

Welt der Waben

Das Phantasie-Spiel der Welt

# MYRA



Verein der Freunde Illyras e.V.

## Vorwort

### Revolution!

Jawohl, die Palastrevolution hat bzw. findet gerade statt und dies nicht nur auf einem Segment, nein myraweit. Die Konsequenzen sind derzeit noch nicht ganz abzusehen.

Eine Aera geht zu ende und schon fehlt einem irgendwas. Gut es war nicht alles perfekt, das ist es niemals, aber gleich alles verteuern zu wollen ist auch nicht das wahre.

Ob die Revolution am Ende ihre eigenen Kinder frisst, wie damals, als ein französischer Arzt die schnelle und saubere Hinrichtungsmaschine erfand?

Ich hoffe doch nicht, ich setze darauf, dass wir Myraner genügend Verstand haben und sich solche Fehler nicht ereignen werden. Doch das ist leichter gesagt als getan, schliesslich sind wir auch nur Menschen..

Themenwechsel, etwas sachlicher und besser zum Weltboten passend. Ich möchte mich bei den Leuten bedanken, die ihre Zusagen eingehalten haben den Leuten ins Gewissen reden (so fern sie denn eines haben), von denen ich nichts hörte/sah/bekam, obschon ich von ihnen Material hätte erwarten dürfen.

Der Redaktionsankunftstermin ist bekannt, ich bin auch recht brauchbar zu erreichen, nun müsste man halt nur noch die Beiträge auch auf den Weg bringen.

Will heissen, dass im Weltboten 44 die Segmente entschieden besser vertreten sein sollen, als in dieser Ausgabe. Ach ja, ich werde mich nicht scheuen, die entsprechenden Leute anzurufen und ggf. Erinnerungsschreiben/-mails zu versenden.

Ich möchte schliesslich auch was zum Lesen haben und dies nicht nur für mich, sonder für alle Mitglieder des VFMs.

Daher an dieser Stelle nochmals ein Aufruf:

### Beiträge für den Weltboten gesucht

Format: möglichst digital,  
ggf. mit Ausdruck für Layoutwunsch

Das gilt für alle, nicht bloss Segmentshüter, Vorstandamtsinhaber, Regionalgruppen und Arbeitskreise, sondern für alle Mitglieder. Egal in welcher Ecke und Bereich ihr tätig seid. Ein Bericht von einem besuchten Myra-Live würde mich nämlich sehr interessieren und auch andere vielleicht dazu animieren mit zu machen.

Also schreibt, denn je mehr schreiben und mitmachen, desto vielfältiger wird der Weltbote und somit unser Projekt namens Myra.

Für Myra, damit es lebe!



## Inhaltsverzeichnis

2	Impressum/Vorwort/Inhalt
3	Myranische Termine
4	Segmentsübersicht
5	- Corigani
8	- Erendyra
10	- Shiaidonia
15	Arbeitskreise
15	- Drucksachenversand
16	- Enzyklopädie
16	- Runenrolle
17	Stellenvermittlung Myra
19	VFM Personalien
19	- Kulturwart
21	- 1. Vorsitzender - Rücktritt
22	Regionalgruppen
22	- Franken
22	- Ost (Berlin und Umgebung)
22	- Rhein-Ruhr
23	- Südwest
24	Frisch von der Druckerpresse
25	Corigani: Botenindex 14-52
31	Erinnerung: Stimmzettel!
32	Einladung zur MGW in Berlin

### Impressum

Der Weltbote 43 ist eine interne Veröffentlichung des VFM e.V. und wird nur über den Aboring der Mitgliedschaft bezogen.

Herausgeber:

Thomas Golser  
i.A. des VFM e.V.  
Postfach 2747  
72017 Tübingen  
myra-info@gmx.de

Auflage: 140 Exemplare  
Preis: DM 5.00  
Druck/Kopie: René Faigle AG, Zürich  
Layout: Thomas Golser

Redaktion:

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



# Myranischer Terminkalender

## Eintreffschluss für die Weltboten im Jahre 1999/2000

Weltbote 2/1999	(44)	1. April (kein Scherz!)	Auslieferung: 12. April
Weltbote 3/1999	(45)	1. Juni	Auslieferung: 7. Juni
Weltbote 4/1999	(46)	1. August	Auslieferung: 9. August
Weltbote 5/1999	(47)	1. Oktober	Auslieferung: 11. Oktober
Weltbote 6/1999	(48)	1. Dezember	Auslieferung: 13. Dezember
Weltbote 1/2000	(49)	1. Februar	Auslieferung: 7. Februar

## Eintreffschluss für die "normalen" MBMs im Jahre 1999

MBM1/1999	(24)	1. Mai	Auslieferung: 31. Mai
MBM2/1999	(25)	7. August	Auslieferung: 11. September

## Myranische Veranstaltungen

19. - 21. März 1999  
Berliner Frühjahrstreffen der Freunde Myras  
Freitag: SL-Versammlung 14:00 Uhr  
Samstag: SL-Versammlung 10:00 Uhr und erw. Vorstandsitzung 16:00 Uhr  
Sonntag: Mitgliederversammlung des VFM e.V. 10:00 Uhr  
Kontakt: Thomas Willemsen, dakari@chemie.fu-berlin.de, 030-6251427  
Ort: Jugendfreizeitheim Burg, Friedrich-Wilhelm-Platz 11, im Nebengebäude, D-12161 Berlin  
**Rahmenprogramm:** wird noch gesucht, Wünsche/Anregungen an Thomas  
-> Anmeldung von Vorteil, für Organisation von Übernachtungsplätzen.
10. - 12. September 1999  
22. Tübinger Myratage  
Donnerstag: SL-Versammlung (?)  
Freitag: Vorstandsitzung (inkl. Erweiterungen) (?)  
Samstag: Sehen und Gesehen werden  
Sonntag: Mitgliederversammlung des VFM e.V.  
Kontakt: ?  
Ort: Schlatterhaus, Oesterbergstr. 2, D-72074 Tübingen
- 21.-24. Oktober 1999  
Spiel '99  
Donnerstag bis Sonntag: Spielen in allen Variationen und Formen  
Kontakt: Friedhelm Merz Verlag  
Ort: Messe Essen / Grugahalle
- 11./12. Dezember 1999  
1. Myranisches Schlittelwochenende der RGT Südwest  
Samstag/Sonntag  
Kontakt: Thomas Golser, thogol@datacomm.ch, 01-8105167  
Ort: Da, wo's genügend Schnee und Platz hat.



# Segmentsübersicht

Im Wolfsmond 418 n.P.

Aus den folgenden Segmenten trafen neue Nachrichten ein:

Corigani      Thomas Willemsen  
Erendyra     Marc Philipp Messner  
Shiaidonia   Björn Steinmeyer

und von den nun folgenden weiss man nur, das sich Etwas tut:

Karcanon     Wolfgang Wettach, Hilmar Illgenfritz  
Karnicon     Gerhard Jahnke, Nina Baur  
Kiombael     Markus Hailer  
Tebreh       Gerrit Wehmschulte, Simon Prinzleve  
Yhllgord     Josef Eisele, Stephan Gögelein  
Ysatinga     Werner Arend

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

Ophiswelt    Irmtraud Habermaas  
Shanatan     Tobias Hailer

Folgende Segmente werden zur Zeit nicht ausgewertet, da sie keinen Betreuer haben oder erst in der (Wieder-) Aufbereitungsphase sind:

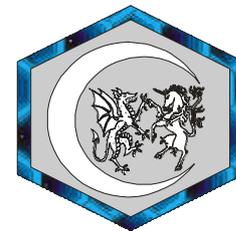
Gwynddor, Nykerien, Rodebran, Zhaketia.

## **GESUCHT:**

zuverlässige Boten aus allen Segmenten, welche über das Geschehen in ihren Segmenten berichten können. Form der Beiträge am liebsten digital (Email, Disk) ansonsten halt auf Papier und sauberes schwarz-weiss bitte.

Interessenten oder Fundsachen können beim Amt für öffentliche Arbeit deponiert werden.

# Corigani



## Überblick über das Geschehen auf Corigani in den Monden von Katze und Drache des Jahres 418 n.P.

---

Der Herbst geht in den Winter über und mit dem Schnee und der Kälte, soweit es in unseren Ophis-Graden davon sprechen kann, kommt bekanntlich auch eine ruhigere und besinnliche Zeit. Viele Herrscher bedachten die religiöse Situation in ihrem Reich und dachten über den Tod nach, was teilweise zu bemerkenswerten Ergebnissen führte.

Andere wurden von solchen Gedanken verschont und so führt Rhul Olodovo, der berüchtigte Piratenkönig von *Ossoriar*, im nachwievor führungslosen *Pauran* einen heiligen Krieg gegen einfache Bauern und Fischer, während zugleich die stets überbeanspruchte Schatzkiste aufgefüllt wird.

Währenddessen wird daheim im Meer der Tausend Inseln Rhul für Tod erklärt und der verhinderte Weltumsegler Aham Katis sieht sich unerwartet als Nachfolger gefeiert und anderenorts als Verräter verflucht. Einige Inseln entgleiten völlig der Kontrolle des Vertreters Olodovos in Ossoriar.

In *Taphanac* besucht der Herrscher Shawnasseh auf den Spuren geheimnisvoller Worte den heiligen Tempel der Einhorngöttin. Dort umschmeichelt noch immer der Wind den Geist der Geliebten und der Weg führt ins Tal.

"Patric ist Tod!", verkündete Rhyam von Caer vom Perazim, aus dem Hohen Tempel Artans in *Elay*. Gleichzeitig rief er seine Landsleute zur Ordnung, doch noch immer kommt es zu Konflikten zwischen den Anhängern der verschiedenen Parteien, die immer häufiger auch zu Toten führen.

Im benachbarten Kriegsgebiet in *Ashdaira* blieb es ruhig in dieser Zeit. *Chaz Ashdaira* bemüht sich, unter den "Opportunisten" im Lande willige Rekruten zu finden, doch das es im Lande der Daira so viele davon geben soll, ist schwer zu glauben.

Brennpunkt ist derzeit weniger das zentrale Bergland um die Drachenstadt Aendahir, sondern vielmehr die Grenzregion zum ehemaligen *Llyn Dbu Morth*, wo aus den verfluchten Gebieten zahlreiche Heere zur Unterstützung der mehr oder weniger toten Bienenhexe strömten und die Stadt Chir'Llewyr nahe des grössten Dondra-Heiligtums des Reiches belagern.

*Khal-Kottoni* hat scheinbar ein Einsehen mit seinen geplagten Arbeitern und verzichtet vorerst auf eine Weiterführung der Strasse durch *Ciakan*. Stattdessen baut man ersteinmal einen befestigten Stützpunkt, durch den man sich Ärger mit dem befreundeten aber angeschlagenen *Pauran* einhandeln könnte.

Auch *Aron Ion Dorinam* drang in den gefürchteten Sumpf ein, doch handelt es sich hierbei mehr um eine Jagdexpedition, die auf Ersuchen eines ehemaligen Feindes durchgeführt wurde.

*Selavan* dehnt seinen Herrschaftsbereich weiter aus und erlangt die Kontrolle über weitere Meeresgebiete. Auch auf anderem Gebiet verbessert man sich und hofft so, dem drohenden Unheil aus einer fernen Welt zu entkommen.

Auf dem Atoll des Friedens kann Bragg diesen Mond Botschafter aus *Ossoriar* und *Sylphonien* begrüßen, letztere spendieren gleiche ein kleines Begrüßungsfest. Weitere Delegationen sind auf dem Weg und man darf gespannt sein, ob das ehrgeizige Ziel der Selavanis auf diesem Atoll erfüllt wird.

Die Dragol-Schwadronen aus *Wergolost* auf Karond, der Wüsteninsel *Sylphoniens* verweigern den menschlichen Verteidigern der Insel weiterhin die Schlacht indem sie stets wieder das Land besetzen welche Agadors Krieger

gerade erst befreien. Ein Zweidrittelhüter, dessen Name ungenannt bleiben soll, hat in diesem Zusammenhang schon von Feigheit gesprochen, ein Begriff der in Zusammenhang mit Wergols bisher noch nie zu hören war.

In *Wu-Ya-Shan*, wo der Winter wiedereinmal besonders heftig zuschlägt, ist alles beim alten, sprich der Herrscher ist nicht zu Hause. Denn wie einst Dschengi treibt sich auch Digna auf den Schwingen der Ordnung fern der Heimat herum und kämpft für das Gleichgewicht der Waage. Ein Auge hat er dabei stets auf die chaotischen Plünderbanden der Piraten aus *Ossoriar*, doch noch scheint alles im rechten Lot. Ganz im Gegenteil scheint man sich geradezu einig zu sein, zumindest was gewisse Flossenträger angeht.

In der *KAS* bereitet man weiter die Feierlichkeiten in Atanimar vor. Ist mit der Fertigstellung einer eigenen Hauptstadt die Oberherrschaft der Elfen, welche sich noch immer im Wald von *Aldaron* verstecken, endgültig Geschichte? So scheint es, denn auch aussenpolitisch gehen die Schutzgebiete inzwischen eigene Wege.

*Kyrango-Kanaris* und die *ANTI* plündern weiter die Küsten von *Sartakis*. Fast so sehr wie der Dauerbeschuss mit Fernwaffen durch die mächtigen Burgschiffe und eine noch viel grössere schwimmende Insel, die man seit vielen Jahren erstmals wieder auf Corigani sieht, entsetzte die gehisste DU-Flagge des Feindes die Verteidiger und stürzt versetzt halb *Sartakis* in Angst und Schrecken, denn nun ist das Reich völlig von den Finsternächten umschlossen.

Nachdem zuletzt noch eine Plünderheer besiegt werden konnte, fiel im Drachenmond die Burg Sontar. Die zahlenmässig stark unterlegene Besatzung kämpfte unter ihrem Anführer Rithiek y Caporin, dem Vertreter des Gronar Sonan im Raid von Sartakis, hervorragend und liessen die vereinten Verbände der *ANTI* und *Kyrango-Kanaris*, trotz Burgschiffunterstützung stark bluten, bevor sie sich der Übermacht ergeben mussten.

Die "Schmach von Krusta" im Adlermond wurde von den Aggressoren nun grausam gerächt. Aus der bereits eroberten Burg Rottan drangen die Schreie der Sterbenden, als sämtliche Gefangenen den finsternen Wergol-Göttern geopfert wurden. Gleichzeitig wurde Krusta dem Erdboden gleich gemacht und der Stolz von *Sartakis* starb in dem Trümmern einen grausigen Tod.

--

**G**eberblick über das Geschehen auf Oklis-Corigani in der Zeit von 414/415 bis 418 nP

Lange war es ruhig im oklischen Corigani. Doch heisst das nicht, dass nichts passiert wäre in diesen Jahren!

