahlung: Nach Erhalt der schriftlichen Bestellbestätigung mit beiliegendem EZ-Schein
Kontoverbindung: Kto-Nr. 338 282 706, BLZ 600 100 70, Postbank Stuttgart
Auslieferung: Innerhalb einer Woche, nach Eingang der Zahlung auf das Konto (wird durch die druckenden Gnome garantiert).
Angebot: So lange Vorrat.

Mitteilungs Blätter Myras

MBM 12 - Reichsvorstellungen	10x	à DM 10.-
MBM 15 - Reichsvorstellungen	43x	à DM 10.-
MBM 16 - Religionen	46x	à DM 10.-
MBM 17 - Weltvorstellung	2x	à DM 10.-
MBM 18 - Handel und seine Regeln	13x	à DM 10.-
MBM 19 - Reichsvorstellungen	26x	à DM 10.-
MBM 20 - Kampf&Krieg	24x	à DM 10.-
MBM 22 - Geschichte, Zeit, Legenden	8x	à DM 10.-
MBM 23 - Reichsvorstellungen	14x	à DM 10.-
MBM 24 - Alltag	15x	à DM 10.-

Weltboten

WB 17	4x	à DM 1.-
WB 19	4x	à DM 1.-
WB 21	3x	à DM 1.-
WB 24	3x	à DM 1.-
WB 27/28	4x	à DM 1.-
WB 29/30	4x	à DM 1.-
WB 32/33	4x	à DM 1.-
WB 34	7x	à DM 1.-
WB 35/36	9x	à DM 1.-
WB 37/38	4x	à DM 1.-
WB 39	5x	à DM 1.-
WB 41/42	19x	à DM 1.-
WWE 1998	9x	à DM 1.-
WB 43	8x	à DM 1.-
WB 44	15x	à DM 1.-
WB 45	5x	à DM 1.-
WB 46	9x	à DM 1.-
WB 47	14x	à DM 1.-

weitere Weltboten auf Anfrage

Sonderdrucke

MBM- Erendyra	6x	à DM 10.-
MBM- Karnikon	9x	à DM 10.-
MBM- Kiombael	10x	à DM 10.-
Corigani 14-22	3x	à DM 10.-
Corigani 23-28	1x	à DM 10.-
Corigani 50	10x	à DM 10.-
Karcanon 30-40	1x	à DM 10.-
Karcanon 50	7x	à DM 10.-
Ysatinga 50	1x	à DM 10.-
SB Bardentreffen Atanimar	4x	à DM 2.-
SB Magiertreffen Silur	15x	à DM 5.-
GEM- A	14x	à DM 10.-
Spielregel 1994	9x	à DM 2.-
Magieregel 1995	4x	à DM 2.-

Runenrollen

Runenrolle 1	5x	à DM 5.-
Runenrolle 2	8x	à DM 5.-
Runenrolle 3	4x	à DM 6.50
Runenrolle 4	5x	à DM 7.50
Runenrolle 5	9x	à DM 7.50

<http://www.myra.de>

Nachrichten aus dem Netz des magischen Lichtes - direkt vom Webmaster

- Der Myra-Disput ist jetzt und künftig unter der umzugssicheren URL

<http://myradisput.home.pages.de> erreichbar

- Der myranischen Onlineshop ist zu finden auf

<http://myrashop.home.pages.de>

Noch im Dezember diesen Jahres wird sich entscheiden, was mit myra.de passieren wird: ob der Speicher ausgebaut wird, der Server/Anbieter gewechselt wird, was wie und wo zum Download bereit gestellt werden soll. All diese netten Kleinigkeiten werden noch in diesem Jahre entschieden werden. Der Gnom sorgt schon dafür.

Was auch noch darunter fällt ist der Weltbote, er wird auch weiterhin online im Netz zum Download zu finden sein, unabhängig was bei obiger Diskussion herauskommt.

<http://weltbote.home.pages.de>

und dann Druckerpresse anwählen.

Protokoll der Kassenprüfung Kassa 97 am 20. November 1999

Schatzmeisterin '97: Eva Windhager Kassenprüfer: Irmtraud Wettach, Dirk Drescher
1. Vorsitzender 1997: Wolfgang G. Wettach

Anfangsbestand Konto '97	02.01.'97	DM	5.759,48
Endbestand Konto '97	31.12.'97	DM	6.366,58
Differenz		DM	607,10

a) Konto

Überprüfung des Vereinskontos anhand der Excel-Tabelle und des Kontobuches. Diverse Korrekturen seitens der Kassenprüfer

Unregelmäßigkeiten:

Pos. 15: statt DM 23,-	26,-	DM	3,00
Pos. 56: statt DM 44,-	20,-	DM	24,00
Pos. 68: statt DM 20,-	30,-	DM	10,00
Pos. 74: statt DM 300,-	12,-	DM	288,00

Veränderung DM **299,00**

b) Beiträge

Mitgliedsbeiträge 2.820,00 DM + 80 DM (Helmut Steeg):	DM	2.900,00
Gesamtsumme 3.515,00 DM:	DM	3.595,99

c) Barkasse

Einnahmen nicht nachvollziehbar, da keine Belege vorliegen. Weder Anfangs- noch Endbestände der Barkasse liegen zur Prüfung vor

Gesamteinnahmen (incl. Überweisung von Konto DM 1.776,63)

Gesamtausgaben (incl. Einzahlungen auf Konto DM 1.868,20)

Barkasse hat im Jahr '97 um DM 91,22 abgenommen.

Nachschauen in der Kasse '96: DM 91,22 DM "Minusbestand" in der Kassa '97.

War das Jahresrestbestand '96?

d) Postbank Kontoführung: berichtigt auf DM 65,70

e) Zuschuss Myramailbox: o.k.

f) Druck

Einnahmen Vereinskonto berichtigt auf	DM	347,00
Neue Spalte einfügen: Saldo	DM	- 2.281,15

g) Liverollenspiel: o.k.

h) Umbuchungen: Punkt Umbuchungen Barein- und auszahlungen gestrichen!

Was die Kassenprüfer für die Zukunft nicht mehr sehen wollen:

Möglichst keine handgeschriebenen Belege mehr in der Kasse.

Ausserdem bitten die Kassenprüfer die Schatzmeisterin, bei der Firma Pelicorn eine Quittung über den Betrag der gekauften Briefmarken bzw. eine Rechnung über den Verkauf der Briefmarken und deren Bezahlung anzufordern. Es handelt sich dabei um einen Betrag von über 500 DM.

Für Berlin:

Kassenprüfer Dirk Drescher fordert: Der Spielleiter muss dafür Sorge tragen, dass der Schatzmeister regelmässig von Auswertungen unterrichtet wird, so dass er die Spielerkonten "just in time" verwalten kann. Dann kann dafür gesorgt werden, dass jeder Spieler einen Kredit von höchstens zwei Monaten erhält. Alle darüber hinausgehenden Auslagen, werden dem Spielleiter nicht erstattet. Der Schatzmeister soll den Spielleiter von säumigen Spielern unterrichten und kann Auswertungen aussetzen bzw. wieder einleiten.

Ausserdem als Forderung an die Spielleiter: Liefert Spielerlisten!!!! Nur so kann der Schatzmeister für Euch abrechnen.

Korrigierte Gewinn- und Verlustrechnung 1997

Beiträge

Vereinskonto				
Mitgliedsbeiträge vor 1997		DM	120,00	
Mitgliedsbeiträge 1997	DM	2.900,00		
Mitgliedsbeiträge nach 1997		DM	575,00	
Gesamt	DM			3.595,00

Myratreffen

Ausgaben		DM	- 500,00	
Einnahmen		DM	543,20	
Gesamt	DM			43,20

Postbank Kontoführung DM - 65,70

Zuschuss Myra-Mailbox DM - 80,00

Druck

Einnahmen Vereinskonto	DM	347,00		
Einnahmen auf Treffen	DM	183,00		
Ausgaben		DM	- 2.811,15	
Gesamt	DM			-2.281,15

Liverollenspiele 1997

Juni	DM	490,00	- 128,43	
September	DM	1.585,00	- 1.675,89	
Gesamt	DM			270,68

Umbuchungen

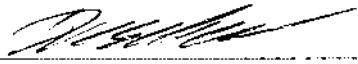
<i>1996</i>				
gezahlt für 1997 usw.	DM	480,00		480,00
Begleichung Rechnung				
Druck von 1996	DM	2.094,19		2.094,19
<i>1998</i>				
Beiträge 1997/1998	DM		- 575,00	- 575,00

Segmentskosten

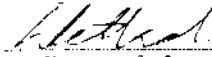
Einnahmen für die Segmente		DM	803,00	
Ausgaben Segmente	DM		- 1.450,00	
Gesamt	DM			- 647,00

Die Kassenabrechnung 1997 wurde in dieser Form (mit beiliegenden Vorbehalten) abgenommen.