Das Wergol-Imperium *Wergolost* hat seine gefürchteten Dragolreiter über ganz Corigani entsandt und vom Blutigen Band bis zu den Stränden *Sartakis'* kann man sie sehen. Nach der Annexion des Kleinreiches Suk und der Eroberung des pyrischen Theorl-Tempels verhielten sich die Wergols an den direkten Grenzen ihres mächtigen Reiches aber (verdächtig, wie manche Nachbarn behaupteten) ruhig. Zwar wurden noch Gebiete in dem von den *Karini* verlassenen Karanosh-Gebirge besetzt aber ansonsten sah man die berüchtigten Wergols nur aus grosser Entfernung (und meist in der Luft). Militärstrategen der benachbarten Reiche fürchten jetzt, die vergangene Zeit sei für umfangreiche Rüstungen genutzt worden und warnen vor einer furchtbaren Angriffsoffensive der Wergols. Manche Pessimisten und selbsternannte Propheten sprechen schon vom Ende aller Freiheit und davon, dass ein Wergol sich die Krone ganz Corigani's auf den unförmigen Kopf setzen könnte.

Die Unsicherheit, in Bezug auf die Absichten der Wergols, hat auch zu einer Annäherung der avaraidischen Teilreiche *Streelia*, *Pyris* und *Avaraidon* geführt. Die Entdeckung, und anschliessende Hinrichtung, angeblicher Spione aus *Wergolost* in den Hauptstädten der Reiche verstärkte die Neigung, sich wieder enger zusammenzuschliessen. Trotzdem: Äusserer Druck, nicht unbedingt innere Überzeugung, brachte den Rat der Weisen Avaraidons dazu, in Verhandlungen mit Erzherzog Nagon Mathil von *Streelia* einzutreten und durch Boten auch Aven Chomaneo von *Pyris* zu unterrichten. Tatsächlich kam es daraufhin in den letzten Monden zur Gründung der "Gemeinschaft Avaraidischer Reiche" kurz *GAR* genannt. Feste Mitglieder sind vorläufig *Streelia* und *Avaraidon*, *Pyris* hat einen Beistandspakt mit der *GAR* abgeschlossen. Die Gemeinschaft hat sich verpflich-

tet, jeden Angriff auf ein Mitglied als einen Angriff auf sich selbst anzusehen und gemeinsame Verteidigungsmassnahmen zu ergreifen. Auch eine Koordination der Aussenpolitik soll erfolgen. Einen gemeinsam errungenen Erfolg kann die **GAR** bereits vorweisen: Die Vernichtung der **Karini**, die 414 nicht abgezogen waren.

Aus dem träumenden Reich **Sinhala-Llyrdonis** - durch uralte Magie geschützt - ist dagegen in den letzten Jahren nichts an die coriganische Öffentlichkeit gedrungen. Zwar sieht man ab und an Flotten dieses Reiches auf den Meeren und manche glauben, den Auftrag dieser Flotten zu kennen, doch... das Träumende wird erwachen.

Ebenfalls eine grosse Rolle spielt die Magie in dem Reich **Al'Chatanir**. Die Kriegspläne gegen **Temania** hat man dort wohl zurückgestellt. Doch es heisst, die Magier hätten nun viel weitreichendere Pläne. Und sahen die einen sie als Retter und Wohltäter gegen die Wergols, so fürchten andere nun, sie könnten die freien Reiche Corigani's unterwandern und unerkannt ihre magischen Sitze überall einrichten... graue Netze spinnen. Wer sich darin verfangen soll?

Ob **Temania** die plötzliche Friedfertigkeit der dicken Magier glauben soll? Schliesslich war der Grund, der vor vier Jahren beinahe zum Krieg geführt hätte, ein ziemlich fadenscheiniger (fand man in **Temania**). Der Ausbau und die Befestigung einer Stadt sollte den Magiern Angst machen? Und, wenn sie jetzt so friedfertig sind, was machen dann die abertausende von Kriegern an den Grenzen und diese geflügelten Fellbestien, die man in den Lüften sehen kann - unheimlich! Magisch!

Auch sonst fühlt man sich in **Temania** verunsichert. Die wiedererstarkenden avaraidischen Reiche, der Reichsvogt in Avisias Provinz Lumbia, der offensichtlich grössere Streitkräfte zusammengezogen hat, als man in Teegra erwartete, das unberechenbare Wergol-Imperium - Rector hat Sorgen, aber auch fähige Berater, die ihn durch alle Schwierigkeiten leiten und - nicht zuletzt, scheint auch die Magie auf seiner Seite: Die verbündeten Elfen **Aldaron's**, und sein Hofmagier Gendolf. **Temania** scheint doch gewappnet.

Gewappnet scheint man auch in **Lutin**. Doch beschleichen Marlant langsam Zweifel, ob es wirklich so eine gute Idee war, die überlebenden **Karini** auf seinem Reichsgebiet anzusiedeln. Trotz lohnender, jährlicher Geschenke (nur Missgünstige nennen es "Tribute") und wohlwollender Unterstützung, wenn die **Karini** in **Avaraidon** plündern, sind die Barbaren sehr unsichere Verbündete. Und manch lutin'scher Bauer, der mit viel Glück nach Trascat kam, um sich über die Plünderung seines Hofes durch die Karini zu beschweren, wurde zwar mit Geld und guten Worten entlassen, aber die erschlagenen Knechte, die misshandelten Mägde kamen dadurch nicht zurück. In den abgelegenen, diktyischen Provinzen ist man auf Marlant nicht gut zu sprechen. Sehr viel Zustimmung findet dagegen seine Kanalbaupolitik. Bald wird man rufen können, die Wüste lebt! Was es dagegen mit der merkwürdigen "Schiffsstrasse" auf sich hat, die viele Händler im Ophis bemerkt haben - man weiss es nicht. Doch wenn man auch wenig über Marlant weiss - heisst es nicht, er tue niemals etwas ohne guten Grund?

In **Avisia** baut man auch Kanäle, doch sind sie von anderer Art. Und es profitieren mehr Leute davon, als in **Lutin**. Doch scheinen sich hier innenpolitische Änderungen anzukündigen. Es ist nicht zu greifen, doch Krieger und einfache Bewohner der Hauptstadt Campus-Moriensi spüren den Wind der Veränderung. Wird er Chrono Magno Ptsol II. hinwegwehen? Wird die Vergangenheit Avisia's unverhofft wiederkehren und das Reich zu neuer Blüte führen oder in den Abgrund? Oder wird der Reichsvogt von Lumbia, Hochlord Lykeios Lupati, seinen Freund und Herrscher stützen können. Heisst es von ihm nicht, sein rechter Arm ruhe auf Ptsol's Thron? Doch heisst es auch, mit seinem linken Bein stünde er im Grab, seit man Gerüchte durch die Gassen der Hauptstadt flüstern hört... er stünde auf DER Liste... der Liste der **KGA**.

Ist der Oklis also ein schlafender Vulkan, kurz vor einem vernichtenden Ausbruch?  
Oder gibt es blinde Träumer nicht nur auf Sinhala-Llyrdonis?

# Erendyra

Überblick über das Geschehen auf Erendyra in den Monaten Kislew und Tewet 418 n.P.



Langsam, aber stetig, hat sich der Herbst über Erendyra gelegt. Im Machairas haben die Bäume ihre Blätter abgelegt, die Tiere sind auf den Winterschlaf vorbereitet. Und doch ist es immer noch sehr mild, fast warm für diese Jahreszeit.

Und obwohl das Wetter sehr angenehm ist, wird es in *Krimisten* geschmäht wie die größte Dürre, denn der erhoffte Schnee, der den Vormarsch *Drakons* bremsen sollte, ist ausgeblieben. Im Gegenteil, die Heere der Drachen finden fast optimale Marschbedingungen vor. Unaufhaltsam schiebt sich der Heerbann ins Herzland von Krimisten.

Schon im Kislew tauchte das erste Heer unweit von Krimisterhiim auf. Aber anstelle sich gegen die voll bemannte Festung zu wenden, umgeht die Reiterei das Bauwerk und reitet gen Diktyon. Wie gelähmt müssen die Verteidiger zusehen, wie sie in Richtung der Baustelle des Grimhtempels verschwinden. Ein Ausfall kommt nicht in Frage, denn die Infanterie *Drakons* ist bekanntermaßen im Marsch auf Krimisterhiim...

Auf halbem Weg zwischen Baustelle und Festung findet die erste Schlacht statt, als die drakonianische Reiterei die Wächter der Baustelle trifft, die als Entsatz nach Krimisterhiim eilen. Das Gemetzel ist grausam die stolzen krimistischen Verteidiger entpuppen sich als junge Rekruten, die für die geschulte Ritterschaft des Blauen Drachenmantels kaum als Sparringpartner zählen dürfen. Im ersten Ansturm bricht das Heer auseinander und wird zurück zur Baustelle gescheucht, wo die dort beschäftigten Arbeiter kaum mehr die Zeit haben, ihre Sachen zu packen, bevor der Sturm auch sie erreicht. Als *Drakon* den Angriff endlich stoppt, liegen über 4.000 Krimisten erschlagen im Wald, die Baustelle ist erobert, und die Arbeiter sind in alle Winde verstreut.

Ein paar Tage später erreicht der Heerbann dann Krimisterhiim. Niemand weiß, wo Högnar und Jens Kris stecken vermutet werden sie im Ophis, auf der Jagd nach den Mörderbienen. So übernimmt der Hochkönig der *Køstalen*, Rumondr, das Kommando über die Festung und die vereinigten Heere von *Krimisten* und *Køstalen*. Schmerzlich werden die Truppen der Odenen vermißt, die ebenfalls durch die Mörderbienen daran gehindert wurden, rechtzeitig hier zu sein. Die ersten Sichtungen der Späher machen Mut, denn schnell wird bekannt, daß *Drakon* nur etwa genauso viele Männer hat wie die Verteidiger. Um eine Festung zu stürmen, braucht man aber dreimal so viele Angreifer wie Verteidiger... Während die einen schon an die Siegesfeier denken, sind andere von den schieren Zahlen benommen. Auf beiden Seiten stehen jeweils etwa 15.000 Krieger die größte Schlacht seit den Kriegen der Trennung steht bevor.

Solche Weisheiten der Kriegslehre scheinen *Drakon* aber unbekannt zu sein. Der Belagerungsring wird um die Festung gezogen, und kurze Zeit später fallen Müdigkeit und Hoffnungslosigkeit über *Krimisterhiim*. Leif von Aswall, der Hochstluat der *Køstalen*, versucht mit aller Kraft, *Drakons* Odem zu neutralisieren, aber die Macht der Drachen ist größer. Unfähig, etwas mit Magie zu tun, bleibt Leif und Rumondr nur ihre Inspiration, um die Männer motiviert zu halten.

In einer dunklen, sternlosen Nacht beginnt dann der Sturm auf die Mauern. Im flackernden Licht der Fackeln fällt es schwer, die Scheinangriffe von den echten zu unterscheiden. Rumondr steht auf den Zinnen und kämpft gegen das Chaos, als seine Leibwache das Flügelschlagen hört. Zu spät! Von einem Moment auf den nächsten wird die Nacht zum Tag, der Turm steht in Flammen. Gegen das Licht sieht man den riesigen Körper eines Drachen, der wieder an Höhe gewinnt. Pfeile und Speere werden gegen ihn geschleudert, bleiben aber wirkungslos, denn Magie lenkt sie ab. "*Für Rbed-nark-sal*", hört man den Drachen in den Wind schreien. Dann wendet er. "*Und für Crud-sas-taph*", hallt der zweite Ruf durch den Kampfärm, und eine zweite Feuerlohe entspringt seinem

Maul. Der Turm ist nun endgültig eine riesige Fackel, die ein gespenstisches Licht über das gesamte Schlachtfeld wirft.

Während die Leibwache Rumondrs unter der Führung Leifs verzweifelt versucht, Überlebende aus der Feuerhölle zu retten, stellen die *køstalischen* Krieger auf den Mauern fest, daß die *krimistischen* Krieger über keine Kampferfahrung verfügen. Abermals findet *Drakon* blutige Rekruten vor, die keine echten Gegner sind. Wären die *Køstalen* nicht mit erfahrenen Kriegern und sogar einem Eliteheer vor Ort, die Schlacht hätte keine zwei Stunden gedauert. Tryven, der Anführer der Leibgarde Rumondrs, übernimmt die Führung der Krieger. Aber selbst so ist der Druck *Drakons* zu groß; bei Sonnenaufgang ist das erste Tor gefallen und die Kämpfe sind innerhalb der Mauern.

An einem geschützten Ort, in einem der Lazarette, kämpft derweil Leif um das Leben seines Hochkönigs. Während viele seiner Leibwachen im Drachenfeuer vergingen, hat Rumondr überlebt. Sein Körper ist eine einzige Brandwunde, aber er atmet. Dieser Mann scheint dafür gemacht worden zu sein, Drachen im Einzelkampf zu überstehen! Dank der magischen Heilung Leifs kann er im Leben gehalten werden. Man legt ihn auf das Flaggschiff der *Køstalen*, welches ihn nach *Køstalengard* zurückbringt.

Der Straßenkampf von *Krimisterhiim* geht indessen unentwegt weiter. Tagelang wird in den Häuserschluchten gekämpft. Mit aller Macht ringt Leif um die Leben der verletzten Verteidiger, hält sie im Kampf, wo andere längst tot wären. Schließlich kommt Tryven zu Leif. *"Wir sind allein, Hochstauat. Die Krimisten sind alle gefallen, Drakon kontrolliert die halbe Stadt. Wenn wir jetzt nicht gehen, dann kommt keiner von uns lebend hier raus."* Schweren Herzens ziehen die *Køstalen* sich auf ihre Schiffe zurück und überlassen den Drachen die zerstörte Festung *Krimisterhiim*. Bei den Aufräumarbeiten werden über 17.000 Tote gezählt. Mehr als die Hälfte davon sind *krimistische* Rekruten...

Im Gebirge zwischen *Tektoloi* und den *Odenen* munkelt die Bevölkerung, daß merkwürdige Fremde unterwegs seien. Was sich dort herumtreibt, ist unklar; die Gerüchte sprechen je nach Dorf von Elfen, Mörderbienen, drakonischen Reitern, Zwergen oder *Ikatzint*.

*Miktonos* nutzt derweil die guten Gelegenheiten und gliedert die nächste Insel in das eigene Reichsgebiet ein. Wenn die momentanen Ophis-Kolonisationen erledigt sind, gibt es auf *Erendyra* nur noch ein Gebiet mit reichsfreien Gemarken abgesehen natürlich von der Vulkankette, die aber momentan niemanden interessiert.

Von der Kaiserwahl hört man nichts neues. Die Fürsten sind immer noch im Ratssaal eingeschlossen. Die Bevölkerung *Tektolois* wird dafür immer unruhiger. Die alten Spannungen werden intensiver: *Garianer* und *Lychaier* verstehen sich wunderbar, mögen aber keine *Allenmosen*, *Titanaser* oder *Philliaser* und umgekehrt; *Rommerian* und *Mitrania* als Mischtielgel aller Fürstentümer reflektieren dies besonders stark. *Miktonos* traut niemand so richtig, aber immer noch mehr als den "Feinden" des jeweils anderen Blocks. Und ganz neu ist eine Bewegung, die sich dafür ausspricht, den Fürsten etwas Zeitdruck zu verschaffen, indem man zum Beispiel zur *Ssakat* alle aufknüpft und ihre jeweiligen Nachfolger wieder zusammensperrt so lange, bis sie sich auf einen Kaiser geeinigt haben, oder die Nachfolger ausgehen...

Die *Zirkelmagier* veranstalten im *Tewet* die Weihe des neuen Tempels "Erainns Wacht". Leider sind noch keine Berichte der Feier in andere Teile *Erendyras* weitergetragen worden, aber es soll sehr schön gewesen sein.

# Shiaidonia

Überblick über das Geschehen auf Shiaidonia in den Monaten Katze, Drache, Einhorn und Wolf im Jahre 3 nach dem Tod des grossen Hüters



Hmm... so müsste es gehen... Ah, viel besser... die Zeit fluktuiert zwar noch ein wenig auf Shiaidonia, doch dürften die Schwankungen nicht mehr so gravierend sein..

Besser bekomme ich das jetzt nicht hin, ausserdem muss ich weiter in den verfluchten 666 Büchern lesen... und die Sonne wieder in Ordnung bringen... Ärger, nichts als Ärger..

Aber das interessiert Euch wohl nicht, wie? Ihr wollt lieber über die Geschehnisse informiert werden, hm? Na gut, hier eine kleine Zusammenfassung:

Die *Zentauren* scheinen grössere Probleme zu haben als zuvor angenommen. Während sich die *Goblins* diesen Mond ruhig verhalten haben und sich hinter ihren Wällen verstecken, griffen an anderer Stelle gleich zwei andere Reiche Truppen der *Zentauren* an. Sowohl die Menschen von *Lasama* als auch die *Dunkelelfen* von Wodronor setzten den *Zentauren* ordentlich zu. Dennoch konnten selbst diese Bemühungen eine weitere Ausbreitung der *Zentauren* nicht stoppen.

Die abtrünnigen *Zentauren* haben derweil ein paar reichsfreie Gemarken und eine weitere der *Goblins* erobert und haben damit ihr eigenes Reich gegründet. Diplomatische Beziehungen können (vielleicht) wie zu jedem anderen Reich auch geknüpft werden.

In der Zwischenzeit hat sich ein weiterer Konfliktherd gebildet. Das Orkenreich steht an allen seinen Grenzen im Krieg. Während Horden der *Orks* in *Deloria* einfielen, starteten *Zwerge* und Menschen aus *Alvaran* einen gemeinsamen Angriff auf mehrere Orkenheere. Während die *Zwerge* eine Feindarmee schlugen, wurden die Reiter von *Alvaran* zurückgedrängt. Auf allen Seiten gab es mässige Verluste. Ob und wie lange die *Orks* diesen Drei-Fronten-Krieg durchhalten bleibt fraglich, doch *Orks* sind immer für eine Überraschung gut.

Während man sich in *Deloria* noch überlegt, wie man die *Orks* zurückdrängen soll, hat die delorianische Flotte eine recht ansehnliche Handelsflotte aufgebracht, die Handeslsgüter an Bord sollten es den Delorianern ermöglichen, ihren Krieg zu finanzieren.

Auch an anderer Stelle befährt man die See und erobert ein paar Inseln.

So nun zu den *Elfen*, nachdem sich in den letzten Monaten die Stimmen gegen den Elfenkönig gemehrt hatten, brach nun eine offene Rebellion aus, als mehrere Heere aus den äusseren Provinzen sich vom König lossagten. Weitere Fürsten schlossen sich diesem Aufstand an, doch verhält sich die Bevölkerung der Hauptstadt eher loyal und auch der Grossteil der Truppen steht zu ihrem König. Erhalten die Rebellen nicht bald Hilfe, könnte es böse für sie ausgehen.

Am anderen Ende des Segmentes treffen wir auf die *Riesen*, die sich weiter ausbreiten und dabei auf *Trolle* gestossen sind. Während sie sich in der Vergangenheit als äusserst aggressiv dargestellt haben, verhielten sie sich in diesem Monat sehr ruhig und zogen sich sogar teilweise aus dem Gebiet *Lasamas* zurück.

Während sich die *Halblinge* hinter ihren Wällen verstecken, ist in diesem Monat eine große Trollarmee vor ihren Mauern erschienen, ob es da wohl einen neuen Krieg gibt?

So meine Freunde, das war's wiedermal. Ich werde mich wieder meiner Lektüre zuwenden und versuchen zu herausfinden, wie man die Sonne wieder anfacht...

-+-

## **D**as Geschehen auf Shiaidonia im Monde des Drachen:

Die *Zentauren* haben diesmal eine Ruhepause einlegen können. Die *Goblins* bleiben weiterhin hinter ihren Wällen und so etwas wie Gefangenaustausch hat stattgefunden. Die Menschen aus *Alvaran* und die *Gnomwesen* halten Frieden und sowohl *Lasama* als auch *Wodronor* unternahmen keine Angriffe.

Die abtrünnigen *Zentauren* haben derweil einen Krieg mit *Alvaran* vom Zaun gebrochen und zwei Schlachten gegen das Reitervolk gewonnen. Diese wiederum schlugen zwei Orkenheere, welche sich vereinigen wollten. Dabei kam zum ersten Mal schweres Kriegsgerät zum Einsatz, welches jedoch auf freiem Feld nicht sonderlich effektiv zu sein scheint, gegen die *Orken* hat es jedoch gereicht. Die *Orken* im Gegenzug versuchten sich an einer Gegenoffensive gegen die Zwergenheere, welche zunächst erfolgreich schien, bevor sich die *Zwerge* einigelten. Die *Zwerge* hatten Fallen rund um ihre Stellung aufgebaut und beschossen die *Orken* mit den Köpfen von im Vormonat getöteten *Orks*. Daraufhin verfielen diese in Raserei und griffen frontal an - und rannten direkt in die Falle. Das Gemetzel war furchterlich und auch die *Zwerge* mussten ihren Blutzoll zahlen. Währenddessen lief die Reserve der *Orks* im umliegenden Wald den schnellsten ausgehobenen Zwergenhilfstruppen in die Arme. Und obwohl die *Orken* zahlenmäßig überlegen waren, durchbrachen die ortskundigen *Zwerge* kurzerhand ihre Reihen und zersprengten die Armee. Als sich der Kampflärm legte waren zwei von drei *Orken* tot, die *Zwerge* hatten einen erneuten grossen Sieg errungen - und hatten recht geringe Verluste.

An anderer Stelle werden weitere Inseln in Beschlag genommen und erste Piratenflotten wurden am Horizont gesichtet...

*Elfen*, die Rebellion geht weiter, doch die Rebellen werden mehr und mehr an den Rand des Reiches gedrängt... vielleicht helfen ihnen ja ihre Götter...

Am anderen Ende des Segmentes fängt das *Riesenreich* an auseinander zu brechen, zwei Armeen haben sich aufgelöst und weite Gebiete haben sich wieder unabhängig erklärt. Der Herrscher scheint zu schwach, um diese mächtigen Wesen unter seiner Kontrolle zu halten...

Die *Halblinge* bauen ihre Verteidigungslinie aus und hoffen, dass die große Trollarmee nicht zum Angriff übergeht.

Ansonsten ist noch zu vermelden, dass in *Lasama* eine große Hochzeit stattgefunden hat, bei welcher Salano, Herrscher von *Lasama*, die hübsche Tochter des mächtigen Fürsten Hadsek geheiratet hat. Ein Augenzeuge berichtet: "Dit war fett. Nur geiles Hamma end die Broot erst. Jaans in wees. Der König dajegen war in Rüstjung do, mit der janzen Jarde, geil eh boh. Du jontest so velle essen wie ick konnte. Aber nu jeh ick zurück ins Zentaurenlande, da verstehn se mick juter." Na ja, wenn er meint..

Das war der kleine Segmentsüberblick, recht viele Schlachten aber noch keine Entscheidungen.

-+-

## **D**as Geschehen auf Shiaidonia im Monde des Einhorns:

Im Zentaurenlande ist es weiterhin ruhig, wenn man von ein paar Heeresbewegungen und einem Angriff von Truppen aus *Lasama* absieht.

Die *Goblins* bleiben weiterhin hinter ihren Wällen und vermehren sich ordentlich, bleibt zu hoffen, dass sie nicht irgendwann über den Wall herüberquellen.

Die abtrünnigen *Zentauren* haben einen Kampf gegen das Reitervolk verloren. Ansonsten sind diese jedoch

ziemlich ruhig und an der Grenze zwischen *Alvaron* und den *Orks* gab es keine Bewegungen.

Umsomehr dafür an der Grenze zwischen *Orken* und *Zwergen*. Während beide Seiten versuchen weitere Verstärkungen heranzuführen, haben die *Orks* die befestigte Stellung der *Zwerge* fast umstellt. Das Zwergenentsatzheer ist zwar eingetroffen, war von den Orktruppenbewegungen aber so verwirrt, dass es sich nicht entscheiden konnte, wohin es denn nun ziehen sollte.

In der Zwischenzeit wurde in den umkämpften Gebiet ein Grossteil der zwergischen Bevölkerung zwangsrekrutiert. Die arg gebeutelten *Zwerge* sind zwar wirtschaftlich an der Grenze zum Ruin, doch wollen sie endlich die *Orks* aus ihrer Heimat vertreiben, um dann ihre verwüstete Heimat wieder aufbauen zu können.

Der Krieg zwischen *Orks* und *Zwergen* ist jedoch noch lange nicht beendet, da Gerüchten zufolge auch die *Orks* noch über ein paar Reservetruppen verfügen.

Bei den *Elfen* kommt wieder Schwung in die Rebellion, denn die Truppen in der Hauptstadt zeigen Neigungen, doch eher die Rebellen zu unterstützen. Wie die Rebellion weitergeht und wie die Reaktionen aussehen, wenn die *Zwerge* auf dem Schlachtplan erscheinen, das mag die Zeit bringen.

Von wegen Rebellion, nun ja, so mag man es nicht nennen können, doch der plötzliche Tod Königs Sorelias von *Deloria* hat schon etwas Verschwörerisches. Er durchschritt gerade das Tor des walförmigen Norto-Tempels, als dieser plötzlich unter lautem Getöse über ihm zusammenbrach und sowohl den König als auch sämtliche Priester tötete. Die Aufregung in der Stadt war gross, wurde Deloria von ihrem Gott verschmäht, oder nur der König oder gab es da einen anderen Gott, der der Verehrung von Norto Einhalt gebieten wollte? Fragen über Fragen und eine große Verwirrung... und diese hält an, denn keiner der Fürsten getraut sich, sich als Nachfolger des kinderlosen Sorelias als König auszurufen. Auch die Truppen und die restliche Bevölkerung sind versunsichert... werden sich die *Orks* nun noch an den Friedensvertrag halten oder wird ein neuer Krieg losbrechen? Nun ja, sehen wir mal, was sich ergibt...

Die *Halblinge* haben in der Zwischenzeit weitere Truppen an ihren Wall herangezogen, während die *Trolle* noch immer nach einem Eingang nach Grünland suchen. An anderer Stelle Grünlands fuhr eine kleine Flotte von Handelsschiffen ein in den Hafen des Glück's. Was diese Besucher wohl wollen?

Währenddessen scheint der *Riesenkönig* die Lage langsam wieder in den Griff zu bekommen. Ein kleines Bestechungsgeld hier, eine kleine Ohrfeige da und die Heerführer spüren wieder, allerdings wird es wohl einige Zeit dauern, bis die alte Grösse des Reiches wieder hergestellt ist. Und auch die Grenzen des Reiches sind anscheinend nicht so sicher wie man glaubte...

*Lasama* hält anscheinend die mündlichen Vereinbarungen über den Grenzverlauf nicht ein. Die eh schon entnervten *Riesen* gingen daher sofort zum Angriff über. 100 *Riesen* gegen 2000 *Menschlinge*... eigentlich möchte man meinen zu sagen, dass das die Menschen eigentlich hätten schaffen sollen. Doch diese waren derart perplex über den plötzlichen Angriff der *Riesen*, dass jene fast ohne Widerstand durch die Reihen der Menschen brechen konnten. Etwa 500 von ihnen wurden niedergemacht, ohne dass auch nur ein einziger Riese ernstlich verletzt worden wurde... doch dann konnte einer der beiden Heerführer aus *Lasama* etwa 500 Mannen in Schlachtordnung um sich sammeln und startete einen Gegenangriff... Er tötete 24 *Riesen*, bevor er als letzter seiner Mannen niedergemacht wurde, doch dieser Entlastungsangriff gab dem anderen Heerführer die Zeit, die er benötigte, um die restlichen Truppen zu sammeln. Und vor einem geordneten Angriff von über 1000 *Menschlingen* mussten auch die verbliebenen 76 *Riesen* den Rückzug antreten.

Die *Riesen* hatten das westliche Tiefland zwar aufgeben müssen, hatten aber nur geringe Verluste, während sich die *Menschlinge* ihren Sieg teuer in Blut erkaufen mussten. Und der Held der Schlacht war tot...

*Lasama* sieht sich also doch mehr als nur einem Gegner gegenüber, ob das die tapferen *Lasama-Menschlinge* aushalten, bleibt noch zu klären.

-+-

## **D**as Geschehen auf Shiaidonia im Monde des Wolfes:

Man möchte meinen, im Winter sollte die Bauern in ihren Hütten bleiben und sich am Feuer wärmen. Doch genau das tun sie anscheinend diesen Winter nicht.

Zum Beispiel die *Dunkelelfen* der weiten Ebenen. Als Anfang diesen Mondes *Zentauren* anfangen die Gebiete der weiten Ebene in Besitz zu nehmen, was im übrigen anscheinend legalerweise geschah, packten viele *Dunkelelfen* kurzerhand ihr Hab und Gut ein, zogen die Sonnensegel herab und machten sich auf den Weg in ihre schönen dunklen Wälder. Abgesehen von dieser Wanderbewegung, die wohl an die 100000 *Dunkelelfen* umfasst, scheint es jedoch weiterhin recht ruhig um das Völkchen der *Dunkelelfen* bestellt.

Im Gegensatz zu den *Zentauren*. Im Zusammenhang mit dem Krieg gegen *Lasama*, den man anscheinend nun mit göttlicher Unterstützung zu führen gedenkt, ist einiges im Zentaurenlande geschehen. Während man die eigene Bevölkerung im Krisengebiet aufgefordert hat, selbiges zu verlassen, springt man mit der gegnerischen nicht gerade zimperlich um. Doch zunächst zu den *Zentauren*: Herrscher Borgadal befahl seinen Untertanen unter Androhung von schweren Strafen ihre Heimat an der Grenze zu Lasama zu verlassen, um die Gegner zu irritieren. Dem Aufruf folgten auch viele *Zentauren* blindlings. Über 240000 *Zentauren* brachen ihre Zelte ab und begannen vor den heranrückenden Truppen *Lasamas* zu fliehen. Ohne Unterstützung des Reiches, verhungerten und erfroren viele Alte, Kranke und auch einige Babys. Die Männer und Frauen sind verzweifelt, brauchen dringend warme Decken, Feuerholz und Nahrung. Wenn nicht schnell was geschieht, kann wohl eine Katastrophe nicht mehr abgewendet werden.