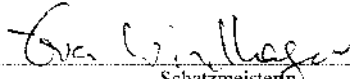
Tübingen, den 20. November 1999



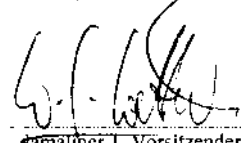
Kassenprüfer 1
(Dirk Drescher)



Kassenprüfer 2
(Irmtraud Wettach)



Schatzmeisterin
(Eva Windhager)



damaliger 1. Vorsitzender
(Wolfgang G. Wettach)

Ausnahmen / Vorbehalte

- Die Kassenprüfer behalten sich die Empfehlung einer Vorstandsentslastung für den Punkt "DM 500,00 wegen Clubhaus-Miete", die umsonst gezahlt wurden, vor.
- Ausserdem bemängeln die Kassenprüfer die Verluste über die Segmentkosten.
- Desweiteren liegen keine Abrechnungen der Segmente und keine Spielerkontenstände vor.
- Es fehlten alle Einnahmenbelege der Barkasse.

Regionalgruppentreffen Nord

Hallo aktive, passive und ehemalige Myraner des Nordens (und andere Interessierte)

Nun werde ich das Medium des langsamen Postweges das letzte Mal benutzen, um ein Treffen der Regionalgruppe Nord anzukündigen.

Wie immer wird es am III. Samstag eines Monats stattfinden, auch diesmal in meinem Wohnzimmer.

ORT: Walddörferstraße 216 in Hamburg-Wandsbek

ZEIT: 1400h

TAG: Sa, 18.12.1999

Anmeldung wird erbeten, damit ich mit Kaffee, Tee planen kann.

TEL.: 040/69643441 oder 0177/8017899

E-Mail: SvenJensen@gmx.de oder Girodaon@gmx.net

Ansonsten bringt doch bitte Kuchen oder Kekse oder andere Leckereien mit.

Sven Jensen

PS.: Sollten Ihr nicht der RG Nord angehören, sondern nur zu Nachbarsegmenten, dann seid Ihr und alle andere Mitglieder Eurer Segmente ebenfalls willkommen.



*Frohe Weihnachten
und
ein gutes neues Jahr*

*wünschen Euch
die druckenden Gnome von Arnikan*

MBM

-Nachdrucke

Für schnell Entschlossene gibt es das folgende Angebot der druckenden Gnome zu Arnikan:

Frische Nachdrucke der folgenden MBMs ab Lager lieferbar:

MBM3	Reichsvorstellungen	2 Stück	à DM 10.-
MBM4	Reichsvorstellungen	1 Stück	à DM 15.-
MBM6	Reichsvorstellungen	1 Stück	à DM 15.-
MBM7	Legenden, Sagen, Märchen	2 Stück	à DM 15.-
MBM8	Reichsvorstellungen	2 Stück	à DM 15.-
MBM9	Reichsvorstellungen	2 Stück	à DM 15.-
MBM10	Die Frauen Myras	2 Stück	à DM 15.-
MBM11	Von Elfen und Elben in der Dichtung und auf Myra	2 Stück	à DM 15.-
MBM13	Finsternis	2 Stück	à DM 15.-
MBM14	Seefahrt	2 Stück	à DM 15.-

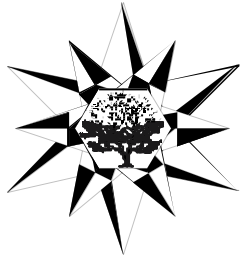
Lieferung: jeweils nächstmöglicher Samstag, exkl. Porto.

Kosten: Siehe oben, für Mitglieder wie für Nicht-Mitglieder gleich plus Porto Inland.

Bestelladresse: Thomas Golser
Talackerstr. 35
8152 Glattbrugg
Schweiz

First in - first out!

WIKTION



Verein der Freunde Myras e.V.

Postfach 2747

72017 Tübingen

info@myra.de

<http://www.myra.de>

Einladung zur ordentlichen Mitgliedsversammlung des VFM e.V.

Wann: Sonntag, 19. März 2000, Beginn: 10:00 Uhr

Wo: Jugendfreizeitheim 'Burg'
Friedrich Wilhelm Platz 11
Berlin
(genauere Beschreibung der exakten Örtlichkeit folgen)

Tagesordnung:

0. Formalia
1. Satzungsänderungen
2. Jahresbericht des Schatzmeisteramtes
3. Bericht des Vorstands
4. Bericht der Kassenprüfung 97+98+99
5. Wahlen
6. Haushalt 2000
7. Berichte der Aks und Regionalgruppen
8. Einzelanträge (möglichst schriftlich)
9. Varia

Verschiebungen bezüglich Tagungsort und Tagesordnung werden so rasch als möglich, bzw. vor Ort bekannt gemacht und ausgehängt.

Um zahlreiches Erscheinen wird gebeten!

Thomas Golser
Schriftführer des VFM e.V.

RUNENROLLE

Mr. 6

coming soon

Januar 2000



RUNENROLLE