Während die eigene Bevölkerung leidet, fallen die Heere Zentamors nun in *Lasama* ein, um auch jene Bevölkerung leiden zu lassen... Bisher waren es nur 500 *Zentauren*, die zehn Tage lang in nur einem Kleinfeld wüteten und doch war die Zerstörung gross.

Die *Zentauren* fielen wie blutrünstige Tiere über die kleinen Dörfer der ahnungslosen *Lasami* her und schlachteten jeden Mann ab, den sie fanden. Viele Kinder und auch einige Frauen und Greise wurden niedergemacht. Junge Mädchen und Frauen wurden vergewaltigt und anschliessend getötet oder zu Sklavinnen gemacht. Es wurde geplündert und gebrandschatzt, Dörfer, Gehöfte, Felder und ganze Städtchen wurden niedergebrannt und verwüstet. Das Vieh wurde geschlachtet, alles von Wert auf die Rücken von *Zentauren* geschnürt... und ein Ende ist nicht in Sicht, im Gegenteil, es war erst der Anfang, ein Vorgeschmack auf den Krieg gegen einen scheinbar übermächtigen Gegner. Die langsamen Fusstruppen *Lasamas* hecheln den schnellen *Zentauren* hinterher, während diese das Volk niedermähen.

Bisher sind etwa 5000 Menschen getötet, 1000 Frauen versklavt und 10000 Menschen zu Flüchtlingen gemacht worden. Die Aristokratie von *Lasama* ist geschockt, selbst die barbarischen *Riesen* waren nicht zu solchen Greuelthaten fähig. Welche Gegenmassnahmen man ergreifen wird, bleibt noch zu klären.

Und war es nur eine Warnung an *Lasama* oder werden die *Zentauren* jeden Menschen vernichten, der ihnen in die Quere kommt? Wer weiss, wer weiss...

Doch kommen wir nun zu etwas erfreulicherem... Erfreulicher? Gibt es diesmal überhaupt etwas "Erfreuliches" zu berichten? Nun ja, die *Goblins* bleiben weiterhin hinter ihren Wällen und vermehren sich. Und an der Grenze zwischen *Alvaran* und den *Orks* gab es keine Bewegungen. Währenddessen eroberten Zwergentruppen drei Gemarken der *Orks*, die sich erstaunlich zurückhaltend verhalten und anscheinend lieber auf Verstärkung warten. Aus dem Elfenwald und aus *Deloria* gibt es indes nichts Neues zu berichten, ausser dass sich die kürzlich aufgebrachte Handelsflotte mitsamt der beiden delorianischen Admiräle wieder eigenständig gemacht hat.

Auch die *Halblinge* und *Trolle* geniessen momentan die Ruhe... und die *Trolle* den wundervollen Ausblick auf das süsse kleine Gründland.

Der *Riesenkönig* ist nun wieder Herr der Lage. Seine Truppen gehorchen wieder seinen Befehlen und das Reich expandiert wieder. Gerüchten zufolge, er hätte seinen Truppen eine kleine Prämie gezahlt, können ruhig geglaubt werden. Allerdings scheint man nicht mehr so ganz von seiner eigenen Stärke überzeugt zu sein, da man die verlorenen Gebiete anscheinend abgeschrieben hat.

# Shiaidonia - Statistica

Nach einem Jahr gespielter Zeit kommt hier zum ersten Mal ein wenig Statistik über die Reiche auf Shiaidonia und über Shiaidonia selbst.

Shiaidonia ist ein grosser langezogener Kontinent, der im Osten durch ein gewaltiges Gebirgsmassiv, im Westen, Norden und Süden durch ein weites Meer begrenzt wird. Um den Hauptkontinent herum verteilt liegen ein paar kleine Inseln. Der Hauptkontinent besitzt zwei grössere Bergketten und zwei große Waldgebiete. Einige kleinere Bergketten und Wälder durchziehen die weiten fruchtbaren Ebenen, in welchen viele lebenspendende Flüsse ihren Weg zum Meer suchen.

Der Kontinent beherbergt eine Vielzahl unterschiedlicher Rassen und Arten und das Leben der intelligenten Wesen ist gekennzeichnet vom Kampf gegeneinander, um die Kontrolle über die fruchtbarsten Gebiete zu erlangen.

Shiaidonia umfasst 2880 Kleinfelder, wovon etwa 2820 Kleinfelder erreichbar sind. 1200 Kleinfelder davon sind Wasser und 1620 Kleinfelder Land, etwa 58% der Landmasse sind bereits von diversen Reichen annektiert bzw. integriert worden. Dazu nun Näheres:

## Die grössten Reiche Shiaidonias

1. Das Reich der Zentauren von Zentamor
2. Das Reich der Goblins
3. Das Reich der Menschen von Alvaran
4. Das Reich der Dunkeelfen von Wodonor
5. Das Reich der Menschen von Lasama
6. Das Reich der Orks
7. Das Reich der Zwerge
8. Das Reich der Halblinge
9. Das Reich der Trolle
10. Das Reich der Riesen

## Die reichsten Reiche von Shiaidonia

1. Das Reich der Menschen von Alvaran
2. Das Reich der Trolle
3. Das Reich der Elfen
4. Das Reich der Menschen von Deloria
5. Das Reich der Halblinge
6. Das Reich der Zwerge
7. Das Reich der Orks
8. Das Reich der Goblins
9. Das Reich der Zentauren von Zentamor
10. Das Reich der Dunkeelfen von Wodonor

## Die Reiche mit dem höchsten BüKAZ

1. Das Reich der Dunkeelfen von Wodonor
2. Das Reich der Zwerge
3. Das Reich der Zentauren von Zentamor
4. Das Reich der Halblinge
5. Das Reich der Orks
6. Das Reich der Goblins
7. Das Reich der Dämonen
8. Das Reich der Trolle
9. Das Reich der Elfen-Rebellen
10. Das Reich der Menschen von Lasama



# Arbeitskreise

Im Wolfsmond 418 n.P.

 Arbeitskreis Drucksachenversand (lieferbare)

Die Liste gibt die Drucksachen an, die bei mir vorrätig sind. Es ist unwahrscheinlich, aber nicht auszuschließen, daß es weitere im Archiv gibt im Zweifelsfall einfach mal nachfragen. Bestellungen für vergriffene Drucksachen können bei mir abgegeben werden, Nachdrucke sind vom Vorstand versprochen, wenn genügend Nachfrage besteht. Die Summe plusDM 2.- Porto geht nach wie vor auf das Konto 338282-706 des VFM, Postbank Stuttgart, BLZ 60010070. Bei den Preisangaben gilt der niedrigere Preis für Mitglieder, der höhere für Nichtmitglieder.

Adresse: Marc Philipp Messner  
Galileistraße 33  
70565 Stuttgart  
Telefon 0711/7430237 (zwischen 12:00 und 22:30)  
Email: messnemc@trick.informatik.uni-stuttgart.de

**Allgemeine Spielregel** Version von 1996, inklusive Korrekturblatt (64 Seiten, 10/5.-).  
**Magie auf Myra** WdW-Zusatzregel, 2. Ausgabe vom 15.9.1997 (60 Seiten, 10/5.-).  
**Satzung** Sollte eigentlich jeder haben. Wenn nicht, bitte bestellen (nur Portokosten).

<b>MBM 1</b>	Nostalgisches	(28 Seiten, 5.-).
<b>MBM 5</b>	Nostalgisches	(32 Seiten, 5.-).
<b>MBM 12</b>	Reichsvorstellungen	(148 Seiten, 15/13.-).
<b>MBM 15</b>	Reichsvorstellungen und Enzyklopädie	(148 Seiten, 15/13.-).
<b>MBM 16</b>	Religionen	(100 Seiten, 15/13.-).
<b>MBM 17</b>	Weltvorstellung	(116 Seiten, 15/13.-).
<b>MBM 19</b>	Reichsvorstellungen	(128 Seiten, 15/13.-).
<b>MBM 20</b>	Kampf & Krieg	(128 Seiten, 15/13.-).
<b>MBM 22</b>	Geschichte Zeit Legenden	(164 Seiten, 15/13.-).
<b>MBM 23</b>	Reichsvorstellungen	(148 Seiten, 15/13.-).

**Große Enzyklopädie Myras GEM** Band A-Az (182 S., 20/15.-).

**Weltboten:** *Da mir kein Jahrgang mehr komplett vorliegt, sind die alten Weltboten in Zukunft einzeln erhältlich.*

Einzelpreis ist 5.-, Paketpreis (6 Stück) 25.- Erhältlich sind:

3, 4, 6/7, 8, 9, 11, 12, 13A&B, 14-21, 24, 26, 27/28, 29/30, 31, 32/33, 34, 37/38, 39, 40, WWB

**Weltbote Extra 2** Das Bardentreffen von Atanimar (48 Seiten, 2.-).

**Runenrolle 1** Motto "Erwählung", Karnicon/Karcanon (64 Seiten, 5.-).

**Runenrolle 2** Geschichten aus Elcet (Karnicon) und Aidanard (Yhllgord) (72 Seiten, 5.-).

**Runenrolle 3** Geschichten aus Aldaron (Corigani) und Elcet (Karnicon) (68 Seiten, 6.-).

**Runenrolle 4** Geschichten von weiten Teilen Myras (80 Seiten, 6.50).

**Mitteilungsblatt von Erendyra** (Fast) Alles von 412 - 416 n.P. (134 Seiten, 15/13.-).

**Kultur Taschenbuch Kiombael 1** (148 Seiten, 15/13.-).

**Mitteilungsblatt von Karcanon: Boten 30-40** Tammus 406 bis Tischri 410 n.P. (16/14.-).

**Karcanon Bote 50** Ein Jubiläumsbote im MBM-Format (148 Seiten, 15/13.-).

**Mitteilungsblatt von Corigani: Boten 14-22** Nisan bis Adar 412 n.P. (16/14.-).  
**Mitteilungsblatt von Corigani: Boten 23-28** Nisan bis Kislew 413 n.P. (16/14.-)  
**Bote von Corigani 50:** Jubiläumsbote im MBM-Format (104 Seiten, 7.-/7.-).

*Demnächst (vielleicht): MB-X3 (Magiertreffen in Silur), Y50???*

### rbeitskreis Enzyklopädie

Die Sammlung für den Band B-D soll noch dieses Jahr (1998) abgeschlossen werden, mit einem baldigen Erscheinen darf nun gerechnet werden. Konkrete Daten liegen hierfür noch nicht vor.

### rbeitskreis Runenrolle

Es können weiterhin Beiträge für die Runenrolle eingereicht werden. Interessierte melden sich doch bei Nina Baur oder per Email über Gerhard Jahnke.

Es gibt noch weitere Arbeitskreise, hier werden jedoch nur die aktiven AK's erwähnt, bzw. neugeschaffene, eingeschlafene, etc.

Wer also "seinen" AK vermisst, der schreibe ganz einfach zum nächsten Weltboten etwas über die jeweiligen Aktivitäten.

## 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 acht 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 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



# 1. Myranisches Stellenvermittlungsbureau

## Im Wolfsmond 418 n.P.

Das Reich der kandygläubigen Amazone Sylvana von Harpian im Osten einer Insel gelegen sucht zur Unterstützung für die Herrscherin noch eine fähige Heerführerin, die weiß wie man mit frechen Nachbarn umspringt. Von Vorteil ist auch wenn sie (ja - genau Du!) Lust an der Mitgestaltung der Kultur des Reiches hat.

Wandern, vermessen, sammeln, kartographieren, handeln, tauschen... das sind nur die oberflächlichen Merkmale eines Pfaders. Ist ihr großes Wissen doch bei den Herrschenden sehr begehrt. Kennen Sie doch jedes nur erdenkliche Versteck, jeden Schleichpfad durch die Blockaden der Piraten und jedes Schlupfloch in den Festungsanlagen der Herrschenden.

Recht wenig ist bekannt über die Bewohner der Tiefen See. Kaum ein Schiff, welches es gewagt hat das geheimnisvolle Meer zu durchqueren kehrte je zurück, um von seinen Erlebnissen zu berichten. Gerüchten von See-Händlern zufolge handelt es sich um alle nur erdenklichen Kreaturen, welche ein Seemann nach einem Krug Rum zu beschreiben weiß. Manche munkeln auch von großen Geheimnissen und noch größeren Schätzen, welche dort zu finden sein sollen.

Das Reich der nichthumanoiden Buka-Boos sucht einen taktisch und diplomatisch versierten Heerführer für eine geheime Mission im Ausland. Auch für einen Wanderer geeignet.

Die Seher des Orakels suchen noch den einen oder anderen sing-, trink- und orgienfesten Kollegen, welcher sie bei ihrer wichtigen Arbeit unterstützt oder entlastet. Schamanen, Priester, Druiden, Psioniker, Quacksalber, Esper, Barden, Niedere Dämonen, Telepathen oder Nekromanten alle sind willkommen und alles ist erlaubt. Nur die gegenseitige Sympathie entscheidet über die Aufnahme in diesen erlauchten Kreis der Wissenden und Austeilenden.

Reich der neutralen See-Elfen im Norden - mit etwas Landbesitz nahe einer Insel gelegen - kann an eine nette Spielerin zu vergeben. Derzeit besteht nur Kontakt zum Nachbarreichen.

Im Süden gelegenes fruchtbares Inselreich mit Besitzungen auf dem Hauptkontinent; kulturell noch unbeschrieben; derzeit befindet sich die Hauptinsel im Bürgerkrieg; keine Probleme mit Nachbarn. Somit auch ideal für einen Einsteiger ohne Briefspielerfahrung.

Seit langer Zeit ist F..., der Standort einer bekannten Magierschule, nun inaktiv. Es gilt, diesen Mißstand zu beheben. Auf militärischem Gebiet ist die vergleichsweise kleine Insel wegen geringer Einnahmen nicht besonders fähig, aber durch die Magie wird das aufgewogen. Es existiert wenig Kultur, daher kann man hier relativ ungehemmt seine eigenen Vorstellungen verwirklichen. Die einzige Vorgabe ist, daß das Land keiner der großen Allianzen beitreten darf.

Ein Großreich nahe den Segmentsgrenzen, also mit einer strategisch günstigen Position, aber langen Küstenlinien. Die Herrscherposition ist besetzt. Mit allen Nachbarn versteht man sich derzeit gut. Die magische Ressourcen reichen, um einen mittleren Krieg zu führen, aber die Magier haben meist Besseres zu tun. Militärische Ressourcen sind zwar möglich, aber derzeit kaum vorhanden. Der Rahmen der Kultur mit Schwerpunkt auf Magie und Mystik ist weitgehend festgelegt. Gesucht wird eine Mitspielerin, die unter anderem bisher unterentwickelte Kulturbereiche beschreibt. Dabei hätte sie politisch weitgehend freie Hand.

Unter Drohung der Vernichtung durch einen übermächtigen Gegner, wurde das Land vor zwölf Jahren unter den direkten Schutz einiger Götter gestellt. Gesucht wird jemand, der das Reich so weiterentwickeln kann, daß auf allen über das normale Maß hinausgehenden Schutz verzichtet werden kann und es wieder normal am Segmentgeschehen teilnimmt. Die Möglichkeiten dazu bestehen inzwischen. Die Ressourcen sind durchschnittlich in allen Gebieten, allerdings hilft die geographisch unzugängliche Lage bei der Verteidigung. Der kulturelle Rahmen ist weitgehend festgelegt, aber es ergeben sich ausreichend Entwicklungsmöglichkeiten. Der grundsätzliche Ausrichtung an den Mächten des Lichts sollte nicht angetastet werden.

Die winzige Exklave eines mächtigen Reiches fern ab seines Stammgebietes blieb in den letzten Jahren weitgehend unbespielt. Die äußerst geringen Ressourcen (Vulkan mit einer Festung) machen Aktionen schwierig. Aufgabe des neuen Herrschers wäre es, den Kontakt zum Heimatreich wiederherzustellen und so ausreichend Ressourcen aufzutreiben, um langfristig überleben zu können.

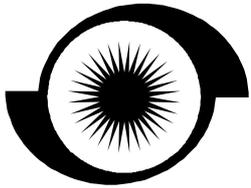
Dazu ist diplomatisches Geschick hilfreich. Die weiteren Handlungen sind weitgehend dem Spieler überlassen. Die Herrschaft über den Feuerschlund, den größten Vulkan des Segmentes, um den sich Legenden ranken, bietet reichhaltige Möglichkeiten, durch Handel mit seltenen Dingen, die nur dort vorkommen, zu Gold zu kommen.

Der kulturelle Rahmen ist weitgehend festgelegt. Bei weiterer Entwicklung der Kultur ist Zusammenarbeit mit dem Spieler des Herkunftsreiches erwünscht.

Ein kleines Reich inmitten der endlosen Eislande, das Land der Eisriesen, seit drei Jahren seinem mächtigen Nachbarn tributpflichtig. Aufgabe des neuen Herrschers wäre es, das Reich von dieser Tributpflicht zu befreien - kein leichtes Unternehmen, denn das kleine Land mit einigen hundert kampffähigen Bewohnern grenzt in jede Richtung an den Tributforderer mit seinen zehntausenden von ungewöhnlichen Kriegeren, unter einem Herrscher, der zu den mächtigsten Magiern des Kontinents gehört. Starke Verbündete sind da unabdingbar, waren aber bisher nicht vorhanden. Der eigene schmale Geldbeutel hilft auch nicht weiter. Es bleibt nur, schnell genug einen starken Freund zu finden. Kulturell ist man ein unbeschriebenes Blatt, außer daß die Bevölkerung aus Eisriesen besteht.

Weitere Stellen demnächst hier. Wer weitere offene Stellen hat, sende diese bitte an das Amt für öffentliche Arbeit, die Adresse lautet:

Thomas Golser  
Talackerstr. 35  
8152 Glattbrugg  
Schweiz  
Telefon 01-8105167  
Email: myra-info@gmx.de



# VFM Personalia

Im Wolfsmond 418 n.P.

## Der Kulturwart

### Vorstellung

Am 13.09.98 wurde Jürgen Sporr von der Mitgliederversammlung des VFM zum Kulturwart gewählt, am 01.01.99 übernahm er gemäß der Satzung dieses Amt. Doch wer war dieser Mann?

Anfang der sechziger Jahre in einem kleinen, schwäbischen Dorf bei der Staufermetropole Waiblingen geboren, stand dem ältesten Sohn einer konservativ-liberalen Vertriebenenfamilie aus Mähren damals noch die Welt offen. Schon bald entschied sich der an Geschichte und Geschichten interessierte junge Mensch, sein Leben in den Dienst anderer zu stellen. In seiner freundlich-zurückhaltenden Art ging ihm das Wohl einer Mehrheit schon immer vor das Wohl eines Einzelnen. Um den Menschen zu helfen und um im Unglücksfalle den Schaden zu mindern, ergriff er daher die sich bietende Gelegenheit, die Bemühungen einer regionalen Versicherung - um das Wohl ihrer Versicherten - zu unterstützen und blieb diesem Dienst an der Menschheit bis zuletzt und mit großer Freude daran treu.

Zu Myra stieß er an dem legendären "Arbeitsamttreffen" des Ersten Deutschen Mythor Clubs in Saarbrücken, im September 1983, an das sich heute nur noch die wenigsten Lebenden erinnern werden oder erinnern werden wollen. Trotz anfänglicher großer Skepsis, dem Manne gegenüber, der Myra geschaffen hatte, verfiel er doch bald dem eigentümlichen Reiz dieser Welt und schon ein oder zwei Monate später versuchte er als Mitspieler am Aufbau Myra's mitzuwirken.

Es folgte eine rasante Entwicklung. Aus dem Mitspieler wurde ein Spieler, wurde ein Co-Spielleiter und der langjährige Spielervertreter. Grundsätzliche Unstimmigkeiten führten dann, gegen Ende der achtziger Jahre, zu einem völligen Rückzug des engagierten "Subcreators" aus dem Projekt Myra.

Doch Jürgen Sporr kehrte zurück. Zu Beginn des letzten Dezenniums dieses Jahrhunderts konnte er dem Lockruf Myra's nicht länger widerstehen - er wurde wieder Spieler, auch Spielervertreter, Kassenprüfer, Co-Spielleiter, vorbereitender Spielleiter und - als Krönung seiner Curriculum vitae - er wurde zweimal zum Stellvertretenden Vereinsvorsitzenden gewählt. Sein kühnstes Ziel, das Amt des Vereinsvorsitzenden zu erringen, war ihm allerdings nicht vergönnt. Wollte es das Schicksal so? Wie es sich zeigen sollte - ja.

Jürgen Sporr, der Sword and Sorcery von "altem Schrot und Korn" bevorzugte (M.Moorcock, R.E.Howard, L.Sprague de Camp, R.Zelazny und aber vor allem auch J.R.R.Tolkien), dazu gerne einen schottischen Whisky trank, sehr unterschiedliche Musik hörte und das Meer liebte wurde also im September 1998 zum Kulturwart gewählt.

### Rechenschaftsbericht

Gemäß der in Berlin 1998 festgelegten Aufgabenverteilung innerhalb des Vorstands ist der Kulturwart für folgende Aufgaben verantwortlich:

<b>Versand alter Drucksachen</b>	-> delegiert an MaPhi Messner
<b>Nachdruck</b>	-> Jürgen Sporr
<b>Verwaltung des Archivs</b>	-> Jürgen Sporr
<b>Elektronische Veröffentlichung</b>	-> delegiert an Wolfgang G. Wettach

In der Zeit, als er nur gewählter (aber nicht amtierender) Kulturwart des VFM war - September 1998 bis Dezember 1998 - fertigte Jürgen Sporr folgende Nachdrucke an:

- 24 Weltboten
- 33 MBM's
- 5 x Mythor's Welt

In einer Vorstandsdiskussion wurde festgestellt, daß das Kulturarchiv des Vereins lediglich Druckvorlagen und Restauflagen von Weltboten und MBM's enthielt. Im Gegensatz zur wohl landläufigen Meinung befindet sich nämlich die Kultur, die von Spielern und Mitspielern angefertigt wird, nicht im Kulturarchiv des Vereins, sondern im Archiv des Zentralen Spielleiters (und in den Ordnern der entsprechenden Segmentsspielleiter).

In der Diskussion wurde festgestellt, daß das Archiv um weitere vereinsrelevante Dinge erweitert werden sollte. Rechnungen, Quittungen, Belege, Verträge u.ä. die den Verein direkt betreffen, sollten dort auch abgelegt werden. Darüber, ob die Kultur der (Mit)Spieler in das Archiv des Vereins übernommen werden sollte, konnte in der Diskussion keine Einigkeit erzielt werden.

Eine weitere Diskussion, zuerst im Vorstandsbereich, dann auch auf die Ebene der Spielleiterversammlung ausgedehnt, hatte den Ort des Vereinsarchivs zum Thema. Dieses befindet sich zur Zeit nämlich in beschränkt zugänglichen Privaträumen entgegenkommender Vereinsmitglieder. Hier wurde die übereinstimmende Meinung erzielt, daß das in Zukunft geändert werden soll. Zum einen sollte ein zeitlich und grundsätzlich unabhängiger Zugang der Verantwortlichen zum Archiv möglich sein, mit eigenen Schlüsseln, in eigener Verantwortung, zum anderen sollte die Hilfsbereitschaft der betroffenen Vereinsmitglieder und die Beanspruchung ihrer Privaträume nicht länger eine Selbstverständlichkeit sein. Diesen Personen muß für ihr geduldiges und freundliches Entgegenkommen gedankt werden aber man darf sie auch nicht länger ausnutzen.

Wenn daher ein Vereinsmitglied die Möglichkeit hat, dem Verein eine Garage oder ein Gartenhäuschen oder einen unabhängig von anderen und von außen begehbaren Keller oder etwas ähnliches zu vermieten, dann wird hiermit gebeten, mit dem Vorstand dessentwegen Kontakt aufzunehmen.

Am Rande fanden kleinere Gespräche über die elektronische Datenarchivierung und über die Ausstattung des Archivs statt.

Thomas Golser erklärte sich dankenswerterweise bereit, bei Bedarf kostenlos ein Kleinkopiergerät für das Archiv zur Verfügung zu stellen.

Im Weltboten 43 (Februar 1999) erklärt Jürgen Sporr aus persönlichen Gründen seine Demission als Kulturwart und seinen Abschied von sämtlichen anderen Vereinsfunktionen. Der Rückzug dieses Mannes ins Privatleben beraubt den Vorstand, und im Anschluß wohl den Verein, um sein ältestes Mitglied. Eine angemessene Würdigung seiner Verdienste ist allerdings durch die geringe Zeit, in der es ihm möglich war, aktiv zu wirken, schlichtweg unmöglich. Zudem hat er sich dies selbst verboten. Er wird hier zitiert mit den Worten: "Ich möchte gehen, wie ich gekommen bin - still und unbeobachtet." Wir sollten seinen Wunsch respektieren.

### **Rücktritt**

Liebe Vereinsmitglieder, die ihr mir mit eurer Stimme für mich im September 1998 euer Vertrauen ausgesprochen habt und den anderen zur Kenntnis.

Aus rein persönlichen Gründen muß ich hiermit leider meinen Rücktritt vom Amt des Kulturwarts des VFM und meinen völligen Rückzug ins Privatleben bekanntgeben. Ich mache damit rechtzeitig den Weg frei, rechtzeitig, für eine Neuwahl dieses Amtes zur Mitgliederversammlung am 21.03.99 in Berlin.

Da ich bei diesem Treffen nicht anwesend sein werde und da sich mein Abschied ins Privatleben bereits vorher vollziehen wird, möchte ich die Möglichkeit nutzen und als Nachfolger in diesem Amt unseren lieben Thomas Golser - seine Zustimmung voraussetzend - vorschlagen. Thomas hat durch seine Aktivitäten, den Weihnachtsweltboten, die angekündigten MBM Nachdrucke, seinen unermüdlichen Einsatz für den Verein auf Messen und Cons, bewiesen, daß er euer Vertrauen verdient. Ich bin deshalb sicher, daß in seinen Händen und unter seiner Ägide das Amt des Kulturwarts aufblühen und zum Wohl des Vereins gedeihen wird.

Des weiteren möchte ich dieses Forum nutzen, um mich von allen Bekannten und möglichen Freunden innerhalb des VFM zu verabschieden. Es ist möglich, aber völlig unabsehbar, daß wir uns irgendwann einmal wieder über den Weg laufen. Denen, die guten Willens waren, möchte ich für die schönen Zeiten danken und den anderen versichern, daß ich wegen den häßlichen Zeiten keinen Groll gegen niemanden hege.

So wünsche ich euch allen noch viel Freude an Myra und dem Verein.

Euer/Ihr

Jürgen Sporr

## Rücktritte

Aus unterschiedlichen Gründen aber praktisch zur gleichen Zeit **sind Wolfgang G. Wettach \*1\*** als **VFM-Vorsitzender** und **Jürgen Sporr \*11\*** als **VFM-Kulturwart** durch Rücktritt aus dem Vorstand des VFM e.V. ausgeschieden. Jürgen hat eine Erklärung für den Weltboten verfaßt, die Ihr im WB43 lesen könnt, der Euch demnächst erreichen sollte.

Ich selbst habe es mir auch nicht leicht gemacht, aber beschlossen, daß ich nicht mehr hinter einer Sache stehen kann, die einmal ein Projekt, sogar eine Gemeinschaft war, und von der in dieser Zeit so viele Ziele und Ideale aufgegeben oder totgeredet wurden - und vor allem nicht vor ihr. Die derzeit mehrheitsfähigen Meinungen und Ziele, (Regelfetischismus, Abschaffung der für den Zusammenhalt der WdW-Segmente stehenden Zentralen Spielleitung ZSL, Besitzstanddenken und Blockade statt Zusammenarbeit) und der zwischenmenschliche Umgang (nicht nur, aber auch, mit mir) der stellenweise eher zu Mobbing als zu Myra paßt - all das kann und will ich nicht vertreten.

Die Nichtzusammenarbeit, untereinander und mit mir, sowie Ängste vor einem dominierenden WGw, haben zu einer Blockade geführt, die mit vielen Beschlüssen untermauert heute bedeutet, daß ich als Vorsitzender des VFM nichts (mehr) bewegen kann. Nur Pausenc clown und Watschenmann zu sein ist mir aber zu wenig. Vielleicht kann jemand anders an dieser Stelle tatsächlich etwas für Myra tun und bewegen - ich konnte es unter diesen Umständen, mit diesen Vorstandskollegen, Spielleitern und Beschlüssen, nicht mehr. Deshalb trete ich von diesem Amt zurück. Ein Stück weit denke ich heute, ich hätte schon 1993 zurücktreten sollen, als das mir wichtige Prinzip der gemeinsamen einmütigen Beschlüsse in der Spielleiterversammlung aufgegeben wurde, das für mich eine der Grundlagen, eines der myranischen Ideale war, die Myra von anderen Projekten unterschieden. Ich habe mich damals trotzdem entschlossen, mit Myra weiterzumachen, weil das Projekt und die Idee mir zu wichtig waren, wichtiger als der Streit und Ärger mit Einzelnen.

Auch heute gebe ich die Arbeit für, die Mitarbeit an dem, was für mich immer noch "mehr als ein Spiel" ist, nämlich das "Projekt Myra", nicht auf. Ich will mich weiter einbringen, vor allem als Teil einer Zentralen Spielleitung, die versucht, das Spiel der einzelnen Segmente in eine gemeinsame Welt zu fügen. Ich hoffe, einige überzeugen zu können, daß eine zentrale "geschäftsführende Spielleitung" (ZSL) für die Spielleiterversammlung ebenso wichtig ist wie ein Geschäftsführender Vorstand für den großen (erweiterten) Vorstand des VFM, und für das Spiel so wichtig ist wie der Geschäftsführende Vorstand für den Verein. Beides ist unterschiedlich genug, eigene Gremien zu haben - beides kann von einem kleinen Gremium profitieren, dessen Entscheidungen das größere aufheben kann. Ich will dort nicht entscheiden, aber beraten können. Die Mehrheit der Teilnehmer sollte in der ZSL darum von den Spielleitervertretern und den Spielvertretern gestellt werden. Jürgen Sporr hatte angeregt, auch der Kulturwart solle Teil der ZSL werden.

Unabhängig davon kann ich mir auch vorstellen, als Kulturwart für Myra und den Verein tätig zu sein. Als ich meinen Vorstandskollegen meinen Entschluß zum Rücktritt mitgeteilt habe, wußte ich noch nichts von Jürgens eigenem Rücktritt als Kulturwart. Ich kann mir aber gut vorstellen, an dieser Stelle mein Wissen über Myra und seine Traditionslinien, und meine Erfahrungen im Umgang mit Kulturideen, weiterhin zur Verfügung zu stellen, und mich als Kulturwart zum einen dem Aufbau eines (auch und vor allem digitalen) Archivs wie auch der mir sehr wichtigen **Großen Enzyklopädie Myras** zu widmen - wenn Ihr mich wollt und wählt, natürlich nur.

Ich bleibe Myra also trotz meines Rücktritts, solange das gewünscht ist, als Aktiver erhalten und grüße diejenigen, die meinen Rücktritt bedauern, etwas resigniert, etwas desillusioniert, etwas pessimistisch, aber dennoch mit

"Agape n'Or - Liebe und Licht für Myra!"

*Euer Wolfgang G. Wettach*



# Regionalgruppen Treffen

Wer jetzt also eine vermisst, der soll sich doch bitte bis zum nächsten Weltboten mit allen notwendigen Angaben bei mir melden. Für Eure Mithilfe bedanke ich mich jetzt schon.

## regionalgruppe **Franken**

Es gab sie mal und aus irgendwelchen unerfindlichen Gründen ist sie eingeschlafen: die Regionalgruppe Franken. Doch das muß ja nicht so bleiben! Deshalb haben wir beschlossen, sie wiederaufleben zu lassen. Wir hoffen, daß möglichst viele Leute kommen. Es wäre schön, wenn Ihr Euch anmelden würdet, damit wir planen können, wieviel Chips wir bereitstellen müssen. Wer übernachten will, kann dies bei einem von uns tun. Auch in diesem Fall wäre eine Voranmeldung zwecks (Essens)Planung nett.

Kontakt: Gerhard Jahnke, Telefon 0951-23516, Email: gerhard.jahnke@gmx.de

## regionalgruppe **Ost**

Die gibt es auch noch, bloss wann und wo sich diese Leute treffen ist mir im Moment nicht bekannt, ich weiss bloss, dass es sie gibt und sie sich doch halbwegs regelmässig sehen.

Kontakt: Thomas Willemsen, Telefon 030-6251427, Email: dakari@chemie.fu-berlin.de

## regionalgruppe **Rhein-Ruhr**

Gab es mal, soll es immer noch geben, ich höre nichts davon, obwohl ich hier wohne ... wie auch immer. So was ähnliches soll wieder stattfinden.

Also, wer in oben beschriebenen Gebiet wohnt - oder sich so fühlt - der ist eingeladen zum nächsten (ersten Treffen) der Regional-Gruppe Rhein-Ruhr, wir hatten sowas mal vor vielen Jahren und es soll sie immer wieder mal aufgeflackert sein ... wie auch immer.

Da ich schon immer ein Feind jedweder organisierten Spaßhaberei war und bin - und in sofern auch eine verbindliche Mitgliedschaft im VFM e.V. verabscheue - will ich das Ding gar nicht mal Regionalgruppe nennen. Auch ein Lokal, wie bisher, habe ich nicht ausgesucht, weil wahrscheinlich eh wieder die Hälfte der angekündigten Leute nicht kommen würde, und ich nichts mehr hasse, als an einem leeren Tisch zu sitzen. Stattfinden soll das ganze bei mir zu Hause, wo ich etwa 6 Leute bequem, 10 Leute mit Not und 15 Leute hochkant gestapelt unterbringen kann. Dies hat den entscheidenden Vorteil daß mein Heim und Herd nicht um 2.00 schließt oder um 21.00 Uhr vollkommen verbraucht ist ... auch ein Mindestverzehr wird nicht zwingend erhoben, obwohl Spenden von Nicht-DU-Mitgliedern immer gerne gesehen sind.

Spiele, Computer, Schwerter und jede Menge Lästererei über den erweiternden Vorstand sind vorhanden - Chips stelle ich ebenso wie Cola und Wasser. Wer Bija, andere Getränke oder gar echtes Essen haben will sollte sich vorher melden, es ist aber ein (fakultativer) Anruf bei einer Pizzeria oder ein (fakultativer) Gang zum örtlichen Tempel der goldenen Bögen vorgesehen - ebenso sollte sich melden, wer einen Platz auf dem Fußboden für seinen Schlafsack braucht.

Ich weiß auch nicht, was wir so machen können, denke aber, das sich das kurzfristig unter allen Beteiligten klären läßt.

Eine genaue Wegbeschreibung kann erfragt werden, es können aber auch durchaus Leute am Bahnhof in Neuss oder Düsseldorf abgeholt werden.

# Regionalgruppen Treffen



Und damit auch niemand sagen kann, er hätte keine Zeit gehabt, das Ganze einzuplanen legen wir das ganze auf

**Freitag, den 5. März 1999**

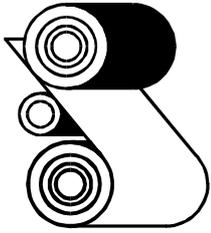
stattfinden wird es bei:

Holger Rinke  
Tulpenstrasse 40  
4166 Neuss  
Telefon 02131/467971  
Email: maestro.blindman@t-online.de

## **R**egionalgruppe **Südwest**

Die gibt's immer noch und sie trifft sich noch regelmässig an jeden zweiten Samstag im Monat, das nächste Mal wäre es am 13. Februar 1999. Bei wem ist noch nicht ganz klar, das wechselt ständig, am besten informiert man sich vorher bei Wolfgang Wettach, Werner Arend oder Stephan Gögelein.

Das ganze beginnt normalerweise ab 18.00 Uhr und endet, je nach Stimmung und Örtlichkeit um Mitternacht.



# Frisch ab der Druckerpresse

## **M**itteilungs Blatt Myras - 23

Es ist soweit, das MBM 23 ist fertig und wird zusammen mit diesem Weltboten ausgeliefert. Es ist ein MBM mit einer etwas ungewohnten Qualität. Es kann sein, dass man einige Seiten nicht sonderlich gut lesen kann, da ich beim Kopieren eine Maschine erwischt habe, bei der während des Kopierens der Toner ausging (daher die zum Teil etwas hellen "Wolken"). Dafür ist die Bindung über jeglichen Zweifel erhaben, sie hält ohne Probleme größeren Lesebelastungen stand.

Die Kosten belaufen sich für Vereinsmitglieder mit Drucksachen DM 0.- da im Jahresbeitrag enthalten, für die ohne Drucksachen DM 12.- und für Nichtmitglieder DM 15.-. Dafür erhält man ein gutgebundenes 148 Seiten starkes MBM.

## **T**hemensliste für die MBMs im Jahre 1999/2000

Ich möchte den zweier Turnus ändern auf einen dreier Turnus für die "allgemeinen Reichs-" MBMs.

- MBM 24      Alltags- und Volkskultur, Gebrauchsgegenstände, Wohnen, Kleidung, Volksbräuche, etc.
- MBM 25      Bücher, Bibliotheken, Schreibstuben, Schriften, Sprachen
- MBM 26      allgemeine Reichsvorstellungen
- MBM 27      Nichtmenschliche Völker, Lebensformen, Rassen, Monster
- MBM 28      Reisen, Reise-mittel, -wege, Pilgerstätten, -wege, -orte, Sehenswürdigkeiten
- MBM 29      allgemeine Reichsvorstellungen
- MBM 30      Philosophie, Weltanschauung, Gesinnungen

Die Themen ab MBM 25 sind noch nicht ganz fest, wir können also noch etwas diskutieren.

## **M**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 Jürgen Sporr (E-mail bevorzugt!)

In diesem Register finden sich einige Artikel wieder, welche nach dem Boten von Corigani 13 erschienen sind.

## **Bote 14:**

Einleitung:  
-Änderung Arbeiter und Minen  
Zur Person des Segmentshüters  
Übersicht der Reiche  
Corigani seit Pondaron  
Corigani 405-407 n.P.  
VfM-"Nachrichten"

## **Bote 15:**

Einleitung:  
-Regeln  
-Intro Ysatinga-Bote 20  
Sprache in Sapiru  
Handelsroute  
Kultur-Ansichten von Werner Arend  
Das Sommensystem von Myra  
Gedicht von Enri aus Khal-Kottoni  
Anweisungen für Dondra-Priester (Höchstpriester Duralevyn)  
Zardos "New Politic"  
DU Grundsatzprogramm von 406 n.P.  
Kerwags Entscheidung (Wergolost)

## **Bote 16:**

Einleitung:  
-Handelsroute Korrektur  
Vision in der Wüste (Oweron)  
Programm Myra-Tage '92  
Zuhause (Gedicht aus Taphanac)  
Statistik Corigani  
Chnum (von Höchstpriester Sukor, Karcanon)

## **Bote 17:**

Bericht von Panucil Caren (Khal-Kottoni)  
Karini  
Gedicht aus Elay  
DU Grundsatzprogramm (neue Fassung)

## **Bote 18:**

Einleitung:  
-Änderung V-Befehl  
Avisia: zwischen 407 und 412 n.p.  
Throninschrift in Aron Ion Dorinam  
Pauran: Aktivitäten 412 n.P.  
Taphanac: Kurzbericht  
SNRG Satzung  
Bericht von Parucil Caren (Khal-Kottoni)  
Sprache in Actys  
Vom Geheimnis um Sapiru

## **Bote 19:**

Einleitung:  
-neue Kontonummer  
-Abkürzungen  
-Einnahme-Hitparade  
Maut-Forderung (Selavan)  
Der Kampf um die Stadt Latargy in AnLutinys  
Der Peristera von Pauran  
Kleidung in Actys  
Bild (?)  
Pauran: Aktivitäten 412 n.P. Fortsetzung  
Die Riesenmuscheln (Wergolost)  
Tagebuch von Danvellow, Meisterbarde des Ash'Thaern (Ashdaira)  
Aufruf des Botendienstes von Yslannad

Universität (Sinhala Llyrdonis)  
Segmentkarte

## **Bote 20:**

Tagebuch von Danvellow, Meisterbarde des Ash'Thaern (Ashdaira)  
Was in AnLutinys im Tischri geschah (Actys)  
Karte von AnLutinys  
Karte Innenstadt Latargys  
Beschreibung Actys'  
Kleidung in Llyn Dhu Morth  
Tyama Leah: Lebenslauf  
Die Spielkultur Thorrogs  
Aus der Volkschronik der Thyrr (Thorrog)  
Über das Unsichtbar werden (Oweron von Sapiru)  
Bild (?)  
Religion in der Wüste (Oweron)  
Das neue Wappen von Temania  
Taphanac, das grüne Herz Coriganis  
Bericht aus Sylphond  
Ayesha Lashatt: Lebenslauf  
Seeschlacht bei Koek Jech (?)  
Karte Dwin-Danis (Synhala-Llyrdonis)

## **Bote 21:**

Einleitungen:  
-Spielkosten  
Arlimon Osit- der Weg des Holzes (Taphanac)  
Dichter und Soldaten (Gedicht aus Taphanac)  
Das Seegefecht vor Trak-Sun (Pauran)  
Die Geschehnisse bei der Krönung von Rhyr-yar-Del (Elay)  
Die Schule der Menschen und Elfen in Aranimar (Aldaron)  
Von den Einwohnern der Stadt Singara Iliel (Slyphond)  
Der Beginn einer neuen Zeit (Aldaron)  
Bank von Myra: Satzung  
Tarilee von Hochaldaron: Ein Leben in Wanderschaft  
Bild aus Lutin

## **Bote 22:**

Llyn Dhu Morth für Reisende  
Aufruf Bardenwettbewerb (Aldaron)  
Memoiren Than A'Gwuis (Wu-Ya-Shan)  
Die schreienden Toten von Kot (Ossoriar)  
Gedicht aus Actys  
Bild (?)  
Legende der Feste (Thorrog)  
Gedicht (Actys)  
Verschlungener Pfad (Aldaron)

## **Bote 23:**

Myra 463 n.P. Ein Blitzlicht  
Vereinigung Myra: Gründungsmanifest  
Chazdurim Bekanntmachung  
Sareth-yar-Del (alte Mitteilung aus Elay)  
Bund der Artangläubigen: Satzung  
Der Frühling kommt (Ranimara)  
Lebensgeschichte des Sephtaiw Nunal (Aron Ion Dorinam)  
Die Prophezeiung von Murnay Teil 1 (Thorrog)  
Die Blaue Perle (Sinhala Llyrdonis)  
Eine Ossorische Totenmesse (Ossoriar)  
Das Verderbnis des Achten Fürsten (Ossoriar)  
Claads Gasthaus: Werbung (Wergolost)  
SCA: Beschreibung  
Runen

**Bote 24:**

Gedichte aus Taphanac  
 An Zardos (Wu-Ya-Shan)  
 Der Wanderer (Taphanac)  
 Memoiren Than A'Gwuis  
 Wu-Ya-Shan: Zeittafel  
 Wu-Ya-Shan: Zusammenfassung  
 Von Bräuchen und Festen (Sylphond)  
 Allgemeine Kultur aus Kyrango-Kanaris  
 Chazdurim-Kultur  
 Kräuterkunder der Elfen  
 Die Inseln Ossoriars  
 Ossorische Rechtsprechung  
 Kulturelle Romantik (Christian Hermann)  
 Bild: Ossorisches Schiff  
 Bild und Gedicht aus Taphanac

**Bote 25:**

Thaban der Wanderer kehrt zurück: Spinnenberichte  
 Gedicht aus Aldaron  
 Bardenwettbewerb  
 Eine Besprechung in Pauran  
 ZZroth  
 Aufruf: Weltumsegelung Myras (Ossoriar)  
 Thaban berichtet  
 Aufruf: Sskat-Jahr (Taphanac)  
 Gedicht: Welch Ding?  
 VFM-Aktiven-Rundbrief 2  
 Die Prophezeiung von Murnay Teil 2 (Thorrog)  
 Brief in Pauran über Spinnen  
 Chazdurim-Kultur Aillawynn (Aldaron)  
 Göttin des Lebens (Gebet an Jaffna)  
 Verschlungener Pfad (siehe Bote 22)  
 Memoiren Than A'Gwuis (Wu-Ya-Shan)  
 Die Dunkle Zeit (Wu-Ya-Shan)  
 Richtlinien für Artangläubige (Digna Livsander, Midligur)

**Bote 26:**

Einleitung:  
 -R-Botschaft  
 -Gegendarstellung  
 Volk von Elay! (Elay)  
 über den Konflikt um Taphanactys (Duralevyn)  
 Nachrichten und Gerüchte aus Pauran  
 Der Weg ist auch das Ziel (Farlon, der Barde)  
 Ein Brief in Wu-Ya-Shan (leicht zensiert)  
 Die letzten Geschehnisse im Volk der Ho Tayhun  
 Sylphond un Karond im Tammus 413 n.P.  
 Richtlinien für Artangläubige (Digna Livsander, Midligur)  
 Reisebericht Nr 001 des Händlers Urgo Kradonfa (Kyrango-Kanaris)  
 Das Erscheinen des Raben (Elay)  
 Bericht aus Actys  
 Die Arliraer (Aldaron)

**Bote 27:**

Einleitung:  
 -Kopienzahl  
 -neue Handelsroute  
 Die Seeschlacht von Thar (Pauran)  
 Nachrichten aus Elay  
 Todesanzeige Rhyr yar Del (Elay)  
 Proklamation des vorläufigen Rates des Volkes von Elay  
 Keyar an Elay (Aldaron)  
 Fenir an Elay (Elay)  
 Anklage (Elay)  
 Bild: Soldat aus Actys  
 Aufruf zu Spielen (Wergolost)

Ublan Gigor (Pauran)  
 Einladung zur Krönung (Kyrango-Kanaris)  
 Orakel (Al'Chatanir)  
 Einladung zur Kanaleinweihung (Avisia)  
 Gedichte  
 Auszug aus dem Tagebuch des Händlers Urgo Kradonfa (Kyrango-Kanaris)  
 Die Läufer (Wu-Ya-Shan)  
 Untermyrisches Gangsystem (Wu-Ya-Shan)  
 Bevölkerung Wu-Ya-Shans  
 Die Seeraben (Wu-Ya-Shan)  
 Bild: Symbole (Wu-Ya-Shan)  
 Bild: Münzen (Actys)  
 Bild: Menschen (Actys)  
 Das Wassertor von Durria Thay (Pauran)  
 Der Felsenspecht (Wu-Ya-Shan)

**Bote 28:**

Einleitung:  
 -was alles nicht gibt!  
 -Unterhalt  
 -Statistik  
 An Oweron (Elay)  
 Nachrichten aus Elay  
 Stadtplan Sorngongaras (Wu-Ya-Shan)  
 Bild: Londor (Aron Ion Dorinam)  
 Ublan Gigor spricht zu Dondra-Gläubigen (Pauran)  
 Sklavenhaltung in Al'Chatanir  
 Kultur aus Khal-Kottoni  
 Bild: Menschen (Actys)  
 Die Schiebebrücke am Wogg (Thorrog)  
 Das Volk von Avisia  
 Arilytte - Die Erzählung einer chelothrakischen Sklavin (Aldaron)  
 Nyal Shana Griannough - Wir aus den Hochtälern (Aldaron)  
 Kartenbeispiel Pondaron

**Bote 29:**

Einleitung:  
 -Myraquiz  
 -Realismusregel: erhöhte Geschwindigkeit  
 -Botendienst  
 Fruchtbarkeitsfest (Aldaron)  
 Nacktheit (Aldaron)  
 Nacktheit in Lonador  
 Moralvorstellungen (Aldaron)  
 Bild und Bild+Beschreibung (Ossoriar)  
 Reisetagebuch der Tochter des Regens und der Nacht  
 Weisheiten aus Actys  
 Gedicht: Heilbares Unheil (Taphanac)  
 Atanimar (Aldaron)  
 Gedicht  
 Ode an die Riesenraben (Wu-Ya-Shan)  
 Zauberwind (Tochter des Regens und der Nacht)  
 Elfen-Kultur (Aldaron)  
 Bild  
 Kyrango-Kanaris: allgemeine Beschreibung  
 Bild  
 Bemerkungen zum Pauranischen Staatswesen  
 Währungen verschiedener Reiche  
 Bild  
 Der Feuersturm von Ikator (Aron Ion Dorinam)  
 Quiz I

**Bote 30:**

Einleitung:  
 -Boten-MBM-Einleitungen  
 -Auflistung aller BRG, STD, FST und HST

Clans von Taganor (Karini)  
 Werbung für Transportmagie (Al'Chatanir)  
 Gesetz über Glauben in Al'Chatanir  
 Gedicht aus Taphanac als Antwort auf Moralartikel in Bote 29  
 Zeitrechnung in Kyrango-Kanaris  
 Von den Geschehnissen auf Sylphond und Karond im  
 Kislew 413 n.P.  
 Die Thyrr zählen bis zwanzig (Thorrog)  
 Actysche Münzen  
 Sage (?)  
 Das Odnarizt (Taphanac)  
 Die Völker der Wälder (Ossoriar)  
 Was ist Wirklichkeit? (?)  
 Die Actyschen Soldaten  
 Aufruf Badenwettbewerb  
 Das Leben in Perist-Ran (Taphanac)  
 Raabi Dschinaya (Wu-Ya-Shan)  
 Das Land Avisia  
 Aldaron: allgemeine Kultur  
 Chronik von Ashdaira  
 Die Provinzen von Thorrog  
 Quiz II  
 Das kurze glückliche Leben des Zanith Mirksut (Ossoriar)  
 Bild: Sa (Ossorischer Schwertwal)

### **Bote 31:**

Bild: Das Große Tor von Perist-Ran (TA)  
 Gedanken (AS)  
 Nachrichten aus Sartakis  
 Botschaft von Bofri (Möchtegernkaiser von K1)  
 Überblick Sylphonien  
 Diverses aus KY  
 An das Volk von Elay  
 Der Singende Fluß (Oweron)  
 Brief an Oweron (TO)  
 Zahlensystem der Thyrr (TO)  
 Für den Boten  
 Die Schwarze Mutter (OS)  
 Ossoriar - Kurzübersicht 414 n.P.  
 Hüterin der Quellen (?)  
 Die Reise nach Atanimar (AL)  
 Die Lande Anakreons  
 Ein Gespräch (PA)  
 Avisia - Eine Übersicht  
 Über Landbesitz in Sartakis  
 Die Münzen der Thyrr (TO)  
 Verlautbarung zum Bardenwettstreit  
 Windgeist (?)  
 Schiff (Perist-Ran)

### **Bote 32:**

Quiz III  
 Was sich so handschriftlich angesammelt hat (hauptsächlich Verse)  
 Gedicht ohne Titel  
 Mitteilung der Transportmagier (AC)  
 Aus dem Tagebuch eines reisenden Händlers  
 Überblick Sylphonien  
 Reichsbote Ossoriar  
 An alle Taphanacleiri  
 Offener Brief an Anmur Dakari (TA)  
 Ublan Gigors Stellungnahme (PA)  
 Waffen in Avisia  
 Die Rabenstadt (AA)  
 Aus einem Kloster in WU  
 Begegnungen in Atanimar (Aldaron)  
 Die Geschichte einer Gelehrten  
 Reichsgeschichte Temanias und mehr

### **Bote 33**

Bild aus Sylphonien  
 Titel und Ämter in Thorrog  
 Anzeige aus Dacordia  
 Gedichte zum Jahr des Weines (TA)  
 Überblick Sylphonien  
 Siedlungsformen (SY)  
 Kunst und Tod (KGA)  
 An das Volk der Londarun (TA)  
 Rache für Ossa (WG)  
 Der Fall der Stadt Ossa (WG)  
 Sturmland (OS)  
 Über den Daedraug (OS)  
 Der Ossoriar Almanach XIII  
 Ein ossorisches Leben  
 Des Königs Kopf (WU)  
 Unbetitelt aus WU  
 Menschen aus OS  
 Über die Chran (WU)  
 Die Chran - Ein Volk erwacht (WU)  
 Chronik des Dorfes Pauscheran  
 Begegnungen in Atanimar, Teil 2 (AL)  
 Fjannok - Ein wu-ya-shanisches Historiendrama  
 Perist-Ran: Der Yavannye-Tempel (TA)  
 Mantart Smaratlei (TA)  
 Getreidemühle in Perist-Ran (TA)

### **Bote 34**

Vorwort  
 -Zur Situation auf Corigani  
 Auszug aus "Anders Reisen Ranimara"  
 Der Kar-Id/Idiash Orden (KY)  
 Flaggen (KY)  
 Die Kanariesen (KY)  
 Cor-ty-Corsches Tageblatt  
 Der Fischer  
 Der Letzte Abschied (KA)  
 Aus einem Bericht des Reisenden Haron Sardas... (PA?)  
 Gedicht (Wanderer)  
 Vorbemerkung des Spielers zum Kulturarchiv Thorrog  
 Die Prophezeiung von Murnay (Teil IV) (TO)  
 Karte von Thorrog  
 Ffynnoghlwath (AL)  
 Religionen (AL)  
 Kleidung und Schmuck (AL)  
 Bekanntmachung (YW)  
 Karte (YW)  
 Die Gegend Bruhnyn (YW)  
 Über die Insel Novzjemla (YW)  
 Jeun Ram, Dichter, Gelehrter, Reisender (YW)  
 Verlautbarung (YW)  
 Der Orden von Chilostan und der Sphirakult (YW)  
 Über den Orden von Chilostan (YW)  
 Kommentar dazu von Jeun Ram (YW)  
 Warum die Bruderschaft des Ordens von Chilostan nicht  
 Schwesternschaft heißt (YW)  
 Gründungsbericht von Jeun Ram (YW)  
 Martylla (Wanderin)

### **Bote 35**

Aufruf TA  
 Luna (WU)  
 Wu-Ya-Shan Nisan 415 n.P.  
 Wu-Ya-Shan Schewat 414 n.P.  
 Wu-Ya-Shan Kislew 414 n.P.  
 Aufruf Ranimara  
 Überblick Sylphonien  
 Sylphoniens Handelsnetz

Öffentliche Bekanntmachung aus Avisia  
 Bekanntmachungen aus Streelia  
 Antrittsrede Elay  
 Kurzer geschichtlicher Abriss aus Elay  
 Rede Patrics von Elay  
 Die Tori (EL)  
 Streelia - Land und Leute  
 An den Ufern des Gwagashi (WU)  
 Auf der Suche nach Pondaron (WU)  
 Übersicht über die Thorrog-Provinz Krocht  
 Das Geschlecht Manjuan (KGA)  
 Das Erwachen Pottundys (KGA)  
 Karte der Ophis-Welt  
 Geheime Flüche (AL)  
 Am Abgrund (WU)  
 Ashturnde (PA)  
 Essen und Trinken in Avisia  
 Von der Machtstruktur Avisias  
 Die Stadt Pigeon auf Shai-Maran (SL)  
 Die geheime Gilde der Traumdiebe (SL)  
 Der Lockruf des Raben (WU)  
 Bericht eines Freiwilligen (WU)  
 Die Herrschaftszeichen von Lutin  
 Die Geschichten der Taala (LU)

#### **Bote 36**

Auf der Suche nach Pondaron, Teil 2 (WU)  
 Eine Botschaft an den Wald  
 Volk von Elay  
 Bekanntmachung Ranimara  
 An alle Reiche (KY)  
 Aktuelles aus KK  
 Eine Vermählung (AL)  
 Das Trampler (YW)  
 Das Haus der Welt am Faden (SY)  
 Ein Wu-Ya-Shanischer Tod  
 Ein seltsamer Sommertag (AL)  
 Shan-Artan - Der Weg nach Innen (WU)

#### **Bote 37**

Vorwort:  
 -Reichskürzelliste  
 Eine Besprechung (KGA)  
 Ein Liebesbeweis (KGA)  
 Der lange Abschied (OS)  
 Ein Brief aus Elay  
 Die Händlergilde Ranimara  
 Die Prinzessin von Shea (WU)  
 Die Houlye (WU)  
 Reichsbote Khal-Kottoni  
 Weichfell (AL)  
 Der unwillige Bräutigam (AL)  
 Der, der in die Zukunft sah (AL)  
 Drei Schwestern (AL)  
 Feuerseele (AL)  
 Bild aus Aldaron  
 Goldene Augen und Lilienklang (AL)  
 Bild aus Aldaron

#### **Bote 38**

Feuerturm von Silath'furt (KK)  
 Elay und Handel  
 Ortsbeschreibungen aus Aldarons Schutzgebieten  
 Feenzauber (AL)  
 Wahre Liebe (AL)  
 Bild aus Aldaron

#### **Bote 39**

Vorwort:  
 -Kampftaktiken  
 Bild (AY)  
 Ein Streifzug durch Ysatinga (MaPhi)  
 Szenen (vom Hüter selbst)  
 Aus den Memoiren Than A'Gwuis (WU)  
 Die Zeit der Leere (TA)  
 Neuigkeiten aus Ywitrien  
 Berichte des Meisterhistorienforschers (YW)  
 Expertise über den Karonischen Waldbestand (SY)  
 Das Land im Eis (OS)  
 Die "Starenhorst II", ein Handelsschiff (SY)  
 Die "Runder Gult", eine Reichshandelskarracke (SY)  
 Erste Sylphonische Seekarte  
 Die Kleidung des Barden Telmin (SY)  
 Die Legende von der Ankunft Tarkin y Robans (SA)  
 Die Sekte der Meloditen (SA)  
 Figuren (SA)  
 Die Tomadur (SA)  
 Von Jennike und Jhirun (AL)  
 Hochzeit unter dem Galgen (AL)

#### **Bote 40**

Titelbild (AY)  
 Das Verzauberte Harfenspiel (AL)  
 Des Söldners Ballade (AL)  
 Geisterspiel (AL)  
 Die Artantage (EL)  
 Die Blitzreiter (EL)  
 Der Kriegshafen Näbingen (OS)  
 Die Abreise/Die Ankunft (OS)  
 Gefährten zweier Welten (AL/WU)  
 Bild aus Perist-Ran (TA)

#### **Bote 41**

Co-Wappen (Thomas Golser)  
 Bericht zu den Vorwürfen (EL)  
 Randbericht von den Artantage (EL)  
 Tehlt'cear Irlsy (KK)  
 Vom Leben im und mit dem Wald (TA)  
 Wald in Anakreon  
 Tiras (EL)  
 Taphan, Kernstadt Taphanacs und Ausbau zur Feste  
 Bild (Werwölfe) (Klaus Schulz, Ophis-K1)

#### **Bote 42**

Titelbild (KK)  
 Feiertage in Khal-Kottoni (KK)  
 Bericht eines Händlers (EC)  
 Ein Fest dem Regen (SY)  
 Graux-Sudly (AY)  
 Forschungsergebnisse (AY)  
 Moorgedicht (SY)  
 Im Jahre des Waldes... (EC)  
 Magieregel-Einführung

#### **Bote 43**

Titelbild (SY)  
 Lyrik zum Jahr des Waldes (TA)  
 Die Grotten von Gond (TO)  
 Ryll (TO)  
 Touristikbericht über Khal-Kottoni  
 Aufzeichnungen Jonivals (TA)  
 Das Fest der Liebe  
 Flotten Sylphoniens  
 Vorstellung des Reiches Sylphonien

#### **Bote 44**

Unschlagbild: Ratten (Klaus Schulz)  
Eine Berichtigung (AY)  
Erg Chrani (WU)  
Hafentor von Thandir'ancaer (EC)  
Tagebuch des Rutin si Gulban (AD)  
Der Überlebende (CA)  
Erweiterter Auszug aus der GEKK (KK)  
Bolgband (OS)  
Befestigungsturm in Thandir'ancaer (EC)  
Geheime Gänge (TO)

#### **Bote 45**

Vorwort:  
•Sold  
•Zugweiten  
Titelbild (SY)  
Das Schwert des Waldes (TA)  
Der Alte vom Berg (WU)  
Wölfe (EL)  
Nautik, Schifffahrt und Segeltechnik (SY)  
Blick auf Bjsan (AY)  
Das Bildungssystem in Actys  
Mondra Pottundy - Das Buch der Strafen (KGA)  
Die Heimkehr (WU)  
Die Auferstehung (WU)  
Das Handelshaus Mer Archand (KK)  
Leserbrief zum Corigani-Wappen (KK)  
Rückseitenbild (SY)

#### **Bote 46**

Titelbild - Das Schwert König Vonnscols von Landril (YW)  
Historiker-Treffen (YW)  
Dondra - der einzig Wahre (OS)  
Mitteilung (AK)  
Der Bund der Einhornreiterinnen (TA)  
Die Verbrüderung (AD)  
Die Verschmelzung (AD)  
Ablösung (TA)  
Der Gelbe Hirsch (RA)  
Aus den Aufzeichnungen eines Schiedsrichters (OS)  
Interessante Meldungen aus Actys (AY)  
Auszug aus einer Rede Jeun Rams (YW)  
Briefe aus Ywittrien (YW)  
Straßenbenutzungs und Marktordnung (YW)  
Caberna Ethernal - Leben der Jugend (YW)  
Caberna Ethernal - Die Vergangenheit lebt in uns (YW)  
Die Erlebnisse des Jeun Ram - Passus 125 (YW)  
Stammbaum der ywittrischen Herrscher (YW)  
Geschichte der ywittrischen Völker (YW)  
Die historischen Herrscherhäuser Ywittriens (YW)  
Das zweite Ywittrische Reichsgründungsprotokoll (YW)  
Historische Karten (YW)  
Verschiedene Landkarten (YW)  
Ernennung Alece Di Vergay (YW)  
Berufungs Beschlüsse (YW)  
Die Brosche von Cam (YW)  
Bilder + Erläuterungen (YW)

#### **Bote 47**

Der Tod kam nach Aendahir (AS)  
Von Pondaron bis zur Gründung Aron Ion Dorinams  
Das Lied vom Pferdiedieb Thurrin (AD)  
Wenig Verhandlungsgeschick (KGA)

#### **Bote 48**

Vorwort:  
- Sammlung aller Kulturthemen

- Magieregel-Einführung  
- Reichskürzelliste  
Titelbild - Dhiarra na Read (AD)  
Ein Ort des Friedens (SE)  
Ein Orakel orakelt... (OS)  
Der Neue (KGA)  
Die Bedeutung der Sexualität bei Portundy (KGA)  
Die Legende vom Fliegenden Ossoren (OS)  
Wer klaut schon Frauen (??)  
Land (AS)  
Der große Debag (SE)  
Die Brücke (WU)  
Kopfschmerzen (OS)  
Ein Tag im Palast zu Londor (AD)  
Wandzeitung Sortenia vom 9. Jijar 418 n.P. (PA)  
Pauranische Flora  
Organisationen in Pauran  
Handelsregel- Vorschlag

#### **Bote 49**

Titelbild: Bardin Anjana Alisterion (AK)  
Staatsbesuch: Kor von Danuviapon zu Gast in Anakreon (AK/SE)  
Kapitän als Diplomat - kann das gut gehen? (AD)  
Kriegsberichterstatte Quark Darius (EL)  
Presseauswertungsamt Subarashi (ZA)  
Kriegsberichterstattung und die Folgen (CA)  
Cor-ty-Cor'sches Tageblatt  
Der Fall Aendahir (CA)  
Gedankenspiele (Quelle Anrash)  
Die Geschichte von Hashart Ossor (OS)  
Das Warten (SE)  
Religionen im Lande Chelothrakia (KAS)  
Thesani/Yoyoko (ZA)  
Kulturauszug (SE)  
Derrah oder die dairische Hochlandwurzel (AS)  
Markt in Akanis (WU)  
Meister Tesinnusi Rewha berichtet... (AD)  
Innenstadtplan Ranimara  
Auszüge aus dem Archiv der Mörderwabe (Teil 1, A-Le) (ZA)

#### **Bote 50**

Die Königskrone von Sylphonien  
Ein Verhandlungsangebot  
Hintergedanken (SE)  
Die Begegnung (AD)  
Jakob (EC)  
Rückkehr  
Ein Monat im Leben eines Königs (SE)  
Die Krone (WU)  
Schrecken in der Nacht (SE)  
Grautöne (SE)  
Proklamation (SE)  
An Zardos (SE)  
Der Kanal von Rondor (AD)  
Handelsstützpunkt (AK)  
Chazdurim  
Actys - Die Sprache  
Anrash - Stormwhip  
Dondra - Erste Anweisungen  
Der Tod (AS)  
Beerdigung im Lande der Daira (AS)  
Das Land Avisia  
Das Sonnensystem Myras  
Sklavenhaltung in Al'Chatanir  
Die Lande Anakreons  
Tamilan im Festgewand (AL)  
Aldaron und Umgebung  
Die Burg Dacordia

Tiras (EL)  
 Karini-Saga  
 Der letzte Abschied (KA)  
 Einhorn (KT)  
 Die Yerthasi - Feuervogel (KT)  
 Das Wappen Lonadors  
 Die Herrschaftszeichen Lutins  
 Ein kleines Ritual (OS)  
 Das kurze glückliche Leben .. (OS)  
 Die Insel Pyris  
 Reisen in Ranimara  
 Das Volk von Sartakis  
 Die Stadt Pigeon (SL)  
 Die geheime Gilde der Traumgilde (SL)  
 Streelia - Land und Leute  
 Sylphonisches Handelsschiff  
 Von den Einwohnern der Stadt (SY)  
 Taphanac - Die Sprache  
 Temania  
 Thorrog - Überblick  
 Operation Feuersturm (WG)  
 Das Trampler (YW)  
 Unterwelt Londors (AD)  
 Das Reich Subarashi (ZA)  
 Der Auftritt Tagoths auf dem Historikerkongress  
 Der Felsenspecht (WU)  
 Der Singende Fluß (Oweron)  
 Avaraidon  
 Nachrichten aus Khal-Kottoni  
 Fremde Monster und Mächte (PA)  
 Statistica Corigani

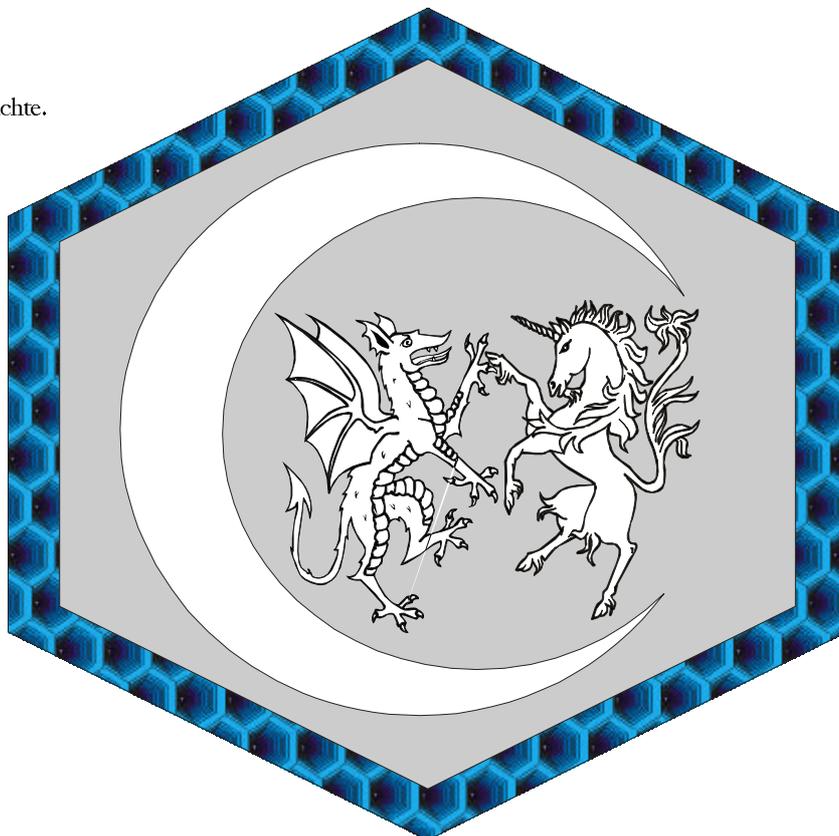
DU (ZA)  
 Über den Untergang der letzten freien Karini (SR)  
 Khy (SE)  
 Die Antwort (SE)  
 Bild aus Actys  
 Zweckblindnis  
 Kriegsrat (SE)  
 Landgang (SE)  
 Falscher Ehrgeiz (EC)  
 X (SY)  
 Todeserfahrung (SE)  
 Bild (AY)  
 Kerlim bereitet sich vor (AD)

#### Bote 51

Titelbild: Die Krone des obersten Zamnaitpriester in Encebol (EC)  
 Nachrichten aus Khal-Kottoni  
 Magie in Taphanac  
 Der Botschafter (KGA)  
 Festvorbereitungen (KAS)  
 Geschwister  
 Ein Bauplatz (KGA)  
 LIFE, LUNA, WALD, KGA und DU - oder:  
 Wie ich auf der Welle der Schizophrenie zu reiten versuchte.  
 Licht und Finsternis  
 Irgendwo auf Myra ... (ZA)  
 Braks Patzer (SE)  
 Kor (SE)  
 Der erste Spatenstich (SE)  
 Das Ziinfesystems Aron Ion Dorinams  
 Ein älterer, hochgewachsener Mann ... (OS)  
 Schlaflied einer angurischen Mutter (EC)  
 Szenen auf der Insel der Alten Völker (CA)  
 Bild (AY)

#### Bote 52

Titelbild (AY)  
 Antwort auf die Kriegserklärung (EC)  
 Der Beobachter  
 Talentor, der Händler  
 Die Passage (TA)  
 Abschied (TA)  
 Bestattungsriten in Taphanac (TA)  
 Khal-Kottoni - Nachrichten (KK)  
 Mondra Pottumdy - Das Buch der Vollkommen (KGA)  
 Beobachtungen eines Gardisten (KT)  
 Meister Tesinnu si Rewha berichtet ... (AD)  
 Die Einkehr (AD)  
 Gegen Zardos!

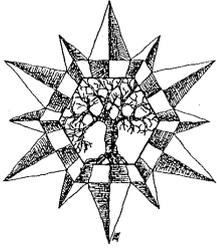


# Stimmzettel für den Leitantrag des Vorstandes zur Satzungsänderung

Die folgende Liste von Satzungsänderungsvorschlägen ist größtenteils bereits kurz nach der Gründung des e.V.s entstanden, konnte aber mangels der notwendigen Stimmzahl (2/3 der stimmberechtigten Mitglieder müssen dafür sein) bisher weder beschlossen noch abgelehnt werden. Dazu kommen drei Anträge von Thomas Willemsen (mit \* markiert).

Daher die Bitte an Dich: Fülle den folgenden Stimmzettel aus und lasse ihn **bis spätestens Mittwoch, 17. März 1999** einem Vorstandsmitglied Deines Vertrauens zukommen, damit wir das in Berlin endlich erledigen können.

Zu §	Antrag	Dafür	Dagegen	Enthaltung
4	Ergänzung im 2. Absatz: Studierende	O	O	O
6	Ergänzung im 2. Absatz: Auch diese Beiträge sind als Bringschuld jährlich im März oder halbjährlich im März und September im Voraus zu zahlen.	O	O	O
8	Ergänzung zum 2. Absatz: Ein Ausschluß nach mehrfacher vorheriger Mahnung bedarf keiner weiteren schriftlichen Begründung.	O	O	O
13/14	Der fünfte und sechste Absatz von §14 (Jedes Vorstandsmitglied ... anzufertigen) sollen an §13 als neuer vierter und fünfter Absatz angefügt werden.	O	O	O
15	Änderung folgender Abschnitte: c) dem Beauftragten für Öffentlichkeitsarbeit e) den von der Mitgliedsversammlung gewählten Spielervertretern f) dem Betreuer der neuen Mitglieder g) dem Betreuer für Kulturfragen Ergänzung als neuer Absatz: Die Mitglieder der Spielleiterversammlung, und die Leiter der Regionalgruppen und Arbeitskreise müssen zu den Sitzungen des Erweiterten Vorstandes eingeladen werden. Sie haben das Rederecht, aber kein Stimmrecht.	O	O	O
16	Änderung des ersten Satzes: Der Spielleiterversammlung gehören alle Spielleiter und Co-Spielleiter der vom VFM veranstalteten Simulationen an.	O	O	O
16*	Änderung des ersten Absatz: Der Spielleiterversammlung gehören alle Spielleiter und Co-Spielleiter der vom VFM veranstalteten Simulation an, sowie die von der Mitgliedsversammlung gewählten Spielervertreter.	O	O	O
17	Neufassung des vierten Absatzes: Alle Wahlen erfolgen mit einfacher Mehrheit, bei Stimmgleichheit zwischen verschiedenen Kandidaten erfolgt eine Stichwahl zwischen den Bestplatzierten. Bei Einzelkandidaten ist eine qualifizierte Mehrheit notwendig. Geheime Abstimmungen sind nicht vorgesehen, es erfolgt Abstimmung durch Handzeichen. Wahlen und Personalentscheidungen sind auf Antrag geheim. Juristische Personen und Mitglieder werden durch einen Bevollmächtigten ihres Organisationsbereichs vertreten und haben eine Stimme.	O	O	O
17*	Änderung von Absatz 3, Wahl des Spielervertreters: Wahl eines Spielervertreters als Interessenvertreter von je 100 an den Simulationen beteiligten Mitgliedern, der Mitglied des Erweiterten Vorstandes und der Spielleiterversammlung ist.	O	O	O
	Änderung des ersten Absatz: Eine Satzungsänderung kann nur auf einer ordentlichen Mitgliedsversammlung mit einer Stimmenmehrheit von zwei Dritteln der stimmberechtigten oder auf einem offiziellen Myra-Treffen bei Einstimmigkeit der anwesenden Mitglieder beschlossen werden.	O	O	O



# Verein der Freunde Myras e.V.

Postfach 2747  
72017 Tübingen  
myra-info@gmx.de

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

Am Sonntag, 21. März 1999, in den Räumen des Jugendfreizeitheim Burg,  
Friedrich Wilhelm Platz 11, Berlin, Beginn: 10:00 Uhr

- Tagesordnung:
0. Formalia
  1. Satzungsänderung
  2. Jahresbericht des Schatzmeisteramtes
  3. Bericht des Vorstandes
  4. Haushaltsvorschlag für das laufende Geschäftsjahr
  5. Bestätigung und/oder Wahl des Vorstandes
  6. Entlastung des Vorstandes
  7. Berichte der AK's, Regionalgruppen, SLV
  8. Promy, Auswertungsprogramm für Myra
  9. Schriftliche Anträge
  10. Myra-Tage im September 1999
  11. 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.